

# Il museo Tolomeo

Tra aprile e giugno ho svolto il mio tirocinio nello studio di Fabio Fornasari, che si occupa, insieme all'Istituto dei Ciechi Cavazza di Bologna, di sviluppare progetti inclusivi, dispositivi cognitivi e ambienti di apprendimento legati al tema della trasmissione della conoscenza, lavorando in particolare sulla coscienza geografica e l'orientamento del cieco attraverso lo sviluppo di mappe tattili.

## Brief:

«Un qualsiasi cosa che possa rimanere nel museo»

## L'Atelier

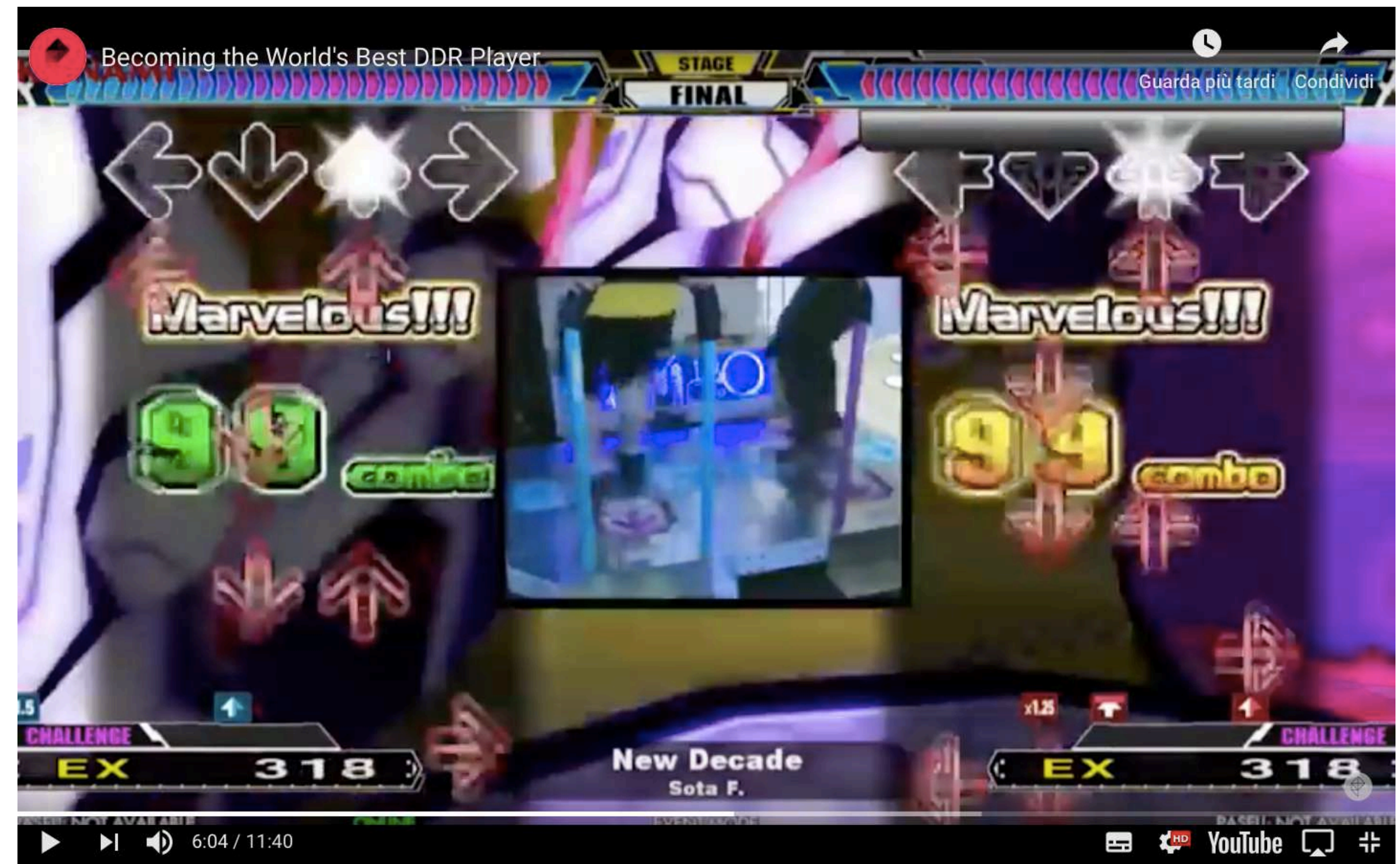
- Relazione con lo spazio
- Propriocezione
- Ambienti di apprendimento



# L'idea iniziale

L'idea iniziale del progetto era quella di progettare una pedana da ballo come l'iconico videogioco arcade **Dance Dance Revolution**, con stimoli solo di natura uditiva e/o tattile in modo da poter essere fruita da utenti non vedenti.

