



M
E
N
T
E

E
T

M
A
L
L
E
O

An immersive VR Experience
By Thesaurus Sauri

Contesto

Mente et Malleo è un'esperienza interattiva in Realtà Virtuale che introduce l'utente alla collezione del museo Capellini e alla grande storia della paleontologia.

Si fonda su una narrazione che si pone l'obiettivo di catapultare il giocatore in quel contesto di fermento nel campo della paleontologia di fine XIX - inizio XX secolo, caratterizzato dalle rivoluzioni di Capellini e del museo stesso, dando nuova vita ai suoi *star assets* visti sotto una nuova luce.



A large fossilized Diplodocus skeleton is the central focus of the image, displayed in a museum setting. The skeleton is massive, with long neck vertebrae and a long tail. It is supported by a metal framework. In the background, there are wooden walls and a staircase. A small orange bar is located at the top right of the image.

Contesto

L'esperienza è ambientata nel 1909, alla vigilia di un' esposizione che inaugurò l'arrivo del *Diplodocus* nel museo.

Al centro del design del gioco vi è la ricerca di un equilibrio fra una ricostruzione fedele degli ambienti e oggetti dell'attuale collezione e la creazione di atmosfere suggestive e tecniche di *environmental storytelling* tipiche dei *serious game* che immergano il giocatore in un clima di inizio secolo.

Intreccio

Il giocatore impersona il custode del museo che, alla vigilia del grande evento, si ritrova protagonista di una missione imprevista: riattivare gli impianti di illuminazione in seguito ad un improvviso guasto elettrico.

Di fronte ad un simile guaio, al custode non resta altro che abbandonare la lettura del suo giornale e avventurarsi fra le teche in penombra del museo, armato solo di una lampada e di qualche indizio.

Il giocatore, infatti, riesce a sentire qualche ronzio che suggerisce la posizione delle illuminazioni da riparare, e pare che non sia il suo unico aiuto...

