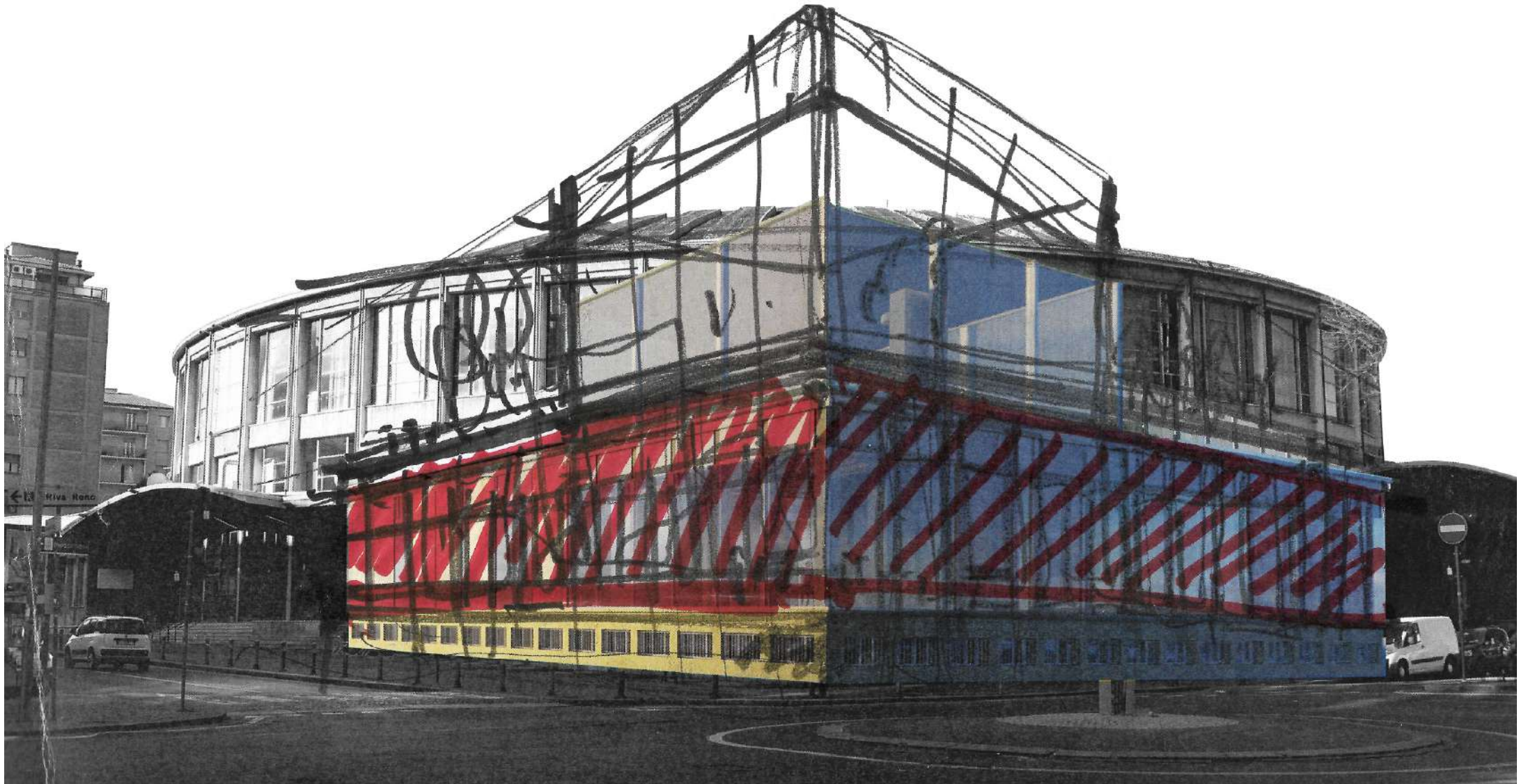


Museo del Basket

DESIGN REPORT - ALLESTIMENTO

10.11.2021

Tecnico incaricato alla redazione:
Ing. Luca Tiozzo



I locali ex uffici CONI presentano una superficie coperta di circa 360 metri quadrati. Tale spazio risulta un vincolo non indifferente se si pensa alla grande quantità di contenuti audio, video e cimeli, che si vogliono esporre nel Museo del Basket Italiano. Per questa ragione, si è scelto di trattare lo spazio come un incubatore di mostre temporanee focalizzate su un tema preciso ed approfondito, nell'ottica di dettagliare il contenuto il più possibile. Di conseguenza risulterà cruciale la programmazione di tali periodi espositivi, per garantire un'afluenza costante ed un sempre vivo interesse per il museo.

Angolo Nord-Est del PalaDozza, 2019



Indice

1. LAYOUT

1.1	Spazio espositivo	P. 4
1.2	Configurazioni piano terra	P. 8
1.3	Flussi di visita	P. 10
1.4	Soluzioni espositive	P. 12

2. PARTIZIONI MOBILI

2.1	Caratteristiche e dimensioni	P. 15
2.2	Possibili configurazioni	P. 16
2.3	Riferimenti	P. 17

3. AMBIENTI

3.1	Schema funzionale tipo	P. 19
3.2	Ingresso	P. 20
3.3	Accoglienza & shop del museo	P. 22
3.4	Sale espositive	P. 24
3.5	Area conferenze/didattica	p. 26
3.6	Virtual Reality & attività interattive	p. 28
3.7	Galleria	p. 30
3.8	Rooftop	p. 32

4. FOCUS

4.1	Identità e Sponsor	P. 35
4.2	All Around MUBIT	P. 38
4.3	Trattamento superfici vetrate	P. 39
4.4	Illuminazione interna	P. 41
4.5	Illuminazione esterna	P. 43
4.6	Teche espositive	P. 44
4.7	Schermature impianti	P. 46
4.8	Canestro	P. 47
4.9	Pannelli rooftop	P. 50
4.10	Pavimento playground rooftop	P. 53

5. TECNOLOGIA

5.1	Virtual Reality	P. 55
5.2	Attività interattive	P. 56

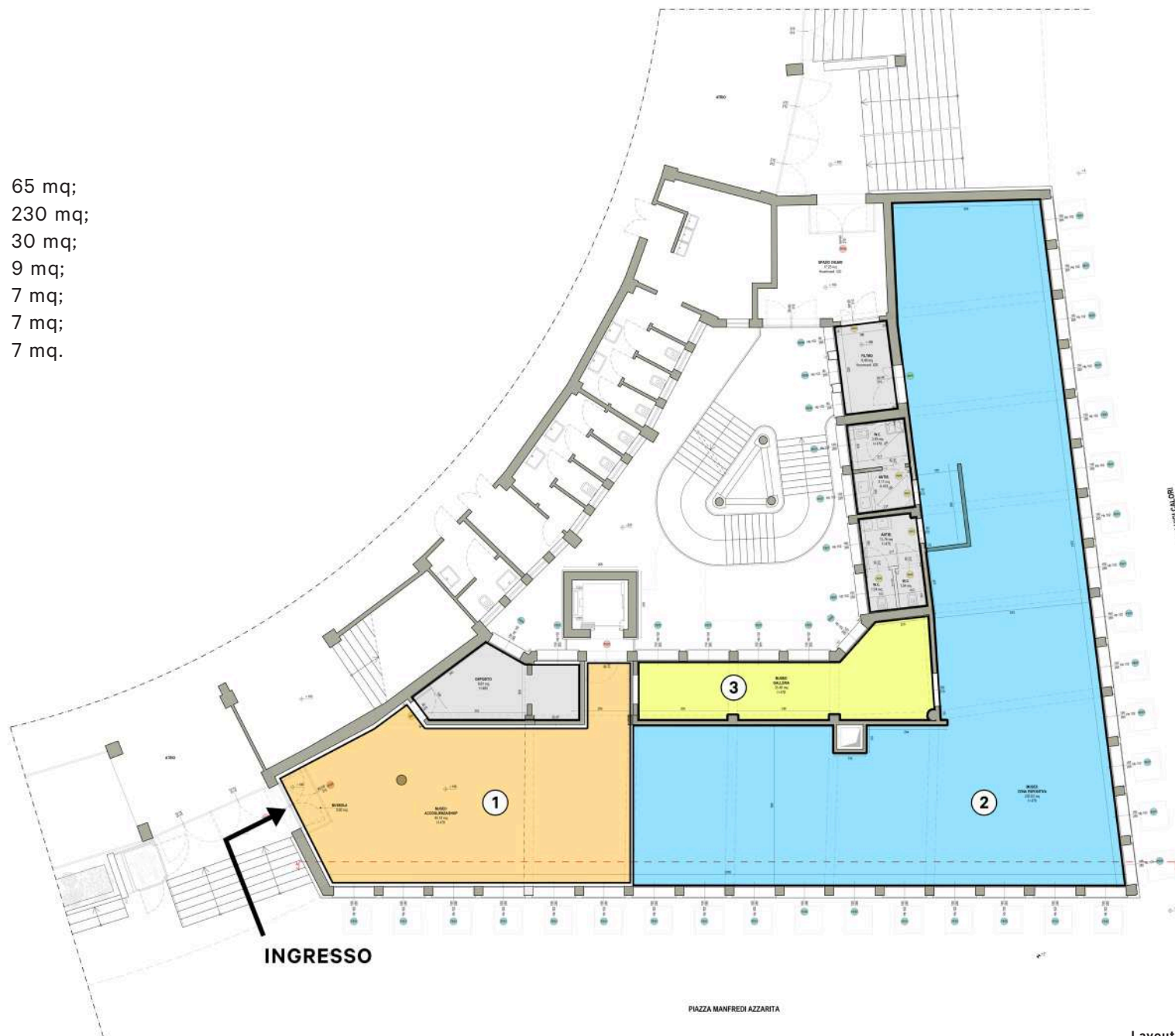
1. LAYOUT

1.1 Spazio espositivo

Il piano terra

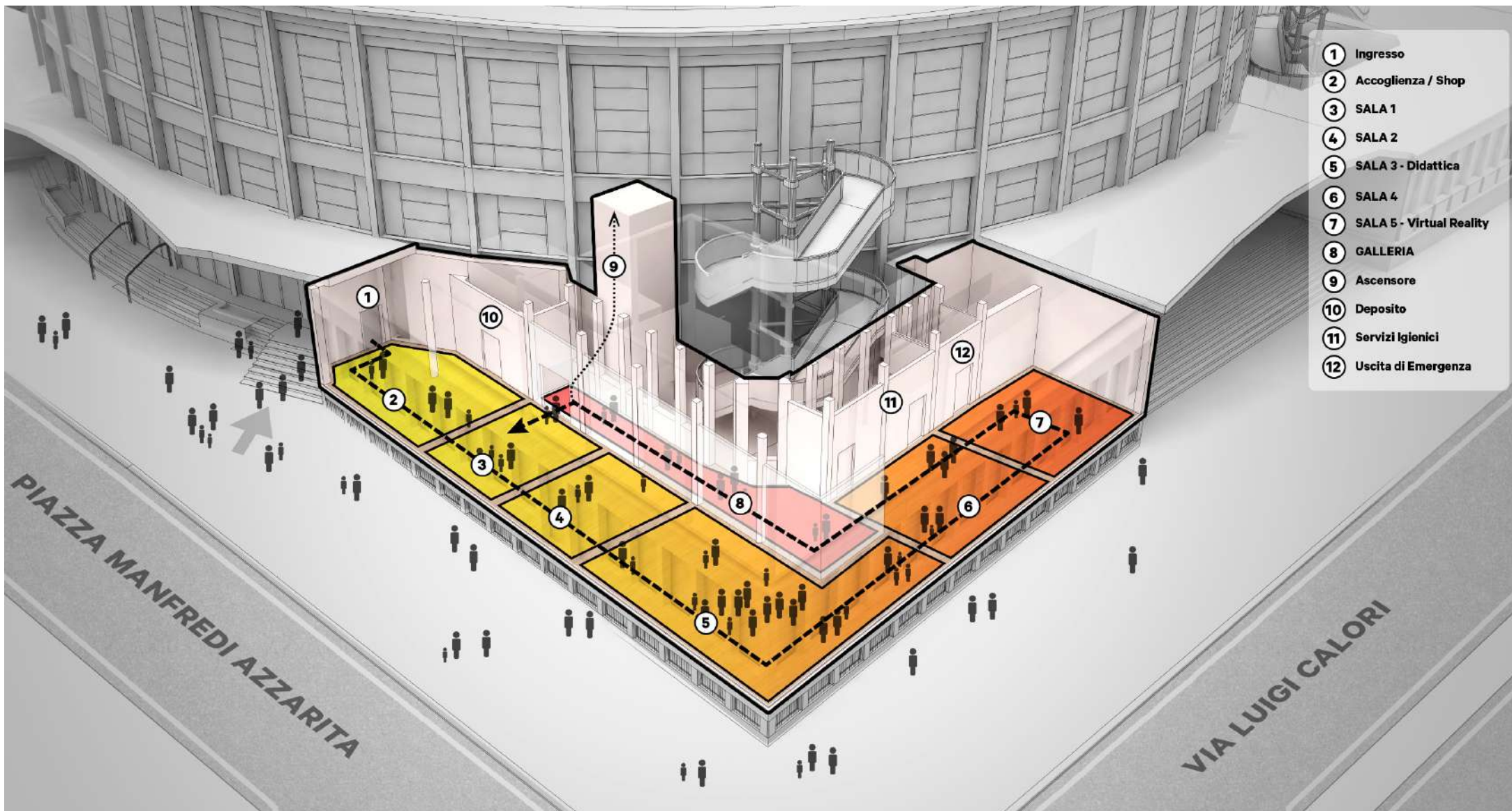
Il piano terra prevede:

- | | |
|--|---------|
| 1. Area accoglienza/shop del museo | 65 mq; |
| 2. Area espositiva principale | 230 mq; |
| 3. Galleria espositiva | 30 mq; |
| 4. Deposito | 9 mq; |
| 5. Servizi igienici uomini | 7 mq; |
| 6. Servizi igienici donne/disabili | 7 mq; |
| 7. Filtro per accedere allo spazio calmo | 7 mq. |



1. LAYOUT

Schema funzionale



1.1 Spazio espositivo

Il rooftop

Il rooftop, di nuova costruzione, prevede la configurazione di tre principali spazi:

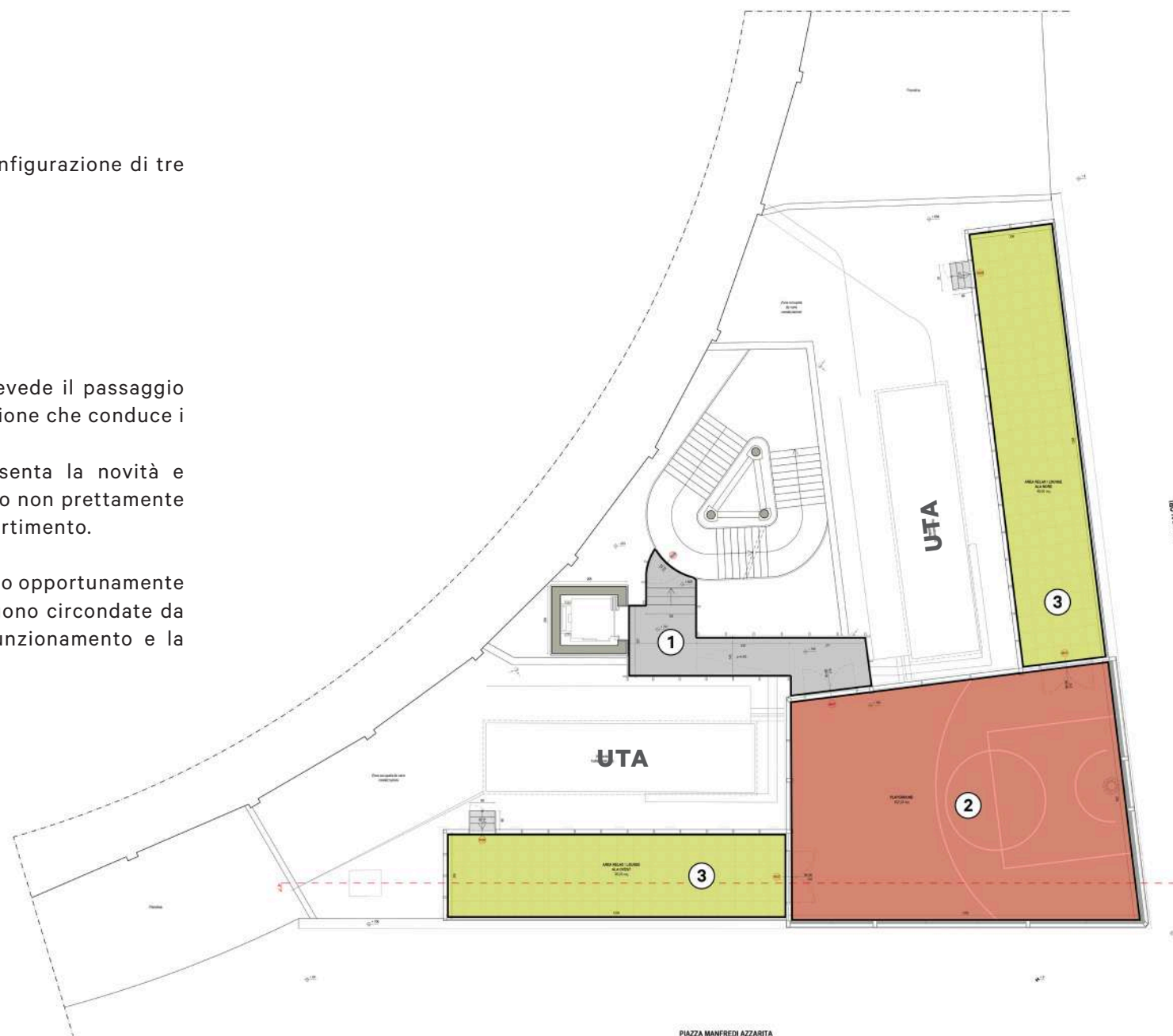
1. il camminamento di arrivo al piano;
2. il playground di 102 mq;
3. le due terrazze di 36 mq e 48 mq.

