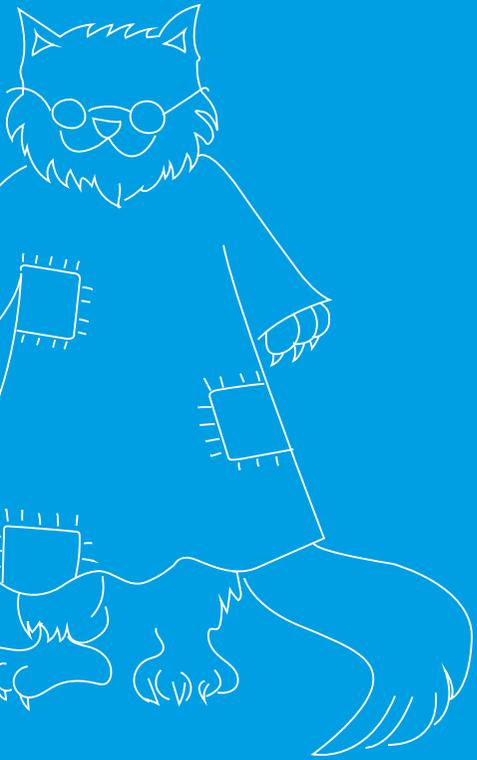
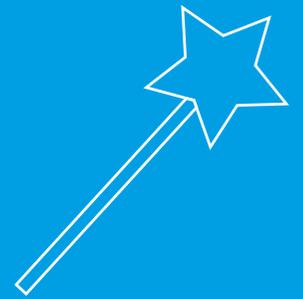
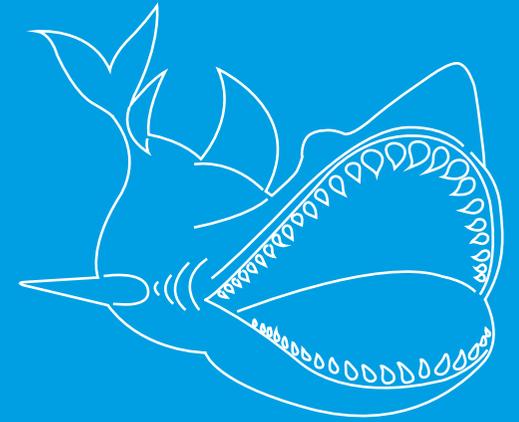
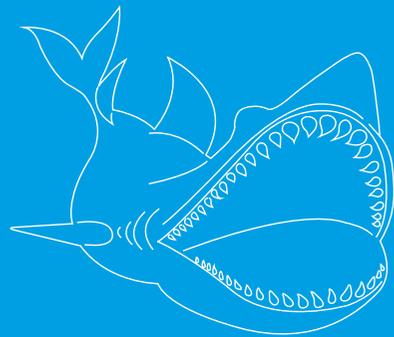


# P — NOCCHIO — 3D



# PINOCCCHIO 3D



Pag. **3** PINOCCHIO 3D

- 3** L'evento
- 4** Le sale espositive
- 5** Il Percorso

Pag. **12** MEDIA PLAN

Pag. **13** LA SOCIETÀ

Pag. **14** GLI EVENTI  
PRECEDENTI

Pag. **15** CONTATTI

# L'EVENTO

## Il 7 luglio 1881 venivano pubblicati i primi due capitoli de "Le Avventure di Pinocchio."

L'autore Carlo Lorenzini, in arte Collodi, aveva inviato poco tempo prima il testo all'editore accompagnato dal seguente biglietto:

"Ti mando questa bambinata, fanne quel che ti pare; ma se la stampi, pagamela bene per farmi venire voglia di seguirla". Né lui né l'editore del Giornale per i Bambini potevano immaginare che Pinocchio sarebbe divenuto in breve tempo il libro italiano più famoso al mondo. Un libro che ha portato a conoscere la Toscana di fine '800, la povertà, i valori dell'epoca, uniti all'universo immaginario e a tratti impressionante.

