

E.V.O.CA. è un soggetto attivo nella **comunicazione e valorizzazione dei beni culturali** attraverso le **nuove tecnologie**. **Raccontiamo storie** per veicolare informazioni storico/scientifiche.

Cosa faccio in EVOCA. **Costruzione dell'Immagine**. Ovvero: Modellazione 3D, light design, Color Correction, Animazione della macchine da presa virtuali.

Il nostro obiettivo è quello di stabilire, attraverso i meccanismi della narrazione, potenti link tra luoghi e cose (i beni culturali) e persone (gli utenti). Perché?

Si tratta di portare questi luoghi e questi oggetti nel mondo interiore di queste persone. Principalmente costruendo un'esperienza attorno ad essi.

Più sarà profonda (in senso percettivo) questa esperienza, più sarà avvertita dall'utente come un nucleo iniziale di conoscenza. Un punto d'approdo personale.

Le esperienze che vengono conservate in modo più stabile e duraturo nella nostra memoria, persino al di là della nostra volontà, sono quelle costruite sulle emozioni.

Quindi, creando emozioni, noi storytellers abbiamo la possibilità di raggiungere il nostro scopo: quello di strutturare informazioni storico/scientifiche nella memoria del visitatore. Portare l'esperienza a lavorare in modo profondo.

In questo siamo notevolmente avvantaggiati dal potere di fascinazione che il bene culturale possiede in sé, grazie alla sua storia.

Quello stesso potere che il museo è spesso così bravo ad occultare. Quasi a voler respingere chi desidera avvicinarsi. Un po' come chi concepisce la possibilità di entrare in contatto con gli altri solo alla condizione di poter dettare unilateralmente i termini di questo rapporto.

La nostra responsabilità è quella di ammettere a noi stessi che **non sempre è il bene culturale a dovere o potere raccontare sè stesso** alle persone, magari attraverso una scheda o una descrizione. La responsabilità di proporre una sfida: **raccontare un'opera attraverso un'opera**.

Raccontarla possibilmente secondo le **fisionomie narrative del nostro tempo**. Ecco che arriviamo alle contaminazioni col cinema e con il mondo del game.

In un'applicazione come quella del Museo Virtuale della Valle del Tevere la narrazione avviene anche attraverso l'immagine e la modalità di interazione.

Per quanto riguarda l'immagine, osserviamo come gli **aspetti puramente visuali** legati alla costruzione di una storia sono sempre più determinanti nell'indirizzare le soluzioni narrative. L'immagine, in sé, costituisce racconto, capace com'è di veicolare potentemente le emozioni dello spettatore/utente, **piegando addirittura coi suoi significanti la forza dei significati** espressi dalle parole.

Paragone con film commedia contaminato da atmosfere tristi o stranianti.

Questo avviene principalmente attraverso l'uso del colore, della luce, e dei movimenti macchina.

Esempi su Color Grading.

Esempi su Illuminazione diffusa o low key.

Esempi su Bloom e filtri di camera nella realtà virtuale.

Macchina da presa virtuale

Modalità di interazione naturale _ mix tra libertà e regia preordinata.