



BE: vi essere

YONDER: avv dall'altra parte

BEYOND: prep al di là, oltre / pron ciò che è oltre

Beyonder va oltre i limiti della tela per dare vita alla dimensione immaginifica dell'arte.

Beyonder racconta l'arte per portare oltre il pensiero, verso *"tutte le direzioni del possibile"*, stimolando l'immaginazione, perchè *"l'uomo deve anche poter immaginare un mondo diverso e migliore, vivere per crearlo"* (Gianni Rodari).

Beyonder è un progetto che si rivolge in particolare al pubblico dei più piccoli, ma mira ad andare oltre ogni definizione dei destinatari, auspicando di coinvolgere la dimensione ludica e immaginifica dei "bambini" di tutte le età.

● CONCEPT

Il progetto Beyonder anima i contenuti dell'arte e permette ai visitatori di interagire con essi negli spazi del museo, grazie alla combinazione di Realtà Aumentata e 3D Digital Environment.

Gli elementi figurativi dell'opera prendono vita e oltrepassano i limiti della cornice per interagire con gli spettatori negli spazi del museo, invitandoli all'esplorazione e alla scoperta della dimensione del fantastico che prende magicamente forma attorno a loro.

Un'esperienza fortemente immersiva, dove gioco, apprendimento agito ed emozione di conoscere divengono i presupposti per una comprensione intuitiva degli elementi compositivi dell'opera.

● DETTAGLI TECNICI

Attraverso tecnologie di ultima generazione come la Realtà Aumentata e il 3D Digital Environment le opere, osservate attraverso appositi occhiali AR o più semplicemente dagli schermi dei mobile device, si animano dapprima all'interno dello spazio della tela per poi fuoriuscire e agire nelle sale del museo a 360 gradi.

● APPROCCIO PROGETTUALE

La metodologia delle nostre progettazioni prevede più fasi di ricerca e sviluppo che considerano accuratamente sia gli aspetti artistici che quelli pedagogici e tecnologici.

Tre aspetti che non vengono assunti come distinti, ma piuttosto come elementi di una pratica artistica innovativa che tende a fonderli in un tutto che va oltre alla semplice somma delle parti. In altri termini, partendo dal presupposto che prodotti creativo-didattici così complessi non possono prescindere dalla stretta correlazione tra i vari livelli multidisciplinari di cui si compongono, la progettazione è sempre tesa al raggiungimento di un equilibrio compositivo organico e armonico tra tutte le parti.

Potremmo definire il nostro un "approccio filologico": uno studio attento della ricerca e della poetica dell'artista precede ogni progetto, divenendo il substrato su cui si innesta ogni intuizione utile allo sviluppo del concept. Un modus operandi che mira a garantire la massima coerenza e rispetto nella trasposizione digitale-interattiva delle opere rispetto la

poetica dell'artista e focalizza in modo più puntuale gli obiettivi didattici.

La ricerca e l'impiego delle tecnologie più innovative è sempre messo al servizio della didattica dell'arte. In altri termini, il nostro focus è sempre centrato sulla qualità dei contenuti. Esploriamo le potenzialità creative, ludiche e didattiche dei nuovi mezzi digitali per creare e offrire modi di fruizione del patrimonio culturale innovativi. Ma lo facciamo in modo rigoroso, attenti a non ridurre lo spessore culturale dei contenuti in meri effetti speciali fini a se stessi.

● FINALITA' DIDATTICHE

L'impiego delle tecnologie digitali offre l'opportunità di sperimentare nuovi orizzonti della didattica museale. Permettere a un bambino (e non) di entrare in un'opera d'arte come fosse un paesaggio magico, di immergersi in una dimensione del fantastico dove si può interagire e giocare con i "personaggi", dove è lasciato libero spazio al gusto di scoprire e di esplorare in autonomia, è un'esperienza che crediamo possa dare un contributo in questa direzione.

In linea con la nostra vision, che considera come fine principale dell'arte, quello di far vivere un'esperienza capace di stimolare l'immaginazione verso tutti i possibili, mirano a promuovere un avvicinamento all'arte che parta innanzitutto dalla stimolazione di un vissuto intuitivo-emozionale.

