HGVitalia

SISTEMI PER COMUNICARE

“CATTURARE
L’ATTENZIONE
E CREARE
UN LEGAME EMOTIVO
CON IL PUBBLICO”

HGVitalia
www.hgvitalia.it

Da oltre trent'anni la HGV è presente nel mondo della comunicazione
riuscendo a gestire con successo qualsiasi progetto di comunicazione.

"Bottega di idee e palestra di novità"

è il suo claim, che non è solo retorica e asserzione, ma un obiettivo sincero e radicato.

Sempre attenta alle diverse evoluzioni che le forme ed i contenuti della comunicazione vanno assumendo,
l'HGV recepisce le varie tendenze ed investe importanti risorse sia economiche che umane
per offrire servizi sempre più aggiornati, di grande spessore tecnologico
e soprattutto di sofisticata perizia professionale.

Oggi l'HGV pone grande attenzione alle nuove tecnologie ed alla comunicazione interattiva
in cui al centro dell'attenzione c'è l'uomo, con la sua capacità di immaginare scenari innovativi e sfide ardite.
L'ascoltare una storia, riuscire a essere partecipi di essa, rende l'utente meno spettatore e più protagonista,
oltre che sensibile e capace di provare emozioni.
È proprio sulla narrazione che, quindi, l'Hgv punta nel pensare un allestimento museale.

Per raccontare il passato la soluzione migliore è quella di ricorrere alle tecnologie del futuro:

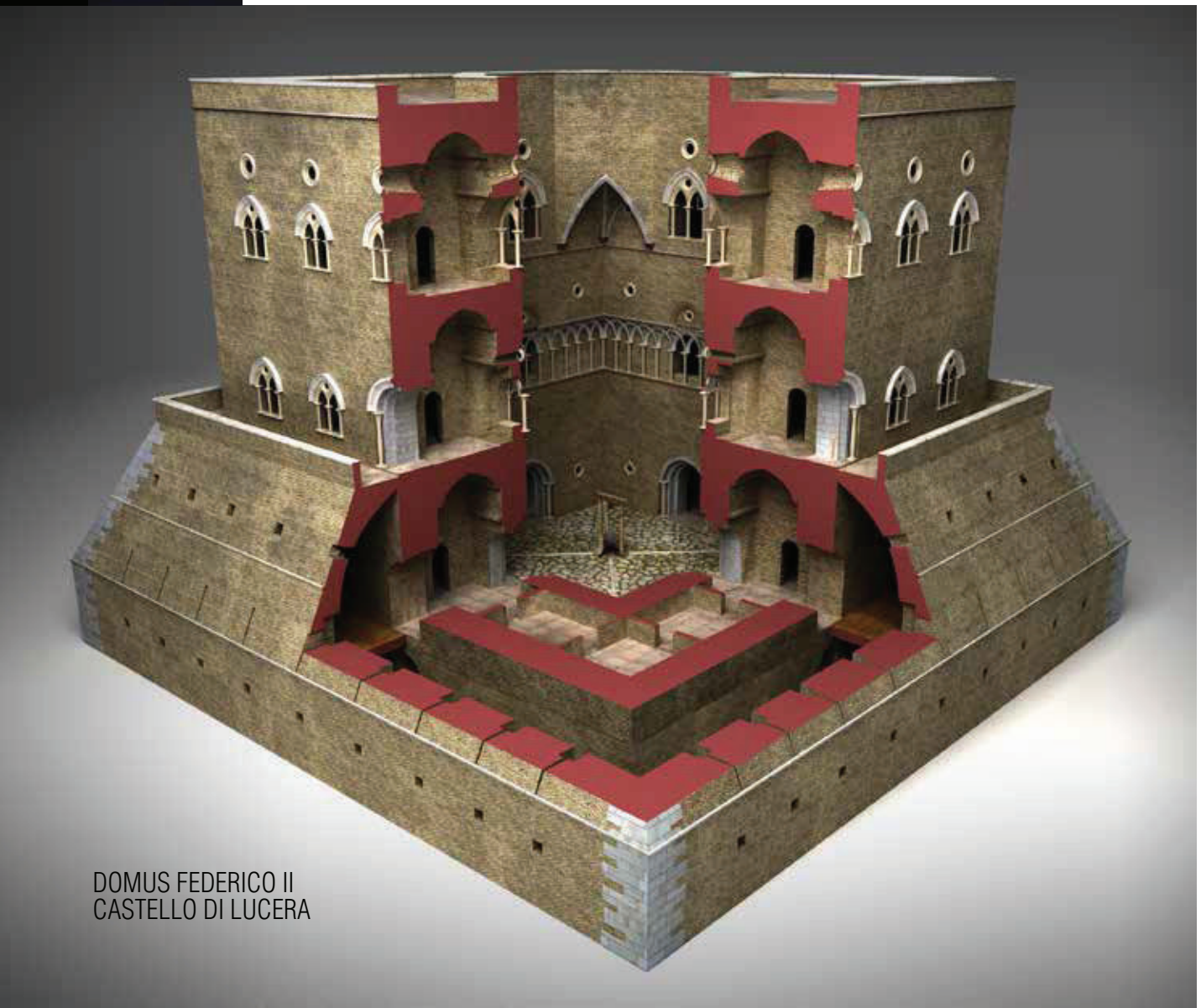
percorsi di visita personalizzati, installazioni virtuali, guide interattive e soluzioni create ad hoc
anche attraverso l'utilizzo di nuove tecnologie, smartphone e tablet,
oltre che alle tradizionali scenografie e a tutto il Know-How della moderna cinematografia.

3D

Elaborazioni Digitali, Effetti Grafici, Render 3D

L'area 3D e Vfx e insieme alla post produzione di effetti visivi e animazioni è quella in cui dedichiamo più attenzione e maggiori risorse sia umane che tecnologiche. Dopo svariati anni dedicati alle realizzazioni 3D e alla ottimizzazione delle immagini con la giusta sensibilità propria della cinematografia autoriale, siamo giunti alla realizzazione di effetti sofisticati applicabili a filmati di ogni genere suggerendo soluzioni e interagendo con la committenza con competenza e creatività.

ANIMAZIONI 3D PER IL PROGRAMMA **"ULISSE"**



DOMUS FEDERICO II
CASTELLO DI LUCERA

TRULLO

MERAVIGLIE
La penisola dei tesori

ANIMAZIONI 3D PER IL PROGRAMMA **"MERAVIGLIE"**

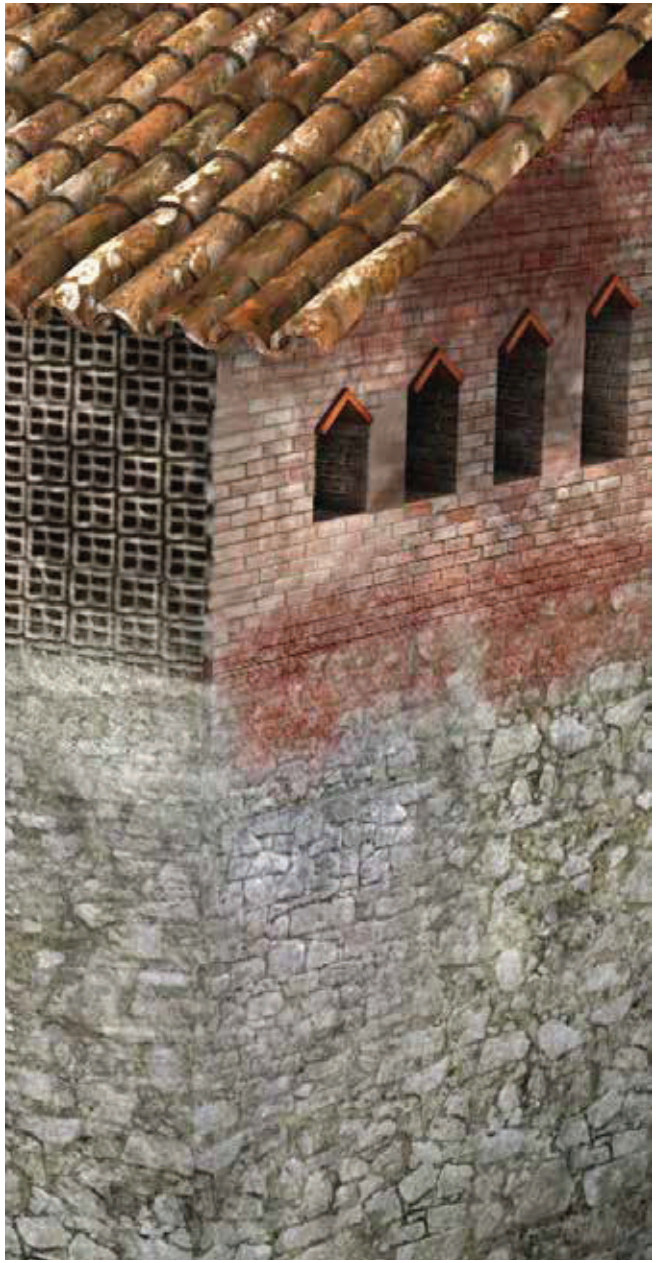
ANFITEATRO LECCE

MONUMENTO
FUNERARIO DEI CURII
custodito presso
il museo archeologico

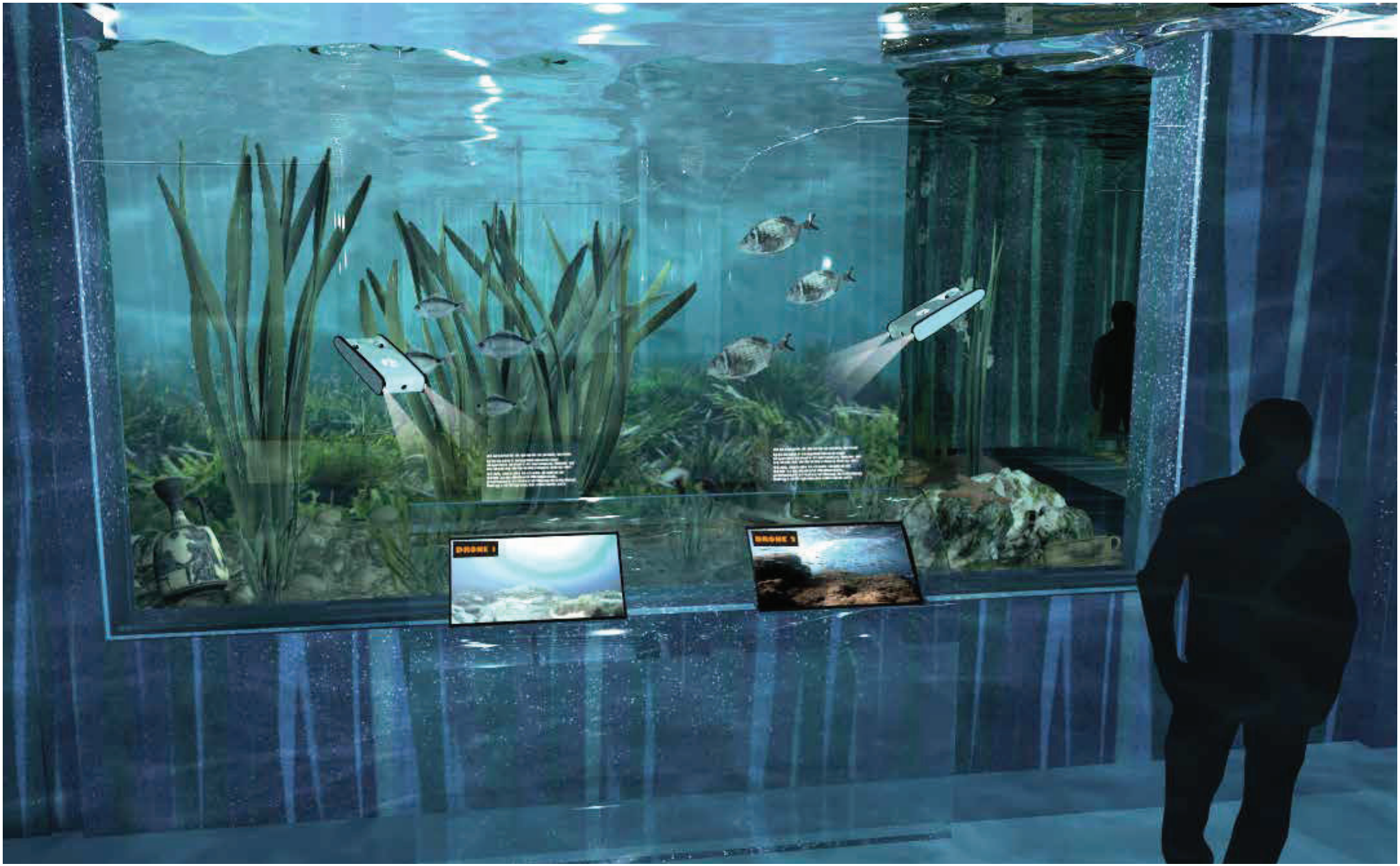
PAPIAMPTIL
SECVNDA
V F SIBI ET
PPETRONIOCLA
SABINO FILIO
PAPIAE M F MARCELLAE
SORORI
CARELLIO L F MARCELLINO
SORORI VIR