Ho continuato perciò la mia ricerca con lo studio dei videogiochi arcade e in particolare del DDR per capirne il funzionamento, le **modalità di interazione** con il giocatore e la loro struttura fisica, con i quali riuscire a fare un confronto rispetto alla mia idea di progetto.



Due giocatori alla semifinale del campionato mondiale di DDR

# L'esperienza di gioco "Embodied"

"capire il videogioco significa pensare con le dita" (Bittanti 2004)

1.

il giocatore deve usare le dita (/il corpo) per interagire con la macchina di gioco

giocatore

interfaccia

macchina di gioco

- caratteristiche tecniche, contesto e modalità d'uso
- fisica
- è un operatore di traduzione
  - esperienza del videogiocatore
  - effetti di senso del videogioco

2.

il giocatore interpreta il gioco anche attraverso il corpo

videogiocatore

coinvolgimento corporeo

gioco

- interpretazione pragmatica
- attraverso e in vista dell'azione

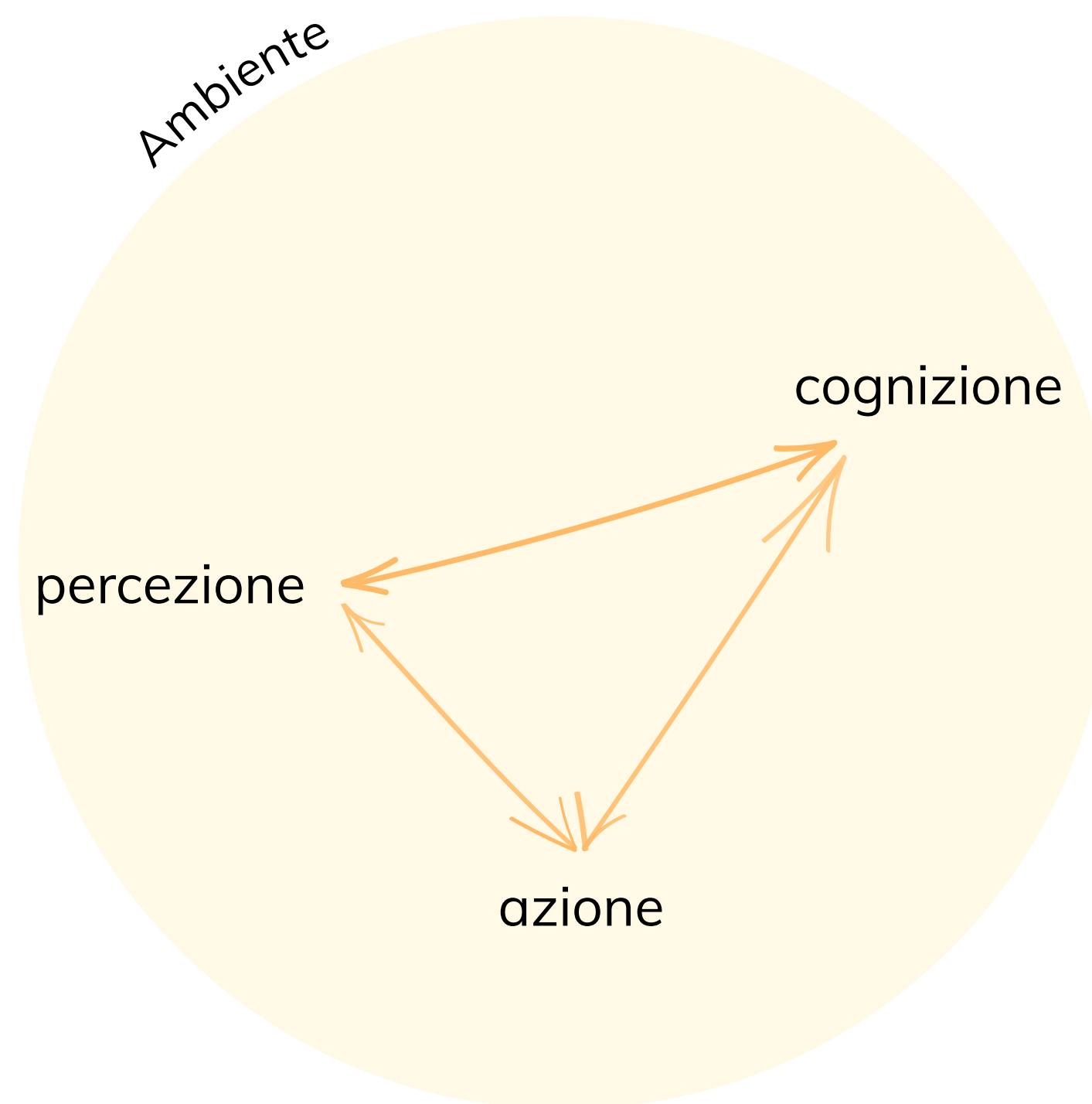
regole del gioco, immagini, parole, suoni

