

# PROGETTO

## 1. Titolo

Il Museo prende vita: un viaggio nella storia alla scoperta delle innovazioni tecnologiche

## 2. Descrizione del progetto

La Compagnia Balestrieri della Città di Volterra, in occasione della Festa della Toscana 2024, vuole organizzare un evento divulgativo inerente al tema: “TOSCANA: terra di genio e di innovazione.

La storia della tecnologia in Toscana ha un genio da annoverare per le sue intramontabili scoperte e realizzazione di strumentazioni all'avanguardia: Leonardo da Vinci.

Leonardo da Vinci è stato un pioniere dell'innovazione tecnologica nel territorio toscano durante il Rinascimento, un periodo di grande sviluppo culturale e scientifico. Nato a Vinci, in Toscana, nel 1452, Leonardo è stato un poliedrico genio che ha contribuito a numerosi campi, tra cui l'arte, l'ingegneria, l'anatomia e la scienza. Leonardo ha vissuto e lavorato principalmente in Toscana, dove ha trovato ispirazione per molti dei suoi progetti. La sua presenza ha contribuito a creare un ambiente di innovazione e creatività, influenzando altri artisti e inventori del tempo. Le sue opere e i suoi scritti sono stati conservati e studiati, diventando una fonte di ispirazione continua per generazioni future.

Leonardo da Vinci rappresenta l'incarnazione dell'uomo del Rinascimento, un periodo in cui l'arte e la scienza erano strettamente intrecciati, e il suo lascito continua a influenzare il mondo moderno.

Tra le Innovazioni Tecniche di Leonardo da Vinci si possono sottolineare: Progetti di volo; Macchine belliche; Strumenti di misura; Progetti di ingegneria civile; Anatomia.

Per questo la Compagnia Balestrieri di Volterra intende organizzare una serie di eventi che coinvolgeranno il territorio di appartenenza, partendo da una mostra dedicata non solo gli studi di Leonardo da Vinci ma anche allo sviluppo tecnologico avvenuto intorno alle armi, dalle balestre ai primi archibugi. Attraverso una realizzazione di proiezioni e utilizzo di visori di realtà virtuale e aumentata si potranno vedere in azione le scoperte celebri del noto inventore e indossare i panni di un balestriere simulandone un tiro con la balestra antica da banco.

Verranno realizzate delle proiezioni architettoniche interne alla Sede della Compagnia Balestrieri della Città di Volterra, già museo di tiro con la balestra, inserendo l'innovazione digitale della realtà aumentata architettonica, attraverso il video mapping (ovvero una fusione delle immagini con la realtà circostante).

Verranno utilizzate strumentazioni all'avanguardia, come scanner 3d e stampante 3d per riprodurre in digitale strumenti artigianali come le balestre da banco, andandone ad osservare il loro funzionamento dall'interno, affinché sia possibile apprezzarne il grande valore tecnologico e innovativo. Attraverso filmati sarà possibile vedere come influiscono le correnti d'aria all'impatto di una freccia, con una simulazione in una galleria del vento “digitale”. Inoltre sarà possibile realizzare parti interne delle balestre in materiale trasparente grazie alla tecnologia della stampante 3D così da poter “toccare con mano” e vedere il funzionamento con i propri occhi.

Verranno inoltre esposti i disegni di Leonardo da Vinci con a fianco le spiegazioni e modelli riportati in 3D per spiegarne il funzionamento.

Tali mostre a tema e con momenti di divulgazione storica e sociale, coinvolgeranno ragazzi, adulti e bambini, persone diversamente abili.

Il progetto quindi si svilupperà attraverso l'allestimento di una “Video-Mostra”/Mostra dedicata a tale iniziativa nella sede della Compagnia Balestrieri di Volterra. In queste giornate, i locali della sede sociale saranno aperti, permettendo ai visitatori di entrare in una dimensione senza tempo.

## 3. Descrizione sintetica del progetto (da utilizzare ai fini della comunicazione da parte del Consiglio regionale)

Il progetto Il Museo prende vita vorrà essere una mostra interattiva che utilizzerà innovazioni tecnologiche all'avanguardia per avvicinare la collettività alle scoperte tecnologiche di un tempo. Grandi e piccini potranno restare ammaliati dalle riproduzioni tridimensionali e dall'utilizzo di tecnologie immersive e di realtà virtuale per imparare e osservare il funzionamento nascosto di molte tecnologie di Leonardo da Vinci, come per la balestra.