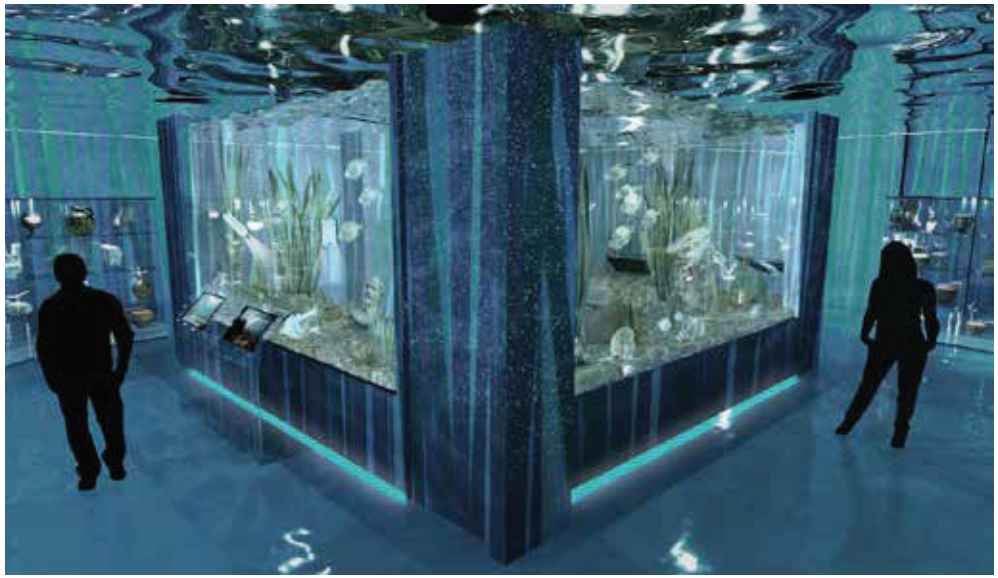
DD D·N NN
VALENTINIANO
THEODO SIO·E
ARCADIO PERPETV
AVCC·C·
B·R·P·N·

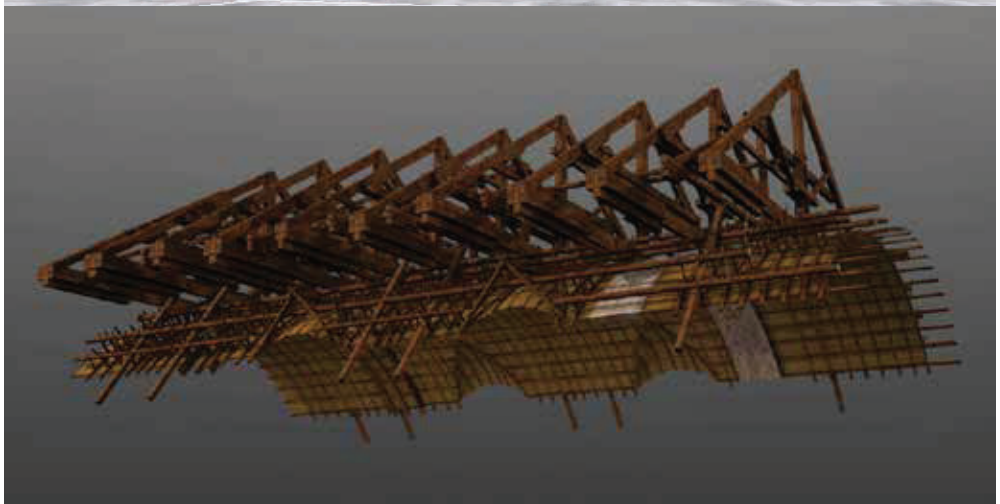
BONO REI
PVBLICAE
NATO



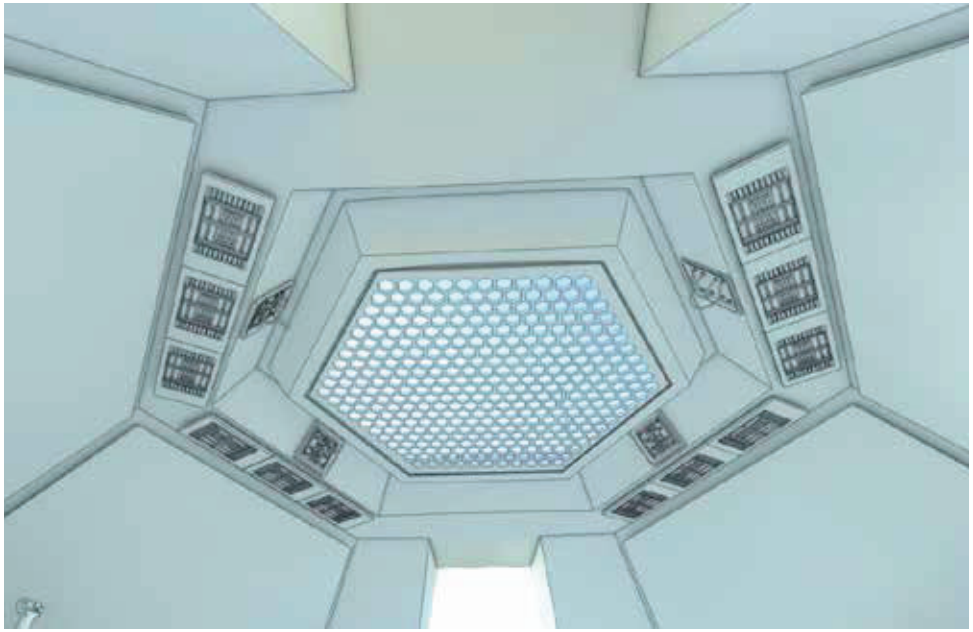
ut perspiciatis unde omnis iste
s error sit voluptatem accusan-
dolorem que laudantium, totam
aperiam, eaque ipsa quae abillo
ntore veritatis et quasi architec-
atae vitae dicta sunt explicabo.
no enim ipsam voluptatem quia
uptas sit aspernatur aut odit aut
t, sed quia consequuntur magni
ores eos qui ratione voluptatem
ui nesciunt. quam est, qui dolor-
ipsum quia dolor sit amet, con-
tetur, adipisci velit, sed quia non
nquam eius modi tempora incid-
Nemo enim ipsam vo
voluptas sit aspernatu
fugit, sed quia conseq
dolores eos qui ration
sequi nesciunt, quam
em ipsum quia dolo