Si tratta di uno spazio interamente all'aperto.

L'accesso, sia tramite scale che ascensore prevede il passaggio in un camminamento sospeso di nuova costruzione che conduce i visitatori al piano copertura.

Il rooftop (quota calpestio +7.45 m) rappresenta la novità e l'esclusività del progetto, generando uno spazio non prettamente solamente espositivo, ma di relax, svago e divertimento.

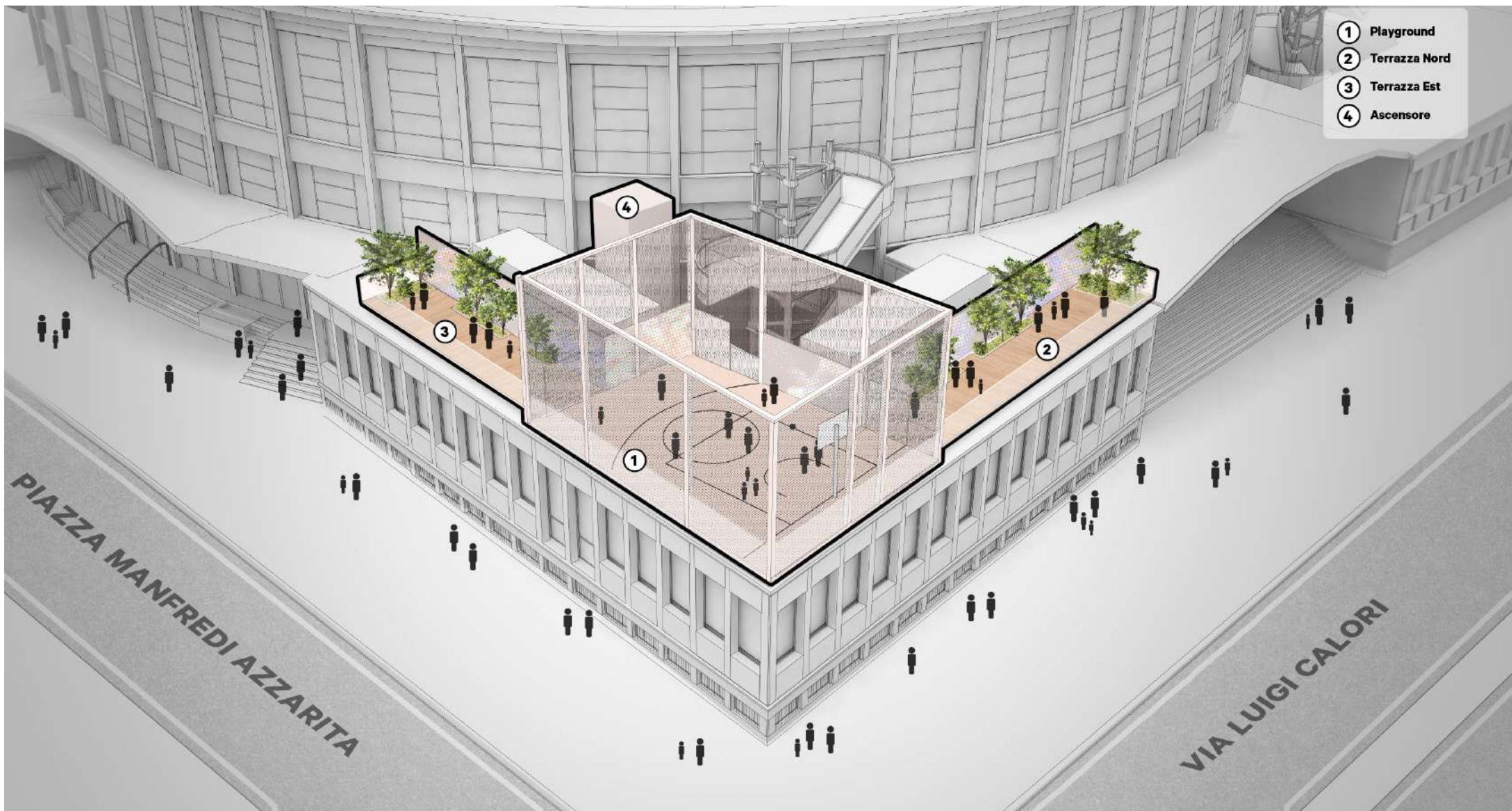
Si sottolinea la presenza di due UTA che saranno opportunamente schermate alla vista (vedi cap. 4.6) e che vengono circondate da passaggi di almeno 1m per permetterne il funzionamento e la manutenzione.



1. LAYOUT

Schema funzionale (mq indicativi)

- ① Playground
- ② Terrazza Nord
- ③ Terrazza Est
- ④ Ascensore



1.2 Configurazioni piano terra

L'allestimento del Museo è stato ipotizzato in modo da garantire una facile riconfigurazione degli spazi ed un'ampia e differenziata capacità espositiva.

Oggetto cruciale risultano essere le partizioni mobili, ipotizzate di circa 60 cm di spessore, che possono essere aperte e/o chiuse in base alle specifiche esigenze espositive. Tali partizioni, oltre a delimitare gli spazi ed il percorso di visita, ospitano cimeli, immagini e supporti per la trasmissione di contenuti audio-video.

Lavorando in diretto rapporto con i contenuti da esporre ma anche in relazione agli eventi che potranno essere realizzati all'interno del museo stesso, questa soluzione risulta essere la più flessibile per adattare gli spazi al percorso narrativo, arricchendo, mostra dopo mostra, anche l'esperienza per il visitatore che ogni volta si troverà in un ambiente diverso rispetto al precedente.

Di seguito vengono visualizzate alcune delle possibili configurazioni che le stanze possono assumere con relativa metratura.

Questi gli elementi di base delle varie configurazioni proposte.

CONFIGURAZIONE 01.

- frammentazione massima degli spazi;
- ambienti più intimi;
- possibilità di creare focus più specifici;
- maggiore superficie espositiva.

CONFIGURAZIONE 02.

- riduzione del numero delle sale espositive;
- alcuni ambienti più grandi favoriscono attività che richiedono spazio (es. didattica);
- presenza di sale di dimensioni più ridotte per avere comunque aree tematiche più contingentate.



CONFIGURAZIONE 03.

- divisione in tre macro-aree;
- possibilità di gestire gli spazi come grandi gallerie in cui organizzare eventi o attività per più gruppi di visitatori nello stesso momento;
- sale più ampie che prevedono la possibilità di aumentare la “scala” dell’esposizione (proiezioni, stampe, video di grandi dimensioni).



CONFIGURAZIONE 04.

- ambiente unico di ingresso;
- adatto per eventi e inaugurazioni;
- allestibile per conferenze con un grande numero di persone;
- possibilità di inserire oggetti di grandi dimensioni nello spazio.



1.3 Flussi di visita

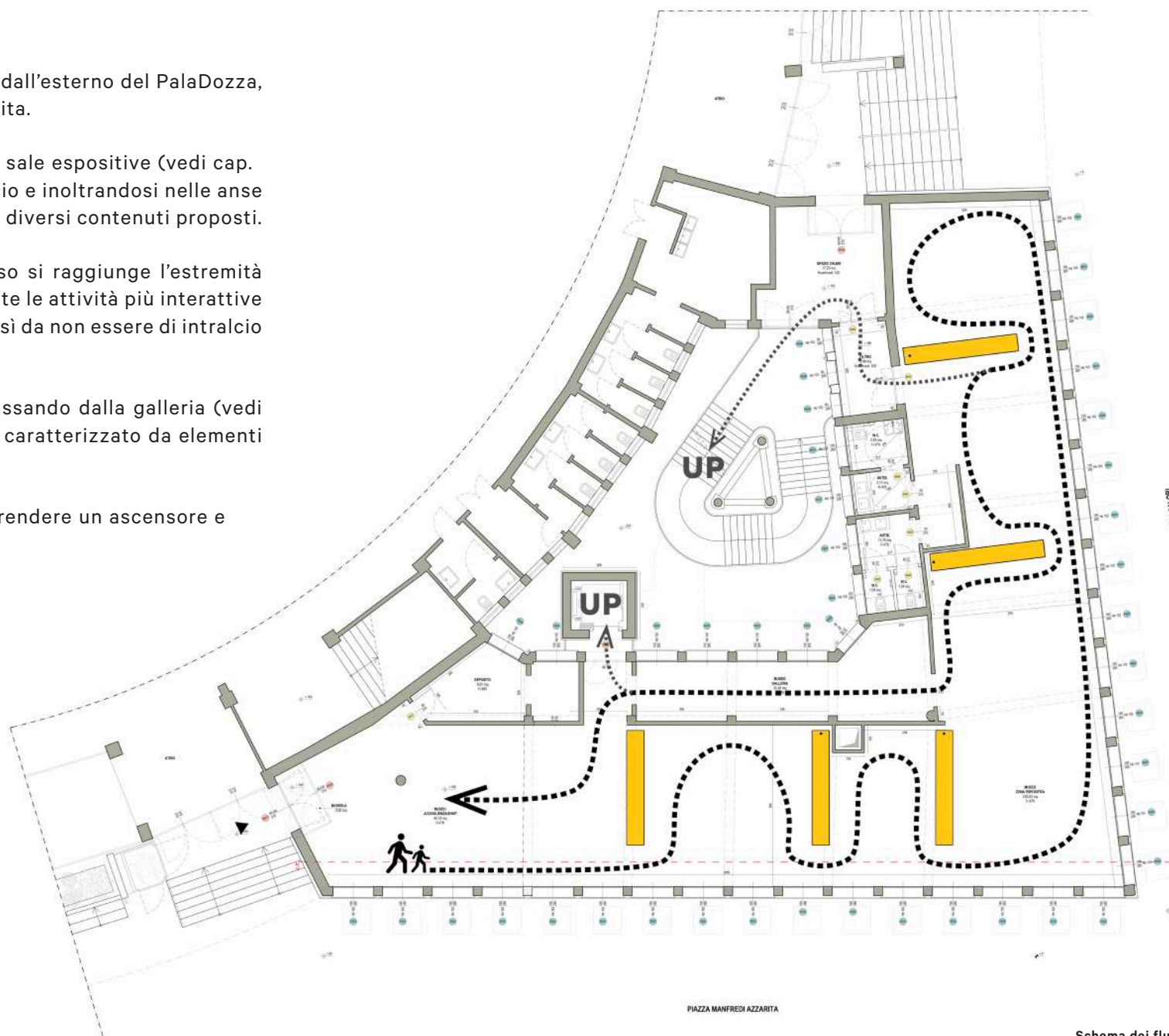
I visitatori accedono al Museo, direttamente dall'esterno del PalaDozza, attraverso il nuovo ingresso su Piazza Azzarita.

La visita viene indirizzata fin da subito nelle sale espositive (vedi cap. 3.4) percorrendo tutto il perimetro dell'edificio e inoltrandosi nelle anse formate dalle partizioni mobili per visionare i diversi contenuti proposti.

Al termine di questa prima fase del percorso si raggiunge l'estremità opposta dell'edificio in cui saranno posizionate le attività più interattive dell'esposizione (Virtual Reality - cap. 5.1), così da non essere di intralcio al flusso di visita.

Si procede quindi in direzione dell'uscita passando dalla galleria (vedi cap. 3.7), uno spazio fortemente emozionale caratterizzato da elementi audio/video rilevanti.

Al termine della galleria è quindi possibile prendere un ascensore e salire sul rooftop.



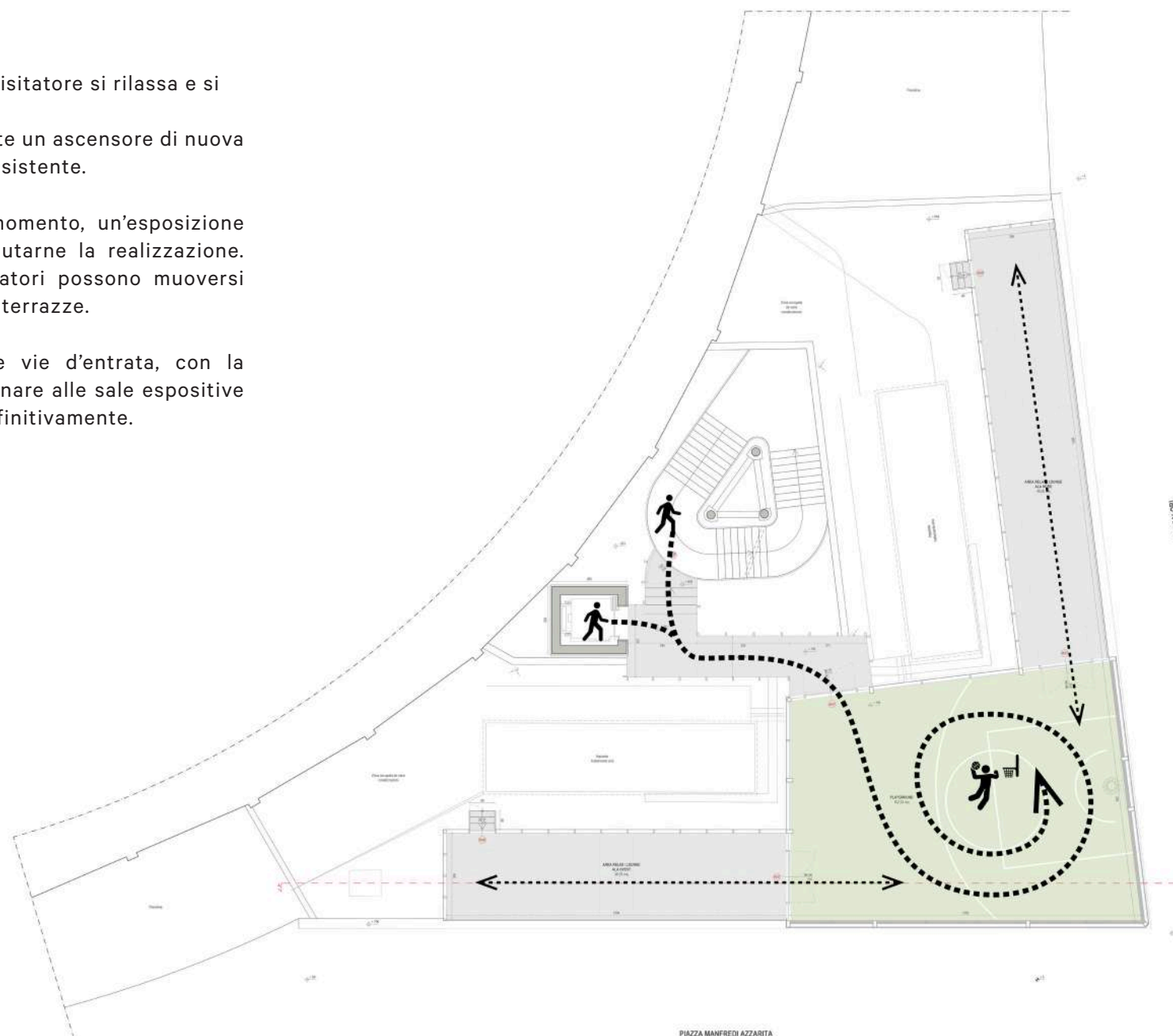
1. LAYOUT

Il rooftop è pensato come uno spazio in cui il visitatore si rilassa e si diverte al termine della visita al piano terra.

