



Simona Orlandi *Product Manager per* **Observa**, Acsoftware srl

OLTRE IL MUSEO:

esperienze digitali che danno forma al futuro

Vi ricordate dell'ultimo luogo culturale che avete visitato?

Un museo, un castello, un piccolo borgo, un teatro.

Provate a ricordare quel momento in cui un dettaglio vi ha colpiti: la luce su un affresco, un'antica incisione, una pietra scavata dal tempo, il costume di un attore.

Quell'istante in cui avete capito che non stavate solo guardando un luogo ma stavate ascoltando una storia più ampia.

E adesso provate a immaginare quante persone, ogni giorno, quella storia non la sentono per innumerevoli ragioni.

Per distanza visiva, per barriere fisiche, linguistiche, culturali; per ragioni di spazio, di budget o perché, semplicemente, non sanno che esiste anche quella parte di narrazione e quindi non la sanno ascoltare, percepire.



La settimana scorsa, alla fiera dei Musei Ro.Me, ho parlato con la responsabile commerciale del *National Museum of Denmark*.

Ad un certo punto mi ha detto una frase che mi ha colpita: *“Abbiamo 15 milioni di oggetti. Ma solo poche migliaia trovano spazio nelle sale.”*

15 milioni.

È quasi inimmaginabile.

E mentre me lo raccontava, ho pensato a quanto questo tema sia più grande del singolo museo; è un problema diffuso, quasi strutturale, che ci impone di farci domande importanti:

- **Come facciamo a valorizzare ciò che non può essere mostrato?**
- **Come includiamo chi altrimenti resterebbe fuori?**
- **Come accompagniamo ogni visitatore in un’esperienza davvero personale, immersiva, intima ma accessibile?**
- **Come facciamo a far emergere tutto quello che esiste oltre lo spazio fisico?**



**Da tutte queste esigenze nasce Observa.
Non solo come tecnologia, ma come
modo di pensare i luoghi.**

Quasi una piccola filosofia.

Observa è una piattaforma basata su grafica 3D Unreal e tecnologia Pixel Streaming; permette a ogni visitatore di vivere un'esperienza culturale ampliata, che aggiunge avventura, coinvolgimento, valore, contenuto e dinamismo a luoghi che si possono già visitare, a contenuti che sono già stati redatti e ad oggetti che già esistono ma che hanno bisogno di più "ali" per spiccare il volo e raccontare tutta la loro storia.

Permette anche a chi cura queste esperienze di farlo con maggiore consapevolezza e libertà, dando forma a espansioni espositive senza troppi vincoli realizzativi o necessità di formazione digitale.



Molti di voi saranno stati a Bologna almeno una volta nella vita, vero?

chi è emiliano come me sa bene che la città nasconde qualche simpatico aneddoto che a noi bolognesi piace raccontare, soprattutto quando accompagniamo amici e parenti a visitarla.

Tra questi (...sorvoliamo sulla passione del Giambologna per le illusioni ottiche e la prospettiva 😊...) c'è la finestrella segreta di via Piella che affaccia sul Canale delle Moline. Uno scorcio unico che sussurra una storia lontana, medievale, di quando Bologna assomigliava ad una piccola Venezia e le attività produttive si svolgevano in gran parte sull'acqua.

Aprendo quella finestra si inizia a sognare come poteva essere la Bologna di un tempo che fu.

Observa è la finestra digitale che permette di fare la stessa cosa: raccontare un pezzo in più di storia, supportare l'immaginazione, dare forma ai pensieri e ampliare l'esperienza del qui e ora.

Esiste infatti sempre un altrove, in un altro momento, passato o futuro che sia. Esiste un "di più" che giace nascosto e che ha bisogno della sua narrazione. Esiste un pubblico che può ascoltare tutto questo se agevolato, guidato, preso per mano e accompagnato in maniera semplice alla finestra da chi certi segreti non vede l'ora di dividerli.



Ecco come vogliamo portare i visitatori **oltre il museo fisico, dando forma a un prima, un dopo, e a volte un durante.**

Pensate al prima.

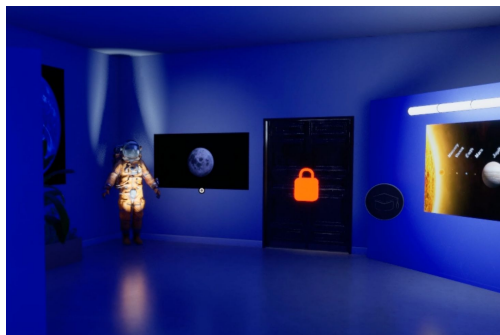
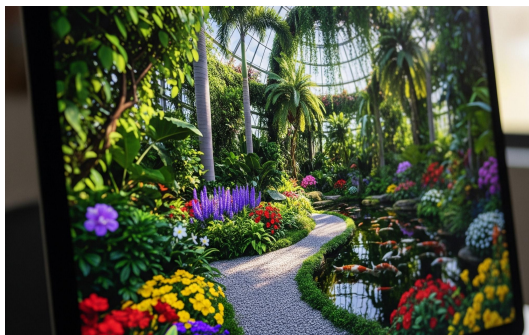
Una scuola, una famiglia, un turista lontano possono scoprire cosa li aspetta, capire cosa vogliono vedere, creare un legame prima ancora di arrivare all'esposizione reale.

Pensate al durante.

Lo stesso spazio può parlare a pubblici diversi: a un bambino in modo giocoso, a un ricercatore con approfondimenti tecnici, a un turista straniero, secondo i dogmi della sua cultura.

Pensate al dopo.

Quante volte siamo usciti da un museo dicendo: "Vorrei rivederlo con calma, vuoto, al mio ritmo".
Observe rende possibile questo ritorno: rivedere, approfondire, ricordare.



E dopo aver aggiunto questi pezzi di esperienza, succede la parte più bella: le persone, grazie al digitale, arrivano o tornano nei luoghi fisici **con più desiderio, non meno.**

Un percorso digitale non rimpiazza nulla: accende curiosità, crea valore, costruisce un **ponte verso il futuro.**

E se ci pensate, questa è la sfida di tutti noi che ci occupiamo di numerosi temi innovativi, partendo da rivoluzioni come l'AI ed arrivando alla Blockchain: non costruire tecnologia, ma **costruire senso, fiducia e connessione.**

Non creare copie, ma creare accesso a più informazioni.

**Non sostituire l'esperienza fisica,
ma ampliarla, affinché rispecchi
l'umanità e sia davvero alla portata
di tutti.**



 **GRAZIE**