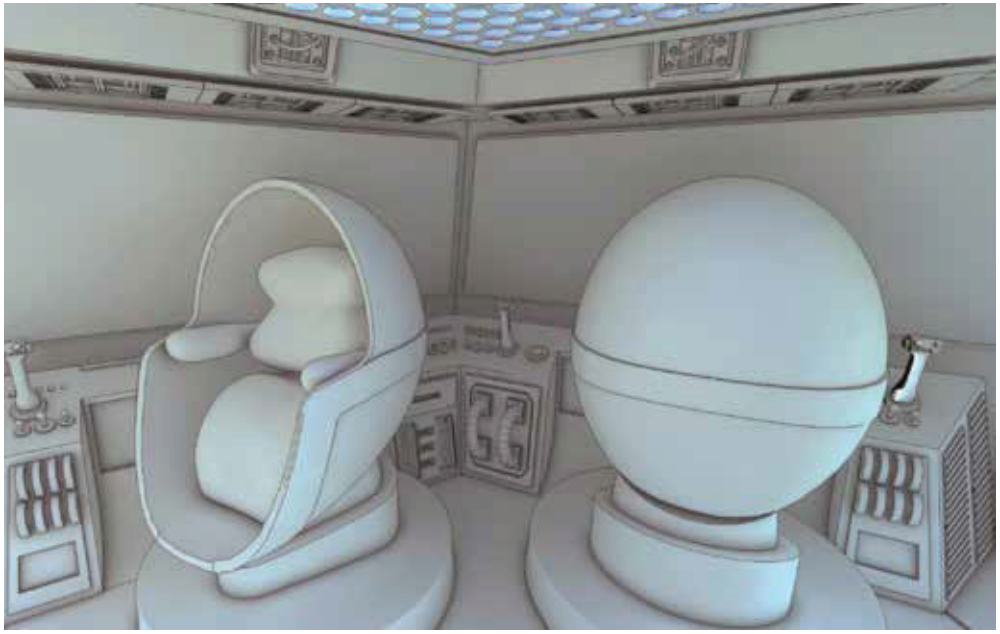


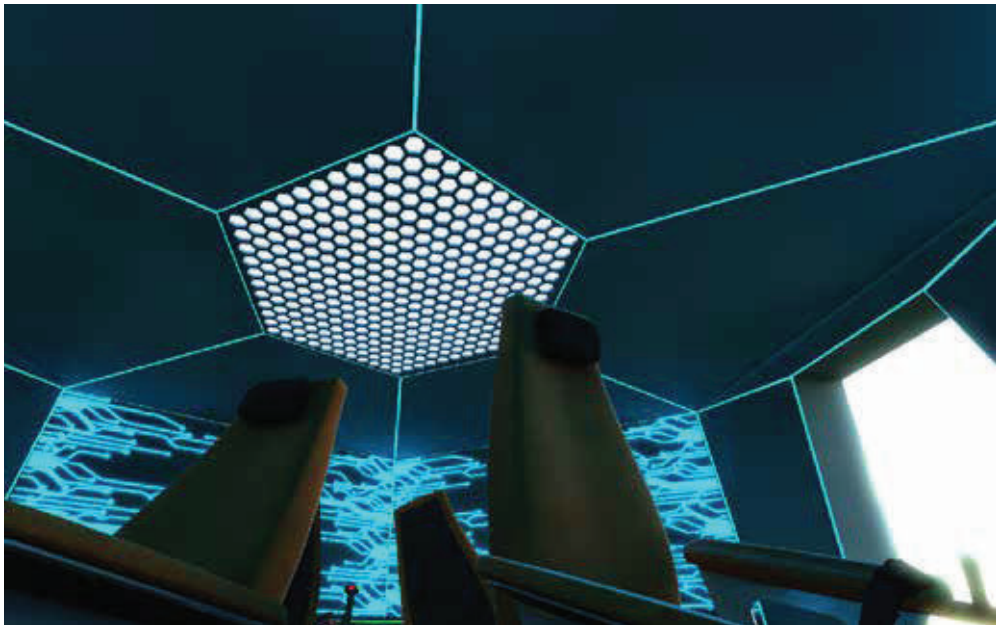


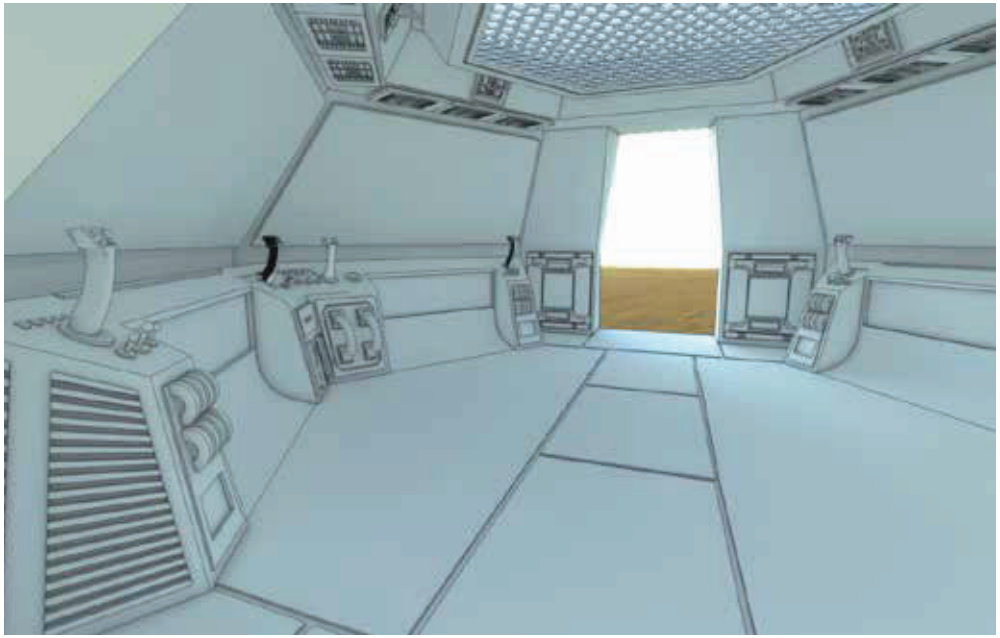


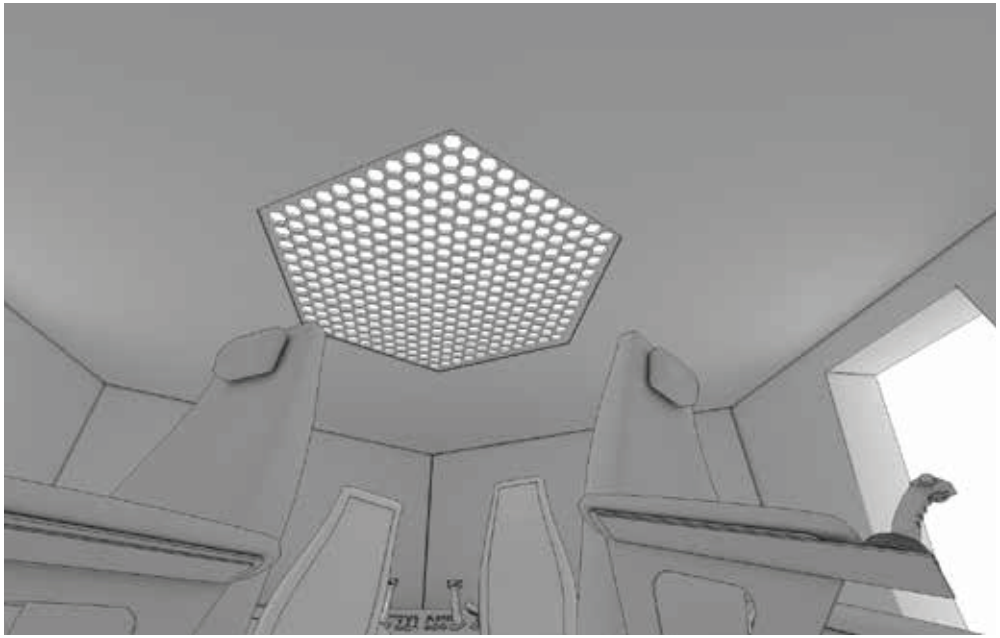
RENDERING STATICO
MONUMENTO

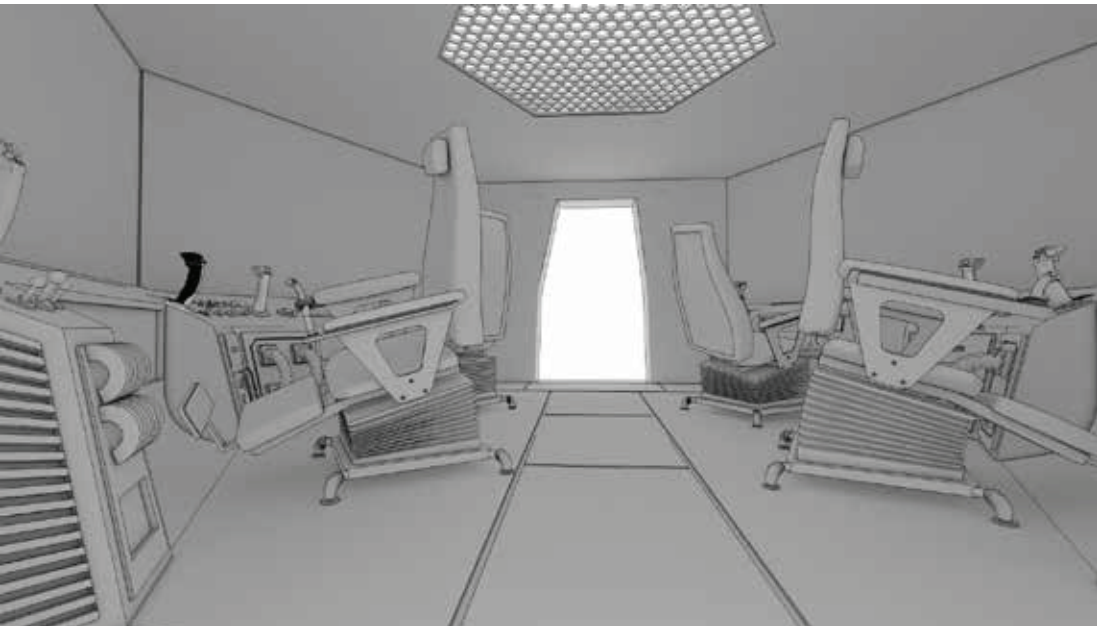


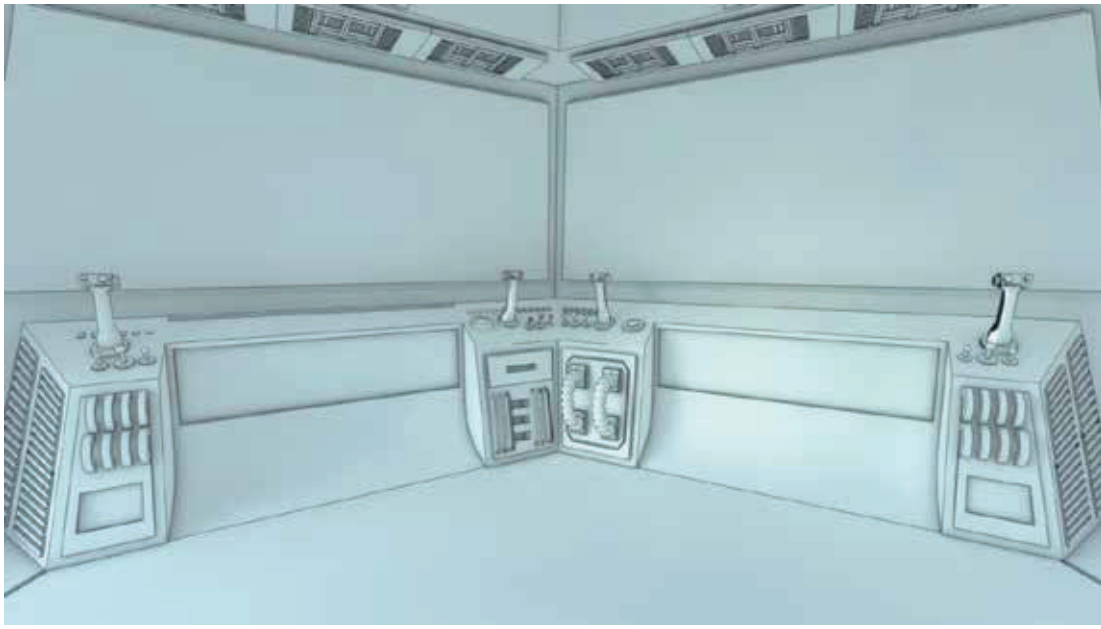


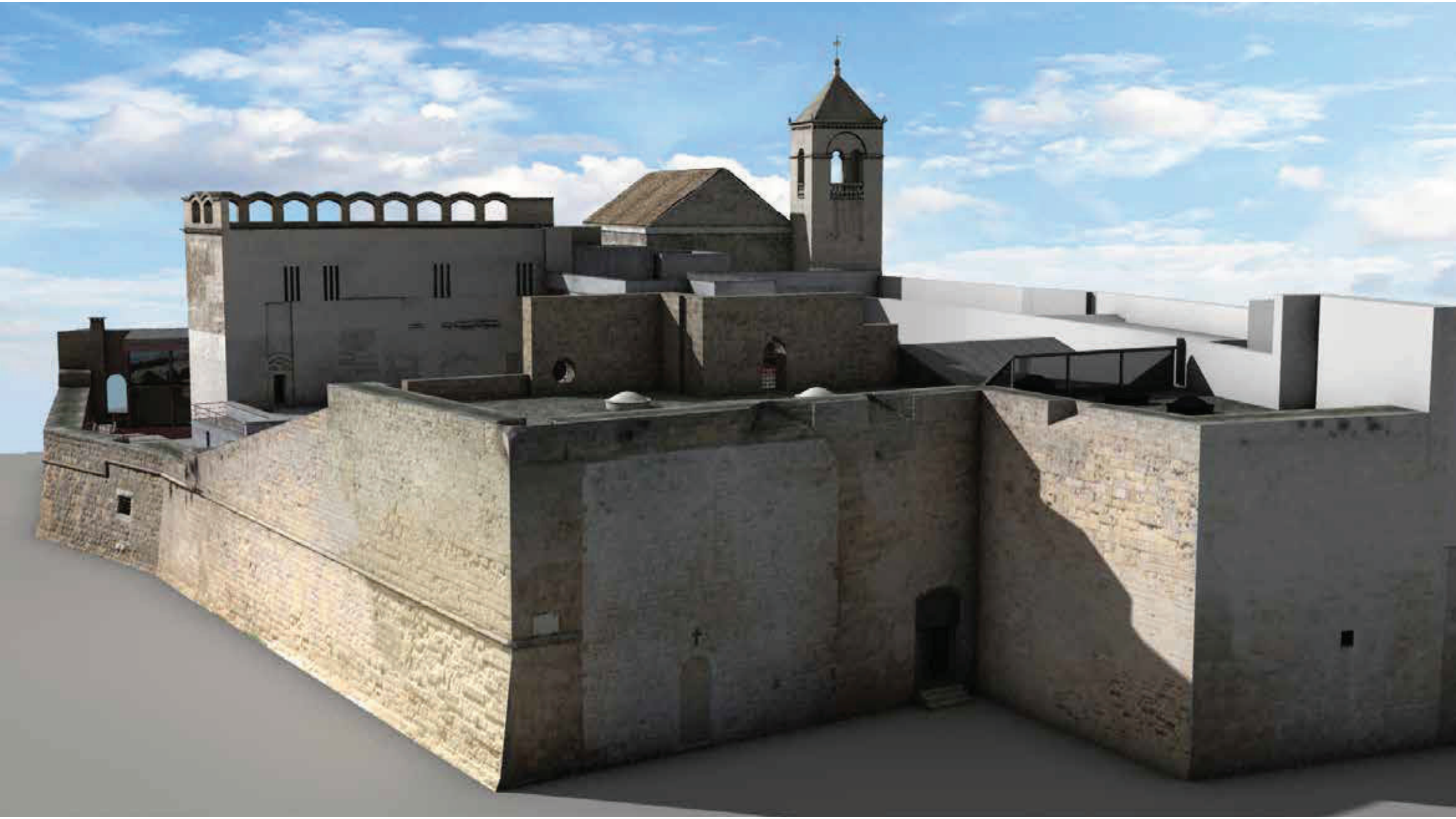


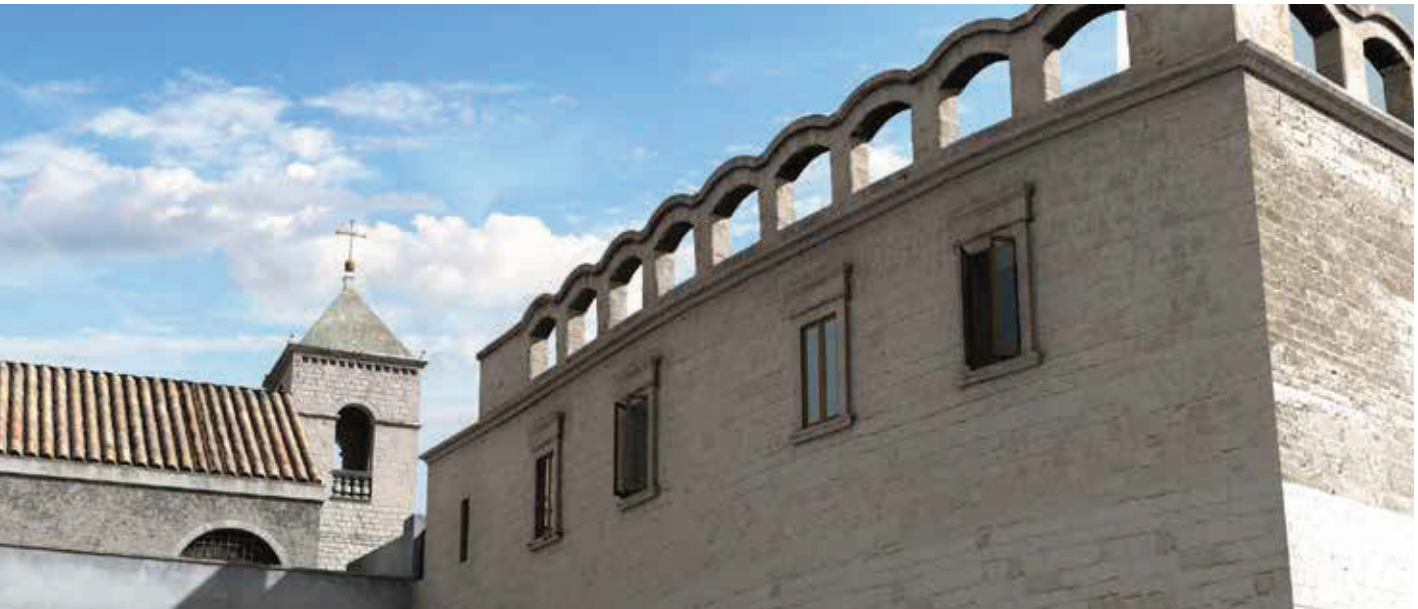


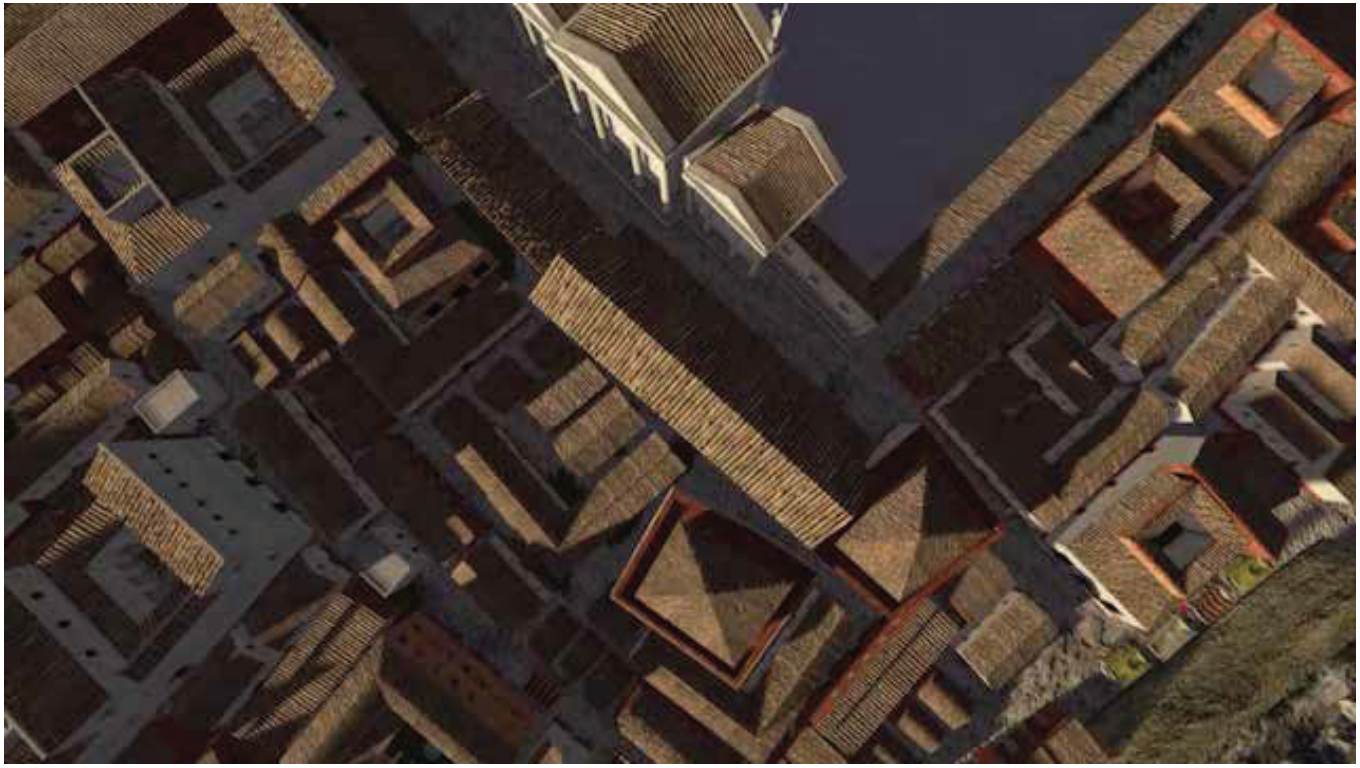












RAPPRESENTAZIONE
TRIDIMENSIONALE
DI UN TESCHIO
databile all'età del rame
rinvenuto durante gli scavi
in località Scintilia, Agrigento

RAPPRESENTAZIONE
TRIDIMENSIONALE
DEL VASELLAME RINVENUTO
NELLE TOMBE A POZZETTO

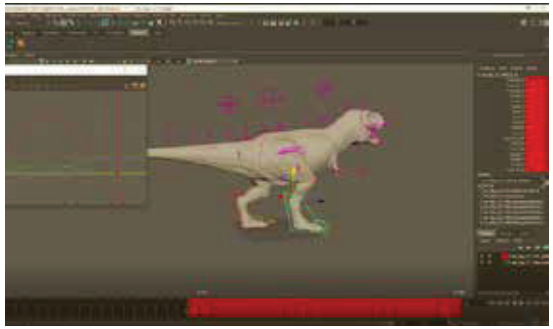
PERSONAGGIO COMUNITÀ EUROPEA 3D

ALLESTIMENTI MUSEALI

MUSEO DEL CINEMA - BARI

ATTIVITÀ > All'interno del Padiglione 81 della Fiera del Levante di Bari è stata realizzata, in ATI con Cinecittà, l'"Apulia Film House", uno spazio culturale del nuovo secolo per bambini, famiglie e adulti per la conoscenza del passato del presente e del futuro del cinema e dei nuovi media.
I visitatori di Apulia Film House, oltre a poter apprendere e divertirsi interagendo con un approccio hand's on su exhibit che mostrano alcuni esempi significativi del presente e del futuro della tecnologie per la produzione cinematografica e del gaming, potranno visitare un breve percorso espositivo focalizzato sul precinema e, quindi, comprendere il lungo sviluppo delle invenzioni e ricerche che hanno condotto prima all'invenzione del cinema ed oggi alle nuove frontiere della produzione cinematografica.