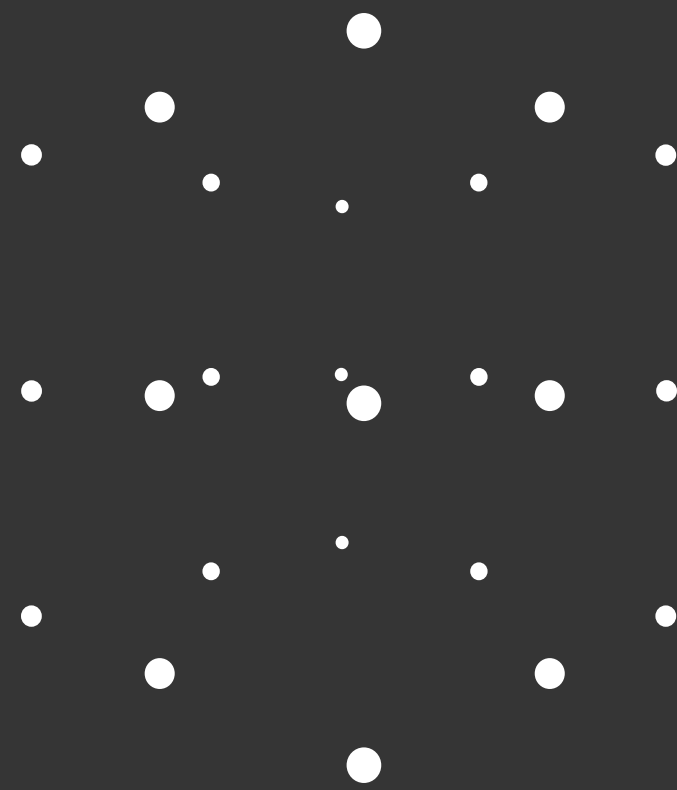
# L'esperienza di gioco "Embodied"

"capire il videogioco significa pensare con le dita" (Bittanti 2004)

3.

l'atto di gioco ideale richiede una sintonia tra cognizione, percezione, azione





# Il Concept

- Il mio intento è quello di **portare i ciechi nella dimensione** della tv e in particolare **dei videoclip musicali**, non solo dal punto di vista sonoro, ma anche da quello del movimento.
- Il progetto **non è un modo per insegnare ai ciechi a ballare né ha la pretesa di far loro capire i reali passi dei ballerini all'interno dei videoclip**, ma usa questi passi, coreografie, movimenti, gesti come modello e metodo per creare nuove sequenze da poter essere eseguite dal cieco. E' un modo per farlo **aprire allo spazio e al movimento secondo il suo linguaggio**.
- Il progetto della pedana da ballo vuole creare uno spazio in cui due tipi di linguaggio collidono per dare forma a una nuova comunicazione: il linguaggio della macchina di gioco e quello del cieco convergono in un'unità di spazio nella quale la macchina-gioco comunicherà attraverso guide sonore e tattili tutte le istruzioni necessarie a codificare l'azione - rendendo così **il cieco autonomo nella fruizione del dispositivo** - e alle quali egli risponderà con il movimento del proprio corpo.
- Attraverso il videoclip musicale, una tra le forme di intrattenimento per eccellenza, viene veicolato l'obiettivo del progetto, ovvero il puro divertimento per il cieco, senza nessuna ricerca di un fine riabilitativo. La pedana, che ho chiamato Dance Dance Dance Revolution per indicare la continuità e la forte connessione con il videogioco giapponese, si pone come **unico scopo l'intrattenimento del cieco**.