

CULTURA, TURISMO ED ESPERIENZE

MirrorMe

Per musei e luoghi della cultura

Lo specchio in realtà aumentata in cui i visitatori si vedono dentro la collezione: in costume d'epoca, dentro la propria anatomia, in un abito dell'archivio.

La collezione resta in teca. Il visitatore ci entra.

MirrorMe è uno smart mirror sviluppato negli e-REAL Labs. Davanti allo specchio ti vedi, stesso corpo, stessa postura, trasformato dalla collezione che ti circonda: una toga nella sala archeologica, un abito del 1780 accanto all'originale, lo scheletro in un museo scientifico. Un gesto cambia l'abito, il sistema, il secolo. Niente visori, niente oggetti da toccare. Costruito dai tuoi oggetti, verificato con i tuoi curatori.

3	0	5+
MONDI: STORIA, SCIENZA, COSTUME	VISORI, APP, OGGETTI MANEGGIATI	LINGUE

PER CHI

Musei di storia, archeologia, arte, moda e scienza; dimore storiche; science center; festival, biblioteche e luoghi della cultura con programmi per il pubblico.

FORMATO

Uno specchio a figura intera su totem, in una cornice d'epoca a parete o come parete immersiva. Gesto e tocco; italiano, inglese e altre lingue. Da una sala all'intera visita.

I PROBLEMI CHE RISOLVIAMO PER MUSEI E LUOGHI DELLA CULTURA

01 — LA VISITA FINISCE ALL'USCITA

I visitatori passano davanti alla collezione e non portano a casa nulla

Una foto di sé da senatore romano o nell'abito della teca accanto, con il nome e la data dell'oggetto, viaggia: in famiglia, in classe, fino alla visita successiva. Il museo resta nella conversazione.

02 — L'OGGETTO CHE NESSUNO PUÒ TOCCARE

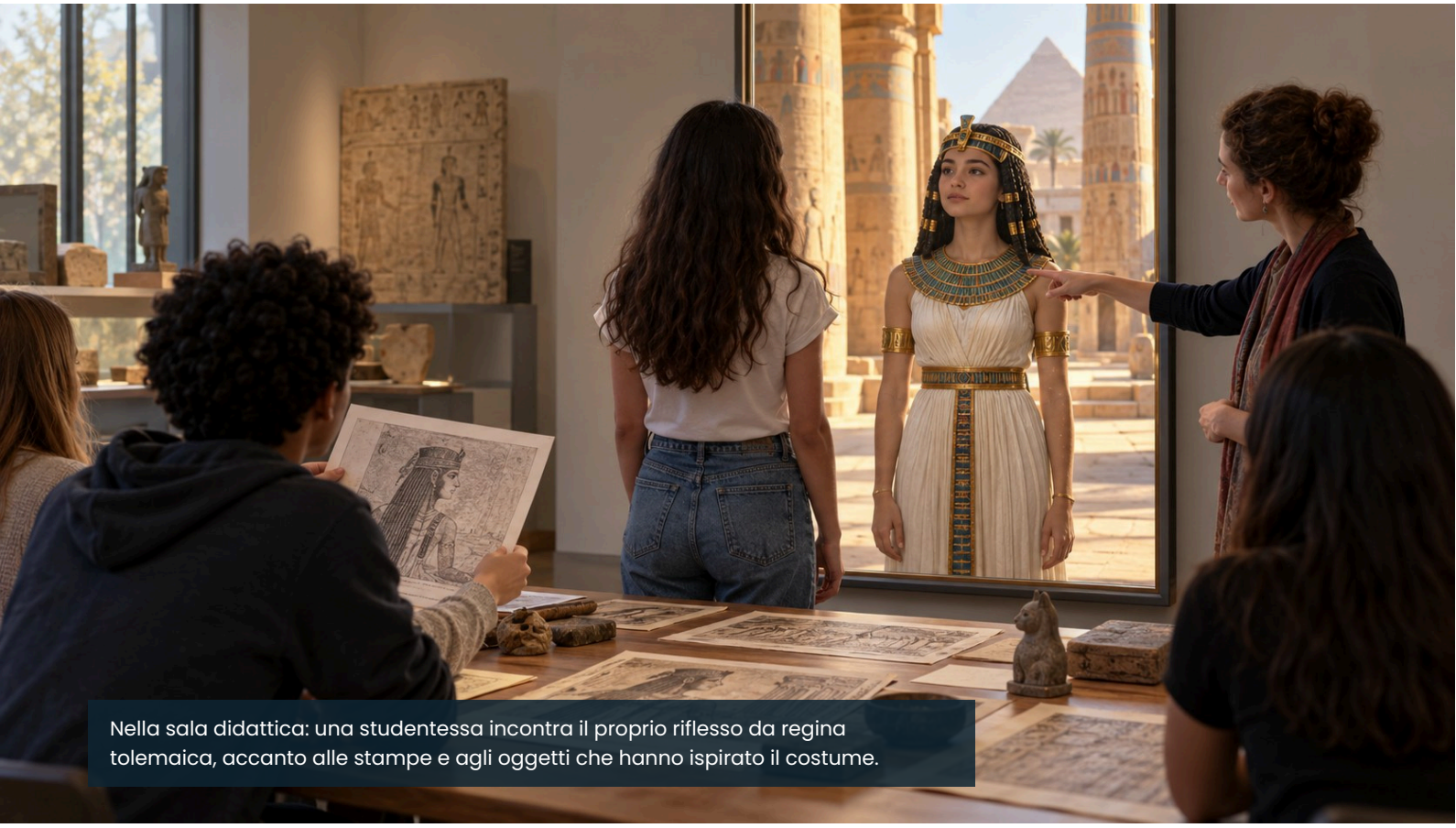
Un costume su un manichino mostra una forma, mai un corpo in movimento