I visitatori del Museo ci possono arrivare tramite un ascensore di nuova costruzione o attraverso la scala antincendio esistente.

A questo piano non è prevista, in questo momento, un'esposizione all'aperto, tuttavia è più che ragionevole valutarne la realizzazione. Ne consegue che i flussi sono liberi: i visitatori possono muoversi liberamente fra il playground centrale e le due terrazze.

L'uscita è prevista utilizzando le medesime vie d'entrata, con la possibilità poi, una volta al piano terra di ritornare alle sale espositive percorrendo la galleria a ritroso, o di uscire definitivamente.



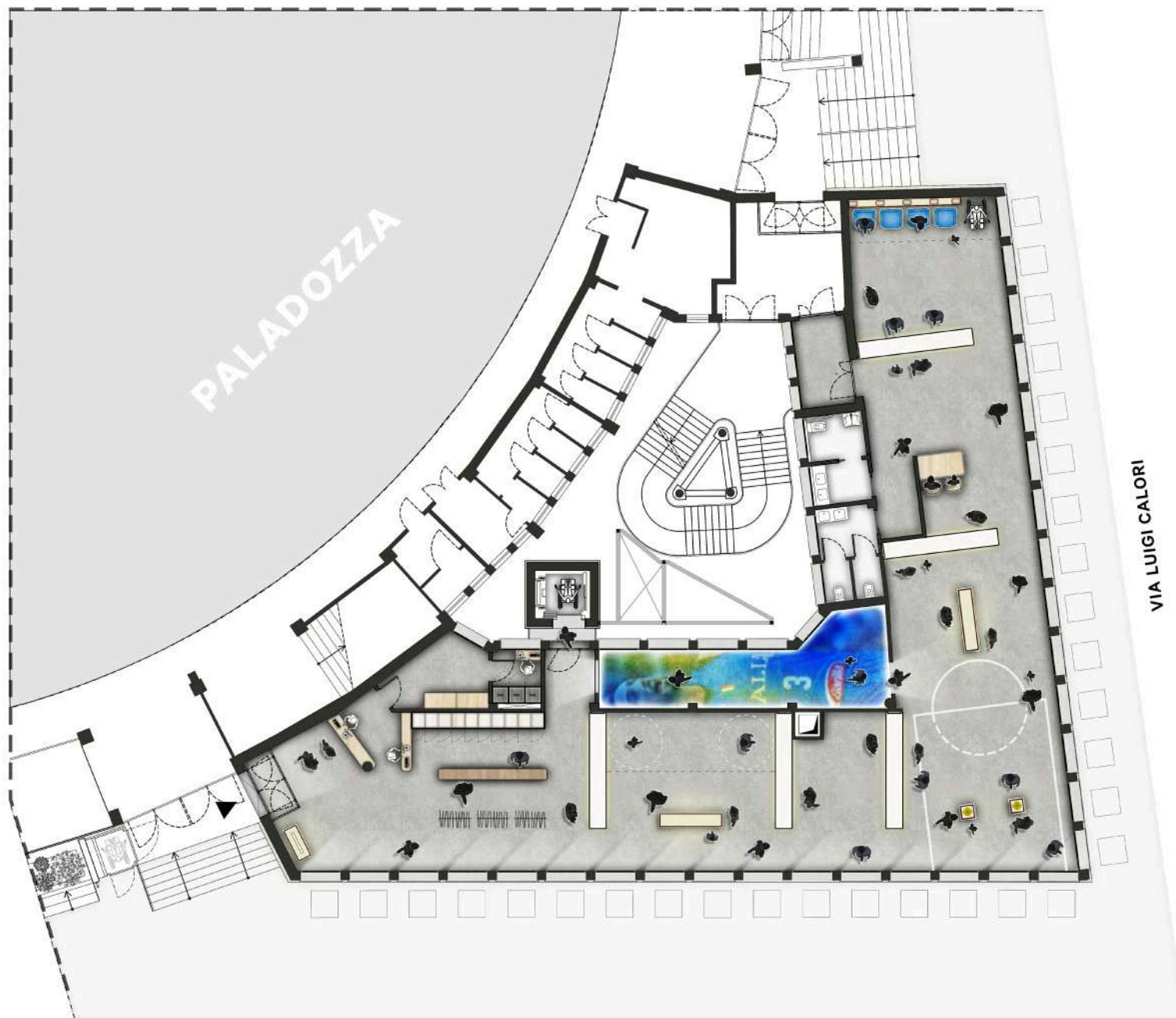
1.4 Soluzioni espositive

Soluzione A

La flessibilità dell'allestimento comporta una relativa libertà di configurazione dello spazio espositivo.

E' così possibile variare in pianta la sistemazione degli arredi e delle postazioni tecnologiche, sempre tenendo conto della migliore fruizione da parte degli utenti in termini di flussi e di godibilità dell'esperienza.

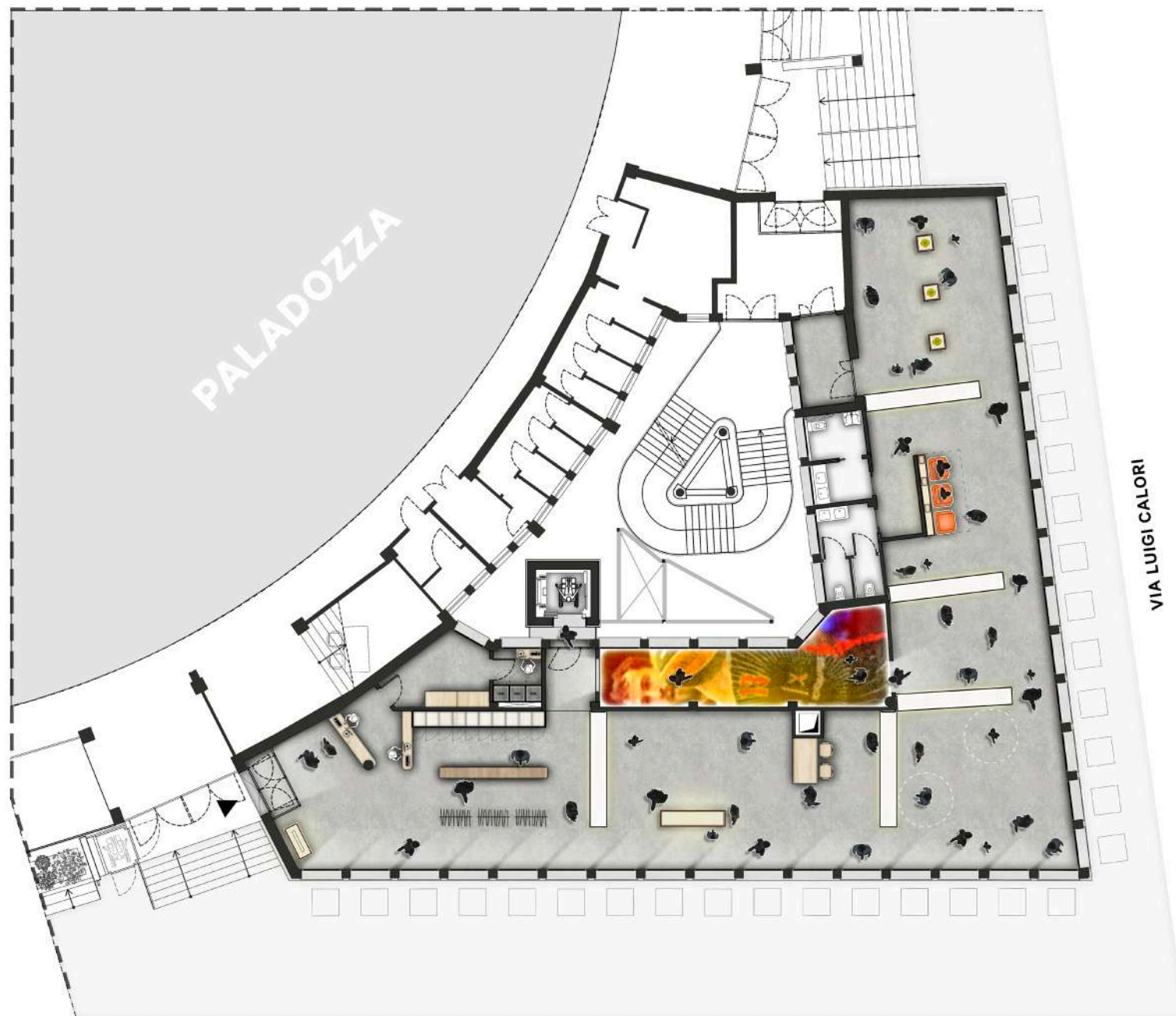
Nella soluzione A si può notare come si sia prediletto uno spazio centrale di esposizione dei cimeli principali, contornato da postazioni tech, sia nella parte di ingresso al museo che in quella finale destinata alla virtual reality.



Soluzione B

La soluzione B presenta una frammentazione maggiore delle stanze ed un conseguente spostamento della parte di cimeli nella porzione di spazio opposta all'ingresso principale.

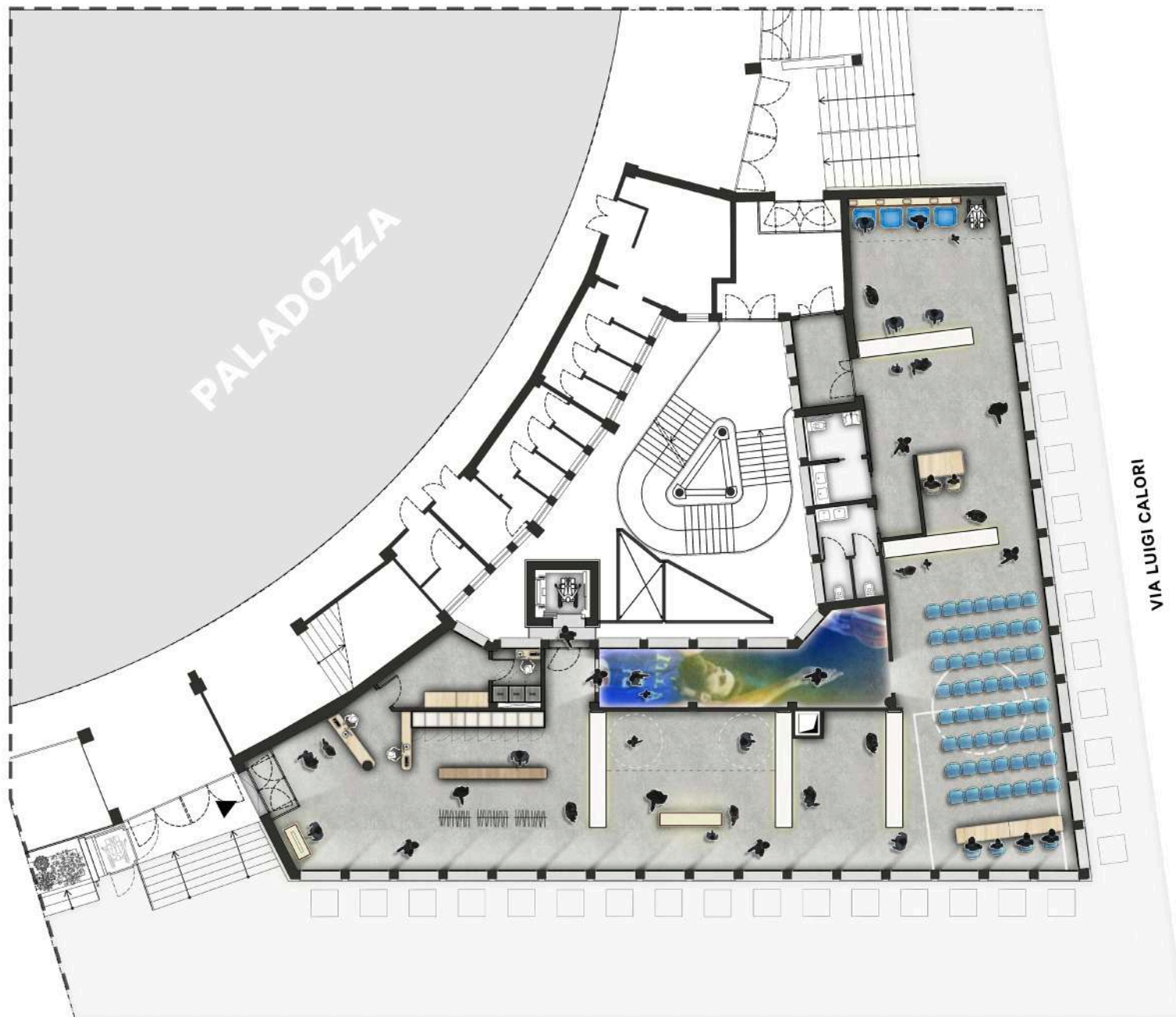
Lo spazio di ingresso, di dimensione maggiore, viene allestito con postazioni tecnologiche e teche espositive.



1. LAYOUT

Soluzione Conference

Sarà inoltre richiesta la possibilità di riconfigurare lo spazio museale per poter accogliere uno spazio polifunzionale dedicato a conferenze, incontri, workshop ed attività didattiche con le scuole.



2. PARTIZIONI MOBILI

2.1 Caratteristiche e dimensioni

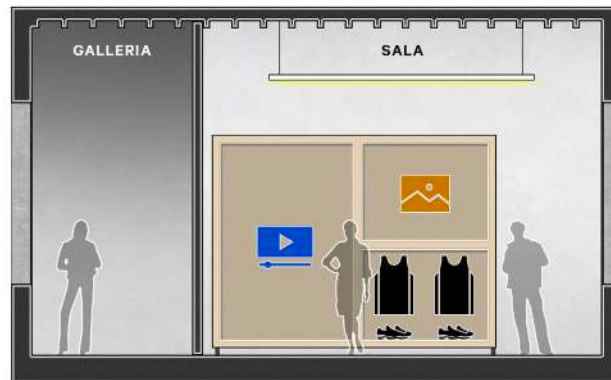
Si configurano come elementi monolitici che contengono già tutto il necessario per l'esposizione.

Viene fornito uno schema indicativo di una partizione mobile tipo, composta da:

1. Scocca in un materiale di una tonalità a scelta (in questa fase non si vogliono imporre tonalità precise) con superficie liscia e facilmente trattabile, in modo da evitare problemi di applicazione/rimozione di eventuali grafiche; si opterà per un materiale leggero, in modo che le partizioni siano facilmente movibili;
2. Ruote che permettono la movimentazione della parete;
3. Testi applicati direttamente sulla superficie della parete [ambo i lati];
4. Immagini retroilluminate e non [ambo i lati];
5. Schermi interattivi e non [ambo i lati];
6. Teche vetrate per ospitare cimeli di varia natura [ambo i lati].

Le dimensioni vengono ipotizzate come segue:

- **Altezza = 3m** - per garantire una lettura della totalità dello spazio museale garantendo il passaggio in intradosso del solaio di copertura di impianti e canalizzazioni varie;
- **Larghezza = 4m** - per garantire un comodo passaggio (1,5m) ai visitatori per passare da una sala alla successiva;
- **Spessore > 0.6m** - valutarlo in base alle necessità espositive ma soprattutto alle caratteristiche statiche dell'oggetto (garantire una resistenza a ribaltamento sufficiente).