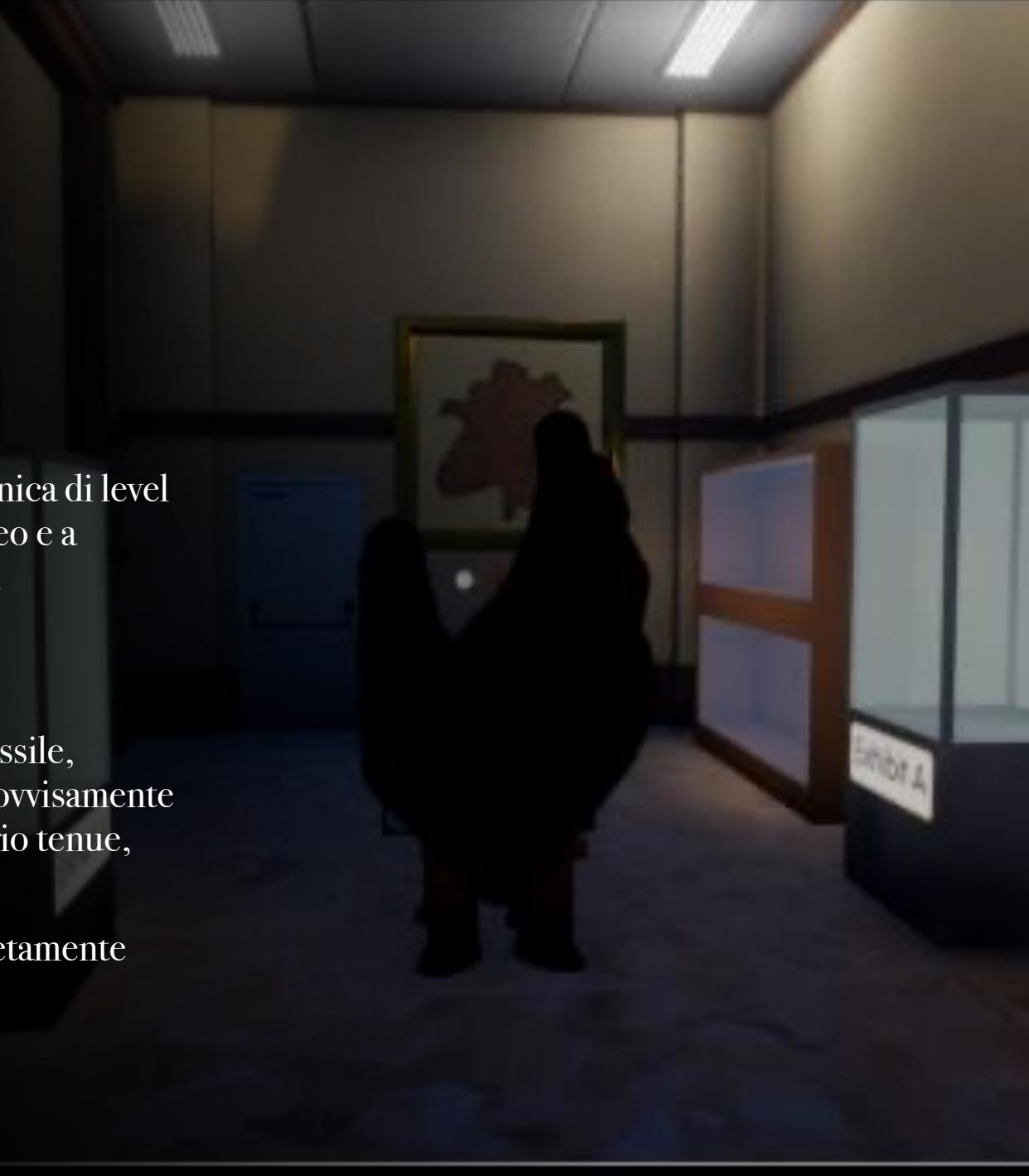


Intreccio

Guidato da indizi sonori, aptici e ambientali (oltre che da qualche tecnica di level design), il giocatore/custode riesce a orientarsi fra le ombre del museo e a raggiunge il primo guasto da riparare, l'illuminazione della teca di un *Torvosaurus*.

E' qui che si accorge che la sua lampada, al passaggio della luce sul fossile, proietta degli strani raggi che pare "animino" l'animale: le ossa improvvisamente si colorano e sembra quasi che il *Torvosaurus* si muova. Ma è un raggio tenue, quasi un riflesso.

E' solo riparando l'illuminazione della teca che il fossile viene completamente immerso in una luce che lo anima completamente.