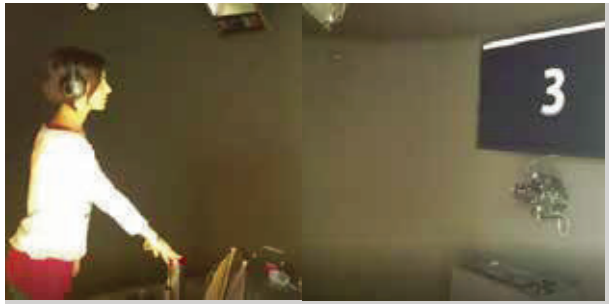
Entrando nel museo, proprio di fronte al grande banco reception, un grande leggio touch permette ai visitatori di conoscere i vari contenuti presenti sui due piani dell'edificio per potersi orientare ed organizzare al meglio la propria visita.
Oltre alla multimedialità, diversi tipi di bacheche, permettono l'esposizione di reperti relativi al mondo del cinema.



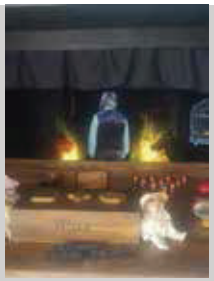
Alcuni particolari del dinosauro realizzato in 3D animation che va a sovrapporsi alla ripresa della telecamera esterna in live.

LA PERCEZIONE E IL MOVIMENTO > Nella prima sala si è collocato un percorso museografico che affronta i temi della percezione e del movimento entrambi ricchi di studi e ricerche che hanno via via contribuito alla successiva invenzione del cinema.
Il visitatore entra in relazione da subito con un mondo in cui la percezione della realtà è stata più volte abilmente alterata per sorprendere il pubblico.

L'INGANNO DELLA PERCEZIONE > Sulla parete di fondo della sala, una quinta scenografica simula degli infissi analoghi a quelli presenti sulle pareti laterali della sala. Su questa quinta un sistema di interior projection mapping realizzato attraverso il posizionamento di 3 videoproiettori, proietta le immagini provenienti dall'esterno dell'edificio, in diretta (una telecamera posizionata all'esterno manda continuamente quanto accade al di là del muro). I visitatori avranno la sensazione di osservare l'ambiente esterno attraverso la vetrata. A un tempo prestabilito, si sentono dei rumori sordi di passi...pian piano appare un dinosauro che dopo aver guardato attraverso i vetri all'interno dell'edificio, emette un potente e prolungato verso.



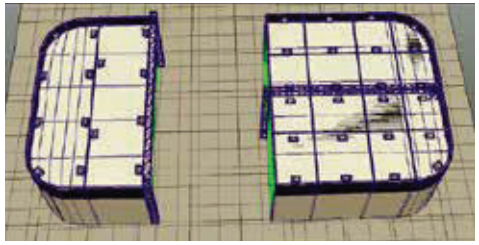
HIGH SPEED CAMERA > Questa installazione è stata realizzata al fine di favorire una maggiore percezione emotiva. La maggior parte degli adulti e delle nuove generazioni ha in mente i replay delle manifestazioni sportive. I giovanissimi filmaker hanno in mente i facili strumenti oggi disponibili in fase di postproduzione. L'obiettivo, per i primi, svelare la tecnologia che crea la magia delle immagini rallentate, per i secondi, ampliare l'orizzonte della tecnica cinematografica sminuendo l'idea contemporanea che la postproduzione possa, in alcuni processi creativi, sostituirsi alla regia ed alla fotografia di opere audiovisive. In termini di allestimento l'exhibit consiste in una sala circolare dove il visitatore (uno per volta) potrà muoversi a piacimento ascoltando la musica dalla cuffia, investito da un flusso d'aria prodotto da una macchina del vento mentre viene ripreso da una videocamera del tipo high speed. Grazie a un grande monitor i visitatori potranno così vedere le immagini appena catturate. La sensazione è quasi quella di fermare il tempo. I micromovimenti delle guance, gli occhi che si contraggono, i capelli che si alzano tutto è perfettamente visibile nella sua magica deformazione. L'intento è quello di vedere ciò che il nostro occhio crede di vedere, ma in realtà percepisce solo come movimento, senza conoscere quello che realmente accade ad un oggetto o al nostro corpo durante lo svolgimento di normali azioni quotidiane.



IL TEATRO OLOGRAFICO > Con questa installazione, i visitatori possono interagire con Melies, uno dei fondatori del cinema insieme ai fratelli Lumiere. Attraverso una proiezione olografica, il personaggio Melies (interpretato da un attore) è all'interno del negozio di giocattoli...sul banco di vendita, una scatola tra i vari giocattoli, invita a premere i pulsanti presenti su di essa. Premuto uno dei pulsanti, magicamente Melies si volta rivolgendosi al visitatore e narrando la sua vita, la scoperta degli effetti speciali, i suoi film, ecc.

IL TEATRO DELLE OMBRE > Restando sempre sulla tematica della percezione e del movimento, in questo exibith ci si potrà cimentare nell'arte delle ombre.
Il teatro d'ombre è una antica forma di spettacolo popolare, realizzato proiettando figure articolate su uno schermo opaco, semitrasparente, illuminato posteriormente per creare l'illusione di immagini in movimento.
All'interno di un ambiente cilindrico, tutto intorno dei faretti emettono luce circolare, un proiettore manda in onda degli esempi a cui ispirarsi.

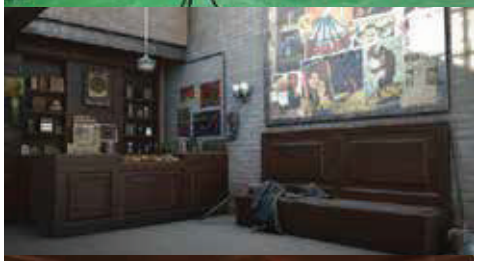
CHROMAKEY > Oggetto di questo exhibit è la realizzazione di un set chroma key pensato per offrire ai visitatori l'esperienza di essere veri propri protagonisti che parteciperanno alla costruzione di una una scena dal vero. I 3 set sono stati realizzati con inserimento di elementi scenografici utili alla realizzazione del filmato finale.
L'obiettivo è stato quello di non mostrare solo il semplice processo di sottrazione della chiave colore e la sua sostituzione con un ambiente non reale, ma dare la possibilità di vivere l'esperienza di un set che ricostruisce un'azione tipicamente esterna in un ambiente interno, restituendo allo spettatore la rappresentazione di una realtà ricostruita dalle sembianze veritiere. In un set si simula lo stare su un treno in corsa, nell'altro ci si troverà all'interno di un saloon e nel terzo come nel film di Indiana Jones, bisognerà raggiungere l'isola (scenografata e con rocce mobili) per recuperare l'idolo, senza far crollare l'intera grotta.

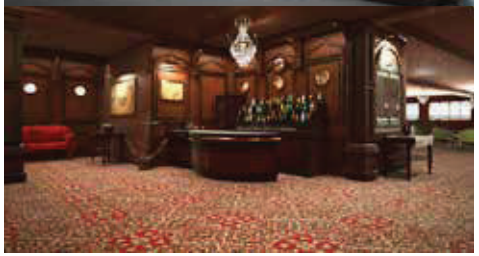


Postazione regia

Treno in corsa

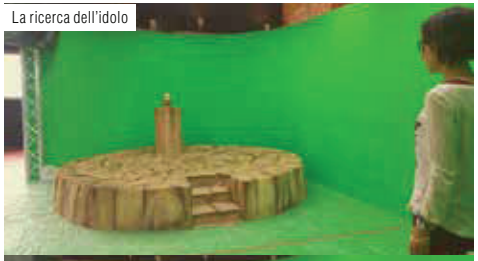
Saloon



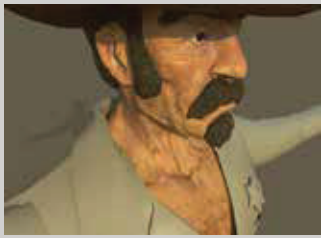


Particolare struttura

La ricerca dell'idolo



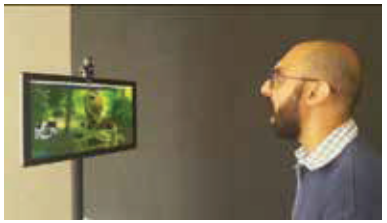
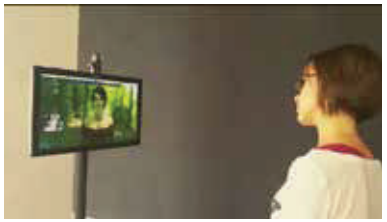
VIRTUAL CAMERA SYSTEM > Questo exibith è situato allinterno di un box semitrasparente con pareti in Bencore. Uno spallaccio dotato di telecamera virtuale è a disposizione dei visitatori.
Attraverso l'utilizzo della cinepresa virtuale (Virtual Camera System) VCS, il visitatore/regista (l'exhibit è fruibile da un visitatore/regista per volta che effettuerà le proprie inquadrature per un tempo massimo di 3 minuti) potrà esplorare un mondo virtuale semplicemente camminando e spostando la camera nello spazio.
Ogni suo movimento, ogni sua inquadratura, è visibile dagli altri visitatori attraverso un monitor posizionato all'esterno dell'exibith.
In termini gestionali il ciclo di fruizione esperienziale dell'exhibit prevede un primo momento in cui il visitatore/regista – prima di iniziare ad effettuare le proprie riprese con la cinepresa virtuale, possa osservare l'azione interna alla scena attraverso un punto di vista oggettivo (potrebbe essere una inquadratura perpendicolare al suolo come se si volesse associare la visione ad una pianta architettonica); un secondo momento in cui il visitatore/regista, acquisiti gli avvenimenti, possa girare la scena scegliendo autonomamente i punti macchina fermando e riavviando la scena; un terzo momento in cui l'utente possa infine rivedere la scena così come l'ha girata.Per la fruizione di questa esperienza, abbiamo realizzato tre mondi virtuali in CGI con relativi personaggi. All'interno dei mondi, è possibile spostarsi in qualsiasi direzione, inquadrare ciò che si desidera, essere praticamente all'interno dell'azione che si sta svolgendo in quel momento.
I mondi sono: Far west - Pianeta Marte - Trani.



Dopo aver esplorato il complesso universo dell'audiovisivo, a partire dalla percezione visiva attraverso il movimento e aver compreso i processi di modifica del reale che avvengono grazie agli effetti speciali, l'area Nuovi Mondi si propone di mostrare gli scenari evolutivi della produzione cinematografica e del gaming, ovvero non più la ripresa ed elaborazione della realtà, ma la creazione di mondi interamente frutto della fantasia e dell'immaginazione. Sempre più spesso, infatti, le innovazioni tecnologiche dell'industria audiovisiva e la tecnologia digitale permettono agli autori di creare mondi, personaggi e storie senza dover più passare attraverso la fase della ripresa cinematografica. I registi, insieme ai tecnici, possono quindi immaginare scenari, personaggi, azioni e nuove storie e vederli materializzarsi su di uno schermo senza dover utilizzare macchine da presa o attori. Questo nuovo orizzonte, inoltre, ha definitivamente abbattuto le barriere tra diversi settori dell'audiovisivo, come animazione, gaming e cinema, rimescolando definitivamente le carte della creativit e facendo in modo che ognuno di questi tre mondi, inizialmente indipendenti, possa liberamente contaminare gli altri, con risultati artistici e visivi spesso inimmaginabili fino a pochi anni fa. L'area Nuovi Mondi si propone, dunque, di illustrare esperienzialmente queste nuove possibilità attraverso l'esposizione di tre tecnologie chiave di questa rivoluzione: la cattura dei movimenti (il Motion Capture), la cattura della mimica facciale (il Facial Capture) e la cinematografia virtuale (il Virtual Camera System).

FACIAL CAPTURES > La postazione vuole dimostrare un tipo di tecnologia all'avanguardia, che non necessita di speciali marcatori sulla faccia degli attori, nel gergo, "markerless". Guidato da opportune istruzioni predisposte, il visitatore fruisce dell'exhibit e potrà rilevare come le sue espressioni facciali siano riproposte specularmente ed in tempo reale al personaggio digitale scelto tra i tanti proposti.

ARENA > All'esterno del museo è stata realizzata una grande arena dotata di proiettore cinematografico e audio in dolby surround utile ad ospitare manifestazioni estive di qualsiasi tipologia.

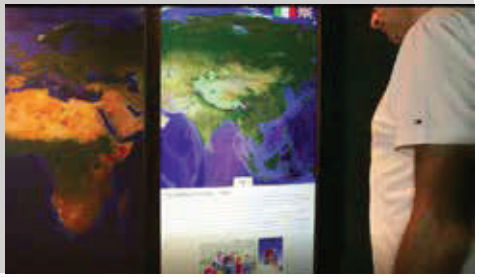
SISTEMA PER LA GENERAZIONE, LO STORAGE ED IL DELIVERY DI VIDEOCLIP DI "MEMORIA ESPERIENZIALE" PER I VISITATORI DI APULIA FILM HOUSE > Il ricordo di esperienze ludico-educative ed esperienziali costituisce un importante fondamento per voler approfondire le conoscenze apprese durante una visita ad una istituzione culturale. Per questo motivo si è installata una infrastrutturazione di base hw-sw per la generazione, lo storage ed il delivery di videoclip di "memorie esperienziali" che consenta ai visitatori di Apulia Film House di poter ottenere un videoclip delle proprie esperienze di fruizione degli exhibit. Le funzionalit assicurate dal sistema, che utilizza la piattaforma sw Alfresco 4 Community Edition, prevedono che il visitatore sia preregistrandosi da casa sia registrandosi al suo arrivo in biglietteria possa ricevere un Qr code da lui utilizzabile quando accede ad un exhibit. Il sistema associa poi questo codice ai videoclip che verranno generati dall'infrastruttura multimediale che integra gli exhibit via via archiviati in un opportuno server e successivamente messi a disposizione del visitatore.