La mostra ripercorre la genesi dell'opera, le sue suggestioni e le emozioni, e porta lo spettatore a sentire i valori universali che hanno reso la storia unica nel suo genere. Vengono analizzati i personaggi principali, cosa essi rappresentano e come questi siano stati funzionali allo sviluppo dei temi valoriali del racconto. Anche i luoghi astratti della storia verranno descritti come un possibile collegamento all'infanzia dell'autore.

Il visitatore si troverà a muoversi nell'affascinante realtà del burattino più famoso di tutti i tempi, e scoprirà o riscoprirà con i suoi occhi una storia che ha conquistato grandi e piccoli.

**L'esperienza sarà quella di sentirsi immedesimati nel personaggio di Pinocchio, di ripercorrere le sue avventure e di riviverne il processo di crescita e di educazione, provando ciò che i bambini non hanno ancora scoperto ed i grandi potranno recuperare dentro se stessi.**

**GUARDA  
IL VIDEO**



inquadra il QR CODE  
o CLICCA QUI



**PINOCCHIO 3D**

L'EVENTO



# LE SALE ESPOSITIVE

Non è previsto uno standard dimensionale ma per ospitare l'esibizione. Le sale dovrebbero essere divise in più ambienti comunicanti fra loro per una superficie di ca. 1500 mq. che potrà essere inferiore, a seconda del progetto e dei moduli richiesti dal cliente, permettendo così lo sviluppo del percorso su di una logica didattico-emozionale.

LA MOSTRA SARÀ PROGETTATA E REALIZZATA  
CON L'INTENTO DI STIMOLARE UN'EMOZIONE  
E UN COINVOLGIMENTO CRESCENTI  
DALL'INIZIO ALLA FINE.