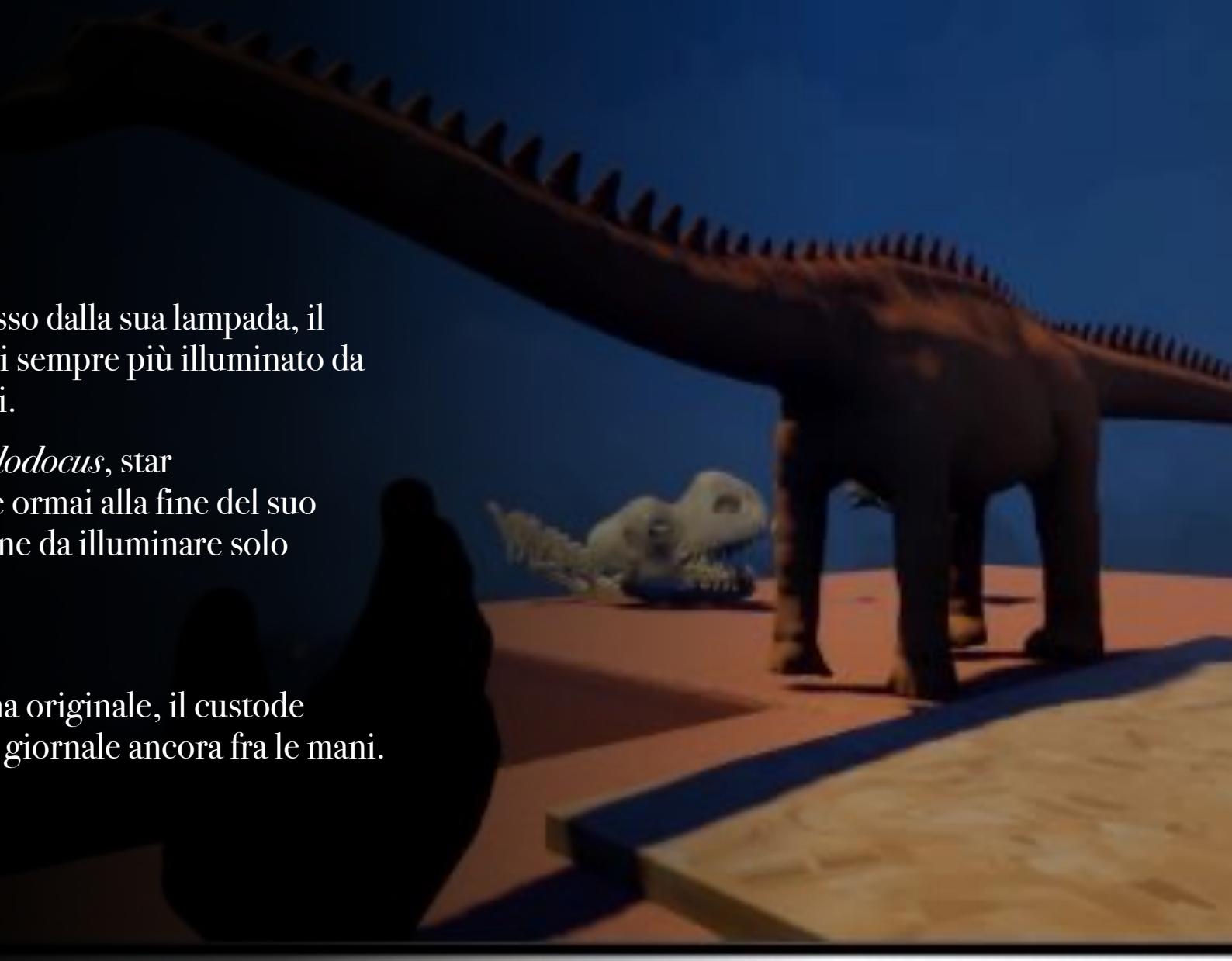


Intreccio

“Armato” di questo nuovo indizio luminoso emesso dalla sua lampada, il giocatore si avventura oltre in un museo Capellini sempre più illuminato da una luce onirica che dona nuova vita ai suoi fossili.

Arrivato nell’ultima monumentale stanza del *Diplodocus*, star dell’esposizione del giorno seguente, il custode è ormai alla fine del suo breve percorso fra le meraviglie del passato: rimane da illuminare solo quest’ultimo fossile.

