DYNAMIC LIGHT AND AUGMENTED REALITY to deepen Cultural Heritage

Rassegna stampa delle principali pubblicazioni
dal 09.10.2017 al 01.12.2017

Comunicati stampa

- (8 ottobre) "***Luce interattiva, comunicazione multimediale e realtà aumentata: un innovativo progetto per la valorizzazione dei Beni Culturali, candidato al Compasso d'Oro 2018"***

- (8 ottobre) ***"Luce interattiva, comunicazione multimediale e realtà aumentata: dal Veneto un innovativo progetto per la valorizzazione dei Beni Culturali, candidato al Compasso d'Oro 2018"***

- (10 ottobre) ***"Interactive lighting, multimedia communication and augmented reality: an innovative project for the enhancement of Cultural Heritage, running for the Compasso d'Oro award 2018"***

Rassegna stampa

Mensili
Dicembre 2017, **Venezia News**

Quotidiani
10 ottobre 2017, **Il Gazzettino -** Cultura&Spettacoli, *"La nuova luce sui dettagli del Tintoretto"* (V.M. Corsetti)

10 ottobre 2017, **La Nuova di Venezia Mestre** - Giorno&Notte "*Compasso d'Oro. Luce interattiva e realtà aumentata. Il porgetto e veneto"* (M.Pivato)

2 novembre 2017, **Corriere del Veneto - Cultura&Spettacoli** *"Venezia: Tintoretto rivisto dalla multimedialità"* (V. Tuzii)

Web
ottobre 2017, **tpc MAG**
https://www.tecnologopercaso.com/MMS/?s=2463-%22Dynamic%20Light%20and%20Augmented%20Reality%22&p=

9 ottobre 2017, **ARCHEOMATICA**
https://www.archeomatica.it/ict-beni-culturali/dynamic-light-and-augmented-reality-una-esperienza-museale-e-immersiva-di-nuova-generazione

9 ottobre 2017, **IL GAZZETTINO**
https://www.ilgazzettino.it/nordest/venezia/scuola_grande_di_san_rocco-3290798.html

10 ottobre 2017, **ITALIA PER ME**
http://quadro-elettrico-impianto-illuminazione.italiaperme.com/2017/10/10/luci-comunicazione-multimediale-e-realta-aumentata-ci-si-puo/

10 ottobre 2017, **LUCE**
http://luceweb.eu/2017/10/10/adi-design-index-2017/

10 ottobre 2017, **VENEZIA TODAY**
http://www.veneziatoday.it/cronaca/progetto-illuminazione-opere-arte-premio.html

10 ottobre 2017, **ROERO ILLUMINAZIONI**
https://www.roero-illuminazione.it/cms/newsportal/roero-university/progetti/51125-dynamic-light-and-augmented-reality-una-esperienza-museale-e-immersiva-di-nuova-generazione.-html

23 ottobre 2017, **ARTSLIFE**
http://www.artslife.com/2017/10/23/la-fruizione-museale-cambia-volto-dynamic-light-and-augmented-reality-venezia/

24 ottobre 2017, **EXIBART**
http://www.exibart.com/notizia.asp?IDNotizia=55183&IDCategoria=204

2 novembre 2017, **ART SPECIAL DAY**
http://www.artspecialday.com/9art/2017/11/02/etinarcadiaego-dynamic-light-and-augmented-reality/

4 gennaio 2018 **IL SOLE 24ORE**
http://barbaraganz.blog.ilsole24ore.com/2018/01/04/cinque-professionisti-e-la-rivoluzione-della-luce-a-venezia-la-crocifissione-del-tintoretto-come-non-lavete-mai-vista/

8 gennaio 2018, **ABITARE**
http://www.abitare.it/it/architettura/materiali-tecnologia/2018/01/08/crocefissione-tintoretto-interattivo/

22 gennaio 2018, **LUCE NEWS**
http://www.lucenews.it/vedere-tintoretto-dallilluminazione-dinamica-allesperienza-digitale-realta-aumentata/

TV
28 ottobre, **7 Gold TELEPADOVA**
http://www.7goldtelepadova.tv/7inpunto/marco-luitprandi/

Venezia, 09 ottobre 2017

Dynamic light and Augmented Reality

to deepen Cultural Heritage

Luce interattiva, comunicazione multimediale e realtà aumentata: dal Veneto un innovativo progetto per la valorizzazione dei Beni Culturali, candidato al Compasso d'Oro 2018

La prima opera a beneficiare dell'innovativo sistema interattivo è stata la "Crocifissione" di Tintoretto, alla Scuola Grande di San Rocco a Venezia

Parte dal Veneto la nuova sfida per l'innovazione nel campo dei Beni Culturali con un inedito **progetto di realtà aumentata,** ***Dynamic Light and Augmented Reality****,* messo a punto da cinque professionisti operativi tra Treviso e Venezia; **Alberto Pasetti Bombardella**, **Marco Luitprandi**, **Chiara Masiero Sgrinzatto, Luca-Nicolò Vascon** e **Matteo Tagliatti.**

Grazie a queste sue caratteristiche di innovazione, originalità e funzionalità, il progetto è stato selezionato per la pubblicazione sull'**ADI design Index** e quindi **candidato per il prestigioso Premio Compasso d'Oro ADI 2018** - il più autorevole premio mondiale per il design - oltre che per il **Premio Nazionale per l'Innovazione** patrocinato dalla Presidenza della Repubblica**,** che vede ogni anno la segnalazione da parte di ADI dei prodotti più significativi dal punto di vista dell'innovazione.

Dynamic Light and Augmented Reality integra, in un'unica piattaforma, **illuminotecnica, domotica e comunicazione multimediale,** a favore di un'esperienza museale immersiva di nuova generazione.
L'illuminazione dinamica a led, formata da soluzioni che spaziano dalla luce omogenea a scene specifiche, fornisce una nuova dimensione temporale e percettiva alla fruizione dell'opera aumentando l'esperienza emotiva.
Il sistema per *smart devices* (tablet e smartphone) in **realtà aumentata,** costruisce un ponte con lo spazio fisico, permettendo di selezionare direttamente le combinazioni luminose, di esplorare da vicino ogni dettaglio e di accedere a contenuti multimediali, aumentando l'interattività con l'opera che si ha di fronte. Introdurre lo spettatore ad un'esperienza museale di nuova generazione significa accompagnarlo in un percorso di scoperta, coinvolgerlo nella narrazione attraverso la comunicazione personalizzata. Si tratta di un'importante novità nell'ambito della valorizzazione dei Beni Culturali verso una fruizione museale sempre più esperienziale.

La **prima opera** a diventare interattiva grazie all'applicazione di questo sistema è la grande tela, lunga più di 12 metri per oltre 5 di altezza, raffigurante la ***Crocifissione,*** uno dei capolavori realizzati da **Jacopo Tintoretto,** per la **Scuola Grande di San Rocco a Venezia,** nel 1565**.** La sofisticata regia di luci ed ombre dà vita ad un racconto, animando il celebre dipinto, e stimola suggestioni che permettono di scoprire nuove interpretazioni di questa straordinaria opera, sorprendentemente viva e dinamica. Non più dunque una visione "passiva", ma un'autentica immersione nell'opera e nel suo ambiente, per svelare i suoi significati più reconditi.

L'illuminazione dinamica a LED, perfettamente integrata nell'ambiente della Sala grazie all'adattamento delle pre-esistenti piantane a braciere di Mariano Fortuny, è in grado di generare effetti che spaziano dalla **luce omogenea,** cioè la "classica" interpretazione museale, al **focus su campiture tematiche specifiche,** altrimenti difficilmente distinguibili; i particolari sullo sfondo, i volti dei protagonisti minori, le figure evanescenti e atmosferiche che contraddistinguono l'opera del celebre pittore veneziano, appaiono con tutta la loro espressività.
Grazie alla **fotografia VR** alla base del sistema (costituita da una immagine da oltre 3.5 gigapixel) è possibile apprezzare il dettaglio delle **singole pennellate, la trama della tela**, oltre ai particolari delle decorazioni lignee di contorno.
Dall'interfaccia digitale, si accede ad informazioni, contenuti critici, didattici e alle immagini della *Crocifissione*, che permettono di **apprezzare lo stesso dettaglio**, ma **da una posizione frontale: la stessa** che avrebbe potuto avere il **Tintoretto durante l'esecuzione dell'opera**.

Il progetto è frutto della sinergia di cinque professionisti con relativi studi tra Treviso e Venezia: lo **Studio Pasetti** di Alberto Pasetti Bombardella specializzato in lighting design applicato alla valorizzazione dei Beni Culturali, incaricato dal 2009 della progettazione illuminotecnica della Scuola Grande di San Rocco e dal 2014 della valorizzazione della "Sala dell'Albergo"; **Nuovostudio** di Marco Luitprandi e **Officine Panottiche** di Chiara Masiero Sgrinzatto e Luca-Nicolò Vascon che operano nel campo della fotografia, dell*'interaction design* e dell'immagine interattiva, responsabili dello sviluppo dei contenuti multimediali e della *user experience*; lo **Studio Tagliatti** di Matteo Tagliatti che ha realizzato il software per la gestione simultanea di dispositivi multimediali e dispositivi scenici.

Informazioni per la stampa:
Chiara Vedovetto
chiara.vedovetto@gmail.com
+39 3491692486

Dynamic light and Augmented Reality to deepen Cultural Heritage

Scheda tecnica

Tipologia
lighting design – interaction design

Committente
Scuola Grande Arciconfraternita di San Rocco

Designer
Studio Pasetti – Alberto Pasetti Bombardella
Nuovostudio – Marco Luitprandi
Officine Panottiche – Chiara Masiero Sgrinzatto, Luca-Nicolò Vascon
Studio Tagliatti – Matteo Tagliatti

Collaboratori
Chiara Brunello
Emanuele Basso

Luogo
Scuola Grande di San Rocco, Venezia

video
https://vimeo.com/opof/sanrocco

Profili professionali

STUDIO PASETTI lighting | Alberto Pasetti Bombardella

Laureato nel 1990 con lode, presso Lo IUAV di Venezia, negli anni seguenti approfondisce aspetti di museografia e di illuminotecnica espositiva negli Stati Uniti presso la facoltà di Architettura di Los Angeles (SCIARC) e presso il Getty Conservation Institute, con una borsa di studio del C.N.R. Dal 1995 la sua attività professionale si rivolge al settore del lighting design con l'omonimo "STUDIO PASETTI lighting". E' consulente, nel pubblico e nel privato, con particolare attenzione all'innovazione tecnologica e alla valorizzazione del patrimonio culturale. Ha sviluppato progetti innovativi per Soprintendenze regionali, Musei e Fondazioni, unendo ricerca e sperimentazione, verso nuove forme di comunicazione visiva attraverso la regia nell'illuminazione. E' autore di numerosi articoli specialistici e testi sul tema della luce per esporre, e docente corso di Illuminotecnica presso la Facoltà di Design e Arti dello IUAV di Venezia, tra il 2001 e il 2012.

nuovostudio | Marco Luitprandi

Progetta e realizza artefatti per la comunicazione con una particolare attenzione alle dinamiche della percezione. Specializzato in graphic e interaction design, nuovostudio fornisce soluzioni di comunicazione complessa e responsiva. Luitprandi ha insegnato al IUAV di Venezia, al Politecnico di Milano e all'Uniss di Alghero, oggi è docente di "grafica multimediale" allo IED di Venezia. Nel 2006 è co-autore del cdrom "Ab Olympo la dimora del Mantegna" e nel 2010 pubblica "Le relazioni fra l'evoluzione tecnologica e il fare dell'interaction designer" in "Index" AAVV, Franco Angeli - Sassari.

officine panottiche | Chiara Masiero Sgrinzatto, Luca-Nicolò Vascon

Progetta e realizza contenuti visivi, con competenze specifiche sull'immagine interattiva e sulle tecnologie di realtà virtuale. Officine Panottiche fornisce soluzioni complete nel campo della comunicazione visiva, sviluppando tecniche e metodologie innovative di ripresa e fruizione dell'immagine digitale, a seconda delle specificità del progetto. Dal 1998 è attiva in ricerca & sviluppo attraverso partnership con aziende produttrici di attrezzatura fotografica specializzata e di software houses che lavorano con video e fotografia panoramica. Vascon è stato docente presso lo IUAV di Venezia e FAMU di Praga; Masiero Sgrinzatto è coordinatrice del corso "Media Design" allo IED di Venezia.

Tagliatti Studio | Matteo Tagliatti

Consulente informatico e sviluppatore di siti web freelance. Con un background formativo tecnico derivante dagli studi in Architettura, la passione per informatica, elettronica e tecnologie connesse, ha intrapreso un nuovo percorso professionale orientato alla ricerca e allo sviluppo di sinergie tra le proprie competenze. Le collaborazioni con diversi studi professionali, combinate alla versatilità della sua figura professionale, promuovono ogni giorno stimoli per ampliare i suoi interessi multidisciplinari.

Venezia, 09 ottobre 2017

Dynamic light and Augmented Reality
to deepen Cultural Heritage

Luce interattiva, comunicazione multimediale e realtà aumentata: un innovativo progetto per la valorizzazione dei Beni Culturali, candidato al Compasso d'Oro 2018

La prima opera a beneficiare dell'innovativo sistema interattivo è stata la "Crocifissione" di Tintoretto, alla Scuola Grande di San Rocco a Venezia

La nuova sfida nel campo della valorizzazione dei Beni Culturali si gioca sul terreno dell'innovazione per rendere interattiva e sempre più coinvolgente l'esperienza museale. Con questo proposito, un team di quattro professionisti, **Alberto Pasetti Bombardella**, **Marco Luitprandi**, **Chiara Masiero Sgrinzatto**, **Luca-Nicolò Vascon** e **Matteo Tagliatti**, ha messo a punto un inedito progetto di realtà aumentata al servizio della fruizione dell'opera d'arte: ***Dynamic Light and Augmented Reality.***

Grazie a queste sue caratteristiche di innovazione, originalità e funzionalità, il progetto è stato selezionato per la pubblicazione sull'**ADI design Index** e quindi **candidato per il prestigioso Premio Compasso d'Oro ADI 2018** - il più autorevole premio mondiale per il design - oltre che per il **Premio Nazionale per l'Innovazione** patrocinato dalla Presidenza della Repubblica**,** che vede ogni anno la segnalazione da parte di ADI dei prodotti più significativi dal punto di vista dell'innovazione.

Dynamic Light and Augmented Reality integra, in un'unica piattaforma, **illuminotecnica, domotica e comunicazione multimediale,** a favore di un'esperienza museale immersiva di nuova generazione.
L'illuminazione dinamica a led, formata da soluzioni che spaziano dalla luce omogenea a scene specifiche, fornisce una nuova dimensione temporale e percettiva alla fruizione dell'opera aumentando l'esperienza emotiva.
Il sistema per *smart devices* (tablet e smartphone) in **realtà aumentata,** costruisce un ponte con lo spazio fisico, permettendo di selezionare direttamente le combinazioni luminose, di esplorare da vicino ogni dettaglio e di accedere a contenuti multimediali, aumentando l'interattività con l'opera che si ha di fronte. Introdurre lo spettatore ad un'esperienza museale di nuova generazione significa accompagnarlo in un percorso di scoperta, coinvolgerlo nella narrazione attraverso la comunicazione personalizzata. Si tratta di un'importante novità nell'ambito della valorizzazione dei Beni Culturali verso una fruizione museale sempre più esperienziale.

La **prima opera** a diventare interattiva grazie all'applicazione di questo sistema è la grande tela, lunga più di 12 metri per oltre 5 di altezza, raffigurante la ***Crocifissione,*** uno dei capolavori realizzati da **Jacopo Tintoretto,** per la **Scuola Grande di San Rocco a Venezia,** nel 1565**.** La sofisticata regia di luci ed ombre dà vita ad un racconto, animando

il celebre dipinto, e stimola suggestioni che permettono di scoprire nuove interpretazioni di questa straordinaria opera, sorprendentemente viva e dinamica. Non più dunque una visione "passiva", ma un'autentica immersione nell'opera e nel suo ambiente, per svelare i suoi significati più reconditi.