**P** — **NOCCHIO** ■ **3D**

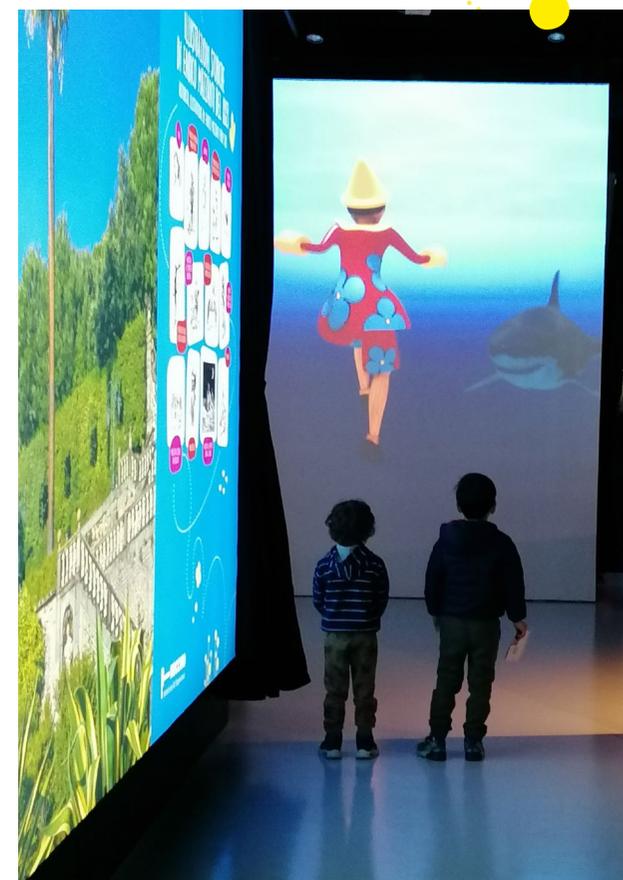


LE SALE ESPOSITIVE

# IL PERCORSO

## INTRODUZIONE

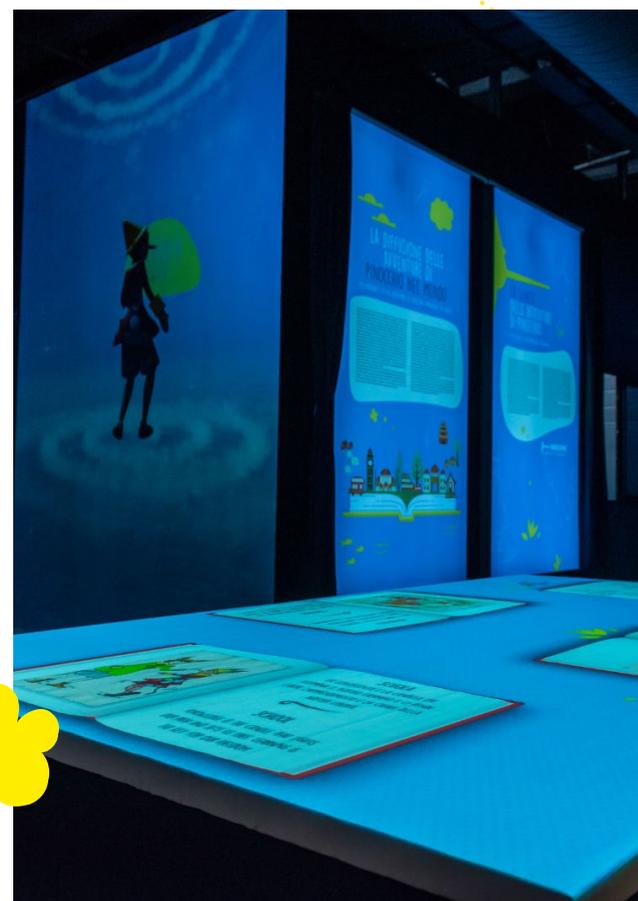
Nell'introduzione vengono trattati i temi dell'origine de "Le Avventure di Pinocchio: storia di un burattino", della vita di Carlo Lorenzini, del periodo storico in cui la storia è ambientata e racconta la grande diffusione del racconto nel mondo. In questa area sono esposti pannelli educativi e tette contenenti i primi libri su Pinocchio, un ologramma di Carlo Lorenzini, alias Collodi, che parla di sé in modo allegro e divertente e racconta gli aneddoti che hanno portato alla scrittura di un racconto universale.



# IL PERCORSO

## SALA DEI VALORI

La storia è incentrata sulla diffusione dei valori morali universali. All'ingresso della sala vi è un video con animazioni digitali ove Pinocchio reagisce con una mimica agli elementi valoriali che lo perseguitano. Al centro un'esperienza di videomapping interattivo dove le pagine di alcuni libri si animano con i bozzetti illustrativi e con dei valori che appaiono e scompaiono in continuità. Pannelli e didascalie evidenziano i temi valoriali della storia.



# IL PERCORSO

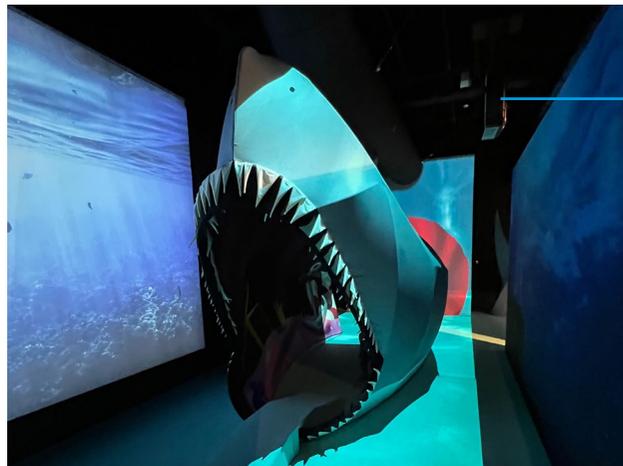
## SALA DEI PERSONAGGI

La mostra permette di conoscere i personaggi di Pinocchio per quello che rappresentano nel racconto. I pannelli descrivono la loro delineazione allegorica e l'installazione dei costumi originali di Elena Mannini, pluripremiata artista costumista di scena, rende "vivi" i personaggi del "Le Avventure di Pinocchio" di una famosa rappresentazione teatrale di Italo dall'Orto.