Soluzione 1



Soluzione 2

2. PARTIZIONI MOBILI

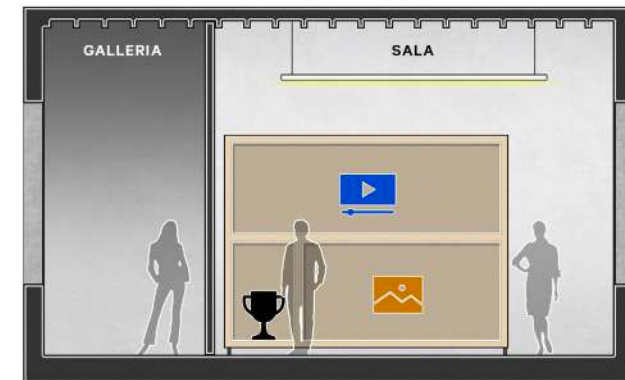
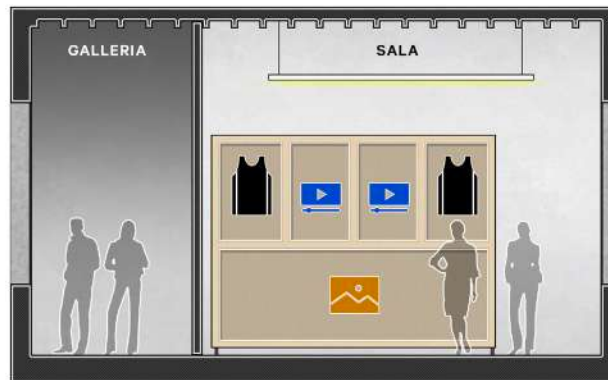
2.2 Possibili configurazioni

Si configurano così elementi di separazione degli ambienti che favoriscono altrettante modalità espositive, dalle più tradizionali a quelle più innovative e tecnologiche.

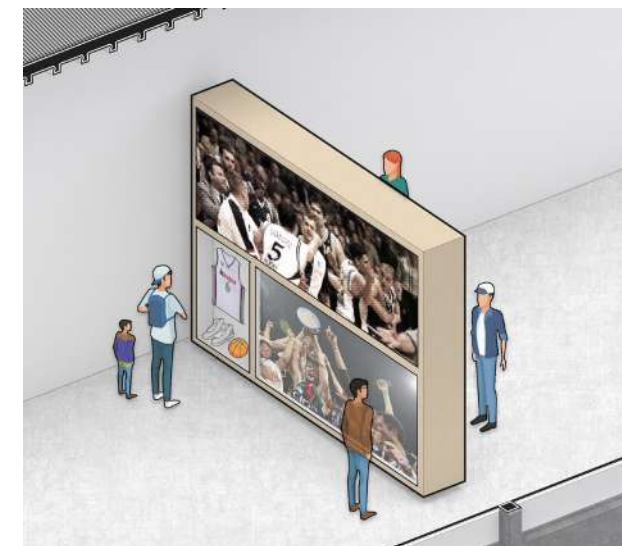
Nelle sezioni tipo fornite vengono esemplificati alcune possibili partizioni mobili.

Si sottolinea che, al fine di ottenere una mostra eterogenea che possa accontentare diversi target di visitatori, è importante realizzare soluzioni espositive che sappiano affiancare tipologie differenti di beni quali cimeli e schermi interattivi. Si richiede l'individuazione di una determinata gamma di partizioni, da collocare nelle diverse posizioni individuate.

Un ragionamento ulteriore riguarda poi le pareti fisse su cui le partizioni mobili ripiegano. E' opportuno che anche queste pareti siano allestite, occorre valutare quindi di installarci elementi con un ingombro esiguo.



Soluzione 3

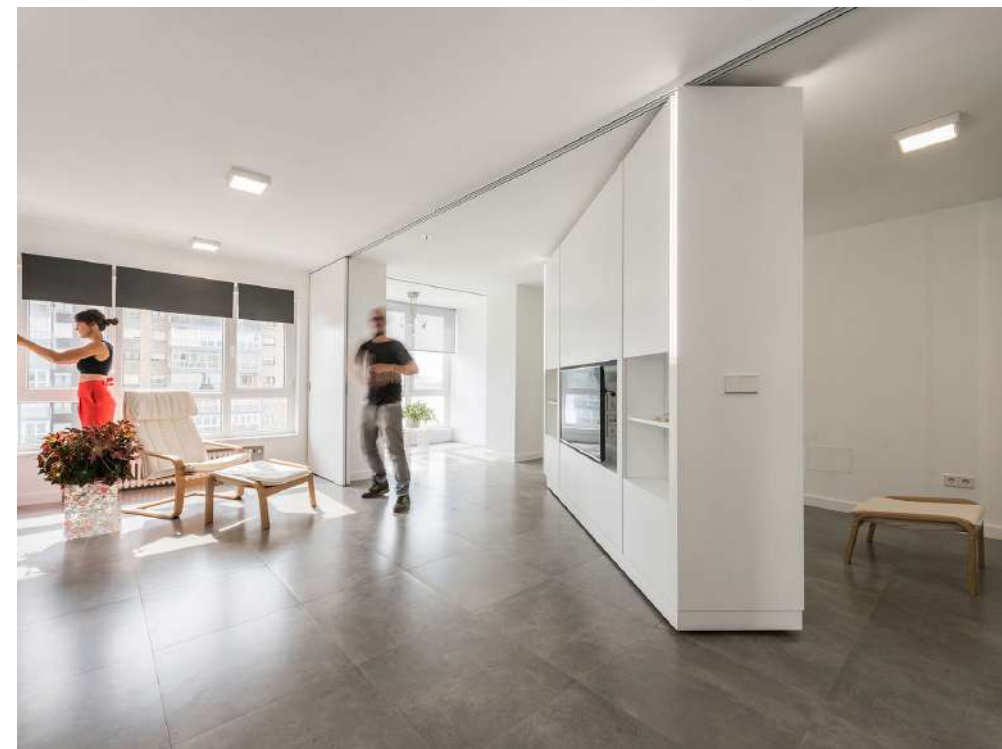


Soluzione 4

2. PARTIZIONI MOBILI

2.3 Riferimenti

L'allestimento sarà fortemente condizionato dalla presenza di questi elementi separatori. La volontà di realizzarli mobili è data dalla necessità di poter variare la configurazione delle esposizioni nel tempo, per generare un effetto "wow" nel visitatore che torna, trovando lo spazio cambiato.



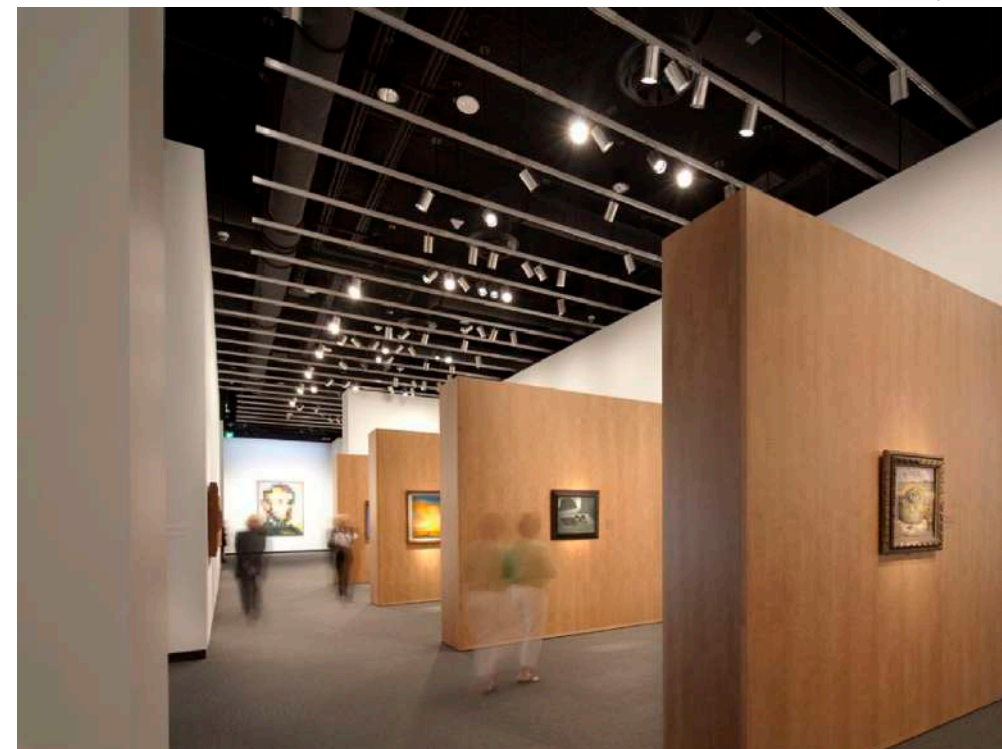
MJE Apartment - PKMN Architectures



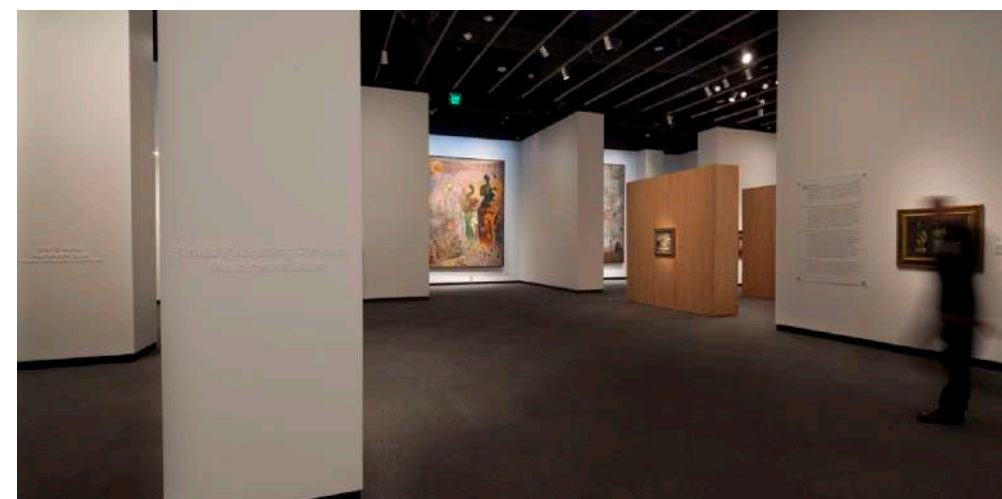
2. PARTIZIONI MOBILI

Obiettivo primario è che la mobilitazione delle partizioni sia interamente gestibile, in sicurezza ed in piena autonomia dal personale del museo e che non sia necessario ogni volta l'intervento di allestitori professionisti.

Le pareti dovranno poi essere attrezzate per poter ospitare sia installazioni materiche (teche, stampe, ecc.) che elementi multimediali (schermi, proiettori, casse, ecc.)



Salvador Dali Museum - St. Petersburg, Florida



3.1 Schema funzionale tipo

Ipotizzando una configurazione tipo, si analizzano i diversi ambienti del percorso di visita:

1. Ingresso
2. Accoglienza & shop del museo
3. Sale espositive
4. Sala espositiva + Area conferenze/didattica
5. Virtual Reality + Attività interattive
6. Galleria

Si sottolinea che il pavimento di progetto scelto per tutti gli ambienti espositivi del museo contribuirà al mood “industrial” dello spazio.

Materiale: **MAXFINE Walk-On Silver nat. (Iris ceramica)**



3. AMBIENTI

3.2 Ingresso

Render di progetto - Nuovo ingresso, Piazza Azzarita

- 1. Vasche verdi
- 2. Piattaforma elevatrice disabili
- 3. Scale di accesso
- 4. Bussola di ingresso
- 5. Insegne metalliche retroilluminate
- 6. Pannello informativo



3. AMBIENTI

1. RIQUALIFICAZIONE VASCHE VERDI



Inserimento di nuove alberture e piantumazioni all'interno delle fioriere esistenti, con loro parziale riduzione in corrispondenza del nuovo ingresso per permettere l'installazione di una piattaforma elevatrice di nuova costruzione.

Ragionare su piante che possano sopravvivere in quelle determinate condizioni di ombreggiamento e che non sporchino il pavimento con frutti o linfa.

2. PIATTAFORMA ELEVATRICE PER DISABILI



Nuova piattaforma elevatrice per garantire l'accessibilità al museo e all'arena soprattutto ai visitatori con scarsa mobilità e a quelli diversamente abili. Si noti che la piattaforma viene inserita al fianco delle scale di accesso, non riducendone quindi la dimensione e non influenzandone i flussi.

[GIA' PROGETTATO ALL'INTERNO DELLE OPERE EDILI]

3. SCALE DI ACCESSO



Risistemazione e arretramento delle scale di accesso per garantire un pianerottolo di ingresso al museo. I materiali e le finiture utilizzate sono le medesime delle scalinate esistenti, con la possibilità di riutilizzare gli elementi rimossi. Il corrimano viene realizzato in acciaio in analogia a quelli esistenti.

[GIA' PROGETTATO ALL'INTERNO DELLE OPERE EDILI]

4. BUSSOLA D'INGRESSO



Porta in vetro e acciaio realizzata in una bussola interna, anch'essa in vetro e acciaio, che ne permette l'apertura (verso l'esterno) senza ostacolare il transito e la sosta dei visitatori sul pianerottolo di nuova costruzione.

[GIA' PROGETTATO ALL'INTERNO DELLE OPERE EDILI]

5. SCRITTE METALLICHE RETROILLUMINATE



Lettere metalliche installate nella parete che vanno a definire l'insegna ed il logo del museo. Retroilluminazione presente per garantirne la leggibilità anche di sera.

6. PANNELLO INFORMATIVO



Un pannello retroilluminato che richiama per forma e dimensioni (150x285 cm) le finestre del prospetto. Una "finestra" ideale che presenta i contenuti del museo alla città.

N.B. La grafica interna al pannello sarà variabile, di conseguenza non è da considerarsi definitiva quella ipotizzata nel render.

3.3 Accoglienza & shop

Le funzioni di accoglienza e shop, fondamentali nell'attività del museo, sono posizionate nell'ingresso / uscita su Piazza Azzarita e prevedono:

1. **Desk di accoglienza, con funzione di biglietteria di ingresso al museo e cassa per il bookshop;**
2. **Bookshop, con una proposta di merchandising inerente il Museo, le esposizioni temporanee, gli sponsor, ecc...;**
3. **Armadietti e guardaroba a disposizione dei visitatori.**

Il desk deve poter garantire la presenza contemporanea di n. 2 addetti di Bologna Welcome. Si precisa che il numero di persone effettivamente impiegate per l'accoglienza, il controllo accessi e l'assistenza nel percorso di visita, sarà definito in relazione all'affluenza di pubblico al Museo.



3. AMBIENTI



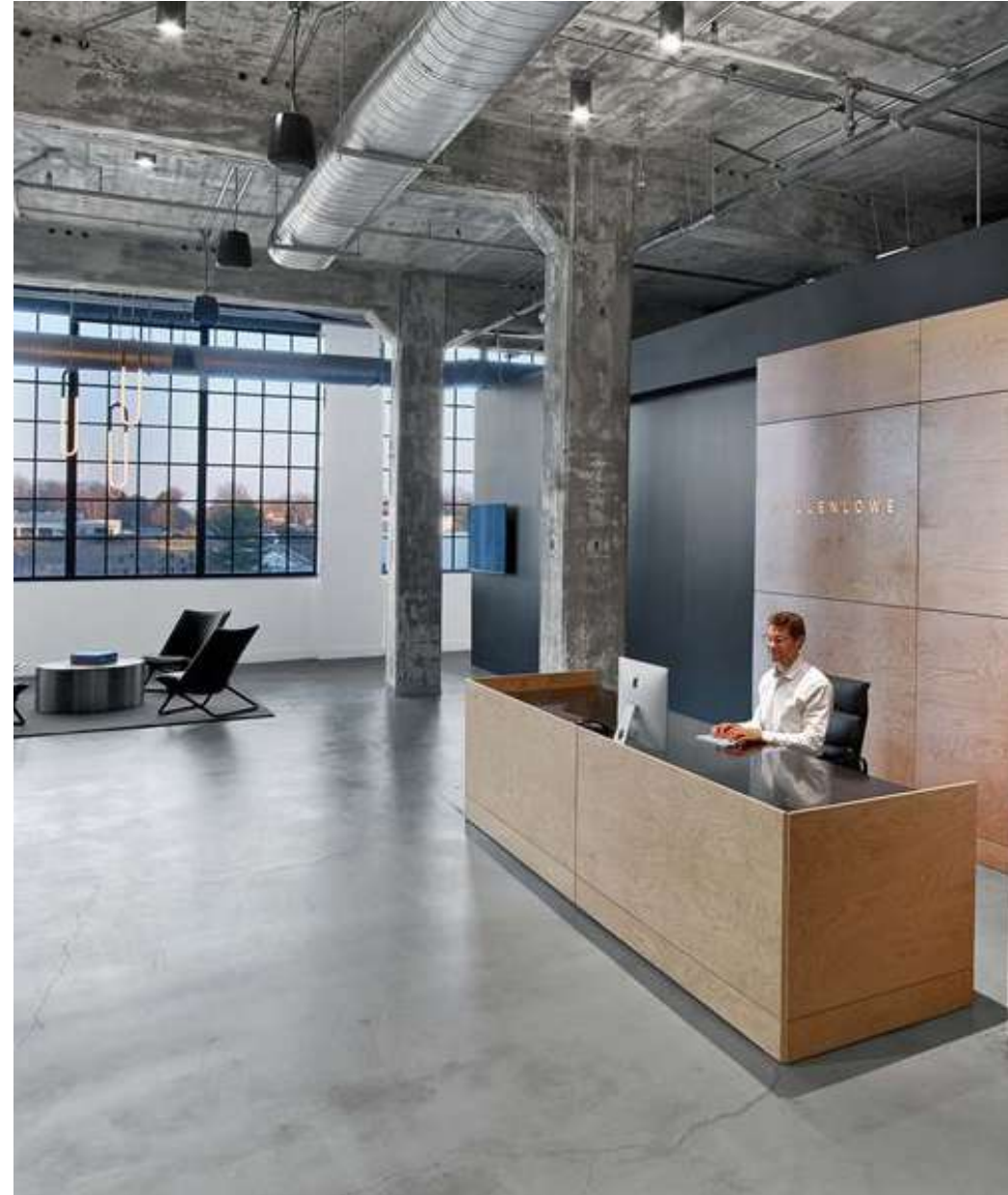
Museum shop of the Museum of Bags and Purses by Claessens Erdmann, Amsterdam



Fondazione Prada, Milano



Real Madrid Shop, Madrid



MullenLowe Ad Agency Office, Winston-Salem, US, TPG Architecture

3.4 Sale espositive

Gli ambienti espositivi sono il cuore dello spazio interno, l'allestimento deve prevedere che le pareti mobili siano sempre arredate a dovere e che non ci siano mai fronti scoperti e trascurati. Le finestre non dovrebbero essere oscurate da elementi d'arredo, in quanto si valuta invece una soluzione di schermatura integrata (cap 4.1) che sia funzionale e che le valorizzi sia dall'interno che dall'esterno.