L'illuminazione dinamica a LED, perfettamente integrata nell'ambiente della Sala grazie all'adattamento delle pre-esistenti piantane a braciere di Mariano Fortuny, è in grado di generare effetti che spaziano dalla **luce omogenea,** cioè la "classica" interpretazione museale, al **focus su campiture tematiche specifiche,** altrimenti difficilmente distinguibili; i particolari sullo sfondo, i volti dei protagonisti minori, le figure evanescenti e atmosferiche che contraddistinguono l'opera del celebre pittore veneziano, appaiono con tutta la loro espressività.
Grazie alla **fotografia VR** alla base del sistema (costituita da una immagine da oltre 3.5 gigapixel) è possibile apprezzare il dettaglio delle **singole pennellate, la trama della tela**, oltre ai particolari delle decorazioni lignee di contorno.
Dall'interfaccia digitale, si accede ad informazioni, contenuti critici, didattici e alle immagini della *Crocifissione*, che permettono di **apprezzare lo stesso dettaglio**, ma **da una posizione frontale: la stessa** che avrebbe potuto avere il **Tintoretto durante l'esecuzione dell'opera**.

Il progetto è frutto della sinergia di cinque professionisti con relativi studi tra Treviso e Venezia: lo **Studio Pasetti** di Alberto Pasetti Bombardella specializzato in lighting design applicato alla valorizzazione dei Beni Culturali, incaricato dal 2009 della progettazione illuminotecnica della Scuola Grande di San Rocco e dal 2014 della valorizzazione della "Sala dell'Albergo"; **Nuovostudio** di Marco Luitprandi e **Officine Panottiche** di Chiara Masiero Sgrinzatto e Luca-Nicolò Vascon che operano nel campo della fotografia, dell*'interaction design* e dell'immagine interattiva, responsabili dello sviluppo dei contenuti multimediali e della *user experience*; lo **Studio Tagliatti** di Matteo Tagliatti che ha realizzato il software per la gestione simultanea di dispositivi multimediali e dispositivi scenici.

Informazioni per la stampa:
Chiara Vedovetto
chiara.vedovetto@gmail.com
+39 3491692486

Dynamic light and Augmented Reality to deepen Cultural Heritage
Scheda tecnica

Tipologia
lighting design – interaction design

Committente
Scuola Grande Arciconfraternita di San Rocco

Designer
Studio Pasetti – Alberto Pasetti Bombardella
Nuovostudio – Marco Luitprandi
Officine Panottiche – Chiara Masiero Sgrinzatto, Luca-Nicolò Vascon
Studio Tagliatti – Matteo Tagliatti

Collaboratori
Chiara Brunello
Emanuele Basso

Luogo
Scuola Grande di San Rocco, Venezia

video
https://vimeo.com/opof/sanrocco

Profili professionali

STUDIO PASETTI lighting | Alberto Pasetti Bombardella

Laureato nel 1990 con lode, presso Lo IUAV di Venezia, negli anni seguenti approfondisce aspetti di museografia e di illuminotecnica espositiva negli Stati Uniti presso la facoltà di Architettura di Los Angeles (SCIARC) e presso il Getty Conservation Institute, con una borsa di studio del C.N.R. Dal 1995 la sua attività professionale si rivolge al settore del lighting design con l'omonimo "STUDIO PASETTI lighting". E' consulente, nel pubblico e nel privato, con particolare attenzione all'innovazione tecnologica e alla valorizzazione del patrimonio culturale. Ha sviluppato progetti innovativi per Soprintendenze regionali, Musei e Fondazioni, unendo ricerca e sperimentazione, verso nuove forme di comunicazione visiva attraverso la regia nell'illuminazione. E' autore di numerosi articoli specialistici e testi sul tema della luce per esporre, e docente corso di Illuminotecnica presso la Facoltà di Design e Arti dello IUAV di Venezia, tra il 2001 e il 2012.

nuovostudio | Marco Luitprandi

Progetta e realizza artefatti per la comunicazione con una particolare attenzione alle dinamiche della percezione. Specializzato in graphic e interaction design, nuovostudio fornisce soluzioni di comunicazione complessa e responsiva. Luitprandi ha insegnato al IUAV di Venezia, al Politecnico di Milano e all'Uniss di Alghero, oggi è docente di "grafica multimediale" allo IED di Venezia. Nel 2006 è co-autore del cdrom "Ab Olympo la dimora del Mantegna" e nel 2010 pubblica "Le relazioni fra l'evoluzione tecnologica e il fare dell'interaction designer" in "Index" AAVV, Franco Angeli - Sassari.

officine panottiche | Chiara Masiero Sgrinzatto, Luca-Nicolò Vascon

Progetta e realizza contenuti visivi, con competenze specifiche sull'immagine interattiva e sulle tecnologie di realtà virtuale. Officine Panottiche fornisce soluzioni complete nel campo della comunicazione visiva, sviluppando tecniche e metodologie innovative di ripresa e fruizione dell'immagine digitale, a seconda delle specificità del progetto. Dal 1998 è attiva in ricerca & sviluppo attraverso partnership con aziende produttrici di attrezzatura fotografica specializzata e di software houses che lavorano con video e fotografia panoramica. Vascon è stato docente presso lo IUAV di Venezia e FAMU di Praga; Masiero Sgrinzatto è coordinatrice del corso "Media Design" allo IED di Venezia.

Tagliatti Studio | Matteo Tagliatti

Consulente informatico e sviluppatore di siti web freelance. Con un background formativo tecnico derivante dagli studi in Architettura, la passione per informatica, elettronica e tecnologie connesse, ha intrapreso un nuovo percorso professionale orientato alla ricerca e allo sviluppo di sinergie tra le proprie competenze. Le collaborazioni con diversi studi professionali, combinate alla versatilità della sua figura professionale, promuovono ogni giorno stimoli per ampliare i suoi interessi multidisciplinari.

Venice, november 2017

Dynamic lighting and Augmented Reality
to deepen Cultural Heritage

Interactive lighting, multimedia communication and augmented reality: an innovative project for the enhancement of Cultural Heritage, running for the Golden Compass 2018

The first work to benefit from this innovative interactive system was the "Crucifixion" by Tintoretto, at the Scuola Grande di San Rocco in Venice

The new challenge in the field of enhancement of Cultural Heritage concerns innovation to make the museum experience increasingly interactive and captivating. With this in mind, a team of five professionals, **Alberto Pasetti Bombardella**, **Marco Luitprandi**, **Chiara Masiero Sgrinzatto**, **Luca-Nicolò Vascon** and **Matteo Tagliatti**, developed an unprecedented augmented-reality project at the service of the enjoyment of the work of art: ***Dynamic Lighting and Augmented Reality.***

Thanks to its characteristics of innovation, authenticity and functionality, the project was selected for publication on **ADI's Design Index** and is **running for the prestigious ADI Golden Compass Award 2018** – the most influential design award worldwide – as well as the **National Innovation Award** sponsored by the Office of the President of the Republic, with ADI annually reporting the major innovative products.

In one platform, *Dynamic Lighting and Augmented Reality* integrates **lighting system, home automation and multimedia communication,** in favour of a next-generation immersive museum experience.
Dynamic LED lighting, with solutions ranging from homogeneous light to specific settings, supplies a new temporal and perceptive dimension to the enjoyment of the work by increasing the emotional experience.
The **augmented-reality** system for smart devices (tablets and smartphones) creates a bridge with the physical space, allowing light combinations to be directly selected, in order to thoroughly explore every detail and access multimedia content, increasing interaction with the work in front of the visitors. Introducing visitors to a next-generation museum experience means accompanying them through a path of discovery, involving them in the narrative through customized communication. This is brand new in the field of enhancement of Cultural Heritage through an increasingly immersive museum enjoyment.

The **first work** to have become interactive thanks to the application of this system was made by **Jacopo Tintoretto** for the **Scuola Grande di San Rocco in Venice,** in 1565. The large painting – 12 metres by 5 – depicting the ***Crucifixion,*** is one of Tintoretto's masterpieces. The sophisticated direction of lights and shadows brings a narration to life, livening up the famous painting, and inspires suggestions that allow new interpretations of this surprisingly alive and dynamic extraordinary work to be discovered. The vision is

no longer “passive”, but an authentic immersion in the work and its surroundings, in order to reveal its most secret meanings.

The dynamic LED lighting, perfectly integrated in the Room thanks to the adaptation of the existing brazier-shaped floor luminaires of Mariano Fortuny, is able to create effects ranging from **homogeneous lighting,** the “classic” museum interpretation, to a **focus on specific themed backgrounds,** otherwise hardly distinguishable; the details in the background, the faces of secondary characters, the indistinct and atmospheric figures characterising the work of the renowned Venetian painter, appear in all their expressiveness.
Thanks to a **VR photography**-based system (>3.5 gigapixel image), you can appreciate the detail of **each brushstroke, the texture of the canvas**, in addition to the details of the surrounding wooden decorations.
From the digital interface you can access information, critical content, tutorials and the images of the *Crucifixion*, **appreciating the same detail**, but **from a frontal position: the same one** as **Tintoretto’s in the making of his work**.

The project comes from the synergy of five professionals whose firms are located between Treviso and Venice: **Studio Pasetti** of Alberto Pasetti Bombardella specialising in lighting design applied to the enhancement of Cultural Heritage, in charge since 2009 of the lighting design of Scuola Grande di San Rocco and since 2014 of the enhancement of “Sala dell’Albergo”; **Nuovostudio** of Marco Luitprandi and **Officine Panottiche** of Chiara Masiero Sgrinzatto and Luca-Nicolò Vascon working in photography, interaction design and interactive image, responsible for the development of multimedia content and the user experience; **Studio Tagliatti** of Matteo Tagliatti has developed the software for the simultaneous management of multimedia devices and theatre props.

Press information:
Chiara Vedovetto
chiara.vedovetto@gmail.com
+39 3491692486

Il pittore della luce

Tintoretto protagonista di una nuova sfida immersiva

Nel 2011 Bice Curiger, allora direttrice della 54. Biennale Arte di Venezia, pose al centro tre tele del Tintoretto come prologo alla sua mostra *Illuminazioni-Illuminations*, dichiarando: «Nel Tintoretto la luce ha un ruolo importante, ne fa un uso febbrile, dando alla composizione un'apparenza di disordine che ribalta le regole del Rinascimento». In attesa delle celebrazioni di *Tintoretto 500*, che culmineranno il 7 settembre 2018 (sino al 6 gennaio 2019) a Palazzo Ducale e alle Gallerie dell'Accademia nella grande mostra/evento dedicata al Maestro, un progetto pilota sta interessando la Scuola di San Rocco. ***Dynamic Light and Augmented Reality***, messo a punto da cinque professionisti operativi tra Treviso e Venezia – **Alberto Pasetti Bombardella, Marco Luitprandi, Chiara Masiero Sgrinzatto, Luca-Nicolò Vascon e Matteo Tagliatti** – è una nuova sfida per l'innovazione nel campo dei Beni Culturali, che coniuga luce interattiva, comunicazione multimediale e realtà aumentata, applicato in anteprima alla grande tela della ***Crocifissione***, uno dei capolavori realizzati da **Jacopo Tintoretto**, per la **Scuola Grande di San Rocco** a Venezia. Per queste sue caratteristiche di innovazione, originalità e funzionalità, il progetto è stato selezionato per la pubblicazione sull'ADI design Index e candidato ufficialmente oggi per il prestigioso Premio Compasso d'Oro ADI 2018, oltre che per il Premio Nazionale per l'Innovazione. Alberto Pasetti Bombardella e Marco Luitprandi ci guidano all'interno del progetto.

Voi siete un team di esperti, ognuno con delle specifiche specializzazioni: illuminotecnica, domotica, comunicazione multimediale. Come è nato il progetto *Dynamic Light and Augmented Reality* che fonde alla perfezione ogni aspetto della vostra ricerca?
Nasce da un'esigenza che si è manifestata al termine della realizzazione del nuovo progetto di illuminazione. Ovvero, lo sviluppo del concept per una nuova luce studiata per la Scuola Grande di San Rocco ha permesso di mettere in evidenza nuovi aspetti fondamentali della comunicazione del patrimonio culturale, nonché delle opere pittoriche e dei grandi teleri del Tintoretto. L'assunto di partenza si è basato sulla capacità di un sistema a LED di rispondere alle primarie esigenze in materia di conservazione e musealizzazione delle opere, conferendo un grado interpretativo superiore grazie all'uso di scene luminose molteplici e dedicate. Questo principio, a sua volta, deriva dal presupposto di un'attenta lettura storica e semiologica dell'opera d'arte, da cui scaturisce la volontà di favorire l'osservazione di porzioni o dettagli della composizione artistica ma anche di comprenderne significati generali non evidenti. Nel momento conclusivo della realizzazione del nuovo impianto di illuminazione per la Sala dell'Albergo è emersa la nuova potenzialità degli effetti dinamici spettacolari della luce sulle opere e sull'architettura ospitante, a cui tuttavia sembrava mancasse una voce narrativa in senso ampio. A questo punto l'estensione del progetto verso una nuova piattaforma di comunicazione multimediale è sembrato un passaggio naturale per abbinare alla luce una modalità immersiva di lettura e di approfondimento complementare. Ad ogni scena luminosa viene fatto corrispondere un insieme di contenuti digitali visivi, complementari e interpretativi, con lo scopo di aumentare la realtà attraverso un nuovo racconto. In questo modo il *lighting design* si è fuso con le competenze specialistiche di comunicazione, *interaction design*, coordinamento d'immagine e *software engineering*.

Avete scelto la grandiosa tela della *Crocifissione* del Tintoretto della Scuola Grande di San Rocco come dipinto dimostrativo. Perché siete partiti proprio da quest'opera?
La *Crocifissione* risulta un'opera di straordinarie proporzioni fisiche e già questa particolarità costituisce un motivo di richiamo per i visitatori della Scuola, desiderosi di vedere l'opera più grande che Tintoretto abbia concepito. Nel momento in cui ci si trova di fronte al grande telero ci si rende conto che è praticamente impossibile capire visivamente la complessità e la ricchezza dei personaggi, che continuano ad apparire uno dopo l'altro in funzione della direzione in cui l'occhio è rivolto. Inoltre, l'opera in sé cela particolari, dettagli e significati simbolici che solo uno studio attento e minuzioso può svelare. La *Crocifissione* non poteva non costituire il miglior esempio per la messa in opera del progetto immersivo e narrativo.

Parola d'ordine: valorizzazione e esperienza museale immersiva. Quali le novità offerte al pubblico e quali le opportunità offerte alla ricerca di esperti e studiosi?
Al pubblico viene offerta una modalità nuova di relazionarsi con l'opera d'arte e il suo ambiente di riferimento. Tale soluzione non vuole sostituirsi al principio di fruizione museale tradizionale, bensì integrarsi fornendo la plusvalenza di un'esperienza molto coinvolgente in cui l'aspetto culturale conoscitivo diventa parte integrante di una dimensione emozionale nello scoprire le diverse scene interpretative. L'osservatore potrà scoprire aspetti inediti dell'opera e del suo ambiente ospitante aderendo ad un'offerta museale, parallela alla visita tradizionale, che lo coinvolgerà in un gruppo di visita guidato da persona esperta. La piattaforma del sistema interattivo digitale consente la selezione di tematiche di approfondimento collegate alle scene luminose in un ordine personalizzabile e reversibile. I contenuti sono implementabili nel tempo e quindi permettono un aggiornamento del criterio narrativo. Tale opzione consente a studiosi ed esperti di stabilire un rapporto dialettico bi-univoco per lo scambio di nozioni e informazioni di rilevanza storico-artistica e consentire di riformulare nel tempo i contenuti digitali offerti dal sistema, permettendo di fidelizzare i visitatori.