Per questo adottiamo le potenzialità delle nuove tecnologie cercando di intensificare al massimo l'emozione di conoscere, invitando a interazioni ludiche mai fine a se stesse o "distraenti", ma piuttosto capaci di sollecitare quella curiosità e quell'interesse fondamentali per ogni percorso di apprendimento. Più precisamente, le interazioni sono progettate principalmente con il fine ultimo di fornire occasioni per una prima comprensione intuitiva degli elementi compositivi dell'opera.

A partire da questa prima sollecitazione dell'interesse del bambino, si potrà offrire la possibilità di accedere a contenuti più nozionistici sull'opera e la vita dell'artista.

● IL MUSEO A CASA

Infine, si propone di offrire l'opportunità di rivivere a casa l'esperienza museale: un poster del quadro può essere acquistato nello shop del Museo. Attraverso un apposito marker inserito nella stampa, e scaricando l'applicazione collegata, il bambino potrà attivare sul proprio device, tutte le volte che desidera, le stesse animazioni e interazioni di cui ha fatto esperienza nel museo.

“INSULA DULCAMARA”

“Il disegno è l'arte di portare a spasso una linea”
Paul Klee



Paul Klee, *Insula Dulcamara*, 1938, oil and coloured paste on paper on burlap, 88 x 176 cm, Zentrum Paul Klee, Bern

● MOCKUP

Il mockup mostra l'implementazione di Realtà Aumentata e 3D Digital Environment sull'opera "Insula Dulcamara" di Paul Klee, e intende offrire un esempio concreto delle possibili applicazioni su opere d'arte.

● BREVI CENNI ALL'ANALISI DELL'OPERA

L'ideazione dello storytelling si focalizza principalmente sugli aspetti illustrati qui di seguito.

- Il titolo "Insula Dulcamara" probabilmente si riferisce alle piante medicinali *solanum dulcamara*, nome latino dell'erba solanacea altamente tossica, utilizzata in ambito terapeutico per le sue proprietà antinfiammatorie e di potenziamento del metabolismo. Ha aiutato ad alleviare la sclerodermia di Klee. I frutti scarlatti e le piccole foglie marroni sparse sul dipinto sono riferimenti diretti alla pianta matura.
- I simboli presenti nel quadro sono tratti da un vocabolario di forme elementari e possono essere letti in modi diversi. Una linea che va da sinistra a destra nella metà superiore dell'immagine ricorda un serpente, la forma alla sua destra sembra un pezzo di calligrafia araba.
- Al centro, si può vedere un volto, su cui Klee ritornò nel suo dipinto "Death and fire" del 1940, dunque un probabile riferimento alla sua malattia.
- In generale, la scelta di interpretare e animare i segni del quadro dandogli la connotazione di animali fantastici, trova fondamento nella ricerca artistica di Klee che studiava attentamente la natura per crearne una propria. Come egli stesso dichiarava, , prendendo distanza dalla definizione di pittura astratta, nei suoi studi tentava di collegare rappresentazioni oggettive all'impiego esclusivo di linee pure

● CONCEPT

La nave in lontananza suona la sirena e sbuffa: si parte per un viaggio fantastico sull'Isola Dulcamara!

Le delicate nuance di colore lentamente si espandono nella sala del Museo come nuvole. I personaggi iniziano a risvegliarsi. Quelli che prima sembravano solo segni astratti ora assomigliano sempre più a serpenti che scivolano uno dopo l'altro fuori dalla cornice per nascondersi negli spazi del Museo. C'è anche un buffo personaggio, il Signor P che saltella sulla sua unica gamba. Cerca di raccogliere le palline rosse del quadro. Ma appena mette la prima nel cestino,

tutte le altre cadono, rimbalzano e si perdono nella sala, dove vanno a ricomporsi come bacche di una serie di piantine. Il Signor P si guarda attorno disperato. Chi vuole aiutarlo a trovare le bacche? Ma attenzione: i serpenti ne vanno ghiotti e bisogna cacciarli e arrivare prima di loro...

A partire da questa struttura narrativa si sviluppa il game, che come una sorta di "caccia al tesoro" ha lo scopo di trovare e raccogliere più bacche possibili nello spazio del Museo che si è magicamente trasformato nell'Isola Dulcamara.