## SALA DEL PESCE-CANE

Un grande pescecane inghiottisce lo spettatore che, camminando in una suggestiva riproduzione del mare, entra nella bocca del pesce avvolto dal suono delle onde e viene richiamato da Geppetto, che si trova in fondo alla pancia, come se fosse il suo Pinocchio. La suggestione porta il visitatore a vivere la sensazione di essere lui stesso il burattino e di incontrare il proprio babbo.



# IL PERCORSO

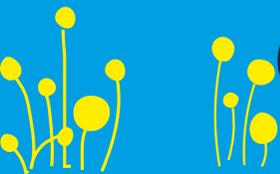
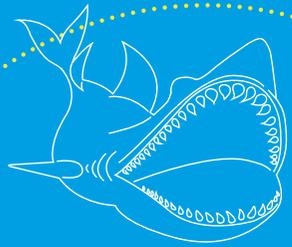
## SALA DEI BOZZETTI

Lungo un percorso vengono esposti 30 bozzetti a colori liberamente ispirati ai primi illustratori del *Le Avventure di Pinocchio* (Mussino, Chiostrì, ecc.), con le didascalie che riassumono il racconto originale e che permettono al visitatore di ricordare la storia del libro italiano più famoso al mondo. Qui è possibile vivere una magica esperienza attraverso un'APP grazie ai tablet messi a disposizione dei visitatori con i quali attivare cinque animazioni in realtà aumentata.



## TEATRINO VIRTUALE

Al termine della sala educativa un teatro virtuale di 25 minuti in cui degli attori olografici, nei costumi tratti dallo spettacolo di Italo Dall'Orto, raccontano "Le Avventure di Pinocchio" in modo allegro e divertente per grandi e piccini. Presentati da un Collodi nelle vesti di cantastorie che ripercorre l'intero racconto, i personaggi della storia si incontrano nelle 6 scene più iconiche del libro.



# IL PERCORSO

## SALA DELLA METAMORFOSI

Ad attendere il visitatore in questa sala vi sono dei burattini cinetici che si calano dall'alto, creando l'effetto immersivo di un teatro dei burattini di Mangiafuoco. Un video emozionale fa conoscere i luoghi dove è stata ambientata la storia. Qui si può vivere la metamorfosi dello spettatore in burattino attraverso una spettacolare esperienza cinetica.



# IL PERCORSO

## IMMERSIVE ROOM

Uno spazio della mostra è interamente dedicato alla multiproiezione delle emozioni vissute da Pinocchio. Per ca. 20 minuti vengono rigenerati in modo artistico gli ambienti, i suoni e le immagini in modo da ricreare nello spettatore le sensazioni provate dal burattino, facendolo diventare il protagonista della storia.



# IL PERCORSO

## APP

Un'applicazione scaricabile sul proprio smartphone permette al visitatore di acquisire informazioni sulla mostra, comprare i biglietti on-line, scattare dei "funny selfies" per postarli sui propri social e vivere con il proprio dispositivo la realtà aumentata presente all'interno della mostra.