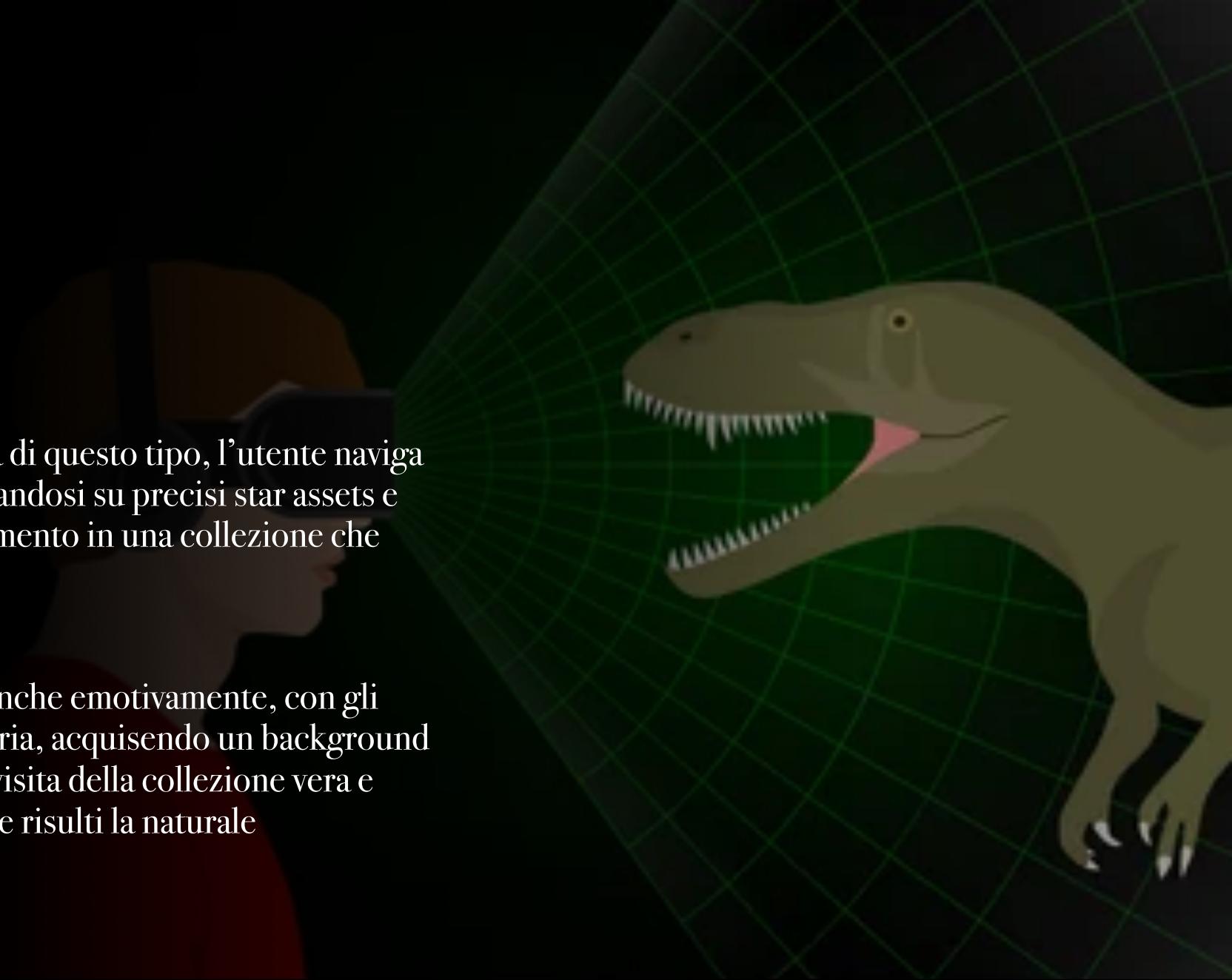
Meravigliato dalla sua imponenza e dalla sua forma originale, il custode sgrana e si strofina gli occhi, risvegliandosi con il giornale ancora fra le mani.



Fruizione e disseminazione

Attraverso una narrazione e un'interattività di questo tipo, l'utente naviga un percorso prestabilito e preciso, focalizzandosi su precisi star assets e trovando dei punti di riferimento e orientamento in una collezione che invece risulta di difficile navigazione.

Al tempo stesso, il giocatore familiarizza, anche emotivamente, con gli oggetti e i temi della collezione vera e propria, acquisendo un background di conoscenze (*info as a reward*) utile alla visita della collezione vera e propria e vivendo un'esperienza “reale” che risulti la naturale continuazione di una “virtuale”.



Fruizione e disseminazione

L'esperienza si configura come un gioco in *Virtual Reality*, ed è quindi impostata secondo meccaniche scenografiche e di stupore che possano trarre vantaggio da un'immersione totale del giocatore che solo un visore può dare.

Tenendo a mente la sensazione di malessere che la realtà virtuale può provocare in alcuni utenti, però, è prevista la possibilità di scegliere, oltre che fra modalità di movimento "classica" e "*teleport*", di giocare in modalità *desktop* tradizionale.



Fruizione e disseminazione

L'esperienza è pensata per essere giocata individualmente da casa ed è scaricabile gratuitamente da piattaforme *gaming* (e.g. *Steam*), idealmente preventivamente alla visita del museo, ma si può configurare anche come attività a posteriori, ad esempio attraverso contenuti sbloccabili in seguito alla visita al museo (vedi “*Father and son*”, MANN).

Una simile disseminazione apre a possibilità di aggiornamenti e sviluppi futuri, attività cooperative (sincrone e/o asincrone) e ad una promozione attiva sui canali *social*.



Fruizione e disseminazione

Infine, una simile narrativa che abbia come protagonisti i fossili del museo e il museo stesso, è facilmente adattabile ad altri *medium* indirizzati a diverse fasce d'età.

Board games o *escape room* che abbiano alla base un concetto simile, se non identico, a quello del nostro custode che alla vigilia di un grande evento si ritrova a dover riaccendere le luci di un museo di paleontologia sono facilmente immaginabili.





Grazie per la
vostra attenzione

Corrado Consiglio, Matteo Guenci,
Marco Lamorte, Stefano Sorrentino