Come il progetto sarà declinato su scala generale al patrimonio storico artistico? Quali criticità legate alla fruizione potrà risolvere?
Il binomio luce e contenuti digitali non può costituire una soluzione universale nel settore dei beni culturali. È necessario valutare caso per caso al fine di verificare la corrispondenza tra le caratteristiche dell'opera da valorizzare, il relativo contesto architettonico ospitante con le funzionalità del sistema nel suo complesso. Tendenzialmente le opere e gli spazi più adatti sono quelli caratterizzati da un elevato livello di complessità e da una ricchezza di particolari tali da rendere molto utile un sistema narrativo su più livelli interpretativi. Di fatto, il progetto si basa sulla capacità di indurre la conoscenza e la scoperta dei beni culturali attraverso l'uso combinato di stimoli diversi e tra loro complementari: la contemplazione diretta coinvolgente e l'assimilazione di approfondimenti tematici digitali in contemporanea. Sotto il profilo dell'esperienza conoscitiva rappresenta una dimensione che permette di accedere ad una nuova consapevolezza dell'arte e dell'architettura grazie al rigenerarsi degli approfondimenti, frutto di studi e di analisi ulteriori e al riformularsi nel tempo delle scene luminose. In sintesi, una via dell'interpretazione in continua evoluzione, una sorta di enciclopedia multimediale dell'esperienza museale, dove però il contatto diretto con l'opera è imprescindibile e la regia curatoriale assicura un coinvolgimento emozionale e culturale di altissimo livello.

Mariachiara Marzari

Farmacie

VENEZIA

▶**Fino a venerdì 13 ottobre alle 9**
In servizio 24 ore su 24
SAN MARCO Navoni "Al Mondo" - Frezzeria, 1676
CASTELLO Di Martino "Dell'Orso" - Campo S.Maria Formosa, 6127
SAN POLO Burati San Polo Alla Colonna e Mezza - Campo S. Polo, 2012
CA' BALLARIN Vrella "Del Litorale" - Via Fausta n.179 int.14
LIDO DI VENEZIA Marangoni "Internazionale" - Gran Viale, 55/A

MESTRE

▶**Fino a giovedì 12 ottobre ore 9**
In servizio 24 ore su 24
MESTRE
Comunale Ambasciatori - v. Torino 33
ZELARINO
Pedrina - v. Castellana 99/q
QUARTO D'ALTINO
Perulli - v.Roma 38

CHIOGGIA

▶**Martedì 10**
All'Adriatico - v. Mediterraneo 157 Sottomarina

CAVARZERE

▶**Fino a venerdì 13 ottobre ore 19.15**
ADRIA
Nadalini - Riviera Matteotti n.12

RIVIERA-MIRANESE

▶**In servizio 24 ore su 24**
Fino a venerdì 13 ottobre ore 19.30
BORBIAGO - MIRA Zambon - Via Firenze,1-3
SPINEA Zaccarelli "Serenissima" - Via Roma, 278

SANDONATESE

▶**Fino a venerdì 13 ottobre ore 8.45**
SAN DONA' DI PIAVE Pilla - Via 13 Martiri n.169
JESOLO Zorzetto "Internazionale" - Via N. Sauro, 25

PORTOGRUARESE

▶**Fino a venerdì 13 ottobre ore 8.45**
PORTOGRUARO Fabroni - Via Fondaco n.2

Progetto di illuminazione dinamica e di realtà aumentata a San Rocco

La nuova luce sui dettagli del Tintoretto

(C) Ced Digital e Servizi I ID: 00577987 I IP: 93.54.87.73 sfoglia.ilgazzettino.it

SCUOLA GRANDE DI SAN ROCCO Un nuovo sistema per ammirare "La Crocifissione" del Tintoretto

ARTE

▶Un sistema innovativo è stato installato sulla "Crocifissione"

VENEZIA Si chiama "Dynamic Light and Augmented Reality", è stato ideato da Alberto Pasetti Bombardella, Marco Luitprandi, Chiara Masiero Sgrinzatto, Luca-Nicolò Vascon e Matteo Tagliatti e concorrerà al Compasso d'Oro Adi 2018, il più prestigioso premio nazionale per l'innovazione e il più autorevole a livello mondiale per il design. Grazie a una sua prima sperimentazione nella Scuola grande di San Rocco, dove a beneficiare di questo progetto comprensivo di luce interattiva, comunicazione multimediale e realtà aumentata è "La Crocifissione" di Jacopo Tintoretto. Il tutto da una sola piattaforma, finalizzata all'ammirazione dell'opera da una nuova dimensione temporale e percettiva E resa possibile da un'illuminazione a led, omogenea o concentrata a piacere su scene specifiche.

«Il sistema in realtà aumentata per tablet e smartphone - spiegano i suoi ideatori - è un grande passo avanti nei processi di valorizzazione dei beni culturali. Costruisce un ponte con lo spazio fisico, permettendo di selezionare direttamente le combinazioni luminose, esplorare i dettagli e accedere a contenuti multimediali dialogando con quanto si ha di fronte. Ciò consente allo spettatore di fruire di un'esperienza museale di ultima generazione e da una prospettiva alquanto diversa da quelle cui è abituato normalmente. In altre parole, gli si facilita una narrazione personalizzata di quanto sta ammirando». Tutt'altro che casuale che per la sperimentazione del sistema sia stata scelta la Scuola grande di San Rocco, dove già Mariano Fortuny aveva introdotto nella prima metà del secolo scorso dispositivi d'illuminazione moderni. E nell'ambito della "Cappella Sistina di Tintoretto", la sua imponente "Crocifissione", che lungo dodici metri per cinque di altezza e in un raffinatissimo gioco di luci e ombre, è un racconto nel racconto. I progettisti assicurano che "l'illuminazione dinamica a led è perfettamente integrata nell'ambiente e consente la visione completa dell'opera o di particolari altrimenti difficilmente distinguibili, come dettagli sullo sfondo o volti di personaggi. Grazie a immagini che superano i 3.5 megapixel, valorizza ogni pennellata dell'artista».

Vettor Maria Corsetti

© RIPRODUZIONE RISERVATA

La mostra

"Italiani e la moda" ultime settimane

STRA (S.B.) Ultime settimane per visitare la mostra "Gli Italiani e la moda 1860-1960" al Museo Nazionale di Villa Pisani a Stra che ha raggiunto la ragguardevole quota di oltre 90 mila visitatori. Chiuderà i battenti il 1° novembre. Racconta la storia affascinante di 100 anni di moda italiana, attraverso oltre 300 fotografie originali. «La mostra - sottolinea il direttore gestioni museali e mostre Munus Lorenzo Soave - si concentra sulla moda di tutti i giorni».

ADESSO L'IDEA E DESTINATA A CONCORRERE PER IL PREMIO "COMPASSO D'ORO ADI 2018"

IN BREVE

BY NIGHT
QUARTETTO FEMMINILE
(C.M.) Da Los Angeles le Stars At Night, quartetto tutto femminile, protagonista stasera alle 21 al "Profondo Rosso" (Cannaregio 2839). Una musica energica e potente, in cui il rock punk più duro si arricchisce di spunti psichedelici e rock'n'roll. Formata nel 2010, la band composta da Irene Quiles (voce e tastiere), Elizabeth Banuelos (basso), Seleste Diaz (chitarra) e Joana Rubio (batteria) ha inciso due dischi e partecipato a diversi tour internazionali.

FENICE
OMAGGIO A ZOLTÁN KODÁLY,
Questo pomeriggio, alle 18 nelle Sale Apollinee del Teatro La Fenice, ci sarà il concerto per pianoforte del Maestro Tamás Érdi dal titolo "Omaggio a Zoltán Kodály", nel 50° anniversario della morte. Il compositore ungherese Zoltán Kodály fu un pioniere della etnomusicologia ma si interessò anche al problema della didattica musicale. Scrisse molta musica a scopi educativi per le scuole. Il suo lavoro ebbe un profondo effetto nell'educazione musicale.

CHIESA DELLA PIETA'
MUSICA BAROCCA
La Chiesa della Pietà in Riva degli Schiavoni apre le sue porte alla musica barocca, oggi alle 11 per un concerto dell'Ensemble 1684 di Lipsia. Costituito da 8 cantanti e 6 strumentisti l'ensemble suonerà sotto la direzione di Gregor Meyer musiche di Johann Rosenmüller (1619-1684), già maestro del coro all'Ospedale della Pietà. L'ingresso è libero.

CNN A VENEZIA
IL DOCUMENTARIO
Un'intervista, sul centro storico lagunare, all'attore britannico Jeremy Irons, ambasciatore di Save Venice, l'associazione dedicata a salvaguardare il patrimonio artistico della città veneta. L'ultimo episodio del documentario dedicato all'influenza dell'eredità italiana nell'arte - è online su cnn.com - celebra Venezia.

Cinema&Recensioni

Blade Runner 2049
di Denis Villeneuve, 152'
K è a caccia di vecchi replicanti Nexus fuori legge. Scopre un segreto che li coinvolge e forse coinvolge anche se stesso. È un "miracolo" che potrebbe cambiare il mondo dei replicanti e sommergere di profitti Wallace, nuovo costruttore di "lavori in pelle". Il vecchio Deckart ne è a conoscenza ed a lui che K dovrà rivolgersi. Nonostante i toni da blockbuster, la visionarietà degli spazi, le atmosfere, la musica, danno nuova vita al secondo capitolo. Zeppo di rimandi metafisici a tratti ridondanti (Edipo), scherza coi fanti ma lascia stare i santi (il primo Blade Runner) se non per un Harrison Ford che riappare mettendo in crisi l'immoto Ryan Gosling.

Ammore e malavita
di Manetti Bros., 134'
Sceneggiata musical pop con la "guaglioneria" dei vicoli napoletani nella quale si coniugano l'omaggio al cinema popolare, lo sbeffeggiamento della "gomorreide", le disinvolte e ironiche citazioni, le coreografie minimaliste. La mescolanza poteva dar vita a un gioco pericoloso e finire per essere solo una irriverente presa in giro, ma, nonostante certe approssimazioni di imperizia tecnica, i Manetti riescono a far lievitare ironicamente i diversi registri grazie anche a una colonna sonora, firmata da Pivio e Aldo De Scalzi, che entra subito nel sangue.

A cura di **Giuseppe Ghigi**

VENEZIA

▶**GIORGIONE MOVIE D'ESSAI**
Cannaregio, 4612 Tel. 041 5226298
Riposo
▶**MULTISALA ASTRA**
via Corfù 12 Tel. 041 5265736
Riposo
▶**ROSSINI MULTISALA**
San Marco 3997/A Tel. 0412417274
«BLADE RUNNER 2049» di D.Villeneuve : ore 17.00 - 21.00.
«EMOJI - ACCENDI LE EMOZIONI» di A.Leondis : ore 17.10 - 19.00.
«COME TI AMMAZZO IL BODYGUARD» di P.Hughes : ore 21.40.
«L'ORDINE DELLE COSE» di A.Segre : ore 16.50.
«ROBERTO ASSAGIOLI - LO SCIENZIATO DELLO SPIRITO» : ore 20.30.
«FILM A LUCE ROSSA» V.M. 18 : ore 21.00 - 22.40.

CAVARZERE

▶**MULTISALA VERDI**
piazza Mainardi, 4 Tel. 0426310999
Riposo

CHIOGGIA

▶**CINEMA DON BOSCO**
calle don Bosco 361 Tel. 041 400365
Ore 19.45: Opera Lirica

DOLO

▶**ITALIA**
via Comunetto, 12 Tel. 041411151
«VALERIAN E LA CITTÃ DEI MILLE PIANETI» di L.Besson : ore 18.15.
«FERRARI 312B» di A.Marini : ore 21.00.

LUGUGNANA DI PORTOGRUARO

▶**DUECENTO**
via Annia, 34 Tel. 0421705352

MARCON

▶**UCI CINEMAS**
via E. Mattei Tel. 892 111
«BLADE RUNNER 2049» di D.Villeneuve : ore 16.55 - 20.30.
«EMOJI - ACCENDI LE EMOZIONI» di A.Leondis : ore 17.00 - 19.15.
«KINGSMAN: IL CERCHIO D'ORO» di M.Vaughn : ore 17.00 - 20.45.
«BARRY SEAL - UNA STORIA AMERICANA» di D.Liman : ore 17.15.
«CATTIVISSIMO ME 3» di K.Balda : ore 17.15.
«RENEGADES - COMMANDO D'ASSALTO» di S.Quale : ore 17.15 - 21.10.
«CARS 3» di B.Fee : ore 17.25.
«NOI SIAMO TUTTO» di S.Meghie : ore 17.25 - 21.20.
«COME TI AMMAZZO IL BODYGUARD» di P.Hughes : ore 17.30 - 21.20.
«DUNKIRK» di C.Nolan : ore 18.00 - 21.00.
«FERRARI 312B» di A.Marini : ore 18.30 - 21.00.
«BLADE RUNNER 2049» di D.Villeneuve : ore 19.30.
«BLADE RUNNER 2049 3D» di D.Villeneuve : ore 20.00.
«VALERIAN E LA CITTÃ DEI MILLE PIANETI» di L.Besson : ore 20.50.
«MADRE!» di D.Aronofsky V.M. 14 : ore 21.00.
«JUKAI - LA FORESTA DEI SUICIDI» di J.Zada : ore 21.30.

MESTRE

▶**CENTRO CULT. CANDIANI**
p.le Candiani Tel. 0412386111
- PUNTO ZERO Ore 17.00-21.00: Rassegna cinematografica
▶**DANTE D'ESSAI**
via Sernaglia, 12 Tel. 0415381655
«120 BATTITI AL MINUTO» di R.Campillo : ore 16.10 - 18.50 - 21.30.
▶**MULTISALA IMG CANDIANI**
Piazzale Candiani Tel. 041 2383111
«BLADE RUNNER 2049» di D.Villeneuve : ore 16.00 - 17.30 - 20.30 - 22.00.
«BLADE RUNNER 2049» di D.Villeneuve- v.o. : ore 19.00.
«COME TI AMMAZZO IL BODYGUARD» di P.Hughes : ore 16.45 - 20.00 - 22.15.
«AMMORE E MALAVITA» di M.Manetti : ore 16.45 - 19.45 - 22.15.
«L'INCREDIBILE VITA DI NORMAN» di J.Cedar : ore 18.15 - 22.15.
«EMOJI - ACCENDI LE EMOZIONI» di A.Leondis : ore 16.45 - 18.20.
«KINGSMAN: IL CERCHIO D'ORO» di M.Vaughn : ore 22.15.
«FERRARI 312B» di A.Marini : ore 16.30 - 20.25.
«VALERIAN E LA CITTÃ DEI MILLE PIANETI» di L.Besson : ore 19.40.
▶**MULTISALA IMG PALAZZO**
via Palazzo, 29 Tel. 041971444
«CHI M'HA VISTO» di A.Pondi : ore 17.15 - 19.55 - 22.00.
«L'INGANNO» di S.Coppola : ore 17.15 - 20.00 - 22.00.
▶**UCI CINEMAS**
via Colombara, 46 Tel. 892.960
«KINGSMAN: IL CERCHIO D'ORO» di M.Vaughn : ore 17.00.
«BLADE RUNNER 2049» di D.Villeneuve : ore 17.00 - 18.30 - 20.30 - 21.50.
«VALERIAN E LA CITTÃ DEI MILLE PIANETI» di L.Besson : ore 17.00 - 19.30 - 22.30.
«EMOJI - ACCENDI LE EMOZIONI» di A.Leondis : ore 17.00 - 20.00.
«COME TI AMMAZZO IL BODYGUARD» di P.Hughes : ore 17.00 - 22.15.
«RENEGADES - COMMANDO D'ASSALTO» di S.Quale : ore 17.10 - 19.40 - 22.15.
«CARS 3» di B.Fee : ore 17.10 - 20.00.
«CATTIVISSIMO ME 3» di K.Balda : ore 17.15.
«NOI SIAMO TUTTO» di S.Meghie : ore 17.20 - 19.50.
«JUKAI - LA FORESTA DEI SUICIDI» di J.Zada : ore 17.20 - 22.15.
«FERRARI 312B» di A.Marini : ore 18.30 - 21.00.
«DUNKIRK» di C.Nolan : ore 18.30 - 21.30.
«BLADE RUNNER 2049 3D» di D.Villeneuve : ore 19.15 - 22.10.
«BARRY SEAL - UNA STORIA AMERICANA» di D.Liman : ore 19.30 - 22.15.
«CHI M'HA VISTO» di A.Pondi : ore 19.40.
«MADRE!» di D.Aronofsky V.M. 14 : ore 19.40 - 22.30.
«L'INGANNO» di S.Coppola : ore 22.30.
«ALIBI. COM» di P.Lacheau : ore 22.45.