La possibilità di collocare anche installazioni "ad isola" nelle aree centrali delle sale più grandi è da prendere in considerazione a patto che i flussi non ne siano penalizzati.

Si noti che lo spazio che può essere adibito a conferenze e area didattica, in corrispondenza dell'angolo dell'edificio, prevede comunque ampi fronti espositivi in modo da poter essere utilizzato in alternativa ad auditorium.



3. AMBIENTI



Museum shop of the Museum of Bags and Purses by Claessens Erdmann, Amsterdam



Mostra temporanea Olimpia80, Milano



House of Hoop, New York City



House of Basketball, Mies

3.5 Area conferenze/didattica

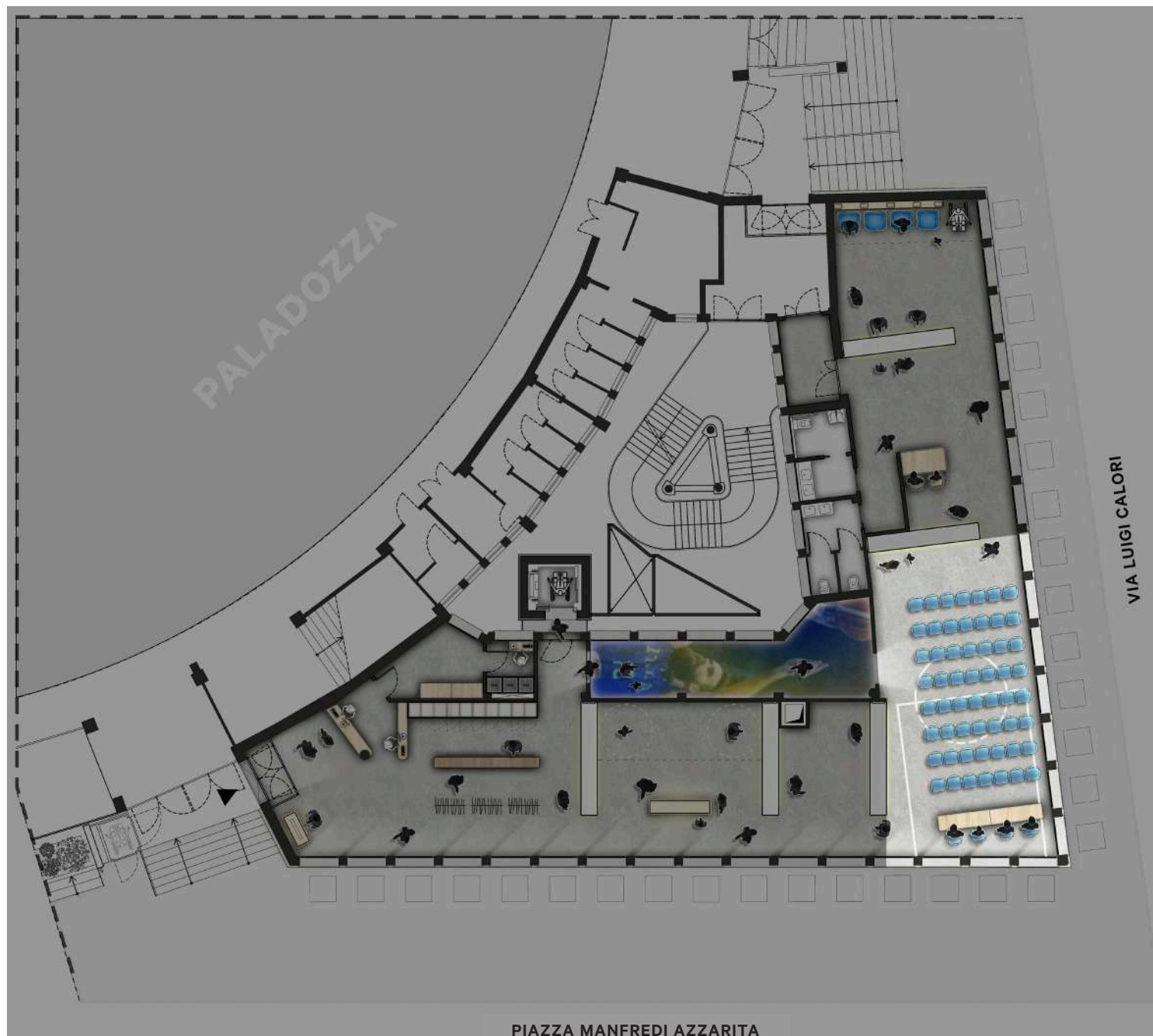
Collocata nel cuore del museo, si presta a variare la sua dimensione, aprendo/chiedendo le varie partizioni mobili, in base al numero di persone che la devono occupare.

La necessità da soddisfare è creare uno spazio che possa ospitare presentazioni, riconoscimenti, manifestazioni e inaugurazioni.

Ciò che però non si vuole è uno spazio perennemente intasato dalle sedute, dal momento che spazi di magazzino al piano, in posizione comoda non sono disponibili.

Si cercano quindi soluzioni di design delle sedute che minimizzino il loro ingombro quando non utilizzate.

Valutare la possibilità di inserire un canestrino per bambini da utilizzare durante le attività didattiche (preferibile in linea con le linee estetiche del canestro principale sul rooftop, cap.4.7).



3. AMBIENTI



Broad Museum Oculus, Los Angeles



Companion Cube - 5 Hidden Seats Ottoman



M-Children, Mestre



House of Basketball, Mies

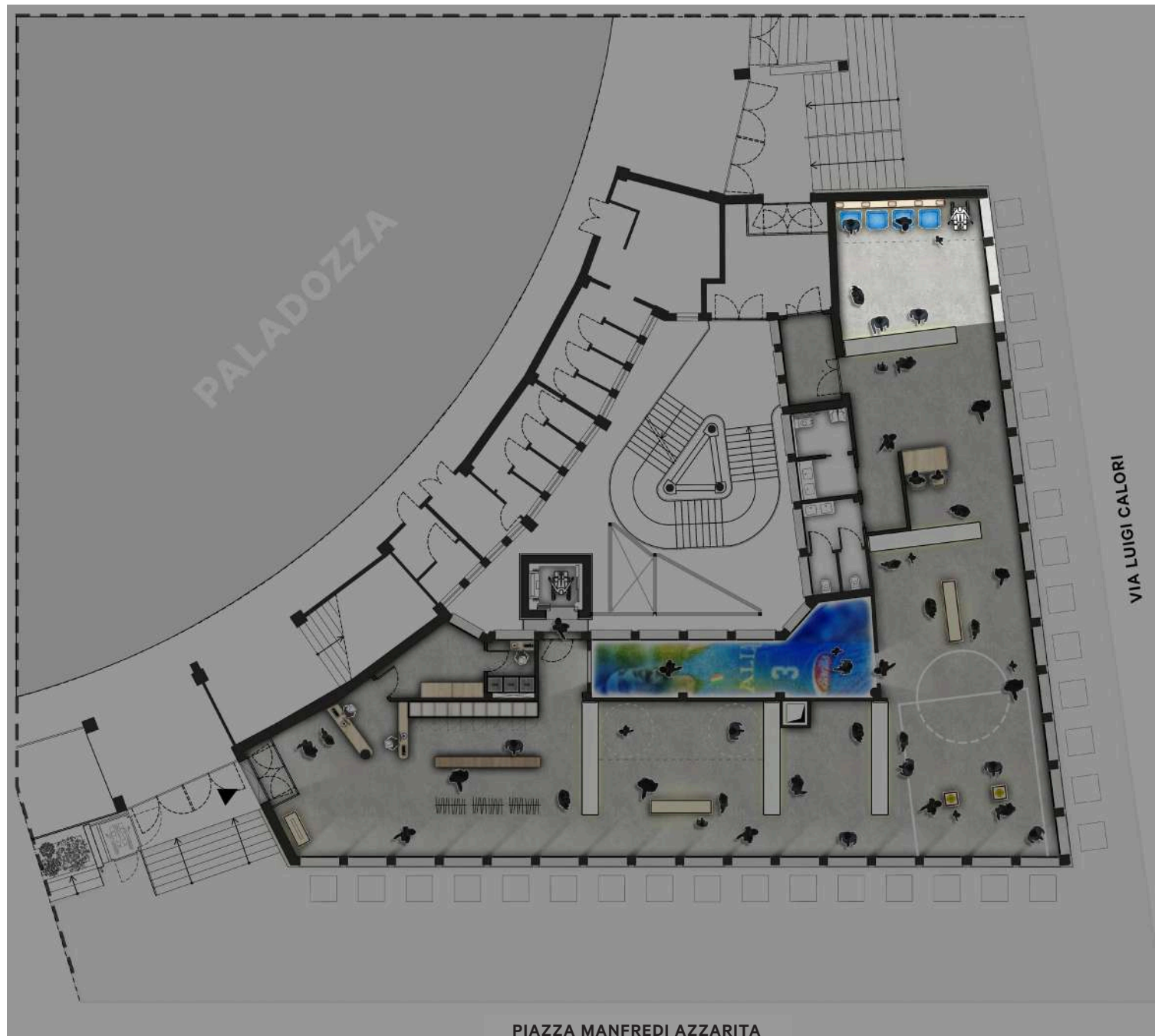
3. AMBIENTI

3.6 Virtual Reality & attività interattive

Collocata dopo l'ultima sala espositiva, rappresenta un giro di boa nella visita al museo, sia dal punto di vista dei flussi, che da quello dell'esperienza. Si tratta infatti di una proposta che si allontana leggermente dalla visita museale, coinvolgendo in prima persona il visitatore.

Le postazioni di VR sono pensate come sedute in cui godere dell'esperienza (cap. 5.2) in sicurezza, dando la possibilità a tutti di cimentarsi senza correre rischi. E' così possibile inserire un numero maggiore di postazioni senza esporre gli utenti ad alcun rischio.

Le ulteriori attività interattive (cap. 5.3), che non necessariamente devono trovarsi in questa area, possono essere di diversa natura.



3. AMBIENTI



Hero Selfie



National Museum, Singapore



MAST, Bologna



Postazioni Virtual Reality

3. AMBIENTI

3.7 Galleria

L'ambiente più emozionale del Museo accompagna i visitatori all'ascensore di salita al rooftop e nuovamente nell'area di ingresso / uscita.

L'allestimento prevede il totale oscuramento delle vetrate rivolte sulla corte interna del PalaDozza, in modo da eliminare interferenze luminose e creare un ambiente quanto più immersivo.

Anche l'audio avrà un ruolo importante per conferire il giusto peso all'esperienza.

Inoltre, essendo l'unico spazio di questo tipo, si può prevedere la possibilità di inserire un controsoffitto, andando così a modificare le proporzioni dello spazio (Stato di fatto: Larghezza x Altezza = 2.10 x 4.70 m).