OSSERVATORIO ALPINISTICO LECCHESE - LECCO

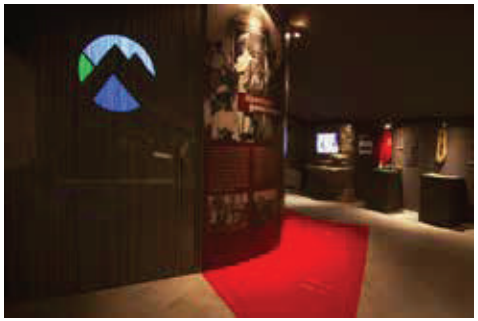
EDIFICIO > Osservatorio Alpinistico Lecchese allestito al terzo piano del Palazzo delle Paure sito nel Centro storico di Lecco e facente parte del Sistema Museale Urbano Lecchese (Si.M.U.L.)

ATTIVITÀ > Con l'obiettivo di creare un'importante struttura museale-espositiva e un Centro Culturale di riferimento per il territorio, in affiancamento alle istituzioni già esistenti e di radicata tradizione, presso il terzo piano del Palazzo delle Paure di Lecco è stato realizzato l'Osservatorio Alpinistico che accoglie la "memoria" della storia dell'Alpinismo lecchese utilizzando il patrimonio materiale ed immateriale di questo affascinante settore, con lo scopo di renderlo disponibile in forma digitale (immagini, filmati, interviste, documenti), attraverso installazioni ed allestimenti multimediali in lingua italiana e lingua inglese.

LE GRANDI SPEDIZIONI > Un grande planisfero è stato installato a parete. Sul planisfero, un touchscreen scorrevole, montato su guide in metallo, consente di riprodurre, sullo schermo, l'area geografica corrispondente alla retrostante porzione grafica. Il monitor diventa quindi una sorta di lente d'ingrandimento sulle grandi imprese dell'alpinismo lecchese. La grafica evidenzia i siti delle principali spedizioni, fornendo per ognuna innumerevoli informazioni di tipo testuale, fotografico e video, il tutto nelle due lingue.



Entrando all'interno dell'osservatorio, già dal primo impatto si percepisce una situazione immersiva e avvolgente, grazie all'ambiente completamente oscurato utile a mettere in evidenza le varie postazioni multimediali.
Percorrendo lo spazio allestito, infatti, ci si imbatte in numerose postazioni interattive, scenografate in modo da enfatizzare le caratteristiche del territorio che si va a narrare.

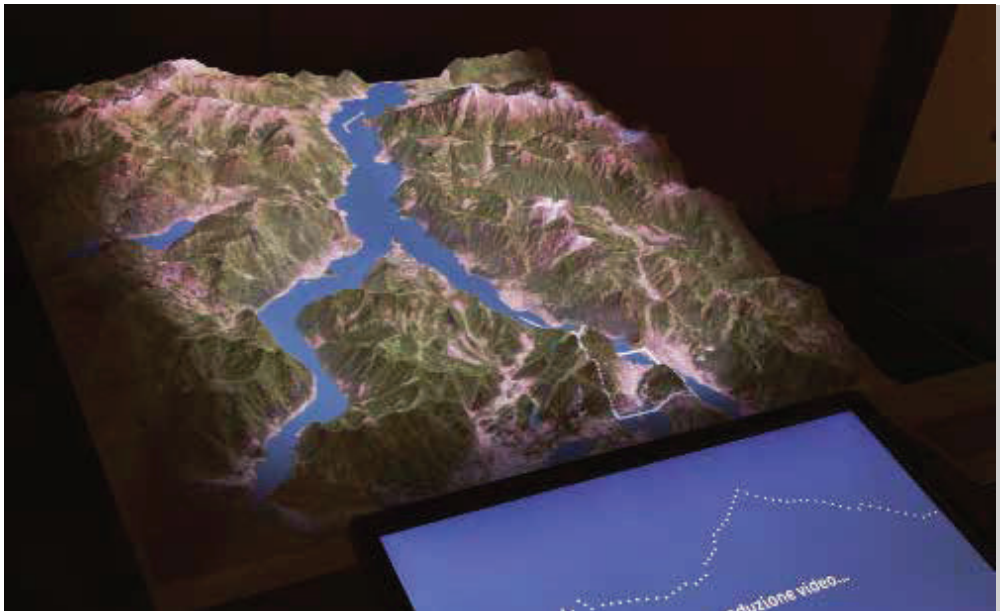


LE CRONACHE ALPINISTICHE > In questa postazione, è possibile scoprire tutto quanto è stato pubblicato nel tempo relativamente alle varie spedizioni e/o comunque articoli inerenti l'alpinismo lecchese.
La postazione scenografata a parete rocciosa, si compone di un Monitor touch 32 pollici, collegato ad un lettore per il riconoscimento di oggetti e distribuite sulle due basi, tante tessere, ognuna delle quali riportante un argomento.
Il visitatore sceglie una tessera/argomento e la poggia sul lettore. Il lettore riconosce la tessera codificata e ne riproduce la scheda-contenuti sul monitor. Può così iniziare la consultazione dei contenuti servendosi del monitor touch.

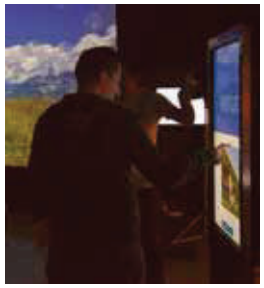
EVOLUZIONE DEI MATERIALI > Al centro dell'ambiente, è stata realizzata una parete curvilinea in cartongesso su cui viene raccontata l'evoluzione dei materiali e dell'abbigliamento alpinistico.
La grafica (stampa a parete) mostra come i materiali e l'equipaggiamento si sia evoluto nel tempo, a partire dalla cosiddetta Età del Ferro, ovvero il periodo degli alpinisti-operai e della produzione artigianale degli strumenti.
La grafica, corredata naturalmente anche da testi didascalici, è stata suddivisa in n. 5 immagini esplicative e il visitatore potrà fruirne illuminandole: ai piedi della parete, infatti, e per tutta la sua lunghezza, scorre un tappeto dotato di cinque sensori di pressione, in corrispondenza delle cinque immagini. Il visitatore, dunque, calpestando uno dopo l'altro i sensori, attiva l'illuminazione delle corrispondenti fasce di parete e della corrispondente grafica.

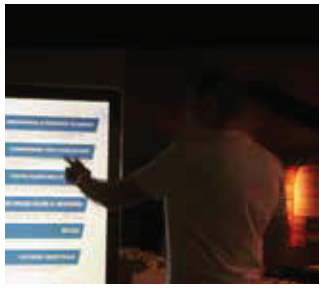
IL TERRITORIO LECCHESE > Una grande proiezione accoglie il visitatore in questa parte dell'osservatorio. Filmati e immagini evocativi degli ambienti mostrati nelle varie stagioni e girati con tecnologie utili a rendere gli scenari in modo immersivo e affascinante quali riprese con drone e video 360. Per evitare interferenze sonore, tale postazione è dotata di audio direzionale.

I PROTAGONISTI > Il lato opposto della parete curvilinea ospita un rivestimento info-grafico, riproducente numerose immagini d'archivio, soprattutto immagini dei protagonisti e dei momenti salienti dell'alpinismo lecchese. Sullo stesso lato, quattro monitor touch 32", disposti ad diverse altezze, dunque facilmente e generalmente accessibili, offrono la possibilità di conoscere i protagonisti dell'alpinismo lecchese tramite contenuti audio-video, immagini e testi.
I monitor sono accessoriati con cuffie per l'ascolto dei contenuti audio.

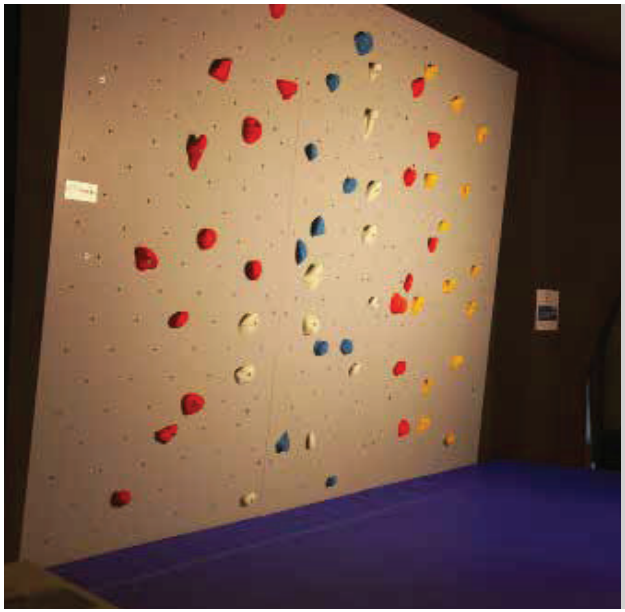


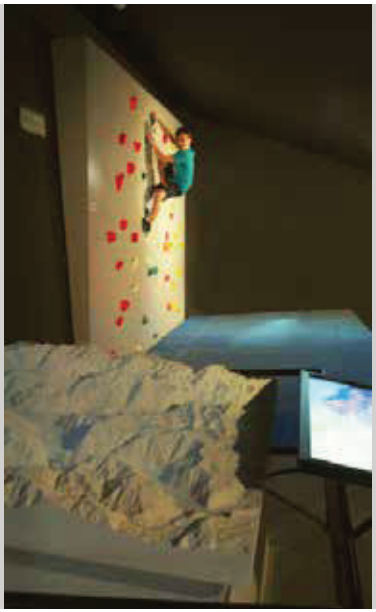
IL TERRITORIO > Proseguento la visita dell'osservatorio, ci si imbatte nella visione di un grande plastico riproducente il territorio con frontalmente un grande monitor touch.
Il plastico interattivo offre la possibilità di esplorare il contesto territoriale.
Il visitatore può selezionare sul tavolo touch presente, i contenuti da visualizzare/proiettare sul plastico (itineri, città, monti …); inoltre più utenti possono consultare contemporaneamente i diversi contenuti sul tavolo touch grazie alla modalità multitouch (10 tocchi).





INFOPOINT
Prima di lasciare l'osservatorio, una postazione infopoint consente ai visitatori di organizzare un proprio itinerario alla scoperta del territorio.
Sul monitor touch sarà possibile ricercare infatti, informazioni utili relative all'accoglienza, monumenti, musei. Notizie utili all'escursionismo e all'alpinismo lecchese (associazioni, guide...).



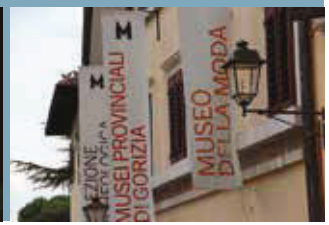


PARETE PRATICABILE > Il tema dell'alpinismo viene qui espresso tramite un approccio letteralmente fisico, con l'installazione di una Parete da arrampicata con prese sintetiche di differente grado di difficoltà.
La postazione se da un lato rappresenta un'esperienza puramente ludica, dall'altro può suscitare interesse nei confronti dell'arrampicata e dell'alpinismo e costituire uno stimolo per la ricerca di riferimenti utili all'apprendimento di questa pratica sportiva. La postazione è inoltre corredata da un pannello info-grafico con la mappa delle principali pareti lecchesi.

MUSEO DELLA MODA DI GORIZIA

EDIFICIO > Museo della Moda istituito presso la sede dei Musei Provinciali di Gorizia di proprietà dei Comuni di Gorizia e Monfalcone.

ATTIVITÀ > Il Museo della Moda è stato allestito, presso i Musei Provinciali di Gorizia, per raccontare alle giovani generazioni la storia della moda e delle tradizioni antiche attraverso modalità non solo scenografiche ma anche innovative e all'avanguardia che enfatizzano e raccontano la valenza storica e culturale delle sue esposizioni. Grazie a nuovi strumenti multimediali e interattivi i visitatori, infatti, hanno la possibilità di vivere un'esperienza immersiva, coinvolgente e personalizzata fatta di suoni e immagini che li riportano indietro nel tempo. Nelle varie sale l'attenzione viene, infatti, attratta di volta in volta da vari elementi presenti lungo il percorso quali videoproiettori, manichini, ricostruzioni scenografiche, video e postazioni multimediali. In pratica ogni visitatore in base alle proprie esigenze o curiosità potrà approfondire e strutturare un proprio percorso conoscitivo.



MUSEO MULTIMEDIALE TURCUS E MORUS (MTM), DI GONNOSTRAMATZA

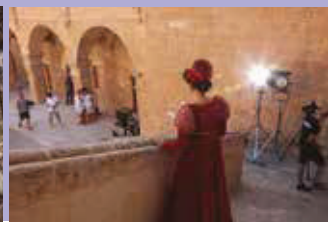
EDIFICIO > Museo Multimediale Turcus e Morus (MTM) trova spazio nell'ex Montegranatico, edificio appartenente al Comune risalente al 1811.

ATTIVITÀ > L'intervento riguarda i lavori di allestimento del museo comunale di Gonnostramatza sulle incursioni barbaresche in Sardegna. L'intervento ha lo scopo di ridisegnare e rianimare l'attuale allestimento del museo delle incursioni barbaresche in Sardegna denominato Turcus e Morus attraverso strumenti informatici, multimediali e interattivi, che costituiscono oggi la nuova frontiera degli allestimenti museali, tali da renderlo dinamico e capace di coinvolgere emotivamente e didatticamente con nuovo interessel'utente. Il Museo racconta quegli avvenimenti e quelle paure, quegli odi antichi fra cristiani e mori e quei pregiudizi, per la verità non del tutto scomparsi. Li racconta apertamente, senza ipocrisie, senza nascondere niente, perché solo così si possono vincere e superare, soprattutto oggi, soprattutto adesso, in cui la necessità di un confronto assume un'importanza fondamentale. Kaireddin, il terribile pirata, detto anche il Barbarossa, Andrea Doria, Solimano il Magnifico, le torri costiere, i villaggi scomparsi, gli avvenimenti raccontati direttamente dai personaggi del tempo che prendono vita, che raccontano di quell'antica tragica guerra, e riempiono la splendida sala del restaurato Monte Granatico del paese, accogliendo i sardi in un percorso a ritroso nel tempo dove il presente scompare per lasciar spazio alla storia da vedere e toccare. È un museo didattico, ma è anche una occasione per riparlare del passato con distacco e obiettività e per proiettarsi in un futuro prossimo, multietnico, multirazziale, plurireligioso.