MIRANO

▶**CINEMA TEATRO DI MIRANO**
Via della Vittoria Tel. 041/430884
«BLADE RUNNER 2049» di D.Villeneuve : ore 20.15.
«KINGSMAN: IL CERCHIO D'ORO» di M.Vaughn : ore 20.45.
«EASY - UN VIAGGIO FACILE FACILE» di A.Magnani : ore 21.00.

ROBEGANO

▶**ORATORIO**
XXV Aprile n. 61 Tel. 348.2923046
Riposo

S. DONA' DI PIAVE

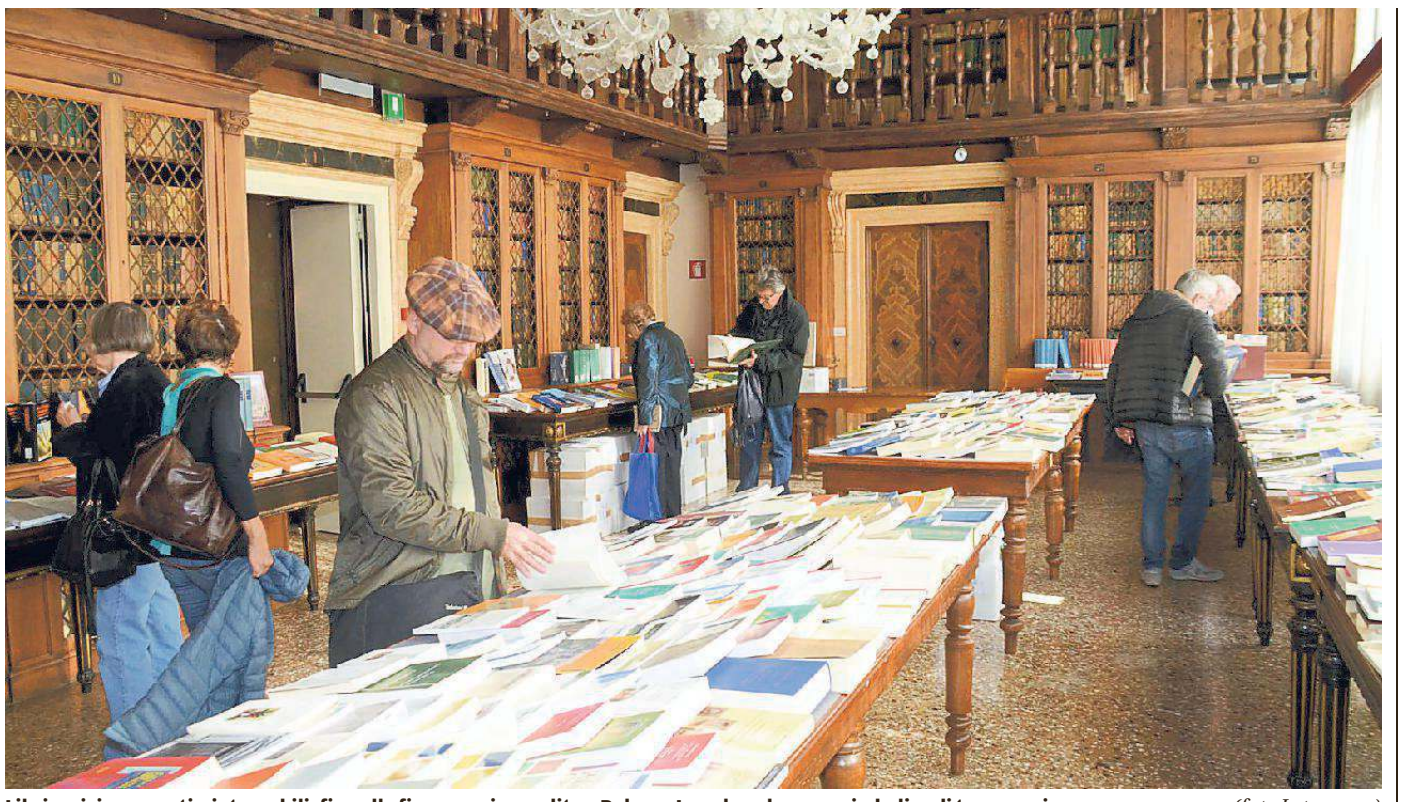
▶**CINEMA TEATRO DON BOSCO**
via XIII Martiri, 76 Tel. 0421 338911
«FERRARI 312B» di A.Marini : ore 20.45.
▶**MULTISALA CRISTALLO**
via Golena riva sx Piave Tel. 042152585
«BLADE RUNNER 2049» di D.Villeneuve : ore 21.00.
«L'INGANNO» di S.Coppola : ore 21.15.

SILEA

▶**THE SPACE CINEMA CINECITY**
via Sile Tel. 0422465500
«AMMORE E MALAVITA» di M.Manetti : ore 16.20 - 19.20 - 22.20.
«KINGSMAN: IL CERCHIO D'ORO» di M.Vaughn : ore 16.30 - 19.30 - 22.30.
«VALERIAN E LA CITTÃ DEI MILLE PIANETI» di L.Besson : ore 16.35 - 19.30 - 22.25.
«BLADE RUNNER 2049» di D.Villeneuve : ore 16.40 - 17.50 - 18.40 - 21.15 - 22.00.
«EMOJI - ACCENDI LE EMOZIONI» di A.Leondis : ore 16.50 - 18.55.
«COME TI AMMAZZO IL BODYGUARD» di P.Hughes : ore 17.00 - 19.25 - 21.55.
«BLADE RUNNER 2049 3D» di D.Villeneuve : ore 17.05 - 20.30.
«CARS 3» di B.Fee : ore 17.10.
«RENEGADES - COMMANDO D'ASSALTO» di S.Quale : ore 17.40 - 20.05 - 22.30.
«BARRY SEAL - UNA STORIA AMERICANA» di D.Liman : ore 19.20 - 22.30.
«FERRARI 312B» di A.Marini : ore 20.00.
«NOI SIAMO TUTTO» di S.Meghie : ore 20.00 - 22.15.
«MADRE!» di D.Aronofsky V.M. 14 : ore 22.05.
«JUKAI - LA FORESTA DEI SUICIDI» di J.Zada : ore 22.35.

Copia di 17321d8dc75aa41f7c48b770dde35af6

Giorno & Notte



Libri rari, inconsueti o introvabili: fino alla fine mese in vendita a Palazzo Loredan al prezzo simbolico di tre euro ciascuno *(foto Interpress)*

Belli, rari, a prezzi mini Una libreria per tutti

L'insolito "mercatino" per bibliofili a Palazzo Loredan

di Eugenio Pendolini

C'è "Boschi e mercanti, traffici di legnami tra la contea di Tirolo e la repubblica di Venezia" tra gli scaffali di Palazzo Loredan, se occorre un breve ed economico ripasso di storia locale. Oppure "Trieste and a poet", se si è stufi delle classiche raccolte antologiche di versi, accanto a "Il credito fondiario delle Venezie nel Novecento": magari a qualcuno interessa la storia degli investimenti bancari. Qualcun altro, negli anni, può invece essersi perso le "Prospettive del gioire e del soffrire nell'etica di Platone". Ma anche libri giuridici forse non aggiornati ma di sicuro da collezione, guide al dialetto veneziano per scoprire modi di dire popolari di un tempo ormai andato, o copie di romanzi scritti da autori sconosciuti sì. Ma chi lo dice che nell'ignoto non si possa nascondere una piccola gemma? Insomma, da ieri e fino alla fine del mese (dalle 10 fino alle 12.30, ad esclusione di sabato e domenica) ce n'è per tutti i gusti all'Istituto Veneto di Scienze, Lettere e Arti.

A Palazzo Loredan, nella sala della Polifora, infatti, è stata allestita una vera e propria libreria in miniatura, con una serie di scaffali lungo le pareti e due tavoli al centro, posizionati sotto un antico lampadario e circondati da volumi storici e rari. Per via di un riordino alla biblioteca interna, l'Istituto Veneto ha deciso di dismettere migliaia di titoli unici, frutto di decenni di donazioni da parte di frequentatori e istituzioni accademiche. Una vendita straordinaria di libri non convenzionali, che di giorno in giorno saranno aggiornati e risistemati man mano che quelli esauriti lasceranno spazio sugli scaffali. Ad un prezzo simbolico: 3 euro l'uno.

«La nostra necessità era quella di ridurre il numero di libri da tenere nella nostra sede – spiega Giovanna Palandri, cancelliere dell'Istituto – soprattutto quelli che più si allontanano dai settori di interesse dell'Istituto. Allora abbiamo pensato a questa iniziativa. Abbiamo tenuto quelli più preziosi e più utili a chi frequenta la nostra sede. Certo, liberarsi dei propri libri non è mai facile: è necessario ma al tempo stesso è doloroso». Ormai, fanno sapere, l'istituto è proiettato verso attività di altro genere, mentre lo spazio per le biblioteche sta pian piano arretrando. Il primo giorno di apertura ha attirato l'attenzione di qualche anziano incuriosito da edizioni d'epoca, ma anche di turisti e bibliofili. Tra questi, una signora che esce da palazzo Loredan con un trolley pieno di volumi. «Si trovano delle belle occasioni» spiega una donna, socia e studiosa dell'Istituto «a me interessavano libri di architettura. La maggior parte di quelli in vendita non si trovano in commercio, sono rarissimi. E poi per 3 euro ne vale proprio la pena».

©RIPRODUZIONE RISERVATA

IUAV

Da Trevisan a Carlotto Ciclo di incontri

Massimo Carlotto

La distribuzione letteraria del nordest: incontri con gli scrittori. È il tema del ciclo di incontri organizzato dal Dipartimento in progettazione e pianificazione in ambienti complessi - SBD Sistema bibliotecari e documentale dello Iuav che si svolgerà tra ottobre e novembre.

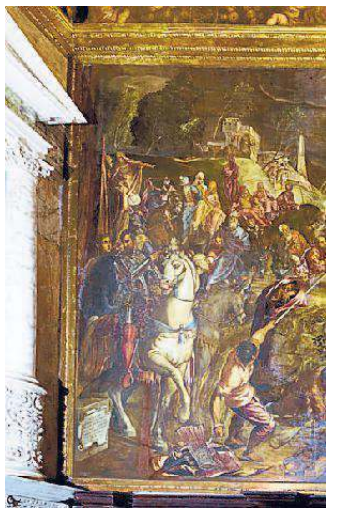
Il primo appuntamento si terrà il 12 ottobre, presso APIndustria, in via Torino 63 a Mestre, con inizio alle 17.30, e avrà per protagonista Vitaliano Trevisan; ne discutono Roberto Cipriani, Giuseppe Scandurra e Massimo Renno; con Nicola Zanon di Apindustria Venezia, moderatore Guido Borelli dello Iuav.

A seguire, il 2 novembre alle 17.30 alla libreria Feltrinelli, Massimo Carlotto con Marco Revelli, Giulio Ernesti e Gianni Belloni; moderatore Guido Borelli. Francesco Maino sarà invece presente il 16 novembre allo Iuav, alle 17.30; ne discutono Arnaldo Bagnasco, Ezio Micelli, Tommaso Santini; saluto introduttivo Piercarlo Romagnoni, moderatore Guido Borelli.

Ultimo appuntamento il 30 novembre allo Iuav, alle 17.30, con Romolo Bugaro; ne discutono Luigino Bruni, Wu Ming e Lorenzo Biagi; moderatore Guido Borelli.

COMPASSO D'ORO

Luce interattiva e realtà aumentata Il progetto è veneto



La "Crocifissione" di Tintoretto

Luce interattiva, comunicazione multimediale e realtà aumentata: dal Veneto un innovativo progetto per la valorizzazione dei Beni Culturali, candidato ieri a Milano al Compasso d'Oro 2018. La prima opera a beneficiare dell'innovativo sistema interattivo è stata la "Crocifissione" di Tintoretto, opera maestosa della Scuola Grande di San Rocco.

Parte dunque dal Veneto la nuova sfida per l'innovazione nel campo dei Beni Culturali con un inedito progetto di realtà aumentata, il "Dynamic Light and Augmented Reality", appunto, messo a punto da cinque professionisti operativi tra Venezia e Treviso; Alberto Pasetti Bombardella, Marco Luitprandi, Chiara Masiero Sgrinzatto, Luca-Nicolò Vascon e Matteo Tagliatti.

Grazie a queste sue caratteristiche di innovazione, originalità e funzionalità, il progetto è stato selezionato per la pubblicazione sull'ADI design Index e quindi candidato per il Premio Compasso d'Oro ADI 2018 - il più autorevole premio mondiale per il design - oltre che per il Premio Nazionale per l'Innovazione patrocinato dalla Presidenza della Repubblica, che vede ogni anno la segnalazione da parte di ADI dei prodotti più significativi dal punto di vista dell'innovazione.

Arrigo Cipriani ha ricevuto il premio Basilica Palladiana

A Cipriani il premio Basilica Palladiana

Il riconoscimento all'oste più famoso del mondo per «la risoluta originalità»

Arrigo Cipriani ha ricevuto a Sandrigo il 52° premio Basilica Palladiana. Un riconoscimento, si legge nella motivazione, conferito con «la stima e la riconoscenza della gente veneta per la risoluta, semplice e raffinata originalità». Nel corso della serata organizzata in suo onore nella cinquecentesca Villa Sesso Schiavo, il patron dell'Harry's Bar si è raccontato in un faccia a faccia con il giornalista Antonio Di Lorenzo nel corso del quale ha ripercorso alcune delle tappe della sua lunga vita.

«Sono l'unica persona che porta il nome di un bar» ha scherzato Cipriani ricordando l'origine del locale fondato dal padre Giuseppe nel 1931, due anni prima della sua nascita. Da allora l'Harry's Bar è stato un punto di riferimento a Venezia accogliendo come clienti abituali personaggi quali Ernest Hemingway, Arturo Toscanini, Truman Capote, Charlie Chaplin, Peggy Guggenheim, Orson Welles e più recentemente Woody Allen.

Per ciascuno Cipriani ha riportato un aneddoto o un ricordo: da una memorabile sbornia del padre Giuseppe con Hemingway ad un conto non pagato da Orson Welles che Arrigo, allora giovanotto, rincorse fino al binario della stazione. Non sono mancate le stoccate agli chef e alla cucina spettacolo che «rovina la vera cucina italiana, quella delle trattorie». Uno stile che ancora oggi – assicura – si può ritrovare all'Harry's Bar dove ogni venerdì si prepara il Bacalà alla Vicentina accanto ai grandi classici nati proprio nel locale veneziano, come il Carpaccio e il cocktail Bellini.

Nel 1985 Cipriani ha aperto un secondo ristorante a New York e oggi il gruppo amministrato dal figlio Giuseppe conta 25 ristoranti in tutto il mondo e un'azienda alimentare che produce pasta, sughi, olio d'oliva e bevande.

Il Premio Basilica Palladiana, ideato nel 1962 da Michele Benettazzo per onorare persone, enti ed istituzioni venete della cultura e dello spettacolo, è promosso da Pro Loco Sandrigo in collaborazione con l'Unione Nazionale delle Pro Loco. Tra i premiati delle passate edizioni Luigi Meneghello, Ermanno Olmi, Mario Rigoni Stern, Giorgio Gaber, Marco Paolini e il disegnatore Altan. Lo scorso anno fu assegnato al veneziano Mago Silvan.