3. AMBIENTI



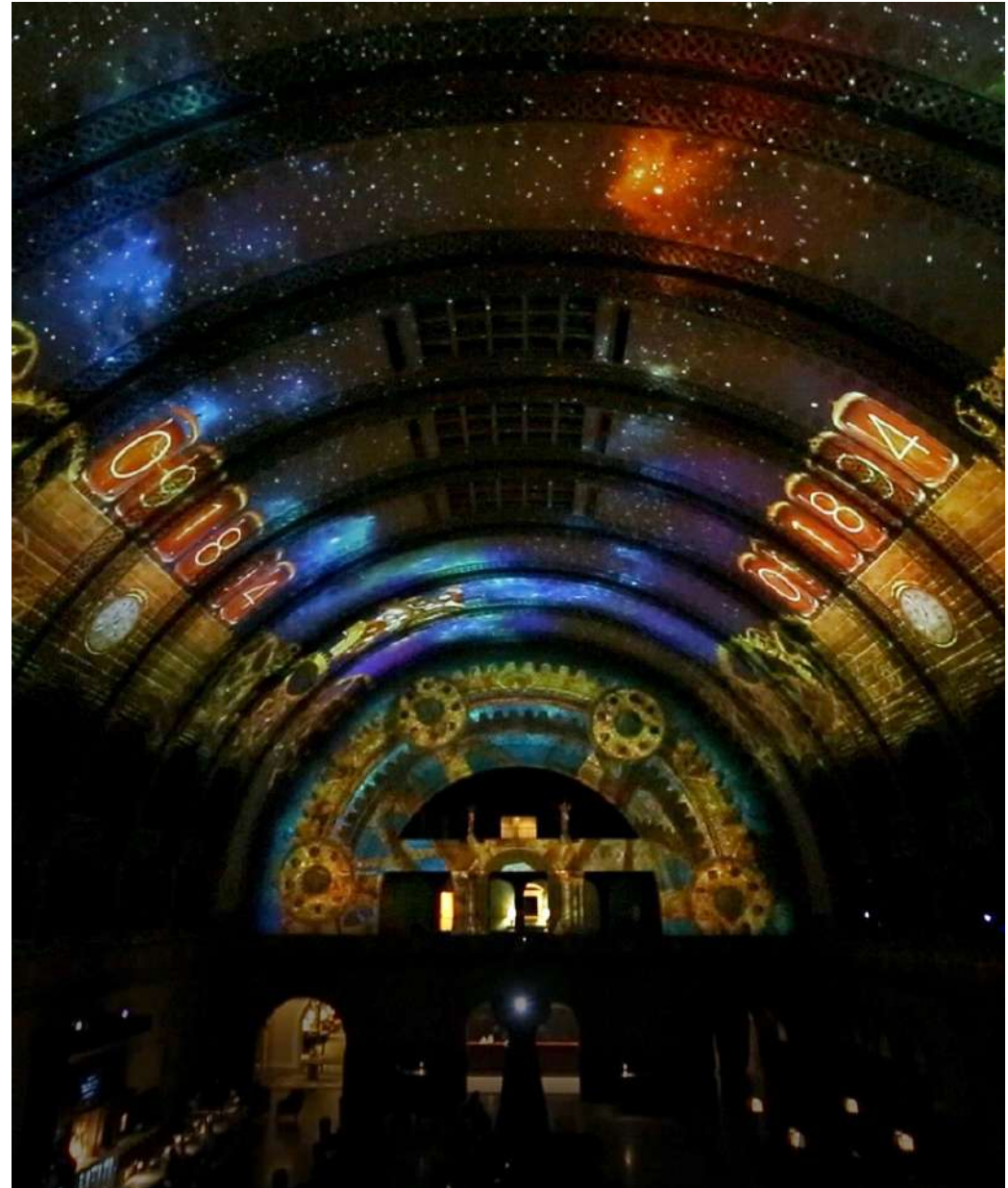
NBA Winners Corner, Toronto



Artechouse, New York City



Obedience - Gehorsam, Jewish Museum, Berlino



Union Station, Technomedia

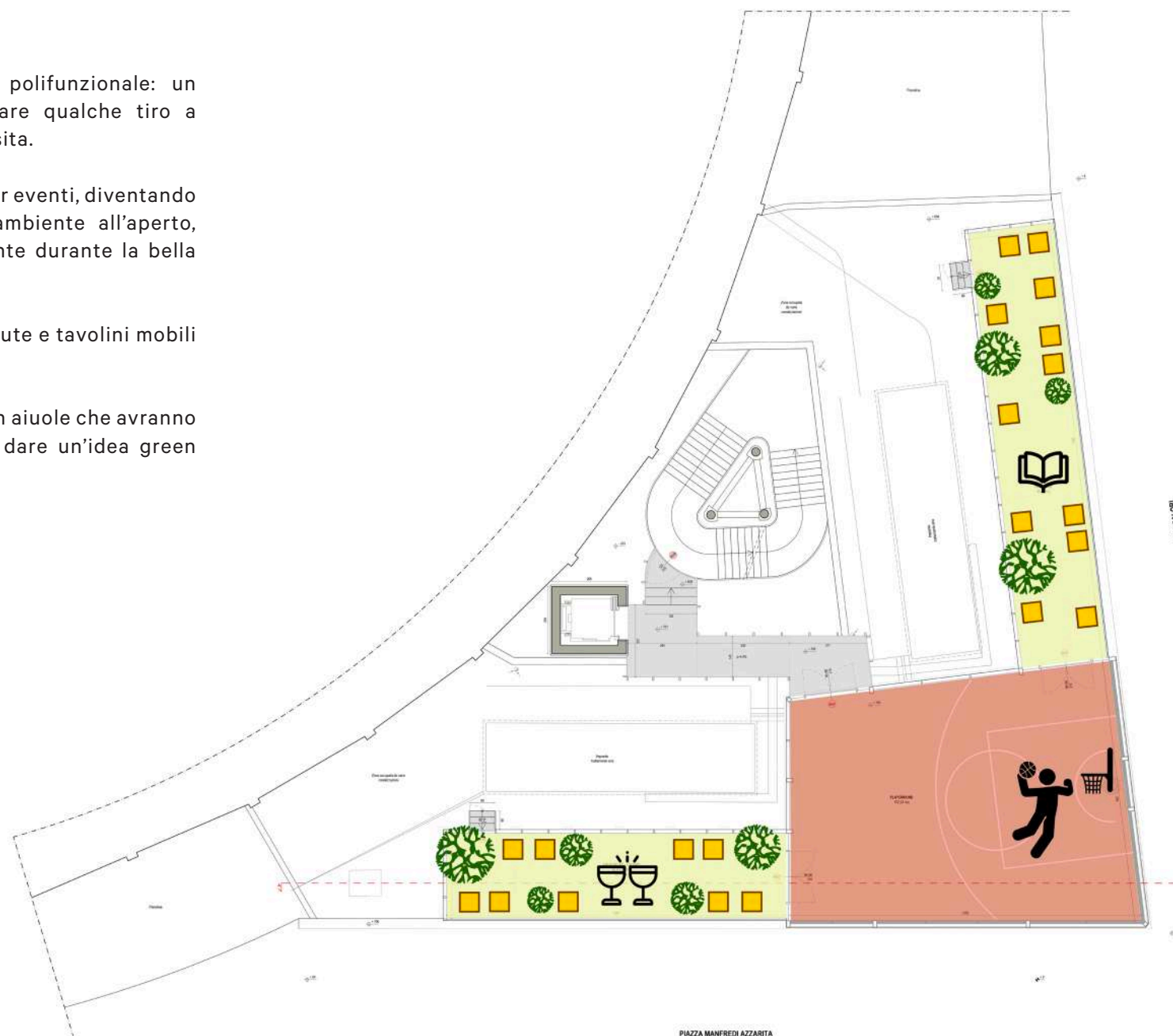
3.8 Rooftop

Il piano coperture viene allestito ad area polifunzionale: un playground come esperienza in cui poter fare qualche tiro a canestro e due terrazze per rilassarsi a fine visita.

Lo spazio si presta ad essere utilizzato anche per eventi, diventando così un angolo “chic” della città. Essendo ambiente all’aperto, ne consegue che verrà utilizzato principalmente durante la bella stagione (Aprile-Ottobre).

Si richiede quindi di proporre un sistema di sedute e tavolini mobili adatti alle aree esterne.

Sulle terrazze sono previste inoltre alberature in aiuole che avranno il compito di mitigare il clima caldo estivo e dare un’idea green dell’intervento.



3. AMBIENTI



Rooftop, Singapore



Zhengzhou



Rooftop, Singapore



Rooftop Temporaneo, Tokyo

3. AMBIENTI



New York City



San Francisco



Arlo, New York City



New York City

4.1 Identità e Sponsor

Il nome MUBIT richiama direttamente il Museo del Basket Italiano. Il pittogramma rappresenta simbolicamente la palla da gioco e nelle sue linee viene stilizzato l'angolo del PalaDozza dove sorgerà il Museo. Il logo scelto riprende quindi l'architettura del posto mantenendo il focus sul basket.

Il colore primario richiama il blu della Nazionale, l'accento arancio è uno dei colori di riferimento del mondo del basket. Il font strizza l'occhio al linguaggio del mondo digitale anticipando così la vocazione multimediale del Museo.



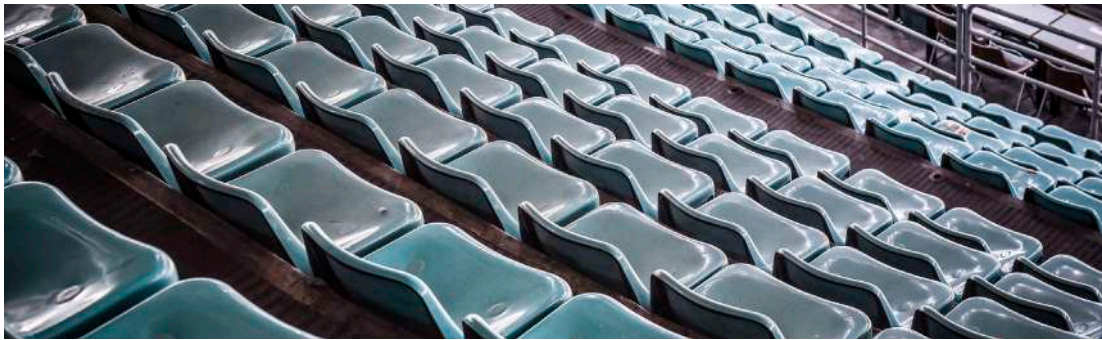
Logo ed esempi di applicazione - Best Before 2065



4. FOCUS

E' importante studiare una proposta di sviluppo dell'immagine coordinata, compatibile con l'allestimento, che renda riconoscibile il logo e che vesta il Museo della sua identità e di quella degli Sponsor.

Si suggerisce una proposta di applicazione e di supporti sia all'interno del Museo che all'esterno, sfruttando anche gli spazi esistenti nell'anello al piano terra, al piano interrato e sul campo da gioco, che contaminino l'intero PalaDozza.



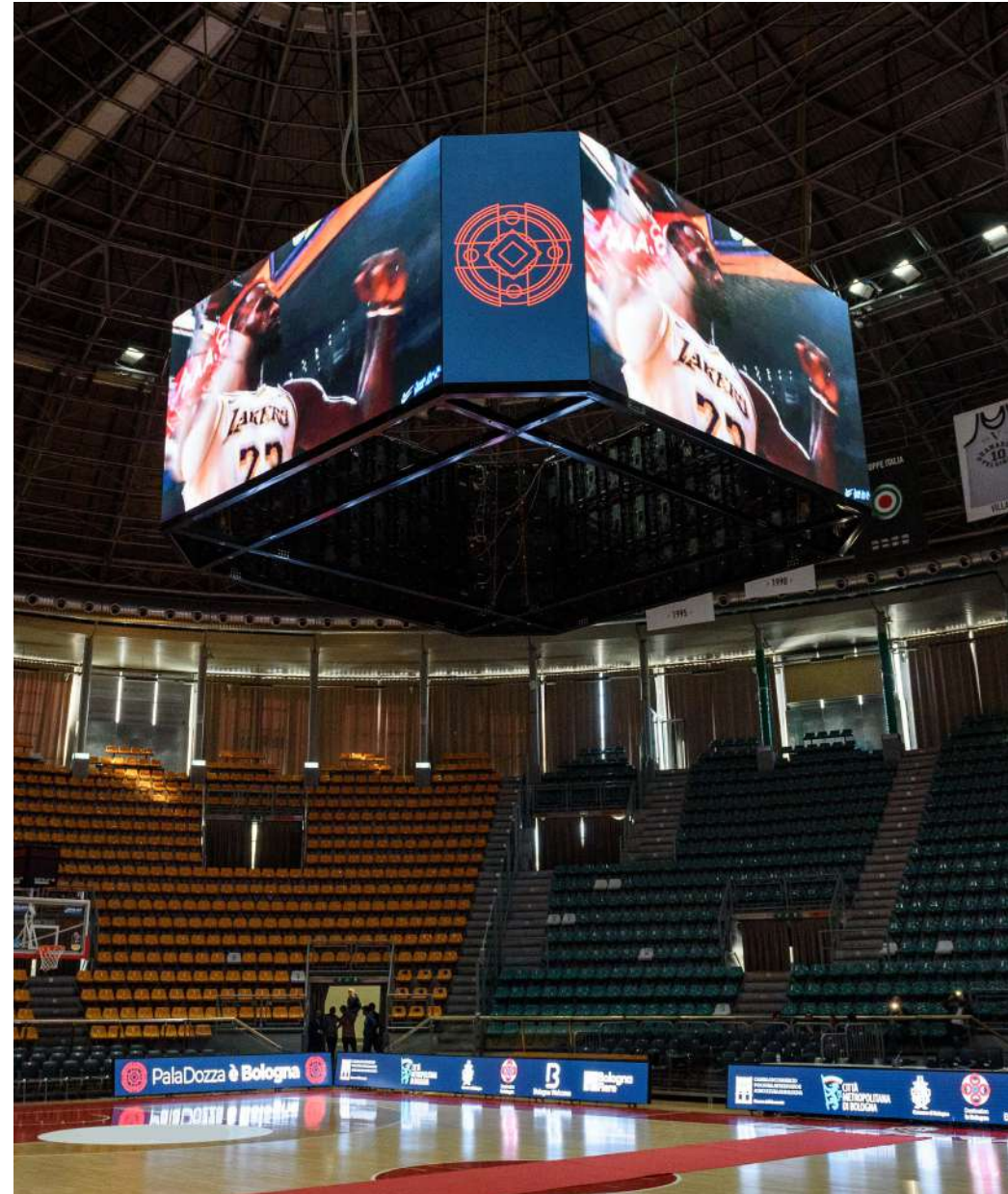
Sedute, PalaDozza



LED bordocampo, PalaDozza



Cubo LED, PalaDozza



Campo di gioco, PalaDozza

4. FOCUS



Schermi per spazi pubblicitari, Anello PalaDozza



Colonne per spazi pubblicitari, Anello PalaDozza



LED ed ingresso campo per spazi pubblicitari, PalaDozza



Anello piano terra, PalaDozza

4.2 All Around MUBIT

La parte museale e di esperienza sarà inoltre arricchita da una programmazione di eventi e iniziative temporanee, quali mostre fotografiche, che avranno luogo all'interno del PalaDozza anche al di fuori dell'area oggetto di riqualificazione e allestimento, con l'obiettivo di rivitalizzare l'intera struttura e alimentare costantemente l'interesse del pubblico.

Si richiede quindi di proporre delle soluzioni espositive quali pareti o pannelli mobili, facilmente riconfigurabili, che permettano di estendere la narrazione, compatibilmente con la normale attività del PalaDozza, a tutta la struttura: il bar-ristorante, il campo da gioco, l'anello d'accesso, la parte sottostante dove sono ubicati anche gli spogliatoi.



Pannello espositivo, Studio T



Pannello espositivo, Note Design Studio



Stampa retroilluminata, Center Chrome

4.3 Trattamento superfici vetrate

La facciata esistente propone ampie finestrate. Due finestre vengono, da progetto, ampliate permettendo quindi di intravedere l'interno del Museo dal piano strada di Piazza Azzarita.

Si ipotizza di schermare le vetrate esistenti in modo da ridurre sensibilmente il passaggio della luce negli ambienti interni del Museo. Le soluzioni attualmente prese in considerazione sono l'applicazione di pellicole o l'installazione di lamie metalliche traforate. Entrambe le soluzioni permetterebbero di riproporre all'esterno immagini iconiche, caratterizzando così in modo poco invasivo ma efficace la facciata esterna del Museo.



4. FOCUS

Con questa soluzione quando la luce naturale viene meno, l'effetto si ribalta.

Le vetrate vengono illuminate dalla luce interna e proiettano all'esterno le immagini. Si genera un dialogo fra l'edificio e la città, creando inoltre un effetto lanterna che rende vivo l'angolo tra via Calori e Piazza Azzarita.

Le finestre sono tripartite con infissi in metallo apribili. Le pellicole, o le lamiere, saranno quindi applicate ai singoli modulo vetrato.



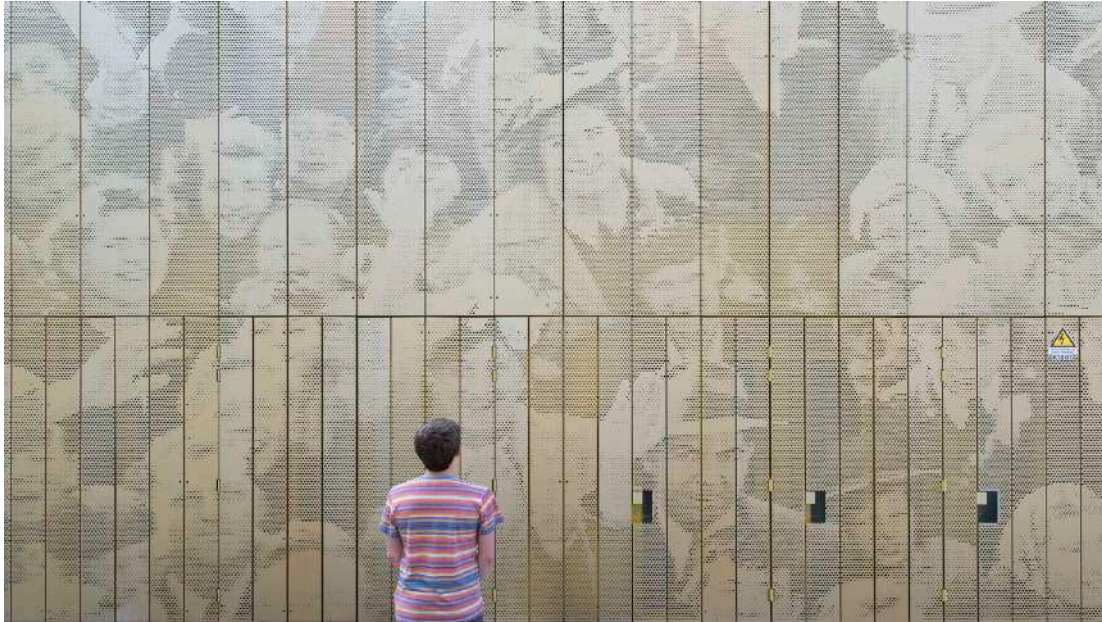
Trattamento "tipo" delle immagini

Render di progetto - notturno, fronte Nord-Est



4. FOCUS

McDonald's Pavilion on Coolsingel - Mei architects and planners, Rotterdam



4.4 Illuminazione interna

L'illuminazione interna deve potersi adattare alla riconfigurazione degli ambienti interni. La soluzione attualmente presa in considerazione è l'utilizzo di binari luminosi appesi al soffitto, che possano essere orientati e gestibili in maniera autonoma in modo da ottenere luce sia diffusa che puntuale.