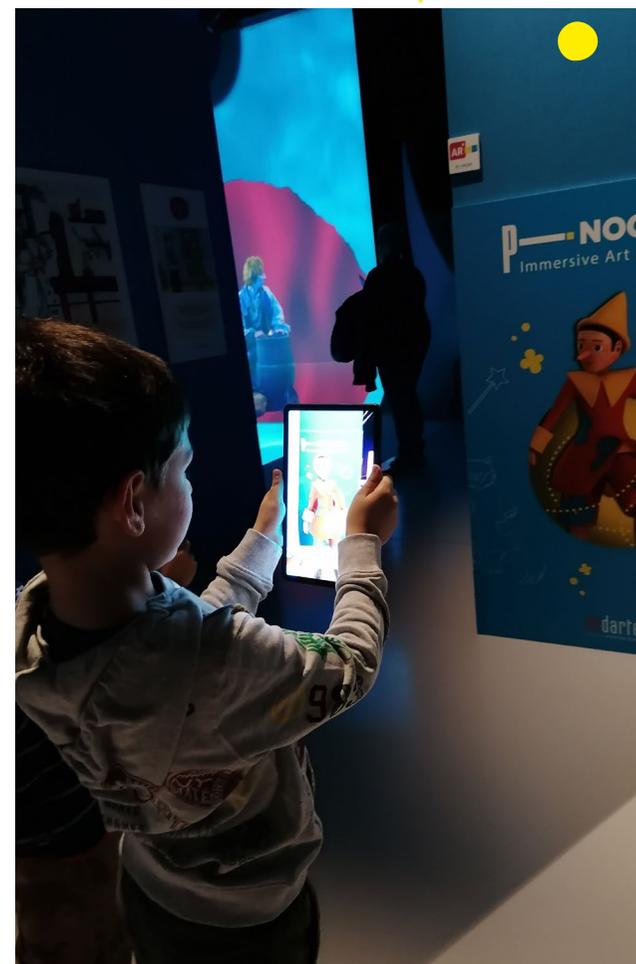
## REALTÀ VIRTUALE

La tecnologia con cui si va oltre alla semplice rappresentazione, per far vivere profonde emozioni che una visita fugace non garantirebbe. L'esperienza si pone l'obiettivo di far provare al visitatore la sensazione di esser diventato Pinocchio e vivere le emozioni del burattino, e lo fa attraverso l'uso di visori di ultima generazione.

## CACCIA AL TESORO

Il percorso, già creato per fare divertire grandi e piccoli e insegnargli i valori importanti della storia più diffusa al mondo, prevede un'ulteriore occasione di apprendimento attraverso il gioco: una caccia al tesoro su 7 quesiti che permette al piccolo visitatore di scoprire curiosità e memorizzare alcuni aspetti importanti del racconto.

**PINOCCHIO 3D**



IL PERCORSO



# MEDIA PLAN

MEDARTEC MEDIA EXPERIENCE fornisce al cliente un supporto di marketing di base quale il naming, l'immagine istituzionale, il manuale grafico, il comunicato stampa standard e la partecipazione alla conferenza di inaugurazione.

Su richiesta del cliente (OPTIONAL) è possibile ampliare il livello di servizi marketing offrendo una serie di pacchetti aggiuntivi e personalizzati. In tal caso, l'esposizione potrà essere preceduta e supportata, durante tutta la durata, da un importante piano editoriale e di comunicazione che garantirà una grande copertura e un'ampia visibilità alla mostra e ai partner/sponsor. La presenza di partner e sponsor sarà infatti evidenziata in ogni aspetto della comunicazione.

Grazie all'attivazione di una fitta rete mediatica, che comprende media tradizionali (carta stampata, testate online, agenzie di stampa, televisioni, radio) e social media (con importante campagna digital attraverso i maggiori canali social), la mostra raggiungerà un'utenza ampia ed eterogenea.

## L'ATTIVITÀ DI UFFICIO STAMPA PREVEDE

### INOLTRE:

- Elaborazione di un press kit ufficiale (comunicato stampa personalizzato, testi, fotografie e video)
- Un costante flusso di comunicati stampa per l'annuncio della mostra, la presentazione generale, l'inaugurazione e i lanci di notizie di supporto per tutta la durata della mostra
- Organizzazione di conferenze stampa
- Organizzazione di press-tour e blog-tour

## LA STRATEGIA DI COMUNICAZIONE

### INCLUDERÀ INOLTRE:

- Accordi di media partnership
- Piano ADV
- Pubblicità dinamica

# LA SOCIETÀ

**medartec**  
MEDIA EXPERIENCES

La Medartec è una società italiana di produzione e distribuzione che organizza esperienze multimediali immersive specializzate in arte e cultura.

Creiamo eventi emozionali e innovativi che coinvolgono persone di tutte le età, utilizzando le ultime tecnologie digitali. Distribuiamo produzioni realizzate da un team di esperti di tecnologia e storici dell'arte dotati di conoscenza e sensibilità artistica. La società detiene i diritti di distribuzione e immagine degli eventi, compresi quelli per la promozione, produzione e vendita del merchandising creato per lo specifico evento.