● FINALITA' DIDATTICHE

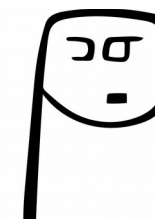
Un'immersione magica nella natura creata da Klee, dove l'interazione ludica fornisce i primi elementi per una comprensione intuitiva di come segni essenziali possano evocare "possibili" animali, piante, navi o figure umane. Dopo aver stimolato la curiosità del bambino, sarà possibile accedere a informazioni d'approfondimento, coerenti con l'esperienza vissuta. Si potrà così scoprire, ad esempio, il parallelismo tra il Signor P dal viso bianco e Klee che sofferiva di sclerodermia, o che le bacche di Dulcamara sono alla base delle medicine che gli servivano per curarsi.

● LEGENDA DEI PERSONAGGI

Il Signor P

È il protagonista del racconto e del gioco. Il suo obiettivo è trovare e raccogliere nel suo cestino più bacche possibili. Sarà lo spettatore ad aiutarlo nella sua impresa.

Il nome si rifà alla stessa forma che ricorda la lettera P e nel contempo richiama l'iniziale di Paul.

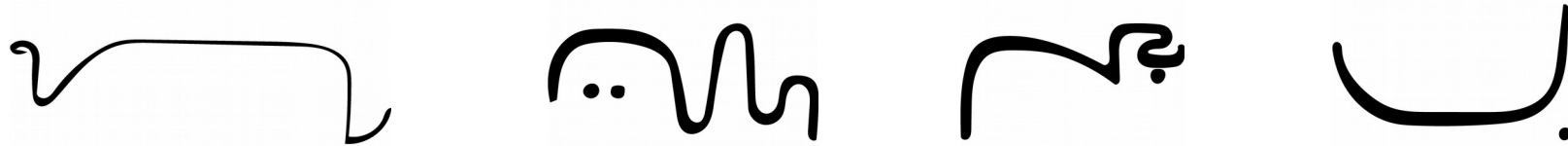


La chiocciola girandola

Aiutante del Signor P, fornisce aiuto ai bambini più piccoli quando tardano troppo a individuare le bacche. Si muove strisciando lentamente, ma all'occasione, ha anche il potere di avanzare rapidamente rotolando su se stessa. Quando vuole segnalare una pianta si pone accanto roteando come una spirale con movimento centrifugo (che per Klee significava energia positiva, creativa; mentre al contrario, la rotazione centripeta indicava involuzione e morte)

I quattro serpenti

Sono gli antagonisti del Signor P, ghiotti di bacche. Ciascuno è caratterizzato da un "temperamento" che si rifà alla sua forma peculiare.



- *Il serpente a sonagli*: si riconosce per la sua coda. E' il più rapido e pericoloso.
- *Il serpente fisarmonica*: il più buffo e divertente. Si muove allargandosi e restringendosi come il "bruco geometride", misurando lo spazio ad ogni passo. Un po' tonto, si confonde, perde il conto che ricomincia ogni volta e per questo spesso sbaglia direzione.
- *Il vecchio serpente arabo*: un po' lento e burbero, zoppica e brontola in continuazione, scrutando tutto con il suo occhio severo.
- *Il serpente a dondolo*: si muove oscillando con piccoli balzi. E' il più allegro e giocherellone.

Le foglie

Le foglie scivolano fuori dalla cornice e volano nella sala del museo per poi ricomporsi in piante di dulcamara sul pavimento.



Le bacche

Le palline rosse, che simboleggiano le bacche, le seguono cadendo dal quadro e, rimbalzando, giungono ad attaccarsi ai rami delle piante.

Quando il bambino le individua e le tocca, giunge il Signor P con il suo cestino per raccogliercle. Una apposita interfaccia grafica permetterà di visualizzare il numero di bacche raccolte.



La nave

Coerentemente alla struttura narrativa cui si ispira il game, da via al gioco trasportando il bambino sull'isola. Si sposta da un estremo all'altro (indicati dalle due mezzelune) fungendo da timeline: il suo movimento, in sovra-impressione nella parte alta dello schermo, segnala l'inizio del gioco, quando si approda all'isola, e la fine, quando è ora di ripartire, suonando ogni volta la sirena per avvisare i suoi passeggeri.

Le mezzelune



Il bambino può selezionare il livello di difficoltà del gioco selezionando una delle due lune.

La luna chiara indica il giorno e dunque condizioni più favorevoli.

La luna nera indica la notte, quindi condizioni di visibilità più difficili dove i serpenti possono nascondersi meglio e muoversi più rapidamente.





PROGETTO A CURA DI
OpUp Creative Studio
Via Antonio Cesari 17
20162 Milano
333 9156987
info@opup.it
www.opup.it