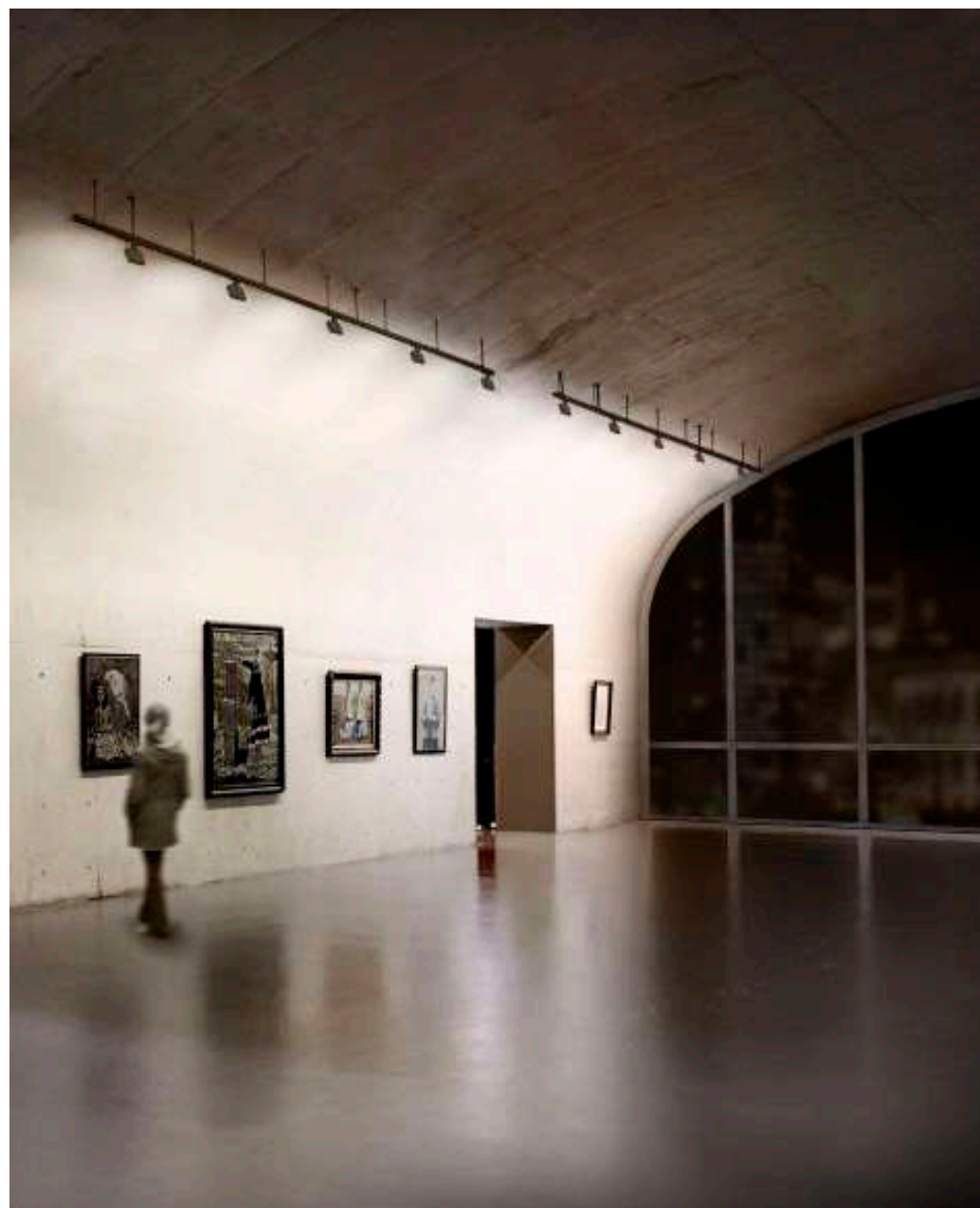
Si sottolinea che il numero di binari proposti è puramente indicativo, si chiedono opportune valutazioni illuminotecniche per definirne il numero e l'intensità.

Il progetto prevede il mantenimento del soffitto nervato esistente privo di controsoffitti. Si riporta per completezza un'immagine del soffitto al grezzo con una porzione di prova del colore già scelto per la tinteggiatura.

Solaio nervato in cls a vista e tinteggiato



4. FOCUS

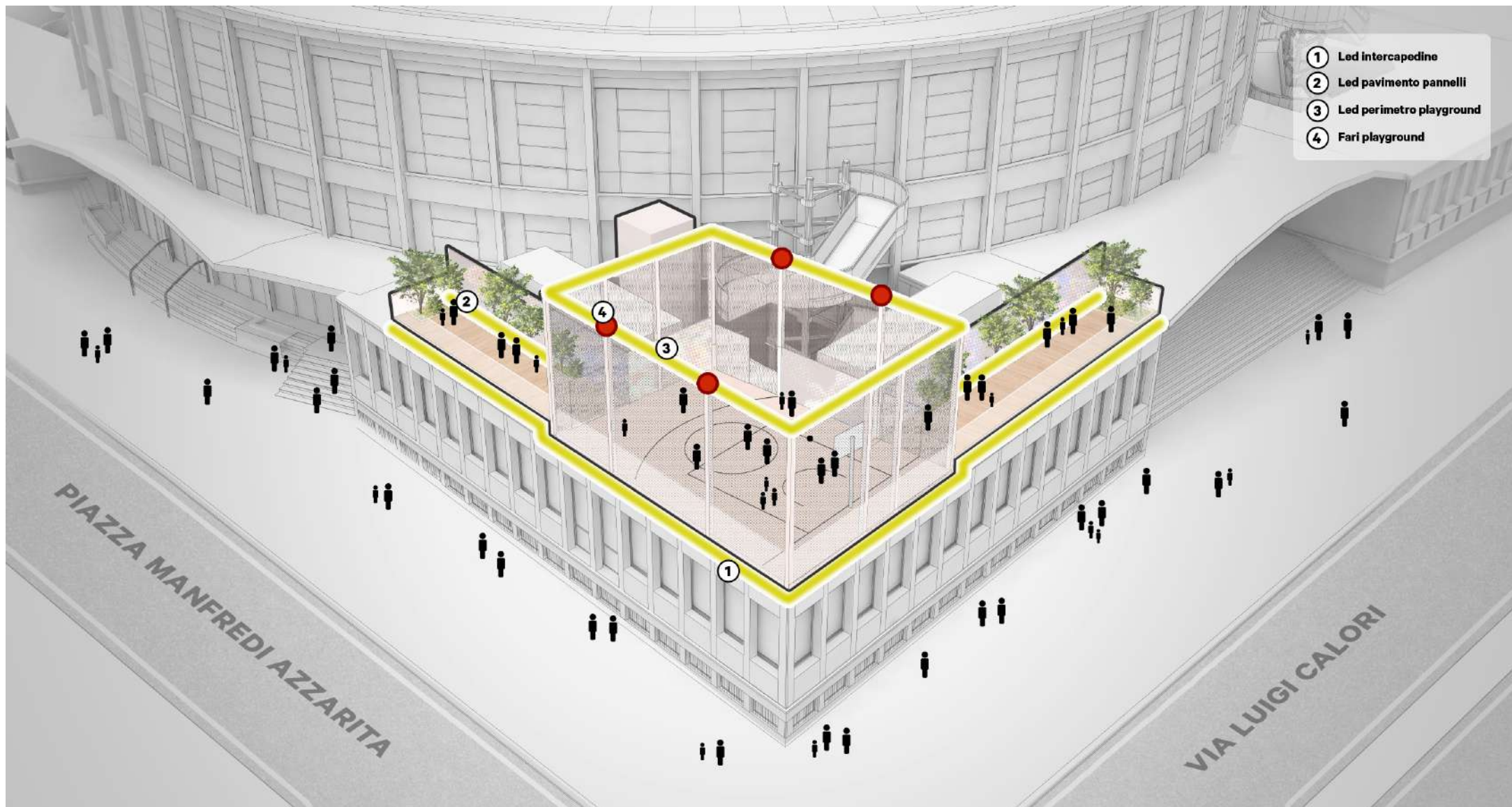


iGuzzini

4.5 Illuminazione esterna

L'illuminazione esterna, oltre che di servizio al rooftop, deve enfatizzare le linee del progetto. Le luci saranno principalmente led e fari. Nel progetto esecutivo delle opere edili è già prevista la progettazione e la realizzazione dell'impianto elettrico.

Schema descrittivo illuminazione esterna



4. FOCUS



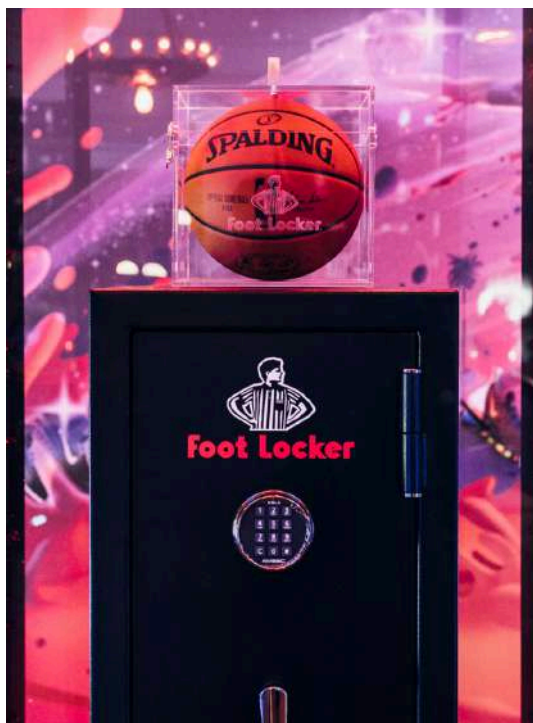
Basketball Bar, Utrecht

4.6 Teche espositive

Le teche espositive possono essere previste in tutte le forme: incassate nelle partizioni mobili, appese alle pareti o isole a pavimento.

Gli oggetti che dovranno essere ospitati ed esposti saranno principalmente cimeli quali:

- divise da gioco;
- palloni;
- scarpe;
- coppe e trofei.



House of Hoops, New York City



FIBA - The House of Basketball, Mies



Derfner Judaica Museum, New York City

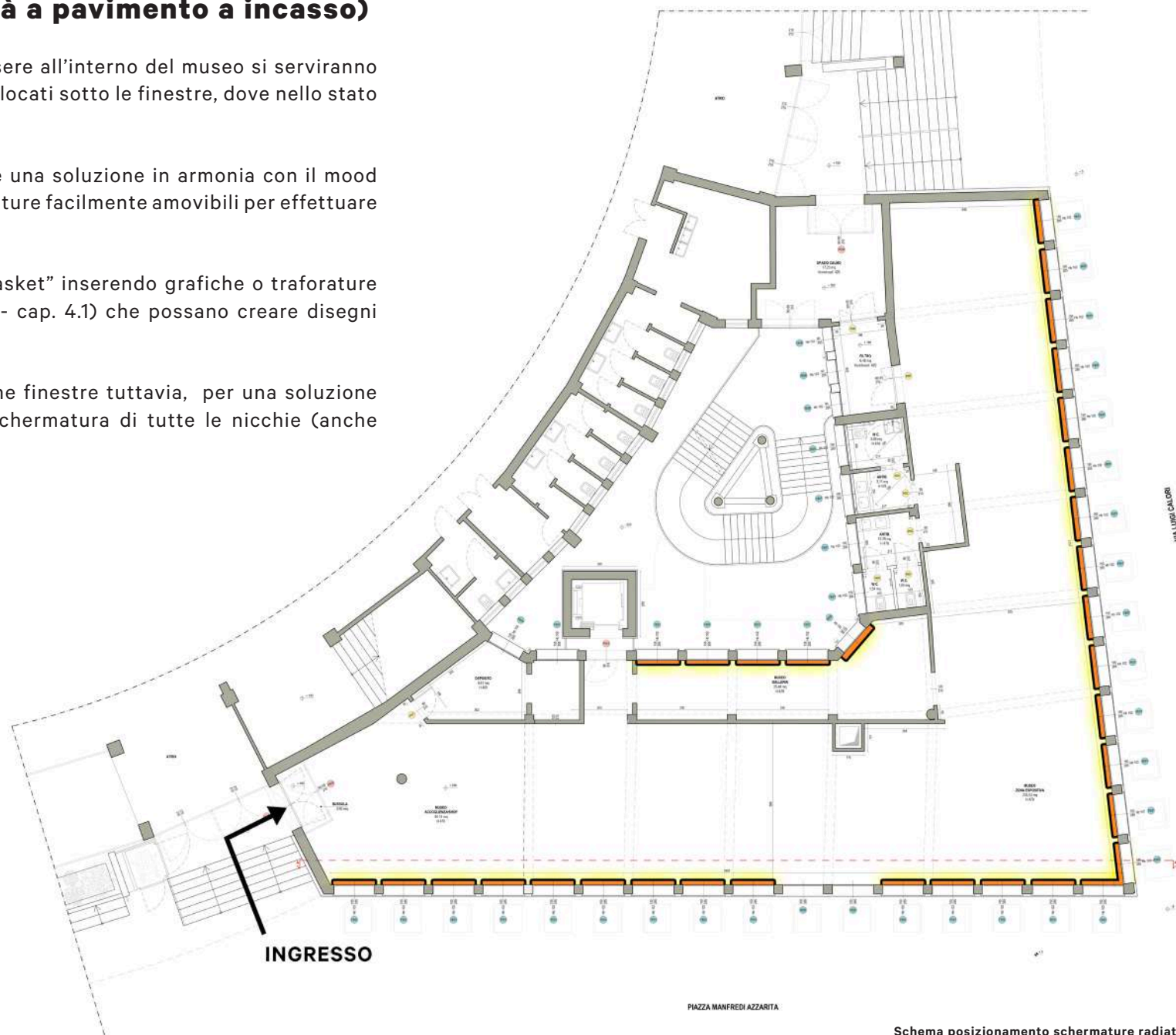
4.7 Schermature impianti (unità a pavimento a incasso)

Gli impianti meccanici che garantiranno il benessere all'interno del museo si serviranno di split a terra ("unità a pavimento a incasso"), collocati sotto le finestre, dove nello stato di fatto sono presenti dei radiatori.

Si dovrà provvedere a schermare le unità tramite una soluzione in armonia con il mood urban-industrial degli interni, realizzando però finiture facilmente amovibili per effettuare la manutenzione delle unità.

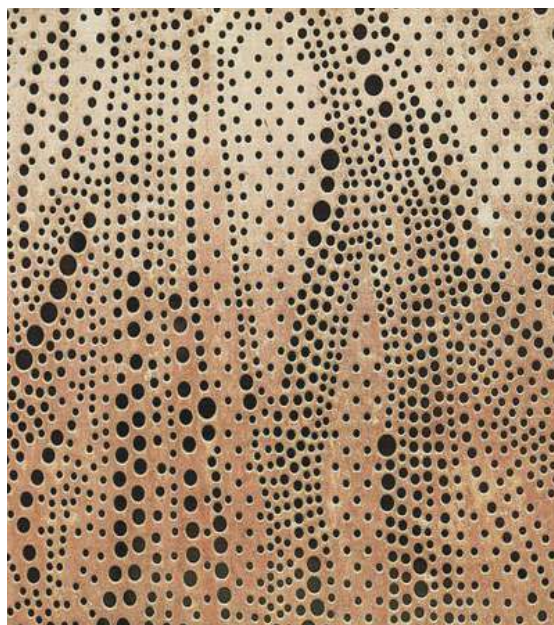
Si lascia la possibilità di far emergere il tema "basket" inserendo grafiche o traforature (magari in analogia al trattamento delle vetrate - cap. 4.1) che possano creare disegni inerenti il mondo della pallacanestro.

La schermatura sarà necessaria solo sotto alcune finestre tuttavia, per una soluzione architettonica più omogenea, si suggerisce la schermatura di tutte le nicchie (anche quelle che non presentano impianti).