Gli eventi multimediali immersivi, non solo ampliano l'offerta di ciò che i tradizionali musei mettono a disposizione, ma portano anche una nuova esperienza sensoriale di arte che coinvolge completamente lo spettatore.

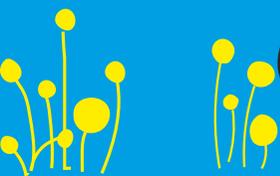
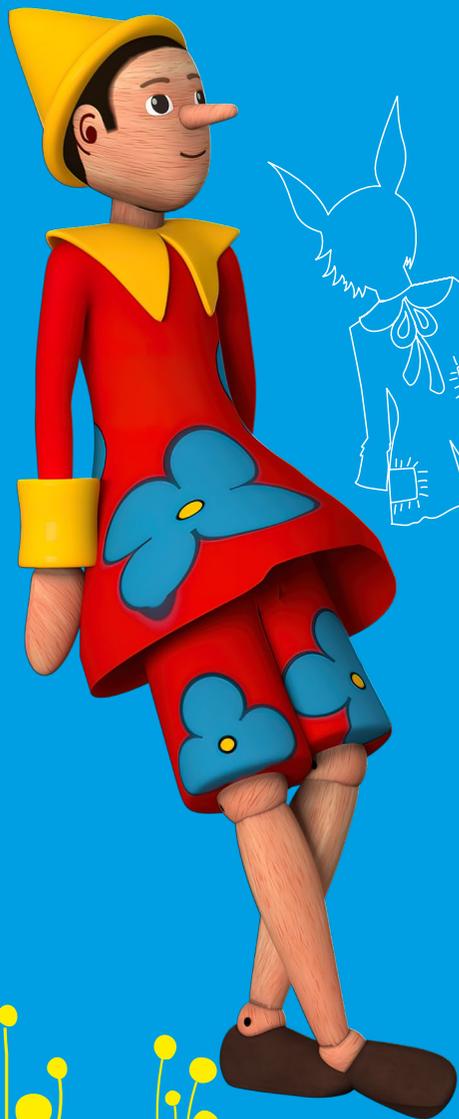
Gli eventi sono curati e presentati con immagini ad alta definizione, abbinare emotivamente a suoni e musica. Questa tecnologia all'avanguardia garantisce ai visitatori un collegamento sensoriale unico e indimenticabile con l'arte.

Durante gli eventi artistici gli spettatori hanno la possibilità di divertirsi esplorando l'opera completa di un artista in un'unica esperienza.

Il team creativo della Medartec è composto da architetti, designer, registi di video / film e di sviluppatori software che insieme integrano gli aspetti tecnici di design espositivo, teatralità, comunicazione e storytelling per creare un'esperienza sensoriale multimediale.

**P** — **NOCCHIO** ■ **3D**

LA SOCIETÀ



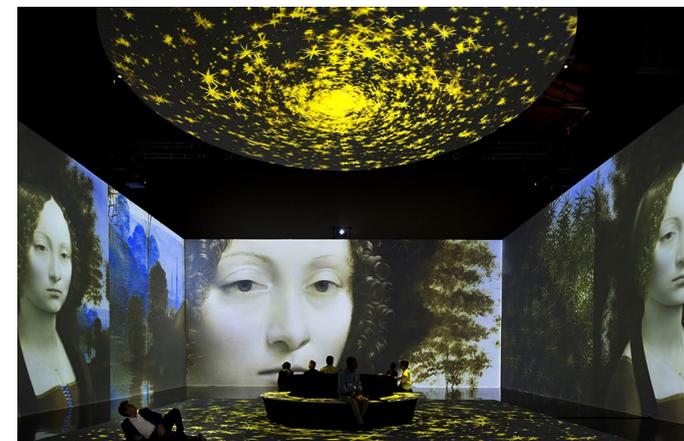
# GLI EVENTI PRECEDENTI

**Leonardo Da Vinci 3D (Milano, Svizzera, Boario Terme, Finlandia)** è una mostra rivoluzionaria e futuristica che racconta il genio assoluto di Leonardo da Vinci attraverso un linguaggio multisensoriale fra realtà aumentata, ologrammi e percorsi immersivi per scardinare i tradizionali confini e condurre i visitatori lungo un viaggio che segue e ripercorre le tracce di Leonardo attraverso la modernità di immagini, suoni, luci, musiche, colori.