PERCORSO MULTIMEDIALE CASTELLO DI COPERTINO

EDIFICIO Museo del Castello di Copertino ubicato ai margini del centro storico di Copertino (LE) sotto la tutela della Soprintendenza per i beni architettonici e paesaggistici per le Province di Lecce, Brindisi e Taranto.

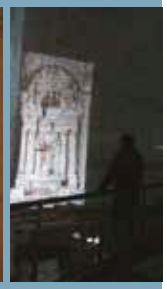
ATTIVITÀ Il progetto di valorizzazione e fruizione del castello di Copertino (LE) si propone di generare conoscenza, consapevolezza e senso di appartenenza al territorio attraverso l'istituzione di un Museo multimediale e interattivo in cui il monumento non diventa solo qualcosa da visitare passivamente ma è un percorso partecipato e interattivo. Il percorso è stato strutturato per una visione dei contenuti anche di tipo immersiva e stereoscopica. Tra i vari contenuti è stata realizzata, anche, una docufiction in abiti d'epoca che ha visti impegnati alla regia Gabriele Cipollitti, regista RAI di Quark, Superquark e Ulisse, mentre il ruolo principale dello scultore Bellotto è stato interpretato da Paolo Sassanelli, conosciuto dal grande pubblico per i ruoli di Un medico in famiglia e L'ispettore Coliandro e tante altre esperienze cine televisive. La docufiction racconta in maniera del tutto nuova le vicende storiche legate al castello.



PERCORSO MULTIMEDIALE CASTELLO CARLO V DI LECCE

EDIFICIO > Museo del Castello di Carlo V di Lecce sotto la tutela della Soprintendenza per i beni architettonici e paesaggistici per le Province di Lecce, Brindisi e Taranto.

ATTIVITÀ > Nell'ambito dei lavori del Castello Carlo V in Lecce, realizzati per la Direzione Regionale per i Beni Culturali e Paesaggistici della Puglia, è stato allestito un percorso di visita interattivo e multimediale all'interno del Museo in cui l'utente si mette a confronto con la storia del Castello e dei suoi protagonisti. Tra i vari allestimenti di tipo interattivo e immersivo è stata realizzata anche una docufiction dal titolo Giangiacomo dell'Acaya. La docufiction permette al visitatore di rivivere l'ambientazione del passato attraverso la ricostruzione di episodi, fatti ed atmosfere caratterizzanti l'epoca presa in esame. Questa modalità immersiva ci consente di far vivere allo spettatore/visitatore il monumento con tutta la sua forza evocativa. A condire questo immaginifico scenario sano i due attori Marescotti Ivano e Pannofino Francesco magistralmente guidati da Gabriele Cipollotti, regista RAI di Quark, Superquark e Ulisse. La docufiction realizzata in green screen con effetti VFX, tecnica video 3D all'avanguardia che da la possibilità di inserire in background elementi scenografici di mera fantasia o comunque non più esistenti.



MUSEO DEL BOSCO DI SUPERSANO, LECCE

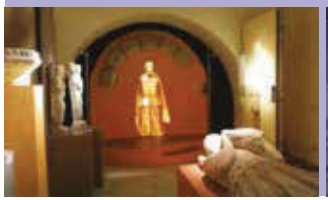
EDIFICIO > Museo del Bosco presso Castello Manfredi - Piazza IV Novembre - Supersano (LE) sotto la tutela della Soprintendenza per i beni architettonici e paesaggistici per le Province di Lecce, Brindisi e Taranto.

Attività Il percorso espositivo del Mubo - Museo del Bosco è stato realizzato con l'obiettivo principale di configurare il museo come una struttura aperta e in relazione con il territorio e la comunità di riferimento. L'allestimento realizzato si compone di una serie di installazioni didattiche ed esperienziali progettate con l'intento di coinvolgere sempre più il visitatore nell'esperienza di visita e fruizione anche per fruitori ipo e non vedenti. Tra le varie attività è stato allestito un percorso di visita attarvero il quale il visitatore supportato da un'audioguida e dalle brochure del Museo può ricevere informazioni e approfondimenti sul posto. Particolare attenzione è stata riservata all'allestimento del percorso tattile con la fornitura di audioguide per ipo e non vedenti, pannelli, planimetrie, mappe tattili per consentire loro un'agevole visita. Il video, invece, è stato realizzato per raccontare il bosco e le sue peculiarità. Il documentario, della durata di 15", ripercorre il territorio con riprese dall'alto, con drone, in una cornice di musiche originali ed accattivanti.

PERCORSO MULTIMEDIALE MUSEO CIVICO DI FOGGIA

EDIFICIO > Museo civico di Foggia realizzato all'interno di Palazzo Arpi uno degli edifici monumentali più antichi della città ricostruito sui resti della residenza imperiale che Fedewrico II aveva fatto erigere nel 1223.

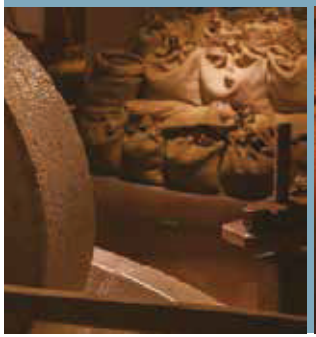
ATTIVITÀ > Per il Museo Civico di Foggia è stato progettato un percorso di visita che, con l'ausilio di prodotti multimediali, accessibili da supporti digitali, amplifica le sensazioni, le informazioni e punta ad ampliare il desiderio di conoscenza, non solo delle opere esposte, ma di contestualizzarle al territorio circostante e ai beni archeologici e storici in esso contenuto. Grazie all'uso di supporti informatici, come il tablet, touch screen, cornici digitali, ecc... e a un sapiente uso di scenografie ed illuminazione adeguata, è stato creato un percorso di visita immersivo che cattura l'attenzione del visitatore.



PERCORSO MULTIMEDIALE MUSEO DELLE ARTI E TRADIZIONI DI MONTE SANT'ANGELO

EDIFICIO > Museo delle Arti e Tradizioni popolari intitolato a Giovanni Tancredi presso i locali dell'ex convento dei Francescani sottoposto a tutela della Soprintendenza dei beni archeologici della Puglia - Taranto.

ATTIVITÀ > Meta di pellegrinaggi dei fedeli cristiani sin dal VI secolo e sede dell'Ente Parco Nazionale del Gargano, la città di Monte Sant'Angelo è celebre, soprattutto, per il Santuario di San Michele Arcangelo che nel 2011 diventa Patrimonio Mondiale dell'Umanità UNESCO con il circuito seriale The Longobards in Italy, Places of Power, 568 - 774 A.D., entrando a far parte della schiera dei più autorevoli Beni Culturali del mondo e cioè nella World Heritage List. Grazie a un restyling signicativo per alcuni dei monumenti più rappresentativi della città di San Michele, è stato realizzato il Museo delle Arti e Tradizioni popolari intitolato a Giovanni Tancredi. Il META rappresenta, per vocazione scientica e modernità di comunicazione, un riferimento come museo delle tradizioni che parla al futuro. Considerata, la sua natura di museo etnografico, è stato progettato un percorso di visita che, con l'ausilio di prodotti multimediali, accessibili da supporti digitali, amplica le sensazioni, le informazioni e punta a creare nuove suggestioni e ad ampliare il desiderio di conoscenza, non solo delle opere esposte, ma di contestualizzarle al territorio circostante e agli usi e costumi che esse richiamano. Il META si snoda su due piani, all'interno dei quali vengono esposti oggetti che testimoniano i mestieri e la vita quotidiana delle genti garganiche, attraverso un contesto immersivo e comunicativo con proiezioni, suoni, animazioni e moderni supporti di visita interattiva che nalmente rendono vivo quel grande scrigno di beni culturali immateriali che è il META di Monte Sant'Angelo.



MUSEO VIRTUALE DI SANTA SCOLASTICA, BARI

EDIFICIO > Museo di Santa Scolastica realizzato presso il Bastione di Santa Scolastica nel centro cittadino di Bari, sotto la tutela del Segretariato Regionale della Puglia del MiBACT (Ministero dei Beni Ambientali Culturali e Turismo) e della Città Metropolitana di Bari.

ATTIVITÀ > Con l'intento di "privilegiare sia la comprensione storica dei luoghi sia offrire al visitatore chiavi di lettura della valenza storico – archeologiche della città e, in progressione, della Terra di Bari e dell'intera Regione" è stato realizzato nelle stessa città di Bari il Museo di Santa Scolastica. Una vetrina ed una porta d'accesso della città e al territorio in cui partendo da esso verrà realizzato un percorso che dal cuore della città si dirama sino alle periferie, attraverso percorsi tematici o territoriali diffusi in tutto lo spazio urbano. Un percorso che permette, attraverso video e contenuti multimediali realizzati ad hoc con l'interpretazione di personaggi/attori e ricostruzioni 3d, ai visitatori di scoprire e apprezzare i valori monumentali e la complessa stratigrafia del luogo che si attraversa e, contemporaneamente, permette loro di immedesimarsi e comprendere i vari periodi storici che hanno caratterizzato la terra di Bari.

MUSEO VIRTUALE DEL PIANO DELLE FOSSE DI CERIGNOLA

EDIFICIO > Museo virtuale del Piano delle Fosse presso i locali del primo piano dell'Ex Convento dei Frati Domenicani allocato all'interno del Piano delle Fosse bene che da 1982 è sottoposto a vincolo tutelativo del Ministero per i Beni Culturali e Ambientali.

ATTIVITÀ > Per raccontare alle giovani generazioni la storia di Cerignola intrisa di fatica e sudore, di sole, di buone annate e cattivi raccolti, è stato allestito e realizzato un museo che, attraverso modalità non solo scenografiche ma anche innovative e all'avanguardia, enfatizza e racconta la valenza storica e culturale del Piano delle fosse di Cerignola. Grazie a nuovi strumenti multimediali e interattivi i visitatori hanno la possibilità di vivere un'esperienza immersiva, coinvolgente e personalizzata. In un ambiente oscurato, l'attenzione sarà attratta di volta in volta da vari elementi presenti lungo il percorso quali monitor, pannelli, ricostruzioni scenografiche, proiezioni e postazioni multimediali. In pratica ogni visitatore in base alle proprie esigenze o curiosità potrà approfondire e strutturare un proprio percorso conoscitivo.

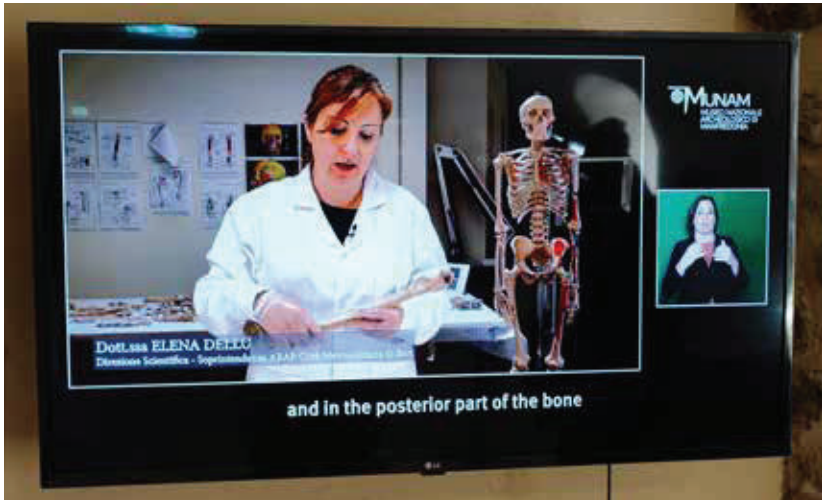
MUSEO DI MANFREDONIA

In ambito di valorizzazione museale, quello del Castello Manfredonia realizzato fra il 2021 ed il 2022 è stato uno dei piu innovativi e soddisfacenti, sia per i contenuti video che per quelli multimediali sempre curati nello stile, e ricchi di contenuti, ma anche e sopratutto per un nuovo metodo di fruizione dei reperti museali tramite la "tiflodidattica" che concepita per gli ipovedenti si è rivelata anche un ottimo polo di attrazione per tutt i visitatori che grazie a delle copie fedeli stampate in 3d hanno la possibilità di "toccare" parte dei reperti esposti nelle teche ed apprezzarne i particolari e di conseguenza far si che l'esperienza resti più impressa nella loro memoria.

Non meno importate ed innovativo è stato il totem touch screen che in maniera interattiva, e grazie al supporto di fedeli ricostruzoni di modelli 3d racconta la storia del castello da unica torre di guardia costiera fino alla fortezza giunta fino a noi.

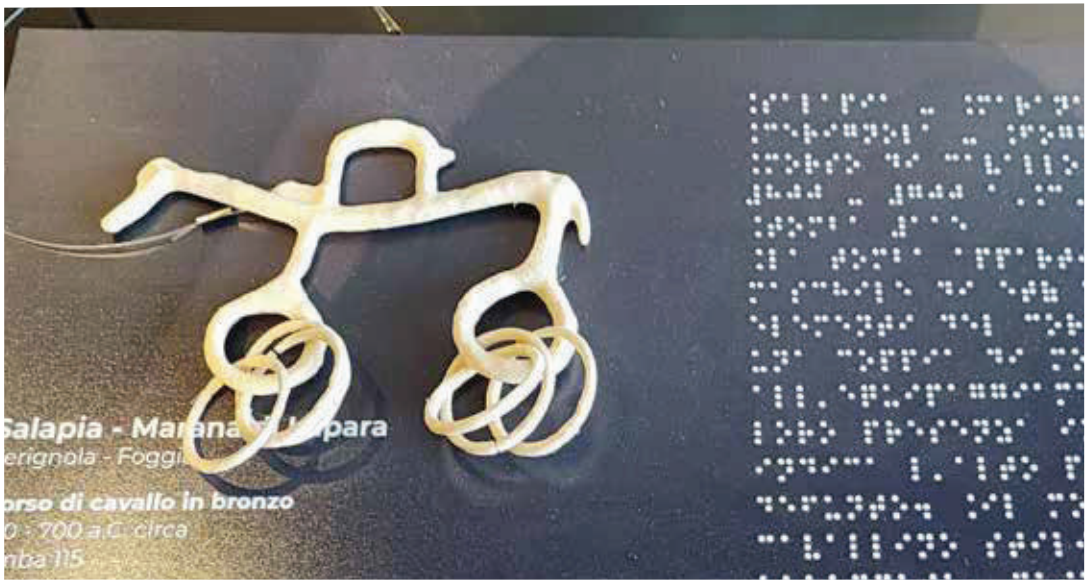
Al fianco del totem è stato allestito uno splendido plastico in stampa 3d del castello di circa un metro per un metro.