Su MirrorMe la ricostruzione è sul corpo del visitatore: il peso di una toga, il taglio di un'uniforme, il busto che sostiene la schiena. Nulla di fragile esce dalla teca.

03 — LE SCOLARESCHE CHE GUARDANO E VANNO VIA

Una classe di trenta, una guida, venti minuti per sala

Ogni studente fa il suo turno allo specchio e tutto il gruppo lo vede. Il riflesso diventa la domanda da cui parte l'educatore: chi lo indossava, che osso è questo, chi ha fatto questo abito.



Nella sala didattica: una studentessa incontra il proprio riflesso da regina tolemaica, accanto alle stampe e agli oggetti che hanno ispirato il costume.

COME FUNZIONA, IN QUATTRO MOSSE

01 **Scegliere dalla collezione**
I curatori scelgono oggetti, figure o sistemi. Ciascuno è ricostruito dall'oggetto e dalle sue fonti.

02 **Mettersi davanti allo specchio**
Il visitatore si vede trasformato. Un gesto cambia l'abito, il sistema o il secolo.

03 **Leggere ciò che si vede**
Brevi spunti sullo specchio e in sala riportano dal riflesso all'oggetto nella teca.

04 **Conservare l'immagine**
Una foto o un breve video torna a casa con il visitatore, con il nome del museo e la storia dell'oggetto.

TRE MONDI, UNO SPECCHIO



Storia

Per musei di storia, archeologia e arte, dimore storiche, festival. Il visitatore indossa l'epoca della sala: una toga, un abito rinascimentale, un'uniforme da ufficiale, costruiti dai tuoi oggetti e dalla tua iconografia.



Scienza

Per science center e musei di storia naturale e della medicina. Scheletro, muscoli, nervi, circolazione e organi sul corpo del visitatore, in movimento con esso; poi un passo indietro nel tempo, nei panni degli anatomisti che li disegnarono.



Costume

Per collezioni di moda, costume e tessile. Un abito della teca ricostruito su un corpo vivo, con la costruzione leggibile; lo stesso visitatore attraverso i decenni come serie comparativa.

TRE FORMATI



Totem. Autoportante, in sala o all'ingresso.



Specchio a parete. In una cornice d'epoca, accanto alla teca.



Parete immersiva. Un intero gruppo, insieme, in una sola scena.

Inizia da una sala

Scegli una sala e gli oggetti che contiene. Costruiamo costumi, tavole o abiti con i tuoi curatori, installiamo lo specchio accanto alle teche, e il pubblico lo incontra per qualche settimana. Poi guardiamo insieme le foto scattate, le domande fatte e quale sala viene dopo.

Parte dell'offerta e-REAL per Cultura, turismo ed esperienze, accanto a Conversazioni con persone e idee, agli avatar conversazionali e ai Laboratori immersivi e interattivi. Le brochure dedicate a Storia, Anatomia e scienze, Moda e storia del costume sono disponibili su www.e-real.net.

PARLIAMOCI

Prenota una demo su www.e-real.net oppure proponi una sala per un pilota.

CONTATTO

Danils Vanags
danils@logosnet.org

e-REAL® by LOGOSNET