A restituire lo spirito avveniristico di Leonardo un sistema di multi-proiezione altamente tecnologico in grado di offrire un'esperienza educativa e divertente allo stesso tempo, dove immagini e musica corrono lungo soffitti, pareti e colonne per sconfinare negli spazi immateriali dell'olografia e della realtà aumentata.

La prima assoluta della Mostra tenutasi a Milano nella cattedrale della Fabbrica del Vapore ha riscosso elogi di critica e pubblico.

**Raffaello 3D (Bellinzona - Svizzera)** La mostra interattiva "Raffaello il Divino, la grande bellezza pittorica del Rinascimento", prodotta da Medartec, nasce nell'anno delle celebrazioni dall'artista ed esibisce l'eleganza dell'arte di Raffaello attraverso la contemporanea rappresentazione tradizionale e la moderna tecnologia multimediale.



Visita il sito della mostra [leonardodavinci3d.it](http://leonardodavinci3d.it)

Visita i social di  
**Leonardo Da Vinci 3D**



**P** — **NOCCHIO** **3D**

EVENTI PRECEDENTI

# CONTATTI



[info@medartec.it](mailto:info@medartec.it)



[www.medartec.it](http://www.medartec.it)

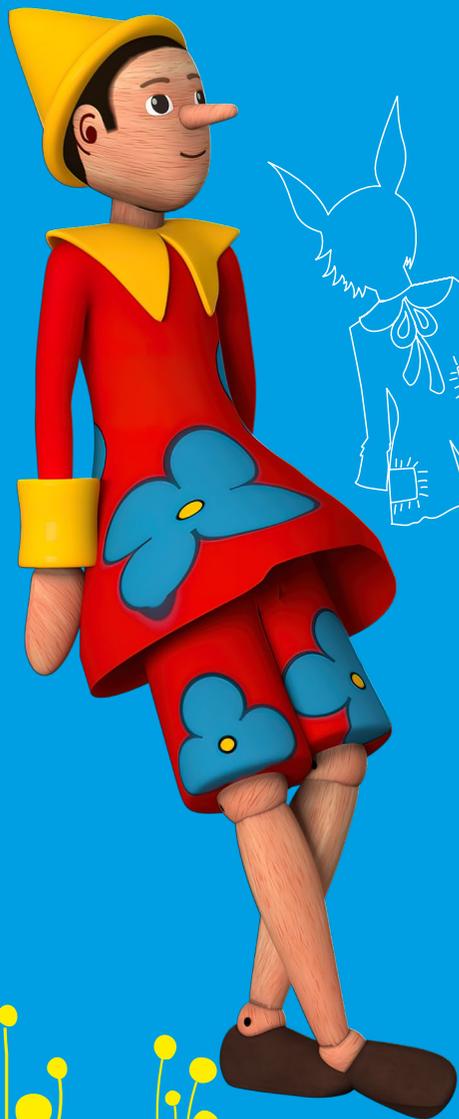
**ROBERTO LUCIANI**

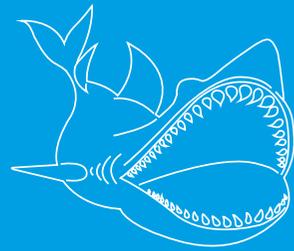
+39 335 138 9250

[rluciani@medartec.com](mailto:rluciani@medartec.com)

**P** — **NOCCHIO**  **3D**

CONTATTI





**medartec**  
MEDIA EXPERIENCES