Contenuti video



Alcune immagini estratte dai video dei monitor presenti nelle sale della sepoltura di Biccari (la prima) e nella sala delle Stele Daune (la seconda). Da notare che entrambi i video sono corredati dalla traduttrice LIS dei contenuti.

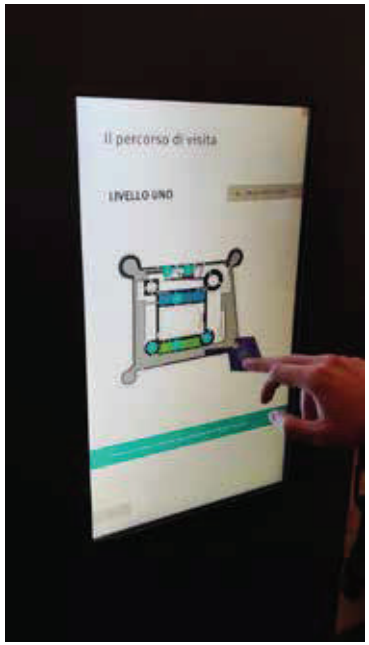
Tiflodidattica

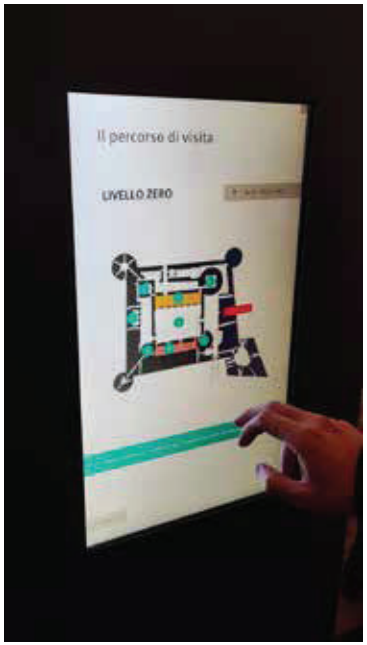


Alcuni dei reperti scelti per la tiflodidattica. Da notare che su ogni supporto è stato creato anche un pannello in lingua Braille a completamento dell'opera.

I rispettivi modelli digitali dei reperti, ricavati dalle scansioni 3d, successivamente stampati, rifiniti ed esposti.

Totem interattivo 3D

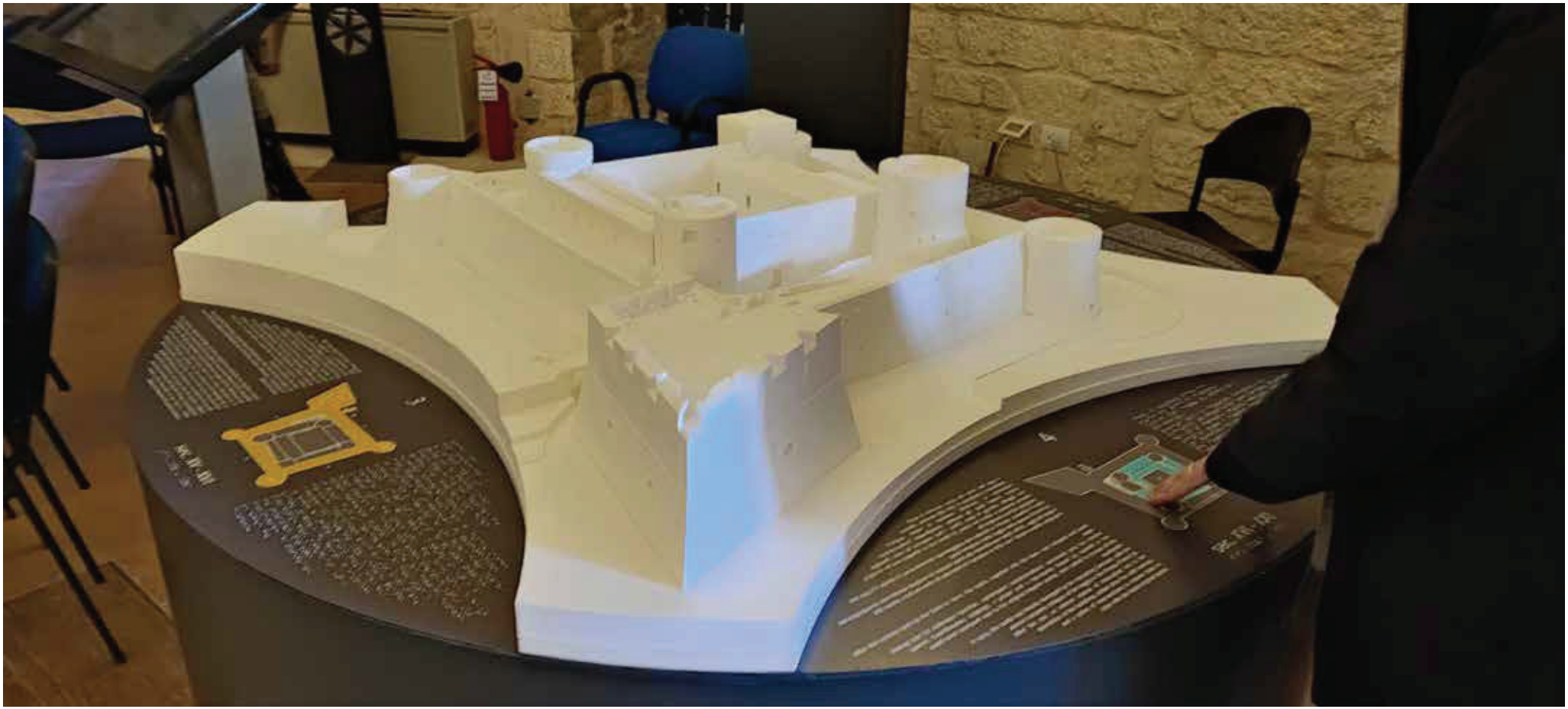




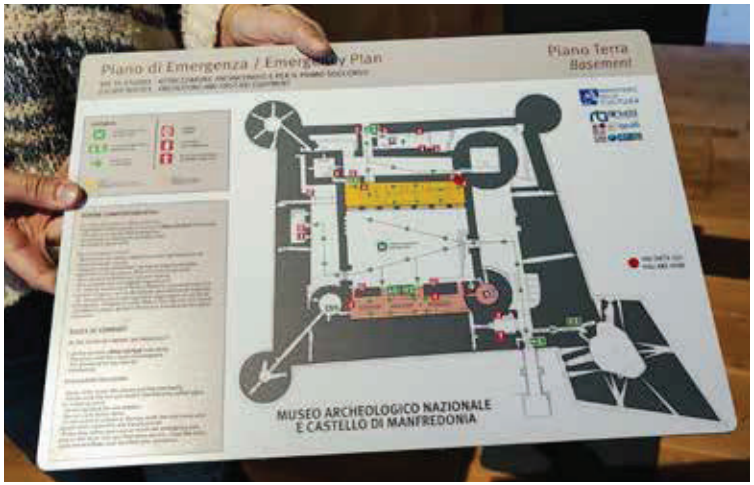
Alcune angolazioni del modello 3d utilizzato nel totem interattivo.

ALLESTIMENTI MUSEALI

Il plastico del castello in stampa 3d



Segnaletica e comunicazione



ALLESTIMENTI MUSEALI

MUSEO DEL PAESAGGIO E DELLA NATURA, PARCO NAZIONALE DEL CILENTO:

Fornitura e messa in opera di allestimenti interattivi, percorsi con contenuti in braille e scenografie in Villa Matarazzo del Parco Nazionale del Cilento Vallo di Diano e Alburni, che è Patrimonio Mondiale dell'Umanità dell'UNESCO ed è stato incluso nella prestigiosa rete delle Riserve della Biosfera del Programma MAB UNESCO (Man and Biosphere).

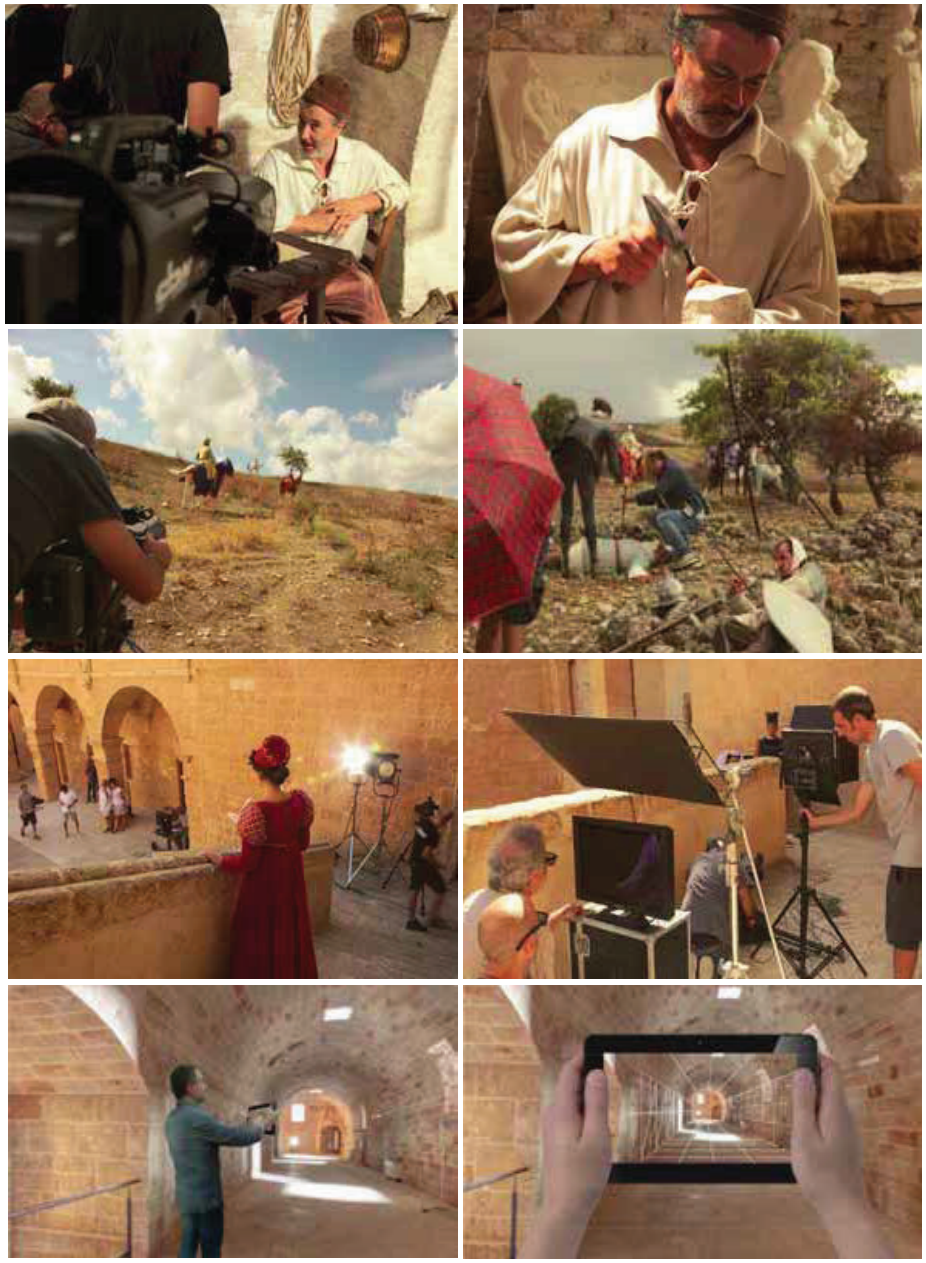
All'interno del Parco, attrattore culturale di importanza nazionale ed internazionale, è stato realizzato l'allestimento del Museo multimediale. Questo onsiste nella realizzazione di esperienze in Virtual Reality con riprese video 360 interattive dei territori del Parco del Cilento, forniture di strumentazioni e creazione contenuti atti all'apprendimento interattivo e percorsi tramite app georeferenziata.

Dell'allestimento fanno anche parte la realizzazione di contenuti di comunicazione sul sito internet, sui social network oltre alla posa in opera di pannelli grafici fruibili anche per i non vedenti tramite il braille.