Cultura & Spettacoli

Venezia

Tintoretto rivisto dalla multimedialità

Una nuova dimensione temporale e percettiva. La prima opera a beneficiarne è stata la «Crocifissione» di Tintoretto alla Scuola Grande di San Rocco a Venezia. Luce interattiva, comunicazione multimediale e realtà aumentata trasformano la tela in un racconto animato, vivo. Arriva dal Veneto un innovativo progetto per la valorizzazione dei Beni Culturali, candidato al Compasso d'Oro 2018. «Dynamic Light and Augmented Reality» è stato messo a punto da cinque professionisti operativi tra Treviso e Venezia. Alberto Pasetti Bombardella, Marco Luitprandi, Chiara Masiero Sgrinzatto, Luca-Nicolò Vascon e Matteo Tagliatti hanno integrato domotica e multimedialità, con tablet e smartphone. *(Ve.Tu.)*

Scanned by CamScanner

tpc MAG

'Dynamic Light and Augmented Reality': dal Veneto la nuova frontiera dei Beni Culturali

Luce interattiva, comunicazione multimediale e realtà aumentata: un innovativo progetto per la valorizzazione dei Beni Culturali, candidato al Compasso

d'Oro 2018

La nuova sfida nel campo della valorizzazione dei Beni Culturali si gioca sul terreno dell'innovazione, per rendere interattiva e sempre più coinvolgente l'esperienza museale. Con questo proposito è nato il progetto Dynamic Light and Augmented Reality, messo a punto da cinque professionisti; Alberto Pasetti Bombardella, Marco Luitprandi, Chiara Masiero Sgrinzatto, Luca-Nicolò Vascon e Matteo Tagliatti, selezionato per la pubblicazione sull'ADI design Index e quindi candidato ufficialmente oggi per il prestigioso Premio Compasso d'Oro ADI 2018, oltre che per il Premio Nazionale per l'Innovazione.

La prima opera a beneficiare di questo innovativo sistema è stata la grande tela della Crocifissione, uno dei capolavori realizzati da Jacopo Tintoretto, per la Scuola Grande di San Rocco a Venezia.

+39 06 64871209 redazione@archeomatica.it

Mercoledì, 11 Ottobre 2017 09:30

Dynamic light and Augmented Reality - Una esperienza museale e immersiva di nuova generazione

Redazione Archeomatica

Luce interattiva, comunicazione multimediale e realtà aumentata: dal Veneto un innovativo progetto per la valorizzazione dei Beni Culturali, candidato al Compasso d'Oro 2018. La prima opera a beneficiare dell'innovativo sistema interattivo è stata la "Crocifissione" di Tintoretto, alla Scuola Grande di San Rocco a Venezia.

Parte dal Veneto la nuova sfida per l'**innovazione** nel campo dei **Beni Culturali** con un inedito progetto di **realtà aumentata**, ***Dynamic Light and Augmented Reality***, messo a punto da cinque professionisti

operativi tra Treviso e Venezia; Alberto Pasetti Bombardella, Marco Luitprandi, Chiara Masiero Sgrinzatto, Luca Nicolò Vascon e Matteo Tagliatti.

Grazie a queste sue caratteristiche di **innovazione**, **originalità** e **funzionalità**, il progetto è stato selezionato per la pubblicazione sull'**ADI design Index** e quindi candidato per il prestigioso **Premio Compasso d'Oro ADI 2018** - il più autorevole premio mondiale per il design - oltre che per il Premio Nazionale per l'Innovazione patrocinato dalla Presidenza della Repubblica, che vede ogni anno la segnalazione da parte di ADI dei prodotti più significativi dal punto di vista dell'innovazione.

Dynamic Light and Augmented Reality integra, in un'unica piattaforma, **illuminotecnica**, **domotica** e **comunicazione multimediale**, a favore di un'**esperienza museale immersiva** di nuova generazione.

L'illuminazione dinamica a led, formata da soluzioni che spaziano dalla luce omogenea a scene specifiche, fornisce una nuova dimensione temporale e percettiva alla fruizione dell'opera aumentando l'esperienza emotiva.

Il sistema per ***smart devices*** (tablet e smartphone) in **realtà aumentata**, costruisce un ponte con lo spazio fisico, permettendo di selezionare direttamente le combinazioni luminose, di esplorare da vicino ogni dettaglio e di accedere a contenuti multimediali, aumentando l'interattività con l'opera che si ha di fronte. Introdurre lo spettatore ad un'**esperienza museale** di **nuova generazione** significa accompagnarlo in un percorso di scoperta, coinvolgerlo nella narrazione attraverso la comunicazione personalizzata. Si tratta di un'importante novità nell'ambito della **valorizzazione** dei **Beni Culturali** verso una **fruizione museale** sempre più **esperienziale**.

La **prima opera** a diventare interattiva grazie all'applicazione di questo sistema è la grande tela, lunga più di 12 metri per oltre 5 di altezza, raffigurante la, uno dei capolavori realizzati da **Jacopo Tintoretto**, per la **Scuola Grande di San Rocco a Venezia**, nel 1565. La sofisticata regia di luci ed ombre dà vita ad un racconto, animando il celebre dipinto, e stimola suggestioni che permettono di scoprire nuove interpretazioni di questa straordinaria opera, sorprendentemente viva e dinamica. Non più dunque una visione "passiva", ma un'autentica immersione nell'opera e nel suo ambiente, per svelare i suoi significati più reconditi.

L'**illuminazione dinamica a LED**, perfettamente integrata nell'ambiente della Sala grazie all'adattamento delle pre-esistenti piantane a braciere di Mariano Fortuny, è in grado di generare effetti che spaziano dalla **luce omogenea**, cioè la "classica" interpretazione museale, al **focus su campiture tematiche specifiche**, altrimenti difficilmente distinguibili; i particolari sullo sfondo, i volti dei protagonisti minori, le figure evanescenti e atmosferiche che contraddistinguono l'opera del celebre pittore veneziano, appaiono con tutta la loro espressività. Grazie alla **fotografia VR** alla base del sistema (costituita da una immagine da oltre 3.5 gi-gapixel) è possibile apprezzare il dettaglio delle singole pennellate, la trama della tela, oltre ai particolari delle decorazioni lignee di contorno. Dall'interfaccia digitale, si accede ad informazioni, contenuti critici, didattici e alle immagini della ***Crocifissione***, che permettono di apprezzare lo stesso dettaglio, ma da una posi-zione frontale: la stessa che avrebbe potuto avere il **Tintoretto** durante l'esecuzione dell'opera.

Il progetto è frutto della sinergia di cinque professionisti con relativi studi tra Treviso e Venezia: lo Studio Pasetti di Alberto Pasetti Bombardella specializzato in *lighting design* applicato alla valorizzazione dei Beni Culturali, incaricato dal 2009 della progettazione illuminotecnica della Scuola Grande di San Rocco e dal 2014 della valorizzazione della "Sala dell'Albergo"; Nuovostudio di Marco Luitprandi e Officine Panottiche di Chiara Masiero Sgrinzatto e Luca Nicolò Vascon che operano nel campo della fotografia, dell'interaction design e dell'immagine interattiva, responsabili dello sviluppo dei contenuti multimediali e della user experience; lo Studio Tagliatti di Matteo Tagliatti che ha realizzato il software per la gestione simultanea di dispositivi multimediali e dispositivi scenici.

Fonte: Scuola Grande di San Rocco, Venezia

Ultima modifica il Lunedì, 09 Ottobre 2017 20:48

Tweet Mi piace 52

Tags #fruizione #Realtà aumentata #Musei #illuminazione #innovazione #illuminotecnica

Articoli correlati (da tag)

- Traiano: costruire l'impero, costruire l'Europa
- Spatial Augmented Reality: il video mapping applicato alla comunicazione artistica e museale.
- Presentato a Paestum il progetto in realtà aumentata "Gli Etruschi Parlano"
- WeACT³- Agire insieme. La Tecnologia per Arte, Cultura, Turismo, Territorio
- Tutela dei Beni Culturali: la tecnologia Wireless per il controllo del microclima negli ambienti conservativi

Altro in questa categoria: « A Bari il primo Corso di Tecnico Superiore in promozione e valorizzazione del Turismo Culturale digitale #TFA2017 Villa dei Quintili vedremo in azione #laserscanner #imageprocessing #RV e #RA #3D #GNSS #diagnostica strutture #geofisica »

Cultura 4.0 e il Tintoretto diventa multimediale: progetto innovativo di 5 professionisti veneti

PER APPROFONDIRE: scuola grande di san rocco

Luce interattiva, comunicazione multimediale e realtà aumentata: arriva dal Veneto l'innovativo progetto per la valorizzazione dei Beni culturali, candidato al "**Compasso d'Oro 2018**". E' la nuova sfida per l'innovazione nel campo della Cultura: si tratta di un inedito progetto di realtà aumentata, **Dynamic Light and Augmented Reality**, messo a punto da 5 professionisti che operano tra Treviso e Venezia: **Alberto Pasetti Bombardella, Marco Luitprandi, Chiara Masiero Sgrinzatto, Luca-Nicolò Vascon e Matteo Tagliatti** hanno applicato in anteprima alla grande tela della *Crocifissione*, uno dei capolavori realizzati da **Jacopo Tintoretto, per la Scuola Grande di San Rocco** a Venezia. Per le queste sue caratteristiche di innovazione, originalità e funzionalità, il progetto è stato selezionato per la pubblicazione sull'ADI design Index e quindi candidato ufficialmente oggi per il prestigioso Premio Compasso d'Oro ADI 2018, oltre che per il **Premio Nazionale per l'Innovazione.**

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Lunedì 9 Ottobre 2017, 20:53

Consiglia | Tweet | +1

IL GAZZETTINO TV + TUTTI I VIDEO

CONDIVIDI LA NOTIZIA

VIDEO

/Video

ALTRE DI NORDEST

Poliziotta ustionata dall'ex fidanzato ora è anche «vittima del dovere»

Dopo l'investimento rimane incastrata sotto il furgone, grave un'anziana

La marcia finisce a Spinea i migranti tornano a Cona

SEGUI IL GAZZETTINO

SEGUICI SU FACEBOOK

OGGI SUL GAZZETTINO

LA SERATA VENEZIA Una stagione lirica e balletto all'insegna della sobrietà

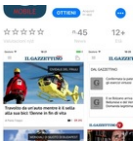
IL DEBUTTO VENEZIA Una scelta originale, ma comunque legata alla città.

«Non disperdete i sogni», a San Marco 1124 dottori

IL VIDEO PIÙ VISTO

«I Rodriguez pensano che portiamo l'anello al naso», Costanzo furioso con Jeremias e Belen

CALEIDOSCOPIO



PER VOI

Il Gazzettino Mobile, ecco la nuova app per Iphone: è già trend nello Store /Le novità

DI PADRE IN FIGLIO

LUCI, COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE E REALTÀ AUMENTATA: CI SI PUÒ ...

10 ottobre 2017 in Illuminazione

SHARE

Parte dal Veneto la nuova sfida per l'innovazione nel campo dei Beni Culturali con un inedito progetto di realtà aumentata, Dynamic Light and Augmented Reality, messo a punto da cinque professionisti operativi tra Treviso e Venezia; Alberto Pasetti Bombardella, Marco Luitprandi, Chiara Masiero Sgrinzatto, Luca-Nicolò Vascon e Matteo Tagliatti e applicato in anteprima alla grande tela della Crocifissione, uno dei capolavori realizzati da Tintoretto, per la Scuola Grande di San Rocco a Venezia.

Candidato al Compasso d'Oro

Per queste sue caratteristiche di innovazione, originalità e funzionalità, il progetto è stato selezionato per la pubblicazione sull'ADI design Index e quindi candidato ufficialmente per il prestigioso Premio Compasso d'Oro ADI 2018, sorta di "Oscar del design", oltre che per il Premio nazionale per l'Innovazione.

Come funziona il sistema

Dynamic Light and Augmented Reality integra, in un'unica piattaforma, illuminotecnica, domotica e comunicazione multimediale, a favore di un'esperienza museale immersiva di nuova generazione. L'illuminazione dinamica a led, formata da soluzioni che spaziano dalla luce omogenea a scene specifiche, fornisce una nuova dimensione temporale e percettiva alla fruizione dell'opera aumentando l'esperienza emotiva. Il sistema per tablet e smartphone, in realtà aumentata, costruisce un ponte con lo spazio fisico, permettendo di selezionare direttamente le combinazioni luminose, di esplorare da vicino ogni dettaglio e di accedere a contenuti multimediali, aumentando l'interattività con l'opera che si ha di fronte.

Prima opera la Crocifissione

La prima opera a diventare interattiva grazie all'applicazione di questo sistema è la grande tela, lunga più di 12 metri per oltre 5 di altezza, raffigurante la Crocifissione, uno dei capolavori realizzati da Jacopo Tintoretto, per la Scuola Grande di San Rocco a Venezia, nel 1565. La sofisticata regia di luci ed ombre dà vita ad un racconto, animando il celebre dipinto, e stimola suggestioni che permettono di scoprire nuove interpretazioni di questa straordinaria opera, sorprendentemente viva e dinamica.

Dall'analogico al digitale

Grazie alla fotografia VR alla base del sistema (costituita da una immagine da oltre 3.5 gigapixel) è possibile apprezzare il dettaglio delle singole pennellate, la trama della tela, oltre ai particolari delle decorazioni lignee di contorno. Dall'interfaccia digitale, si accede ad informazioni, contenuti critici, didattici e alle immagini della Crocifissione, che permettono di apprezzare lo stesso dettaglio, ma da una posizione frontale: la stessa che avrebbe potuto avere il Tintoretto durante l'esecuzione dell'opera.

LIGHTING DESIGN: CORSO E WORKSHOP DI AGGIORNAMENTO DEL POLITECNICO DI MILANO

REDAZIONE

LUCI SOTTO CONTROLLO AL MALPENSA AIRPORT

ANDREA CALATRONI

UN BRANO DI … LE NOTTI DI DF

STEPHANIE CA

DESIGN

I PROGETTI CANDIDATI AL XXV COMPASSO D'ORO ADI

STEPHANIE CARMINATI 2 MESI FA 59 VISUALIZZAZIONI

772 le candidature ricevute, ma solo **204 sono i progetti selezionati dall'Osservatorio permanente del Design ADI**. Questi prodotti saranno proposti nel 2018, insieme con quelli dell'ADI Design Index 2016, alla giuria del **XXV Compasso d'Oro ADI**, che ogni due anni prende in esame solo i prodotti preselezionati nel biennio precedente.

> "Il design è chiamato a esprimere l'etica della responsabilità individuale, collettiva e

> planetaria, proponendo uno sguardo, una fruizione, un'esperienza che modifica profondamente l'uomo, la sua conoscenza e i suoi saperi"
>
> **LUCIANO GALIMBERTI, PRESIDENTE ADI**

Dai mobili alle lampade, dai veicoli agli oggetti personali, dai materiali e componenti per l'architettura alla grafica, passando per il design dei servizi e il design sociale: la mostra, allestita dallo studio **Gumdesign** e inaugurata ieri, 9 ottobre, nei chiostri del **Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia di Milano**, si trasferirà a Roma alla fine del mese, presentando i prodotti e i progetti selezionati per le 13 categorie – ***Design per l'abitare***, ***Design per la mobilità***, ***Design per il lavoro***, ***Design per la persona***, ***Food design***, ***Design dei materiali e dei sistemi tecnologici***, ***Design dei servizi***, ***Design per il sociale***, ***Ricerca per l'impresa***, ***Design per la comunicazione***, ***Exhibition design***, ***Ricerca teorico-storico-critica e progetti editoriali***, ***Targa giovani***.

Tra le parole chiave individuate dagli oltre cento membri dell'Osservatorio ADI (coordinati da **Antonio Macchi Cassia, Carlo Martino, César Mendoza, Danilo Premoli e Francesco Zurlo**) come guida alla selezione figurano "**consapevolezza**" dei benefici prodotti, anche e soprattutto a livello sociale, dai singoli progetti, "**etica**" e "**responsabilità**". Come evidenziato dai coordinatori stessi, infatti, "Non è sufficiente 'saper fare' ma è necessario valutare 'se fare' [...] Il designer è inevitabilmente un attore politico e sociale. Ogni suo atto può avere conseguenze positive o nefaste per l'ambiente e la società, e ciò richiede un altissimo livello di consapevolezza e di capacità critica".