In queste giornate, i locali della sede sociale saranno aperti, permettendo ai visitatori di entrare in una dimensione senza tempo. Sarà possibile inoltre visitare la sede, "Museo del tiro con la Balestra" dell'Associazione e verrà data dimostrazione di tiro con la Balestra antica da banco.

#### **4. Finalità**

La Finalità è incentrata sulla riflessione sulla valorizzazione dell'innovazione tecnologica, dalla storia antica ai giorni nostri, spesso non apprezzata appieno a causa della nostra distanza dai funzionamenti di base che l'hanno resa possibile. Ovvero:

1. Perdita di conoscenza contestuale: Molte delle innovazioni tecnologiche storiche sono frutto di specifici contesti culturali, sociali ed economici.
2. Evoluzione graduale: La tecnologia si evolve in modo incrementale.
3. Complessità crescente: Le tecnologie moderne sono estremamente complesse e integrate.
4. Accessibilità e ubiquità: Le tecnologie che oggi diamo per scontate, come l'elettricità o internet, sono il risultato di secoli di innovazione.
5. Educazione e consapevolezza: Spesso, l'educazione si concentra più sui risultati delle innovazioni piuttosto che sui processi e le fasi di sviluppo che le hanno generate.

In sintesi, riconoscere e apprezzare le innovazioni tecnologiche storiche richiede uno sforzo consapevole

#### **5. Modalità realizzative**

Le modalità realizzative saranno distinte per ognuna delle fasi del progetto.

Per l'allestimento della mostra verrà costruito un vero e proprio percorso museale, attraverso l'uso di materiale scenografico che verrà appositamente costruito.

Per l'allestimento della "video-mostra" sarà necessario, oltre alla creazione del materiale digitale video e audio, l'allestimento delle postazioni di proiezione.

Per l'inclusività di persone diversamente abili verranno utilizzate tecnologie di Realtà Virtuale per far provare il tiro con la balestra, in tutta sicurezza, con l'immersività che tale tecnologia permette.

Per la fase di divulgazione successiva verrà creato un video-testimonial, che permetterà la fruizione di tale mostra anche ad un pubblico più vasto, grazie alla pubblicazione dello stesso nei canali social più diffusi.

Sarà interessante anche poter interagire con i ragazzi ed i percorsi scolastici.

#### **6. Pubblici di riferimento**

tutti, giovani e adulti

Elementi del progetto riferiti ai diversi pubblici:

Giovani e adulti: Far prendere coscienza della storicità delle nostre radici al fine di attuare quella cultura immateriale che identifica nell'individualità il portatore delle tradizioni per rafforzare, nel quotidiano, quello spirito di conservazione e la valorizzazione della Città.

## **7. Modalità di comunicazione e promozione del progetto**

7.a Canali di comunicazione e pubblicizzazione: **giornali, radio, social network**

nello specifico: **quindex, gonews, la Spalletta, il Tirreno, la Nazione**

7.b Realizzazione e/o distribuzione di materiale di comunicazione e pubblicizzazione tramite: **depliant, video, manifesti**

7.c Descrizione del piano di comunicazione e promozione:

**Verrà utilizzato il web, attraverso il sito della Compagnia stessa, e tutti i social network, ovvero Facebook, Youtube e Google Plus, attraverso immagini e video montati ad hoc.**

**Verranno stampate delle locandine e Manifesti dell'evento e un depliant che verrà lasciato in ricordo ai convenuti.**

## **8. Luogo di svolgimento, data e tempi di realizzazione di ogni singola iniziativa**

Titolo **Il Museo prende vita: un viaggio nella storia alla scoperta delle innovazioni tecnologiche**

Tipologia **visite guidate, visite guidate/mostra**

Sede **Volterra**

Indirizzo **Viale Vittorio Veneto 2**

Comune **Volterra**

Provincia **PI**

Data di inizio **08/03/2025**

Data conclusione **08/03/2025**

Orario **15-18**

Titolo **Il Museo prende vita: un viaggio nella storia alla scoperta delle innovazioni tecnologiche**

Tipologia **mostra**

Sede **Volterra**

Indirizzo **Viale Vittorio Veneto 2**

Comune **Volterra**

Provincia **PI**

Data di inizio **15/03/2025**

Data conclusione **15/03/2025**

Orario **15-18**