PRODUZIONI VIDEO

FILMATO STEREOSCOPICO ED APP PER MUSEO DI COPERTINO (LE)

Il progetto di valorizzazione e fruizione del castello di Copertino (LE) si propone di generare conoscenza, consapevolezza e senso di appartenenza al territorio attraverso l'istituzione di un Museo multimediale ed interattivo, in cui il monumento non diventa solo qualcosa da visitare passivamente ma è un percorso partecipato ed interattivo.
Prima di iniziare il percorso, i visitatori assistono alla proiezione di un filmato stereoscopico della durata di 10 minuti, utile alla conoscenza delle principali vicende storiche che lo hanno interessato e ad inquadrare al meglio il manufatto rispetto all'intero sistema castellare. La docufition racconta in maniera del tutto nuova le vicende storiche legate al castello. In particolare è stata realizzata una **docufiction stereoscopica** in abiti d'epoca che ha visto impegnato alla regia **Gabriele Cipollitti, regista RAI di Quark**, Superquark ed Ulisse, mentre il ruolo principale dello scultoreBellotto è interpretato da **Paolo Sassanelli**, conosciuto dal grande pubblico per i ruoli di "Un medico in famiglia" e "L'ispettore Coliandro".
Tale tipologia di proiezione, permette allo spettatore di vivere un'esperienza altamente immersiva ed affascinante, potendo quasi "entrare" nel filmato proiettato. Infatti, i visitatori sono muniti di specifici occhiali polarizzati.
Con la visione stereoscopica il pubblico entra in una dimensione in cui gli oggetti e i protagonisti si staccano dallo schermo. Personaggi, immagini stereo 3D, effetti speciali: singole parti che entrano in un sistema in cui ogni elemento si muove su un piano diverso, per allontanarsi o raggiungere lo spettatore. Per la costruzione di un video 3d stereoscopico servono due filmati 3D calcolati e proiettati contemporaneamente per ognuno dei due occhi, in pratica due video 3D in stereoscopia contemporanei. Ogni inquadratura è stata studiata attentamente per intervenire sulla convergenza e sulla distanza tra le due camere.
Lungo il percorso di visita del Castello di Copertino sono state allocate delle isole interattive da cui fruire, attraverso **App create ad hoc** per l'allestimento ed un tablet, di contenuti in modalità realtà aumentata. Attraverso un sistema di ebeacon allocati in punti strategici, concordati con la Committenza, il visitatore dotato di tablet, vede attivarsi un richiamo. Posizionandosi sui punti richiamati e attivando la relativa applicazione, si potrà ammirare ciò che circonda il visitatore com'era nel passato, magicamente e con perfetta coincidenza con l'esistente guardando in alto, in basso e tutt'intorno.
La realtà aumentata crea una nuova modalità di visita e di conoscenza dei beni architettonici, archeologici e paesaggistici. Nella realtà aumentata, la persona continua a vivere la comune realtà fisica, ma usufruisce di informazioni aggiuntive o manipolate della realtà stessa e può emozionarsi guardando da un diverso punto di vista architettonico e storico, gli stessi ambienti dove fisicamente si trova. Da passivo spettatore, il visitatore diventa con questo strumento, il vero protagonista attivo dell'azione culturale.



FILMATO CON INSERIMENTI 3D E PRODUZIONE APP PER MUSEO DI LECCE

Nell'ambito dei lavori del Castello Carlo V in Lecce, realizzati per la Direzione Regionale per i Beni Culturali e Paesaggistici della Puglia, è stato allestito un percorso di visita interattivo e multimediale all'interno del Museo in cui l'utente si mette a confronto con la storia del Castello e dei suoi protagonisti. Tra i vari allestimenti di tipo interattivo e immersivo è stata realizzata anche una docufiction dal titolo "Giangiacomo dell'Acaya". La docufiction permette al visitatore di rivivere l'ambientazione del passato attraverso la ricostruzione di episodi, fatti ed atmosfere caratterizzanti l'epoca presa in esame.
Questa modalità immersiva ci consente di far vivere allo spettatore/visitatore il monumento con tutta la sua forza evocativa.
A condire questo immaginifico scenario sono i due attori Marescotti Ivano e Pannofino Francesco magistralmente guidati da Gabriele Cipollotti, regista RAI di Quark, Superquark ed Ulisse. La docufiction realizzata in green screen con effetti VFX, tecnica video 3D all'avanguardia che da la possibilità di inserire in background elementi scenografici di mera fantasia o comunque non più esistenti.
All'interno del percorso museale del Castello Carlo V di Lecce sono stati realizzati sistemi personalizzati di interazione con il percorso di visita. Partendo dal sistema domotico della casa produttrice Philippe Hue il team di ingegneri e sofwaristi interni all'HGV ha sviluppato un sistema modulare audio, video in cui man mano che l'utente percorre determinati spazi del Castello si attivano proiezioni, rumori, voci ricreando atmosfere sensoriali armonizzate in un susseguirsi di particolari sensazioni.
Inoltre, grazie a tablet consegnati agli utenti all'ingresso, è possibile attivare un App che consente di poter visitare gli spazi di visita con l'ausilio di una guida virtuale, interpretata dal noto conduttore televisivo Savino Zaba, che offre informazioni ed approfondimenti.

FARAGOLA
UN MONDO RITROVATO

La nostra ultima produzione cinematografica, ci riporta indietro al V secolo d.c. nella fedele ricostruzione di Villa Faragola presso Ascoli Satriano. Un sito archelogico di rilevanza mondiale dove giacciono i resti di una sontuosa villa romana, abitata da un ricco dominus e la sua corte, ora rivive nelle scene ricostruite con scrupolo ed attenzione dei dettagli.
Con l'ausilio delle più moderne tecniche cinematografiche di ripresa e postproduzione e grazie al prezioso supporto delle ricostruzioni grafiche in 3d è stato possibile far rinascere la villa in tutto il suo antico splendore.

Oltre alla produzione cinematografica sono stati allestiti all'esterno del sito archeologico cinque punti di osservazione con un nuovissimo sistema immersivo di nostra ideazione chiamato "la porta del tempo" che consente al visitatore, tramite un tablet ed attraversando il telaio di una porta in metallo fissato nel terreno, di rivivere lo stesso punto di osservazione del posto nel V secolo d.c. potendo cosi rivedere la villa nel suo massimo splendore attraverso il tablet con un'immagine a 360°

PRODUZIONI VIDEO

PRODUZIONI VIDEO

APP, AUGMENTED E VIRTUAL REALITY

COMUNE DI VICO DEL GARGANO

REALIZZAZIONE DI UNA APPLICAZIONE DI REALTÀ AUMENTATA SU MAPPA ALLA BIBLIOTECA DI VICO DEL GARGANO, DI CUI AL PROGETTO "BIBLIOTECA DEL CORSO PROGETTO DI VALORIZZAZIONE DELLA BIBLIOTECA COMUNALE "GIUSEPPE DEL VISCIO" – VICO DEL GARGANO"

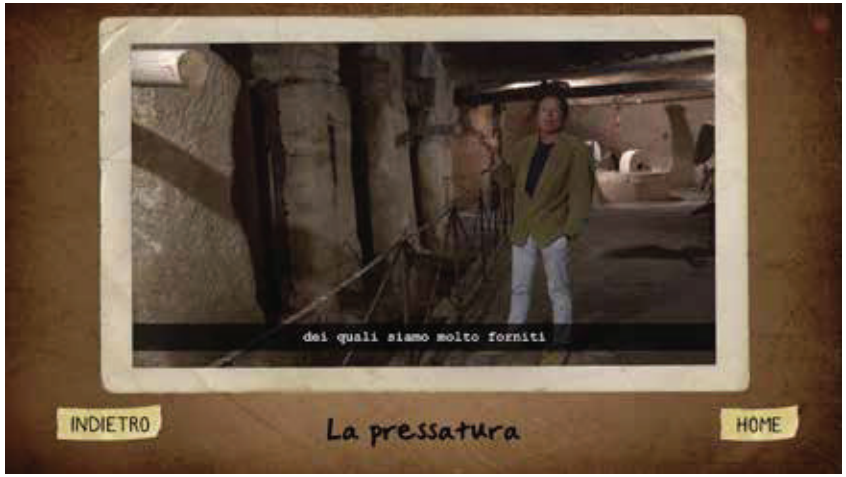
Progettazione e lo sviluppo di un'applicazione che consente all'utente di vivere un'innovativa esperienza di mixed reality attraverso una mappa con la rappresentazione dell'area prospiciente Vico del Gargano e la costa fino alle isole Tremiti. L'utente dopo aver indossato i visori disponibili in biblioteca, può accedere ai contenuti multimediali (articoli, video, approfondimenti, ricostruzioni 3D, brani audio ecc…). Scopo dell'applicazione è far conoscere all'utente le bellezze naturali e paesaggistiche della costa garganica, del mare e del territorio intorno a Vico.

GIOCO INTERATTIVO

All'ingresso della biblioteca, grazie ad un totem interattivo, si potrà testare il proprio grado di conoscenza del territorio, cimentandosi in un gioco di abilità. Un avatar proporrà in un tempo prestabilito una serie di domande riguardanti la storia, la cultura ed altro, legate al territorio. Al termine, a seconda del grado di conoscenza, proporrà la lettura di specifici testi per approfondire gli argomenti trattati.

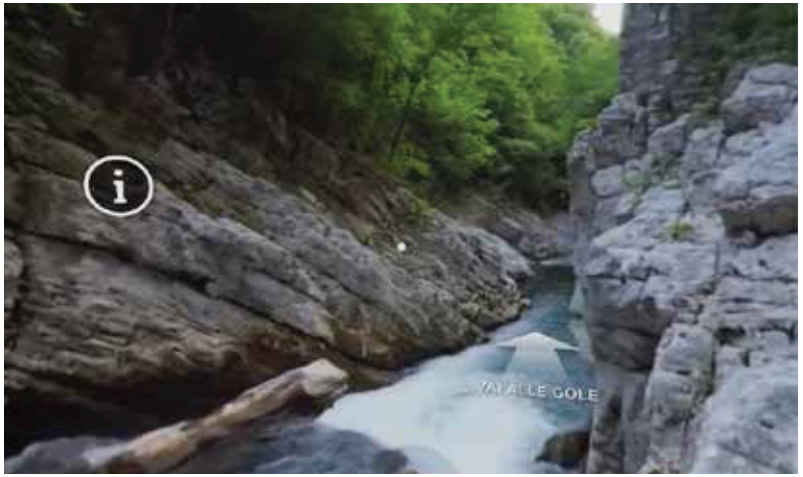
STORYTELLING

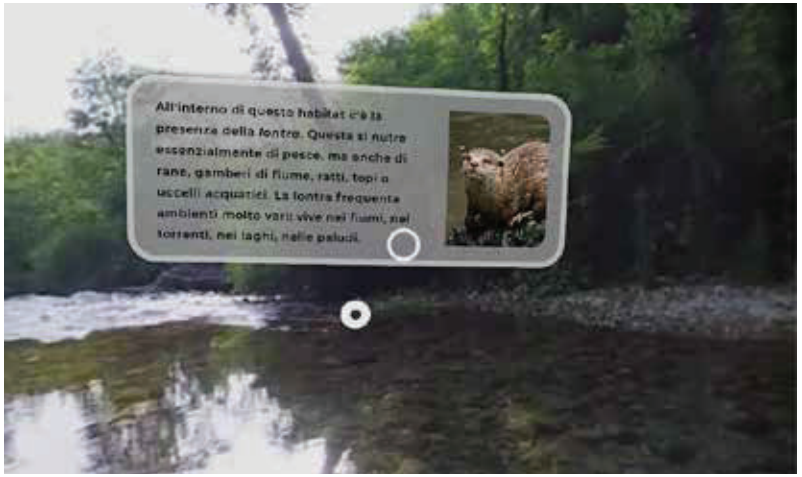
Attraverso un leggio dotato di un grande monitor touch, si potranno scoprire, attraverso interviste video, le testimonianze di vari personaggi di Vico del Gargano che raccontano storie e aneddoti relativi a vari argomenti come giochi, riti, arte sacra, mestieri antichi, la fede e la storia locale.



TOUR IMMERSIVI CON VIRTUAL REALITY:

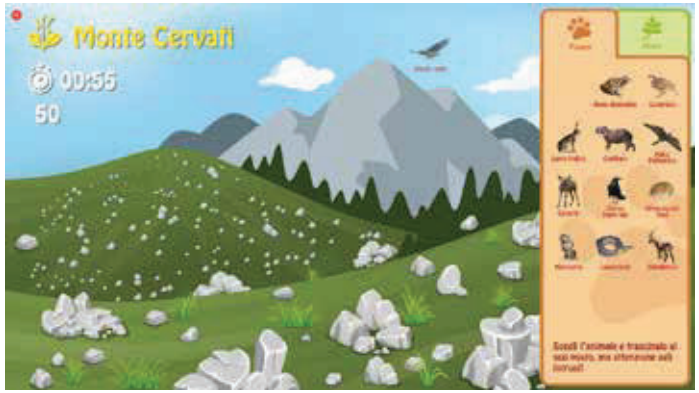
Sono state realizzate tre postazioni provviste di Gear VR tramite i quali sarà possibile scoprire in maniera immersiva alcuni dei biomi che fanno parte del Parco Nazionale. Una volta indossato il dispositivo ci si ritroverà in un vasto ambiente esplorabile a 360 gradi, con vari punti di interesse tra i quali il visitatore potrà spostarsi, che fornirà numerose informazioni su flora e fauna che lo popolano.





GIOCO INTERATTIVO

Rivolto sopratutto ai più piccoli, un gioco interattivo in inglese ed italiano, collocato su schermi interattivi (uno per ogni ambiente), permetterà ai giovani utenti di identificare la flora e la fauna che abita un dato ambiente. Il tutto è corredato da un sistema di punti per verificare le conoscenze.



APP:

Scaricando l'app sullo smartphone, sarà possibile, tramite georeferenziazione, accedere a specifici contenuti aggiuntivi durante tutto il percorso, in maniera automatica e relativa al luogo in cui ci si trova.

Difatti, ogni qualvolta ci si troverà dinanzi ad un diorama, si avrà la possibilità di scegliere uno degli oggetti numerati ed approfondire la conoscenza dello stesso tramite schede nell'app.

Dopo aver visionato il filmato introduttivo, ai visitatori del sito, sarà dato un tablet opportunamente adattato per essere visibile alla luce del giorno.

Lungo il percorso del sito, ci si imbatterà in n. 5 “porte magiche”, opportunamente installate in punti strategici.

Guardando la realtà attraverso lo schermo, e inquadrando la porta, magicamente al suo interno apparirà il sito ricostruito e un personaggio in abiti romani (già visto alla fine del filmato introduttivo), inviterà a varcare la soglia.

Questo aspetto permetterà al visitatore di proiettarsi mentalmente in un’altra dimensione, di avere la sensazione di oltrepassare lo spazio e il tempo.

La visione del sito ricostruito, si attiverà infatti solo attraversando la porta. Una barriera invisibile apparirà sullo schermo successivamente, a indicare il limite entro cui fruire delle ricostruzioni.

A questo punto, ci si incamminerà verso le altre porte e, attraverso la stessa dinamica, si verrà accolti di volta in volta dalla guida virtuale che introdurrà alle rispettive zone visitabili.

HGVitalia

SISTEMI PER COMUNICARE

Via Legnano, 32
San Severo (FG) – Italia
T: 0882 241000
info@hgvitalia.it