Per il **mondo della luce**, quest'anno sono stati selezionati:

***Discovery sospensione*, di Ernesto Gismondi per Artemide**: un minimale profilo circolare in alluminio, sede di una strip LED, che inietta la luce in una superficie trasparente di nuova generazione, perfettamente diffondente.

***Candela*, di Francisco Gomez Paz per Astep**: il suo sistema termoelettrico Seebeck trasforma il calore della fiamma alimentata ad etanolo (combustibile naturale e rinnovabile) in corrente elettrica alimentando così i moduli LED a luce calda e offrendo la possibilità di ricaricare vari device.

***Ghost Linear*, di Sadler Associati per Simes**: un design per sottrazione, che sostituisce la presenza visibile di apparecchi di illuminazione con un vuoto riempito di luce direttamente intagliato nella struttura architettonica.

***Liter of Light*, di Simone Gori per Liter of Light Italia**: un progetto open source che dal 2011 porta l'illuminazione pubblica sostenibile, sia ecologicamente che socialmente, in aree a grande povertà energetica, creando e fornendo la formazione necessaria alla riproduzione e al mantenimento di lampade e piccoli sistemi di accesso energetico.

Nella categoria "Design della comunicazione" segnaliamo, con grande piacere, la selezione di ***Dynamic Light and Augmented Reality – to deepen Cultural Heritage*, il progetto a cura di Studio Pasetti, Nuovostudiofactory, Officine Panottiche e Studio Tagliatti per la Scuola Grande Arciconfraternita di San Rocco a Venezia.** Un'unica piattaforma illuminotecnica, domotica e multimediale che unisce diversi fattori comunicativi per un'esperienza museale di nuova generazione, in cui un'illuminazione dinamica a LED, con soluzioni che spaziano dalla luce omogenea a specifici scenari, contribuisce a dare nuova dimensione temporale, percettiva ed emozionale alla fruizione delle opere.

MILANO

Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia Leonardo da Vinci
via San Vittore 21

10-17 ottobre 2017

ROMA

Acquario Romano
p.zza Manfredo Fanti 4

27 ottobre – 8 novembre 2017

ADI,ADI Design Index 2017,Alberto Pasetti,Artec3 Studio,artemide,Astep,Emanuele Gargano,Ernesto Gismondi,Foscarini,Francisco Gomez Paz,iGuzzini,Lam32,Linea Light Group,Liter of Light,LucidiPevere Design Studio,Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia,Nuovostudiofactory,Officine Panottiche,Sadler Associati,simes,Simone Gori,Studio Pasetti,Studio Tagliatti

PRECEDENTE

ROBERT HENKE

Parte dal Veneto la nuova sfida per l'**innovazione** nel campo dei **Beni Culturali** con un inedito progetto di **realtà aumentata**, ***Dynamic Light and Augmented Reality***, messo a punto da cinque professionisti operativi tra Treviso e Venezia; Alberto Pasetti Bombardella, Marco Luitprandi, Chiara Masiero Sgrinzatto, Luca Nicolò Vascon e Matteo Tagliatti.

Grazie a queste sue caratteristiche di **innovazione**, **originalità** e **funzionalità**, il progetto è stato selezionato per la pubblicazione sull'**ADI design Index** e quindi candidato per il prestigioso **Premio Compasso d'Oro ADI 2018** - il più autorevole premio mondiale per il design - oltre che per il Premio Nazionale per l'Innovazione patrocinato dalla Presidenza della Repubblica, che vede ogni anno la segnalazione da parte di ADI dei prodotti più significativi dal punto di vista dell'innovazione.

Dynamic Light and Augmented Reality integra, in un'unica piattaforma, **illuminotecnica**, **domotica** e **comunicazione multimediale**, a favore di un'**esperienza museale immersiva** di nuova generazione.

L'illuminazione dinamica a led, formata da soluzioni che spaziano dalla luce omogenea a scene specifiche, fornisce una nuova dimensione temporale e percettiva alla fruizione dell'opera aumentando l'esperienza emotiva.

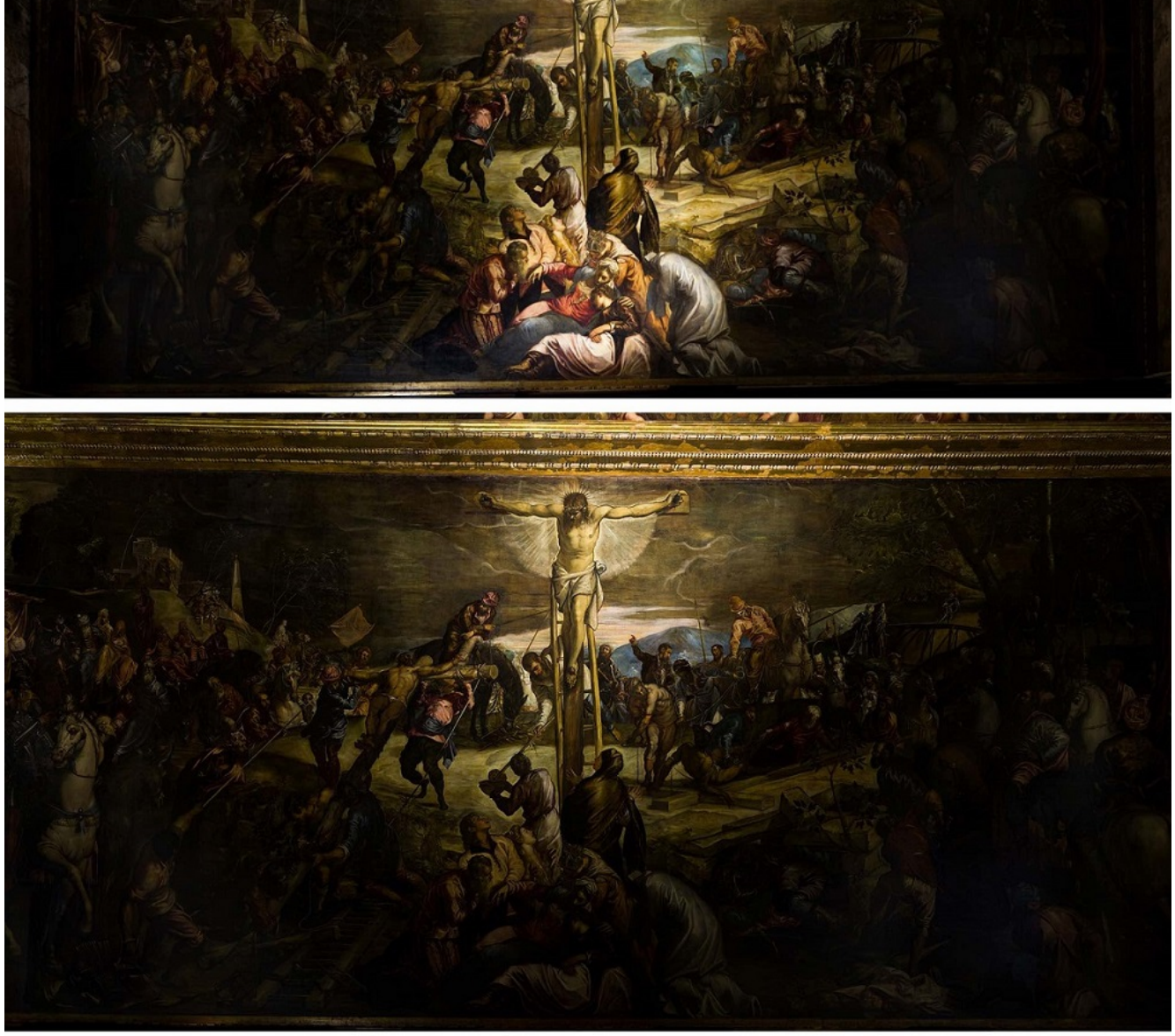
Il sistema per ***smart devices*** (tablet e smartphone) in **realtà aumentata**, costruisce un ponte con lo spazio fisico, permettendo di selezionare direttamente le combinazioni luminose, di esplorare da vicino ogni dettaglio e di accedere a contenuti multimediali, aumentando l'interattività con l'opera che si ha di fronte. Introdurre lo spettatore ad un'**esperienza museale** di **nuova generazione** significa accompagnarlo in un percorso di scoperta, coinvolgerlo nella narrazione attraverso la comunicazione personalizzata. Si tratta di un'importante novità nell'ambito della **valorizzazione** dei **Beni Culturali** verso una **fruizione museale** sempre più **esperienziale**.

La **prima opera** a diventare interattiva grazie all'applicazione di questo sistema è la grande tela, lunga più di 12 metri per oltre 5 di altezza, raffigurante la, uno dei capolavori realizzati da **Jacopo Tintoretto**, per la **Scuola Grande di San Rocco a Venezia**, nel 1565. La sofisticata regia di luci ed ombre dà vita ad un racconto, animando il celebre dipinto, e stimola suggestioni che permettono di scoprire nuove interpretazioni di questa straordinaria opera, sorprendentemente viva e dinamica. Non più dunque una visione "passiva", ma un'autentica immersione nell'opera e nel suo ambiente, per svelare i suoi significati più reconditi.

Dynamic light and Augmented Reality - Una esperienza museale e immersiva di nuova generazione

Anonymous Progetti Idee (/cms/newsportal/roero-university/progetti.html)
Creato: 10 Ottobre 2017 Visite: 153

Luce interattiva, comunicazione multimediale e realtà aumentata: dal Veneto un innovativo progetto per la valorizzazione dei Beni Culturali, candidato al Compasso d'Oro 2018. La prima opera a beneficiare dell'innovativo sistema interattivo è stata la "Crocifissione" di Tintoretto, alla Scuola Grande di San Rocco a Venezia.



(https://www.archeomatica.it/index.php?option=com_jce&view=popup&tmpl=component)

L'**illuminazione dinamica a LED**, perfettamente integrata nell'ambiente della Sala grazie all'adattamento delle pre-esistenti piantane a braciere di Mariano Fortuny, è in grado di generare effetti che spaziano dalla **luce omogenea**, cioè la "classica" interpretazione museale, al **focus su campiture tematiche specifiche**, altrimenti difficilmente distinguibili; i particolari sullo sfondo, i volti dei protagonisti minori, le figure evanescenti e atmosferiche che contraddistinguono l'opera del celebre pittore veneziano, appaiono con tutta la loro espressività. Grazie alla **fotografia VR** alla base del sistema (costituita da una immagine da oltre 3.5 gi-gapixel) è possibile apprezzare il dettaglio delle singole pennellate, la trama della tela, oltre ai particolari delle decorazioni lignee di contorno. Dall'interfaccia digitale, si accede ad informazioni, contenuti critici, didattici e alle immagini della ***Crocifissione***, che permettono di apprezzare lo stesso dettaglio, ma da una posi-zione frontale: la stessa che avrebbe potuto avere il **Tintoretto** durante l'esecuzione dell'opera.

Il progetto è frutto della sinergia di cinque professionisti con relativi studi tra Treviso e Venezia: lo Studio Pasetti di Alberto Pasetti Bombardella specializzato in *lighting design* applicato alla valorizzazione dei Beni Culturali, incaricato dal 2009 della progettazione illuminotecnica della Scuola Grande di San Rocco e dal 2014 della valorizzazione della “Sala dell’Albergo”; Nuovostudio di Marco Luitprandi e Officine Panottiche di Chiara Masiero Sgrinzatto e Luca Nicolò Vascon che operano nel campo della fotografia, dell’interaction design e dell’immagine interattiva, responsabili dello sviluppo dei contenuti multimediali e della user experience; lo Studio Tagliatti di Matteo Tagliatti che ha realizzato il software per la gestione simultanea di dispositivi multimediali e dispositivi scenici.

Fonte: Scuola Grande di San Rocco, Venezia

Ro&Ro Electric Elettronics Amazon Store (https://www.amazon.it/b?_encoding=UTF8&camp=3370&creative=23322&linkCode=ur2&node=412609031&site-redirect=&tag=roeroelectric-it-21)

(https://www.amazon.it/b?_encoding=UTF8&camp=3370&creative=23322&linkCode=ur2&node=412609031&site-redirect=&tag=roeroelectric-it-21)

back to top

Nuove architetture di luce per esaltare l’esperienza dell’arte (/cms/newsportal/roero-university/progetti/51163-nuove-architetture-di-luce-per-esaltare-lesperienza-dellarte.html)

Estetica, conservazione, valorizzazione e sostenibilità (/cms/newsportal/roero-university/progetti/51061-estetica-conservazione-valorizzazione-e-sostenibilita.html)

0 commenti Ordina per **Meno recenti**

Aggiungi un commento...

Plug-in Commenti di Facebook

Correlati

LG Innotek to Light up 2018 Pyeongchang Winter Olympics Stadium

LG Innotek announced that the company mass-produces high power LED packages (3535 Gen4 series) for the 2018 Pyeongchang Win

(/cms/newsportal/roero-university/progetti/39730-lg-innotek-to-light-up-2018-pyeongchang-winter-olympics-stadium.html) (/cms/newsportal/roero-

Researcher: Light Pollution Impacts on Seasons

Bertolami FINE ARTS | LEMPERTZ 1845

Modenantiquaria 32ND ANTIQUE SHOW
SIMULTANOUSLY PETRA EXCELSIOR
MODENA ITALY 10TH-18TH FEBRUARY 2018

Meeting Art Vercelli - Casa d'aste in Italia dal 1979

Pubblicato il: lun 23 ott 2017

approfondimenti | By **Redazione**

G+ Like 26 Share 6 Tweet 0
Instagram Badge 0

Stampa/PDF/Email

La fruizione museale cambia volto: Dynamic Light and Augmented Reality a Venezia

Dynamic Light and Augmented Reality: sincronizzazione dei devices

Candidato al *Compasso d'Oro 2018* – il più autorevole premio mondiale per il design, e al *Premio Nazionale per l'Innovazione* il progetto *Dynamic light and Augmented Reality* lancia una nuova sfida per **sconvolgere il campo della fruizione museale** e portarla a confrontarsi con le nuove tecnologie. Il team che ha messo a punto il nuovo sistema interattivo è formato da Alberto Pasetti Bombardella, Marco Luitprandi, Chiara Masiero Sgrinzatto, Luca-Nicolò Vascon e Matteo Tagliatti.

Eventi sponsorizzati

- Non ci sono eventi.
- tutti gli eventi

Vuoi inserire i tuoi eventi d'arte? Con 50 euro l'anno puoi farlo liberamente! **Clicca qui e registrati ora come gestore eventi ArtsLife**.

Pubblicità

Pubblicità

Dynamic Light versus Augmented Reality: sincronizzazione dei devices

Dynamic light and Augmented Reality unisce in un'unica piattaforma **illuminoteca, domotica e comunicazione museale**, con lo scopo di creare un'**esperienza immersiva per lo spettatore**. L'illuminazione a led fornisce soluzioni che vanno dalla luce omogenea al focus su scene specifiche; il sistema per tablet e smartphone in realtà aumentata permette di creare un ponte con la fisicità dell'opera selezionando le combinazioni di luce e accedendo a contenuti multimediali. Lo spettatore si troverà così coinvolto in una continua scoperta personalizzata.

La **prima opera a diventare interattiva** e a beneficiare di questo nuovo sistema si trova a Venezia -alla Scuola Grande di San Rocco- ed è la tela del 1565 che rappresenta la **Crocifissione, del maestro Cinquecentesco Jacopo Tintoretto**.

Tintoretto, La Crocifissione, 1565, olio su tela, Scuola Grande di San Rocco, Venezia

L'opera –lunga più di 12 metri e alta oltre i 5- sarà **animata e raccontata attraverso la sofisticata regia di luci ed ombre**, che permetteranno al visitatore di immergersi nei suoi minimi particolari -le singole pennellate, la trama della tela o i dettagli delle decorazioni- grazie alla luce e grazie alla fotografia VR. Tramite l'interfaccia digitale si avrà accesso a informazioni, contenuti e dettagli sull'opera.

Valuta

Autore

Redazione -

Potrebbero interessarti

Like 26 G+ Condividi 2

Tra liberty e nuove tecnologie. La nuova vita della splendida Villa Bernasconi a Cernobbio

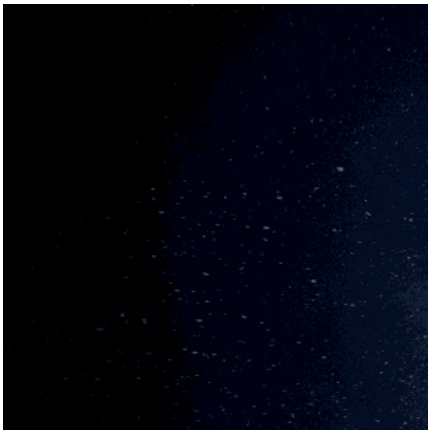
Shhh! A Venezia c'è Helicotrema, il festival dei brani audio registrati

The Electric Comma: l'arte interpreta l'era dell'intelligenza artificiale, a Venezia

High Frame Rate. Le frammentazioni urbane di Raptuz a Milano

Pandolfini
CASA D'ASTE dal 1924
LE ASTE DI NOVEMBRE 2017
FIRENZE
Palazzo Ramirez-Montalvo
www.pandolfini.it

ILPONTE
CASA D'ASTE DAL 1974
ARTE MODERNA
E CONTEMPORANEA
5 DICEMBRE 2017
ESPOSIZIONE: 1, 2, 3 DICEMBRE 2017
(10/13 - 14.30/18.30)



BRAFA
ART FAIR
27 JAN - 04 FEB 2018
TOUR & TAXIS / BRAFA.ART
BRUSSELS

.com exibart

COMMUNITY

LOG IN

password persa?

registrati

PAGINE 250
FORMATO 17×24 cm
LINGUE Italiano e Inglese
Acquista

UNA NUOVA LUCE SPLENDE SU TINTORETTO. IL PROGETTO DYNAMIC LIGHT CANDIDATO AL COMPASSO D'ORO

pubblicato martedì 24 ottobre 2017

Quante volte, visitando un museo, una chiesa o una galleria, abbiamo discusso sulla troppa o poca luce, sui toni caldi o freddi, sul faretto puntato in quella direzione invece che in questa. E non è solo una sottile questione riservata agli allestitori, perché il dialogo tra luce e superficie riguarda la fruizione di tutti e può condizionare in maniera decisiva l'interpretazione di un'opera. Ma d'ora in poi sarà possibile mettersi direttamente in gioco, grazie a *Dynamic Light and Augmented Reality*, una piattaforma che integra illuminotecnica, domotica e comunicazione multimediale, permettendo allo spettatore di selezionare diverse combinazioni luminose e di esplorare da vicino ogni dettaglio dell'opera, accedendo anche ai relativi approfondimenti storici e artisti con contenuti multimediali. Insomma, interagire con ciò che si sta guardando attraverso strumenti fruitivi immersivi, facilmente controllabili attraverso i dispositivi più diffusi, come tablet e smartphone, e soprattutto in funzione di una profonda personalizzazione, per rendere l'esperienza unica, dinamica e partecipativa. Il progetto è frutto della sinergia di cinque professionisti del settore: lo Studio Pasetti, di Alberto Pasetti Bombardella, specializzato in lighting design applicato alla valorizzazione dei beni culturali; Nuovostudio, di Marco Luitprandi, e Officine Panottiche, di Chiara Masiero Sgrinzatto e Luca-Nicolò Vascon, che operano nel campo della fotografia, dell'interaction design e dell'immagine interattiva, responsabili dello sviluppo dei contenuti multimediali e

TEATRO

ista alle She She
a domani in
con Romaeuropa
al
la Granato

READING ROOM

Sacro e contemporaneo: una serie di punti di vista, in un libro di "dialoghi sull'arte"
di Luigi Capano

TEATRO

Nel nome di un Giobbe contemporaneo, giocato a tennis e a videogame
di Alessio Crisantemi

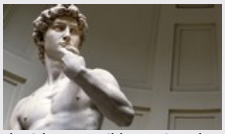
READING ROOM

"Un'Incredibile Disavventura", ovvero il Premio Lissone tra storia, cronistoria e controstoria. Un altro sguarso sul "mondo dell'arte"
di Ivano Sossella

della user experience; lo Studio Tagliatti, di Matteo Tagliatti, che ha realizzato il software per la gestione simultanea di dispositivi multimediali e dispositivi scenici. Il progetto è stato selezionato per la pubblicazione sull'ADI design Index e quindi candidato per il prestigioso Premio Compasso d'Oro ADI 2018 – il più autorevole premio mondiale per il design – oltre che per il Premio Nazionale per l'Innovazione, patrocinato dalla Presidenza della Repubblica. La prima applicazione di questo sistema di regia di luci e ombre è stata riscontrata sulla tela della Crocifissione della Scuola Grande di San Rocco, a Venezia, uno dei capolavori realizzati da Jacopo Tintoretto, risalente al 1565 (qui un video che illustra il funzionamento del dispositivo).

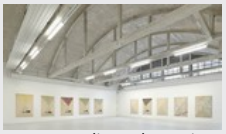
LE ALTRE SPEED NEWS

+ archivio speed

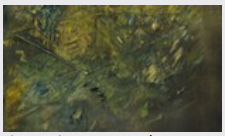


david contro il bagarino. la galleria dell'accademia di firenze vince la causa sui diritti d'autore

alberto zanchetta riconfermato alla direzione del mac di lissone per il prossimo triennio



un quarto di secolo per i centri d'arte contemporanea francesi. con un po' di italia



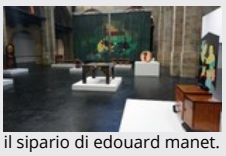
riscoprire gustavo bonora, a milano, con l'asta d'arte moderna e contemporanea di finarte

buon compleanno sapienza. la città universitaria festeggia e riscopre mario sironi e gio ponti

come fare il primo passo? con first step, rassegna dedicata agli studenti dell'accademia di verona

la costante del colore. the pool nyc apre il suo primo spazio permanente, a milano

otium e corruption a palazzo marigliano di napoli. residency 80121 ci racconta le sue attività



il sipario di edouard manet. a bordeaux, la mostra di beatriz gonzalez celebra i rapporti con la colombia

una tavola da re. al museo di capodimonte, il libro di angela caròla-perrotti sul dessert dei borbone

i semi del fare e del disfare. per le conversazioni del maxxi, bruna esposito ci parla del suo mandala

far bene le cose. patrizia sandretto re rebaudengo vince l'apollo award come personalità dell'anno

STRUMENTI

inserisci un commento alla notizia
versione in pdf
versione solo testo
registrati ad Exibart
invia la notizia ad un amico

Mi piace Condividi Piace a 52 persone. Iscriviti per vedere cosa piace ai tuoi amici.

FONDAZIONE CENTRO STUDI SULL'ARTE LICIA E CARLO LUDOVICO RAGGHIANTI

in collaborazione con

Archivio Mario Nigro

TROVAMOSTRE

TITOLO
CITTA'
ARTISTA
TROVA

« Novembre 2017 »

Do	Lu	Ma	Me	Gi	Ve	Sa
29	30	31	01	02	03	04
05	06	07	08	09	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	01	02
03	04	05	06	07	08	09

EXIBART.TV

"L'arte viva di Julian Schnabel" arriva nei cinema italiani

Everything at once, Lisson Gallery - Londra

#EtinArcadiaEgo – Dynamic Light and Augmented Reality: il futuro è oggi

Il mondo dei beni culturali sta compiendo in questi mesi un nuovo entusiasmante passo: è stato dato il via ufficiale alla sperimentazione su una vera opera d'arte del progetto **Dynamic Light and Augmented Reality**, un vero e proprio salto nel futuro per la fruizione delle opere e degli oggetti d'arte.

L'idea di fondo di Dynamic Light and Augmented Reality parte essenzialmente da una domanda: **come si possono rapportare le esposizioni museali con le nuove tecnologie?** Insomma, in un'epoca in cui tutto è, o almeno sembra, a portata di clic, in cui per vedere qualcosa basta prendere lo smartphone dalla tasca o il tablet dalla borsa, perché frequentare ancora musei o esposizioni culturali? Cinque professionisti operanti nel settore della realtà aumentata (Alberto

Pasetti Bombardella, Marco Luitprandi, Chiara Masiero Sgrinzatto, Luca Nicolò Vascon e Matteo Tagliatti) hanno provato a dare una risposta, e a prima vista sembra sia la strada giusta.

Dynamic Light and Augmented Reality costituisce un trait d'union vero e proprio fra le nuove tecnologie e l'illuminazione delle opere d'arte. **Il pubblico di oggi è più esigente** anche solo di pochi anni fa: troppo spesso si ha l'idea di avere tutto immediatamente, senza fermarsi un secondo a osservare i dettagli. Un quadro, in fondo, o un affresco non è nulla di così speciale, se ci si ferma alla prima impressione. **Dopotutto, è anche lo scorrere naturale del tempo**: cinema, effetti speciali, internet a velocità elevata sono solo alcune delle cose che stupiscono il grande pubblico con più efficacia di un'opera d'arte. Sono di più semplice fruizione e richiedono molto meno impegno mentale e se già ai tempi di Terenzio e Plauto il pubblico preferì il secondo per non dover pensare, con il tempo la situazione non è certo cambiata.

L'arte deve dunque rassegnarsi ad essere *pulvis et umbra*? Certo che no: **arte, cultura, sono parte costituente della nostra storia, sono quello che definisce la bellezza italiana nel mondo**. L'Italia possiede di gran lunga il maggior numero di siti riconosciuti dall'UNESCO, e deve (imperativo) investire su questo. **Investire vuol dire però non restare nella torre d'avorio di ariostea memoria:** c'è differenza fra svendersi al pubblico e avvicinarsi al pubblico. E Dynamic Light and Augmented Reality va esattamente in questa direzione: aumentare la qualità della fruizione da parte dei visitatori. Il pubblico medio è un pubblico potenzialmente interessato, ma che necessita di una spinta, di una scintilla che scateni la sua curiosità.

Il progetto si basa sull'illuminazione a led di una determinata opera, con luci che variano da un'illuminazione generale a un focus o uno zoom su un particolare, per decifrare un particolare nascosto, o la pennellata dell'autore. Gli artisti amavano inserire dettagli nascosti nelle loro opere e *Dynamic Light and Augmeted Reality* permette di vederli con chiarezza e scoprirne i segreti il sistema per tablet e smartphone in realtà aumentata permette di creare un ponte con la fisicità dell'opera selezionando le combinazioni di luce e accedendo a contenuti multimediali. **Lo spettatore si troverà così coinvolto in una continua scoperta personalizzata**, quasi sotto forma di racconto in realtà aumentata.

La prima opera su cui è stato sperimentato il dispositivo in modo ufficiale è una *Crocifissione* del 1565 a opera di Tintoretto, custodita a Venezia alla Scuola Grande San Rocco. Una tela molto grande (lunga 12 metri e larga 5) e adattissima al racconto di luci e multimediale proposto da *Dynamic Light and Augmeted Reality*. Il progetto, innovativo e geniale nell'idea è già in lizza per un riconoscimento importante: il **Compasso d'oro 2018**, come più autorevole innovazione di design al mondo. Un piccolo passo nel futuro dell'arte parte da Venezia: altro che *pulvis et umbra*.

Luca Mombellardo per MIfacciodiCultura

MARCO LUITPRANDI

28 OTTOBRE 2017.

RUBRICHE

PERSONAGGI

STORIE

7 IN PUNTO

SETTESPORT NORDEST

Illuminotecnica e realtà aumentata. Un progetto per vivere l'arte , candidato al Compasso d'oro

Tweet G+ Like 1

TELEPADOVA

Telepadova Spa
Via Venezuela, 15/a
35127 Padova PD

REA 134469 Camera di Commercio di Padova

Cap. Soc. 220.000,00€ i.v.

P.Iva 00775260284

TG7 NORD EST

TG7 Nord Est
Iscrizione n. 2064 del 01-02-2007
Registro Stampa Tribunale di Padova

Tel. +39.049-7622290
Fax +39.049-8704905

Email redazione@telepadova.tv

7 GOLD COMMUNICATION

7 Gold Communication srl
Via Venezuela, 15/a
35127 Padova PD
Tel. +39.049-8701142
Fax +39.049-761586

info@7goldcom.it

P.Iva 04435360286

Il Sole 24 ORE

07 marzo 2018

BLOG

Il cielo sopra San Marco

– di **Barbara Ganz**

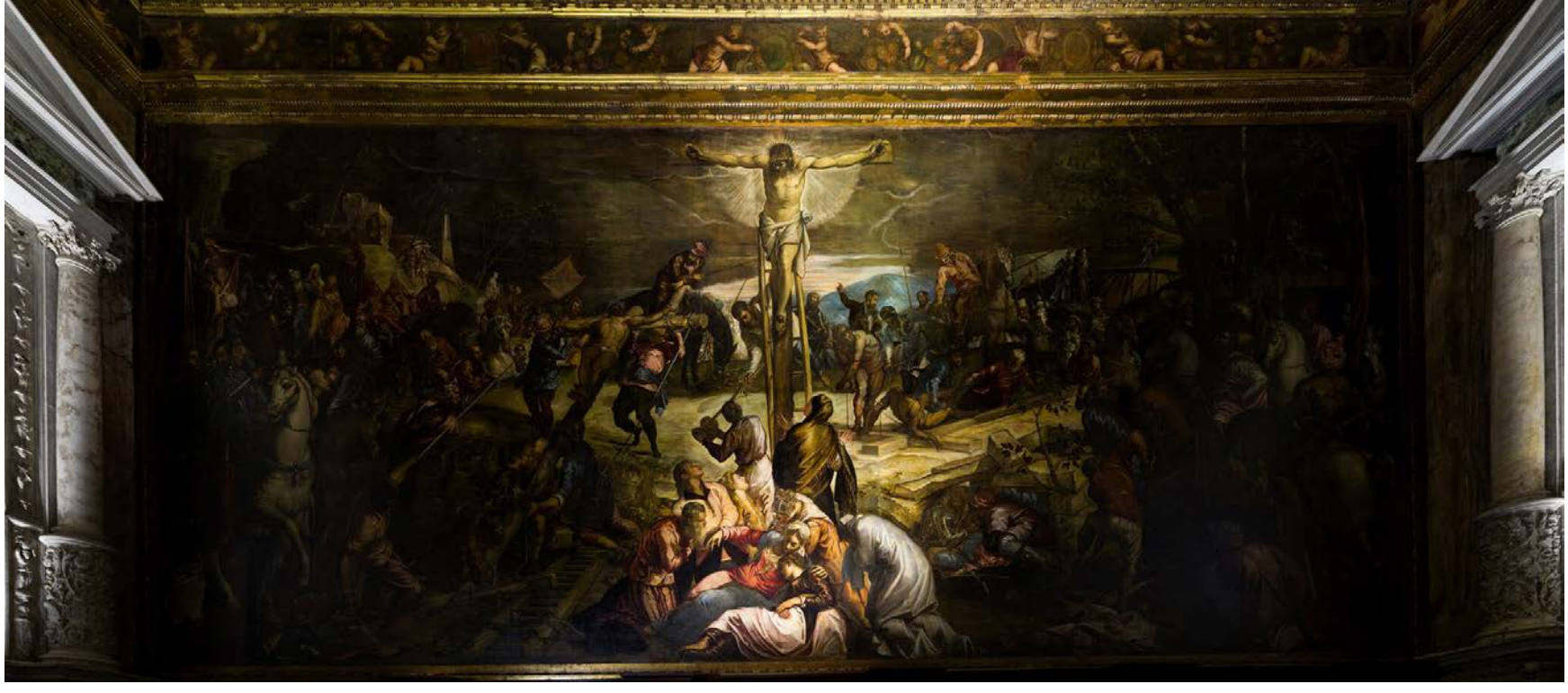
Cinque professionisti e la rivoluzione della luce: a Venezia la crocifissione del Tintoretto come non l'avete mai vista

4 gennaio 2018 Barbara Ganz Aziende a Nordest

Parte dal Veneto una nuova sfida per l'innovazione nel campo dei Beni Culturali con un inedito **progetto di realtà aumentata messo a punto da cinque professionisti operativi tra Treviso e Venezia:** Alberto Pasetti Bombardella, Marco Luitprandi, Chiara Masiero Sgrinzatto, Luca-Nicolò Vascon e Matteo Tagliatti.

Si chiama *Dynamic Light and Augmented Reality* e integra, in un'unica piattaforma, **illuminotecnica, domotica e comunicazione multimediale,** a favore di un'esperienza museale immersiva di nuova generazione. Chi guarda – l'opera nel suo insieme o le singole scene -entra una nuova dimensione temporale e percettiva, e così l'esperienza emotiva diventa più intensa. L'impianto è perfettamente dissimulato nella storica sala, e la nuova tecnologia, oltre a permettere di cogliere i particolari di ogni pennellata, contiene la temperatura e migliora la conservazione delle opere.

Il sistema studiato per tablet e smartphone è in **realtà aumentata:** costruisce una sorta di un ponte con lo spazio fisico, permettendo di selezionare direttamente le combinazioni luminose, di esplorare da vicino ogni dettaglio e di accedere a contenuti multimediali, aumentando l'interattività con l'opera che si ha di fronte. Per lo spettatore un'esperienza museale di nuova generazione, che diventa un percorso di scoperta, e lo coinvolge nella narrazione attraverso una comunicazione personalizzata: ogni visita è unica, su misura di chi osserva. Una novità che può cambiare il modo di valorizzazione dei Beni Culturali.



La **prima opera** a diventare interattiva grazie all'applicazione di questo sistema è la grande tela, lunga più di 12 metri per oltre 5 di altezza, raffigurante la *Crocifissione,* uno dei capolavori realizzati da Jacopo Tintoretto**,** per la **Scuola Grande di San Rocco a Venezia,** nel 1565**.** "La sofisticata regia di luci ed ombre – spiegano i cinque professionisti – dà vita ad un racconto, animando il celebre dipinto, e stimola suggestioni che permettono di scoprire nuove interpretazioni di questa straordinaria opera, sorprendentemente viva e dinamica. **Non più dunque una visione "passiva", ma un'autentica immersione nell'opera e nel suo ambiente, per svelare i suoi significati più reconditi**".

L'illuminazione dinamica a Led è stata perfettamente integrata nell'ambiente della Sala grazie all'**adattamento delle preesistenti piantane a braciere di Mariano Fortuny, tornite a mano**, è in grado di generare effetti che spaziano dalla luce omogenea, come nella "classica" interpretazione museale, al focus su particolari altrimenti difficilmente distinguibili; i dettagli dello sfondo, i volti dei protagonisti minori, le figure evanescenti e atmosferiche che contraddistinguono l'opera del celebre pittore veneziano, appaiono con tutta la loro espressività.

Grazie alla **fotografia in realtà virtuale** alla base del sistema (costituita da una immagine da oltre 3.5 gigapixel) è possibile apprezzare il dettaglio delle **singole pennellate, la trama della tela**, oltre ai particolari delle decorazioni lignee di contorno. Dall'interfaccia digitale si accede a informazioni, contenuti critici, didattici e alle immagini della *Crocifissione*, che permettono di apprezzare lo stesso dettaglio, ma da **una posizione frontale: la stessa che avrebbe potuto avere il Tintoretto durante l'esecuzione dell'opera**.

Per le sue caratteristiche di innovazione, originalità e funzionalità, il progetto è stato selezionato per la pubblicazione sull'ADI design Index e quindi candidato per il Premio Compasso d'Oro ADI 2018 – il più autorevole premio mondiale per il design – oltre che per il Premio Nazionale per l'Innovazione patrocinato dalla Presidenza della Repubblica**,** che vede ogni anno la segnalazione da parte di ADI dei prodotti più significativi dal punto di vista dell'innovazione.

Il progetto è frutto della sinergia di cinque professionisti con relativi studi tra Treviso e Venezia: lo **Studio Pasetti** di Alberto Pasetti Bombardella specializzato in lighting design applicato alla valorizzazione dei Beni Culturali, incaricato dal 2009 della progettazione illuminotecnica della Scuola Grande di San Rocco e dal 2014 della valorizzazione della "Sala dell'Albergo"; **Nuovostudio** di Marco Luitprandi e **Officine Panottiche** di Chiara Masiero Sgrinzatto e Luca-Nicolò Vascon che operano nel campo della fotografia, dell'*interaction design* e dell'immagine interattiva, responsabili dello sviluppo dei contenuti multimediali e della *user experience*; lo **Studio Tagliatti** di Matteo Tagliatti che ha realizzato il software per la gestione simultanea di dispositivi multimediali e dispositivi scenici**. Una collaborazione nata dopo le esperienze di ciascuno in campo artistico:** Alberto Pasetti aveva già realizzato il sistema di illuminotecnica della Sala al piano inferiore di San Rocco, Nuovo Studio e Officine Panottiche avevano lavorato per alcuni progetti della Confraternita.
Hanno scelto di cimentarsi per la prima volta assieme in un progetto di domotica, mettendo assieme l'eccellenza di ciascuno degli studi nel proprio settore, e hanno scelto la Crocefissione perché si trova in uno spazio perfetto; la Sala si predisponeva bene, così come punto di vista dell'opera e la possibilità di lavoro con le luci; l'opera poi particolarmente "scenografica" e teatrale, ricca di dettagli e movimento. Se voleve vedere il risultato, accertatevi che il sistema non sia in una giornata di manutenzione (qui le informazioni su orari e ingressi).

MATERIALI E TECNOLOGIA

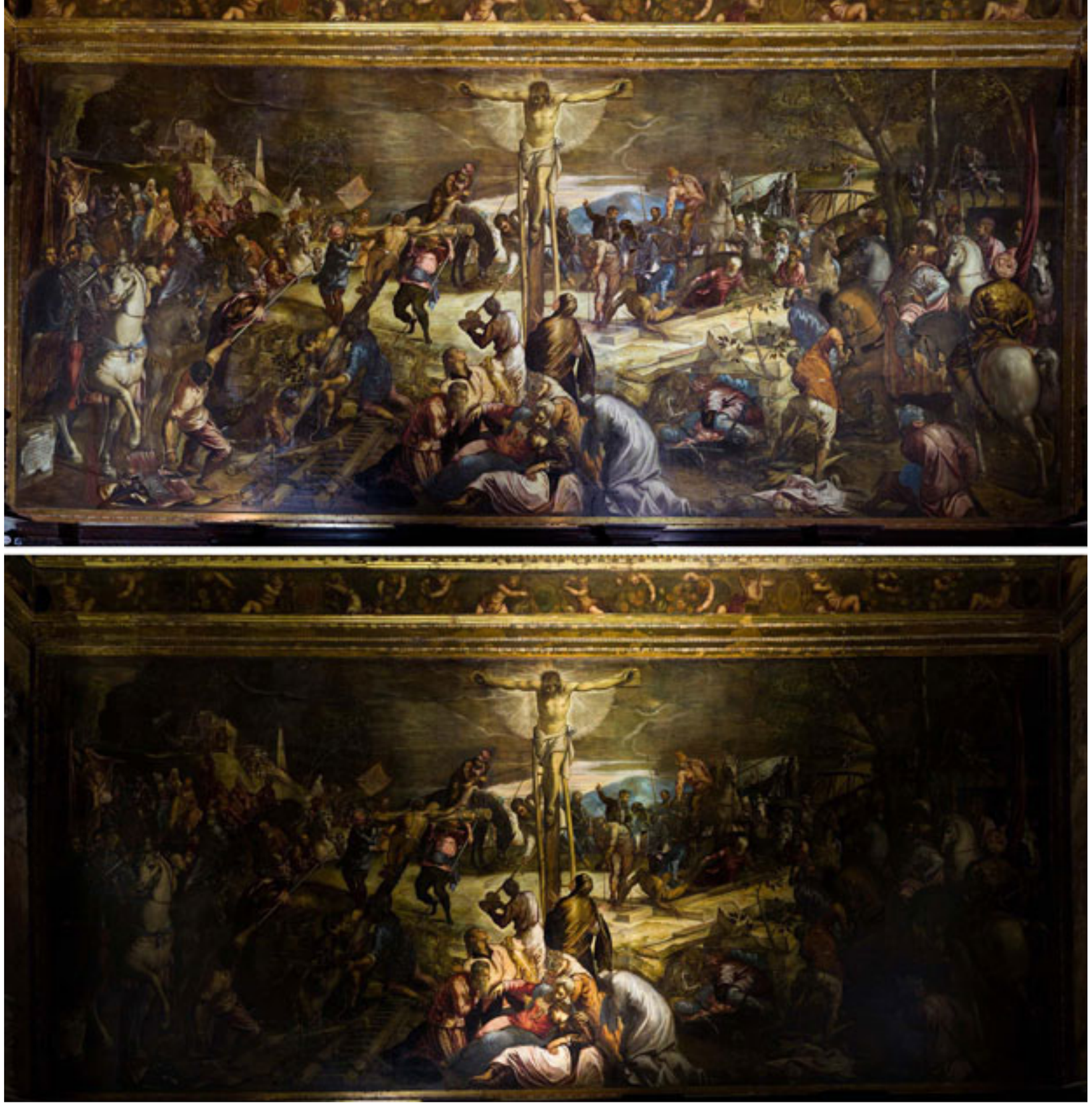
8 gennaio 2018

Tintoretto interattivo

Marco Consoli

Alla Scuola Grande di San Rocco a Venezia il progetto "Dynamic light and augmented reality" trasforma la visione de "La Crocifissione" del Tintoretto in un’esperienza completamente nuova

In alcune chiese è ancora così: per apprezzare un dipinto avvolto nella penombra bisogna infilare una moneta in una macchinetta per proiettarvi sopra un fascio di luce che si spegne ben presto. Per fortuna però ci sono progetti che dimostrano come, grazie alla tecnologia, si può andare ben oltre l’illuminazione statica (e talvolta a pagamento) tipica di chiese e musei, attirando i visitatori con l’offerta di un surplus di interattività: è il caso di ***Dynamic light and augmented reality***, realizzato nella Scuola Grande di San Rocco a Venezia per innovare completamente l’esperienza della visione de *La Crocifissione*, il grande dipinto (12×5 metri) completato da Jacopo Tintoretto nel 1565.



↑ *L'illuminazione dinamica permette di porre l'attenzione su elementi e tematiche differenti presenti nel dipinto.*

Il progetto prevede l'unione in unica piattaforma di illuminotecnica, domotica e comunicazione multimediale, per rendere immersiva l'esperienza museale: il punto di partenza è l'utilizzo di un'illuminazione dinamica a Led, che adatta le preesistenti piantane a braciere di Mariano Fortuny e consente di mettere in evidenza diverse aree del dipinto, mettendo a fuoco scene specifiche e creando così un percorso temporale, di senso ed emotivo agli occhi dello spettatore. Naturalmente si tratta di un modo totalmente nuovo rispetto alla classica luce omogenea museale, che si sposa perfettamente con gli aspetti interattivi del progetto: i visitatori saranno dotati di un tablet (o smartphone) attraverso cui è possibile seguire la lettura del quadro suggerita da una guida o agire da soli per manipolare la tela digitale, ingrandendo dettagli altrimenti difficilmente visibili, trovando contenuti didattici e critici e informazioni sull'opera e l'autore.

Il lavabo è tecnico

Un materiale superperformante si accompagna alla gradevolezza estetica e tattile. Per i lavabi Dògma by Aqua

0 marzo 2018

CORRIERE DELLA SERA

Salvini: prossimo premier deve essere di centrodestra | Le condizioni del Quirinale

Di Maio: «Salvini sa mantenere la parola. Il governo? Siamo aperti a tutti»

CORRIERETV

In giro per Roma con Giletti (versione videoreporter) a caccia di Grillo Video

ABBONAMENTI

Ricevi Abitare direttamente a casa tua o sfoglialo da pc, smartphone e tablet (app disponibile per Android e iOS). **Clicca qui per scoprire tutte le offerte di abbonamento cartaceo e digitale.**

EVENTI

↑ *Il dipinto è stato totalmente replicato in digitale con una fotografia di 3,5 gigapixel che permette di ingrandire ogni dettaglio.*

L'idea, che mira a rivoluzionare la fruizione dei beni culturali e ha richiesto mesi di lavoro (necessari anche a ricreare una copia digitale del dipinto da 3,5 gigapixel), nasce dalla collaborazione tra diversi studi che si trovano tra Venezia e Treviso: lo Studio Pasetti, specializzato in lighting design, NuovostudioFactorye Officine Panottiche, che operano nel campo dell'immagine interattiva e dell'interaction design, e lo Studio Tagliatti, che si è occupato dei software.

TAG arte | digitale | tecnologia

CONDIVIDI

ARTICOLO PRECEDENTE
Il fai da te è una cosa seria

LASCIA UN COMMENTO

Nome

Cognome

Email

Website

Mipim awards: tutti i vincitori 2018

La notte che non finisce mai

17 marzo – 9 settembre

Italia on the road

8 – 18 marzo 2018

Il V&A sbarca a Shenzhen

2 dicembre 2017 – 4 agosto 2018

Il secolo di Achille Castiglioni

Scenari

Vedere Tintoretto: dall'illuminazione dinamica all'esperienza digitale in realtà aumentata

Redazione 22 gennaio 2018

Condividi su Facebook Tweet su Twitter G+ in

Uno sviluppo del progetto di illuminazione dinamica basata sulle opportunità rese possibili dalle tecnologie digitali e dalla realtà aumentata è stato messo a punto da *Marco Luitprandi* e *Luca Vascon* per la **Scuola Grande di San Rocco a Venezia**, in particolare con riferimento all'esperienza di fruizione del grande telero di Tintoretto de **'La Crocifissione'**, per il quale era stato già realizzato un importante progetto illuminotecnico di valorizzazione dell'esperienza di visita (del quale **avevamo parlato diffusamente** sulla nostra rivista) da parte dello studio di lighting design di **Alberto Pasetti** qualche anno fa.

Il nuovo progetto **"Dynamic Light and augmented reality"**, realizzato da Marco Liutprandi e Luca Vascon in collaborazione con lo Studio Pasetti, di **NuovostudioFactory** e **Officine Panottiche**, realtà che operano nel campo dell'immagine interattiva e dell'interaction design, e con lo **Studio Tagliatti**, che si è occupato dei software, ha lavorato sull'integrazione in una sola piattaforma degli aspetti riguardanti il lighting, la gestione domotica degli scenari e degli elementi riguardanti la comunicazione multimediale, per assicurare al fruitore un'esperienza museale veramente immersiva.

Progetto 'Dynamic Light and Aumented Reality' per Tintoretto e la Scuola Grande di San Rocco a Venezia

Basandosi sulle opportunità rese possibili dall'impostazione dell'impianto di illuminazione dinamica a luce LED, progettato per evidenziare con scenari differenziati le diverse aree del dipinto, con un approccio tematico e temporale, saltando a piè pari la luce classica statica, i visitatori saranno ora dotati di *tablet* (o *smartphone*) con il quale seguire la lettura del quadro o autonomamente interagire con l'opera fisica – un grande telero di 12 x 5 m – manipolandolo la tela in modo digitale, ingrandendo dettagli in altro modo difficilmente visibili e individuando contenuti di tipo didattico e critico.

Per ottenere questo risultato il grande dipinto è stato replicato in digitale con una fotografia di 3,5 Gigapixel che ha reso possibile l'ingrandimento di ogni suo più piccolo dettaglio.

TAGS illuminazione dinamica | illuminazione museale | LED | lighting design | realtà aumentata