4. FOCUS

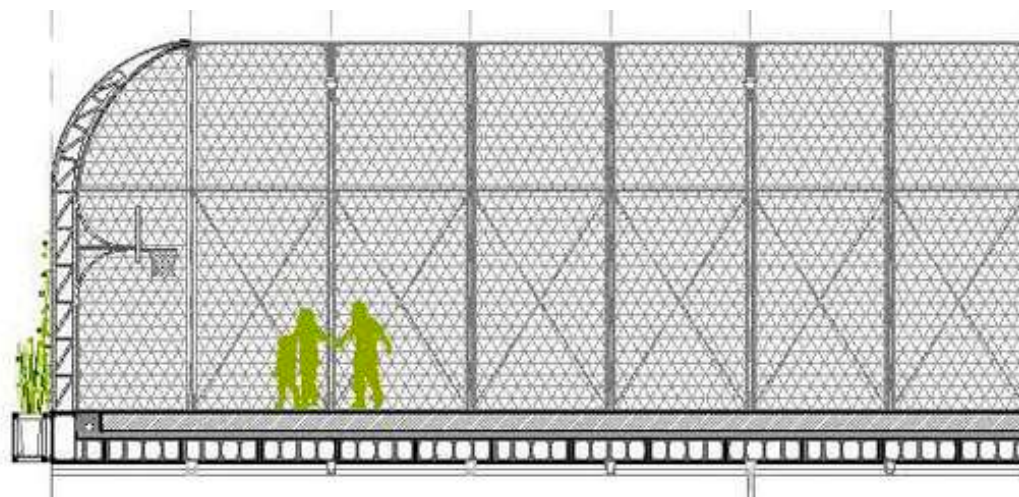
Stato di fatto



4.8 Canestro

Agganciato alla struttura esterna, in modo da eliminare l'ingombro a terra, si deve fondere con il progetto e non deve sembrare un arredo. Dovrà essere adeguatamente distanziato dalla gabbia per garantirne un utilizzo sicuro.

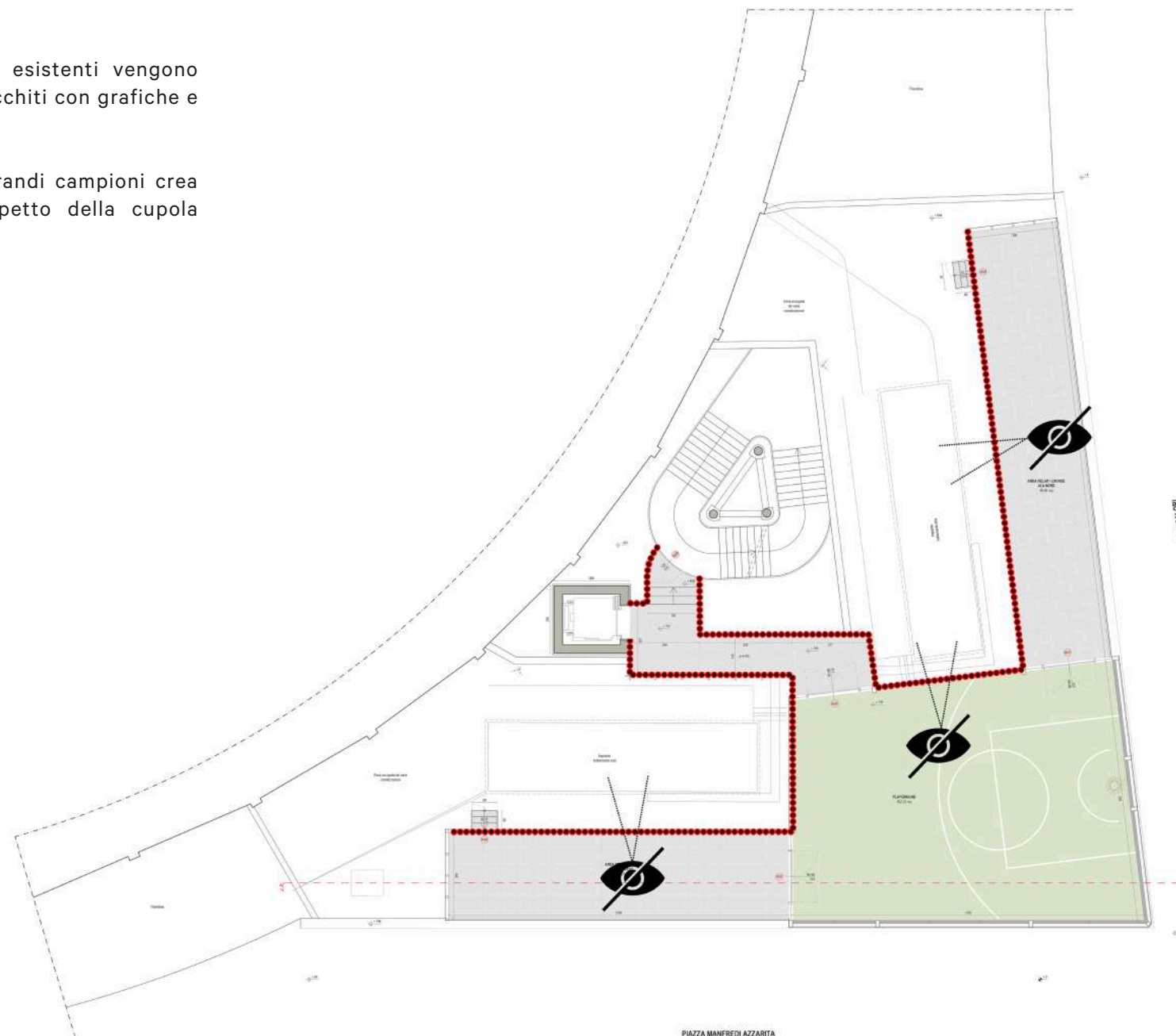
Si suggerisce uno stile "urban" in metallo.



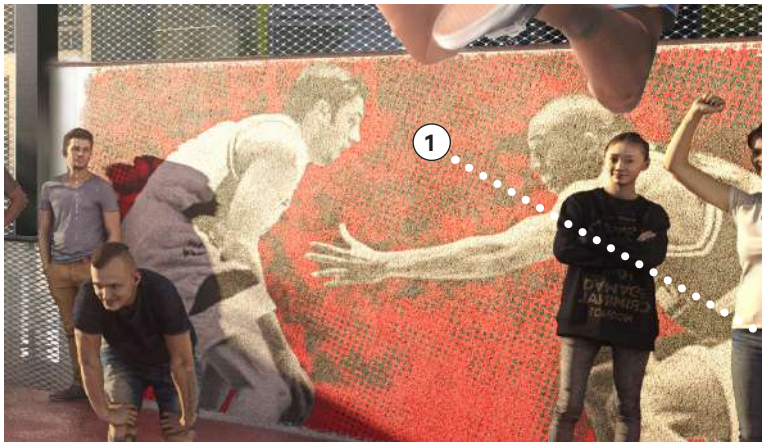
4.9 Pannelli Rooftop

La corte interna dell'edificio e le due UTA esistenti vengono schermate da pannelli in lamiera (h. 2 m) arricchiti con grafiche e immagini relative al tema della pallacanestro.

Una rielaborazione di immagini storiche di grandi campioni crea senza dubbio un'atmosfera mistica, al cospetto della cupola dell'arena del PalaDozza.



4. FOCUS



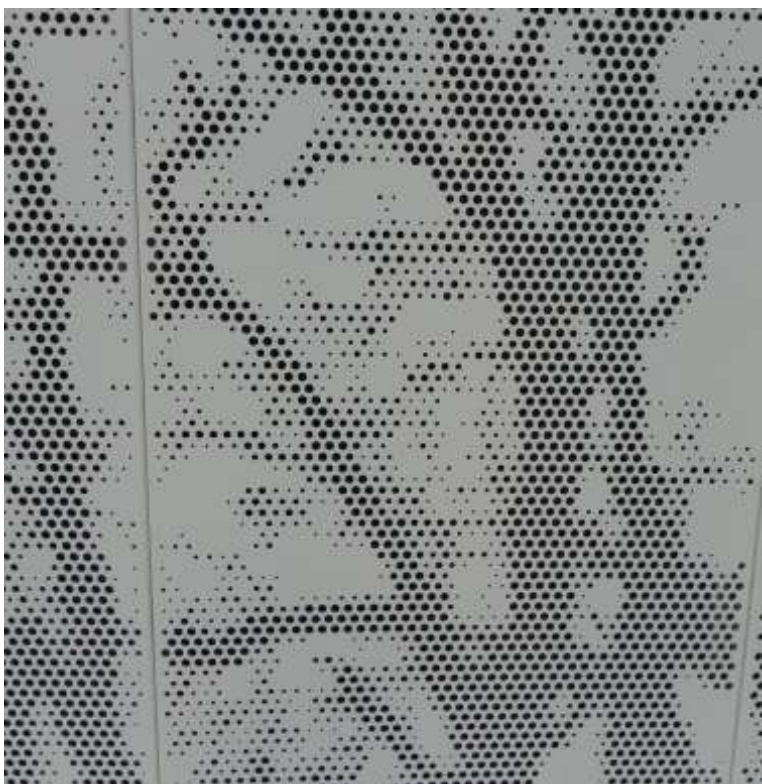
Jordan Store, Paris



Render di progetto - diurno, playground

4. FOCUS

Render di progetto - notturno, terrazze



4.10 Pavimento playground Rooftop

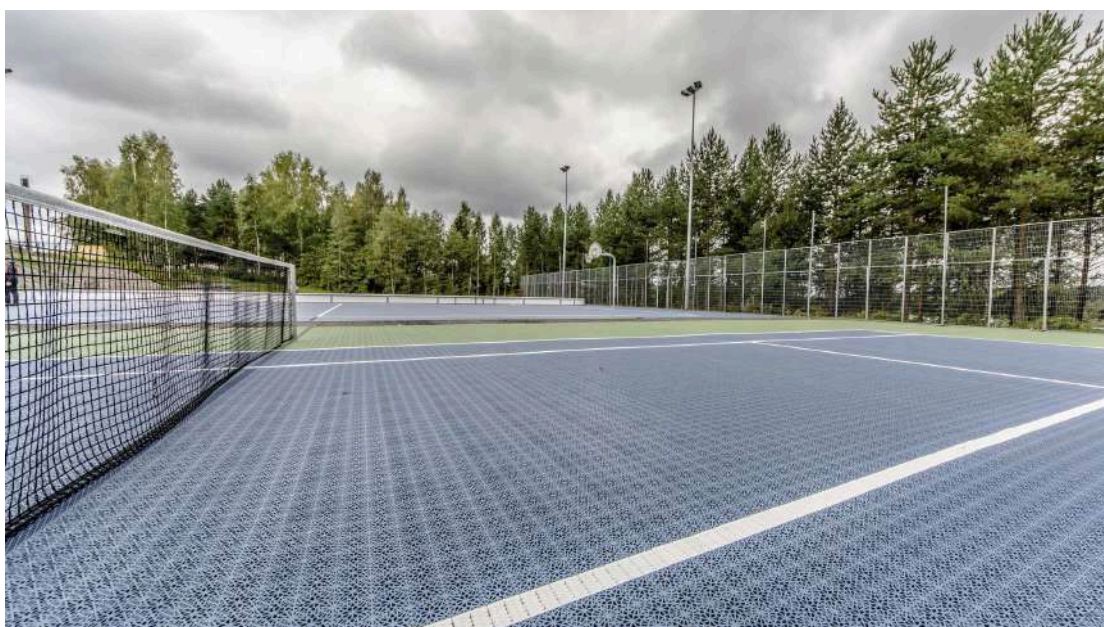
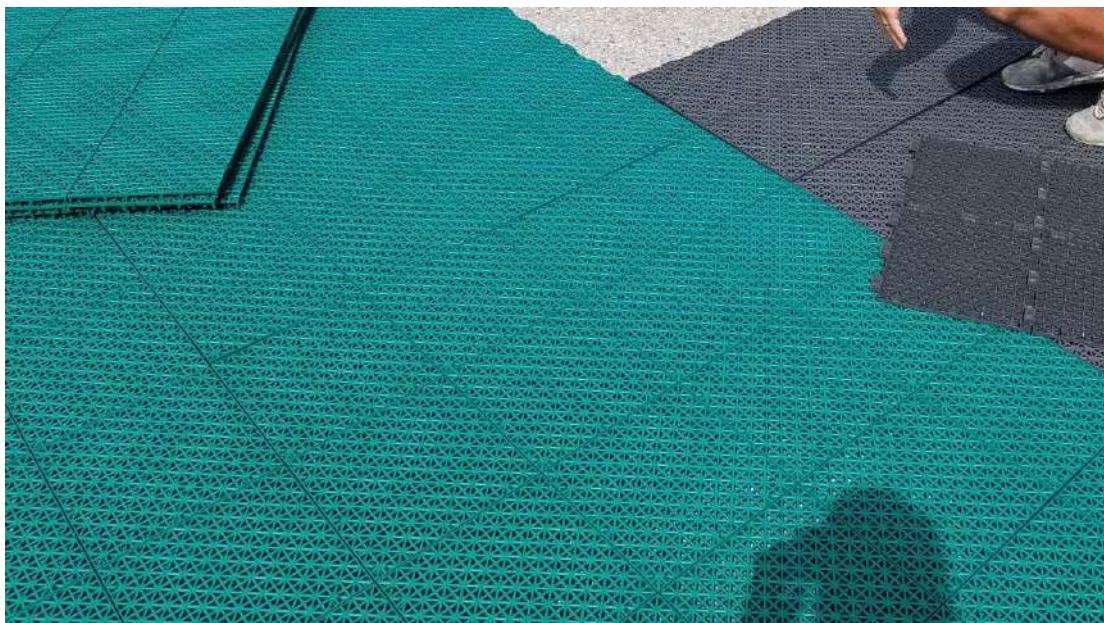
La pavimentazione del playground al piano del rooftop (circa 100 mq) prevede un fondo amovibile in piastrelle plastiche da sovrapporre al pavimento galleggiante di progetto.

Tale pavimentazione dovrà garantire il passaggio dell'acqua, dal momento che il pavimento galleggiante non presenta una pendenza utile al percolamento delle acque meteoriche.

Dal punto di vista estetico, oltre ad avere la trama caratterizzante del campo da basket, dovrà essere customizzabile integralmente o in parte a seconda delle necessità (sponsorizzazioni, esposizioni temporanee, eventi, ecc).



4. FOCUS



5.1 Virtual Reality

E' un importante momento della visita. Deve conferire al museo un alone tech, allargando la sfera dei visitatori anche ai più giovani, acquisendo visibilità sui social e garantendo esperienze uniche nel settore del basket in Italia.

Come già spiegato nel cap. 3.6 l'esperienza della VR viene pensata da seduti, per garantire un determinato grado di sicurezza e quindi dare la possibilità a tutti (grandi e piccoli) di cimentarsi. La soluzione proposta dovrà tenere conto delle attuali disposizioni in materia di COVID.

L'esperienza, nella proposta che si sta valutando, è caratterizzata da due momenti:

- 1. fase passiva** - nel visore viene proiettato un video emozionale 360° che tratta le tematiche della mostra in corso (es. momenti storici della pallacanestro, entrare nelle arene più prestigiose, vivere momenti di un allenamento/partita con una determinata squadra, ecc);
- 2. fase attiva** - il visitatore può cimentarsi in una gara di tiro o in azioni più o meno complesse in VR, inoltre per ogni mostra temporanea è importante individuare e "digitalizzare" alcuni giocatori "simbolo" che, all'inizio dell'esperienza, effettuino il tutorial per iniziare a giocare, e magari in un secondo momento sfidino il visitatore.



5.2 Attività interattive

TATTICHE DI GIOCO

Visualizzare in maniera chiara e ludica alcuni fra gli schemi più celebri di attacco e difesa della storia del basket, con l'ausilio di un allenatore famoso che li descrive. Passare poi all'atto pratico con brevi sfide, relative ad episodi realmente accaduti, che vengono lanciate al visitatore declinando il concetto: "cosa faresti in questa determinata situazione fra le opzioni che ti vengono fornite?".

Come
Verranno predisposti schermi touch screen che, diventando lavagne digitali interattive, possano mettere il visitatore nella possibilità di scegliere.



5. TECNOLOGIA

TELECRONACA

Poter ascoltare in cuffia telecronache storiche di alcune partite memorabili e poterle ricreare grazie ad un microfono ed uno schermo, avendo poi la possibilità di ottenere la propria telecronaca in formato digitale (e-mail, social network, ecc).

Come
Postazioni simil giornalisti sportivi a bordo campo, con schermo, cuffia; supporto tecnologico per gestire in maniera semplice la scelta delle azioni e l'invio a casa del materiale.



MY HALL OF FAME TEAM

Attingere da un database dei top giocatori divisi in categorie e dare la possibilità di creare il proprio quintetto base + allenatore. Possibilità di sfidare lo storico del pc o altri visitatori. La qualità del gioco sarà garantita da una grafica invogliante e da contenuti ricercati, con giocatori che i visitatori non si aspettano.

Come

Schermo touch o totem su cui giocare.



5. TECNOLOGIA

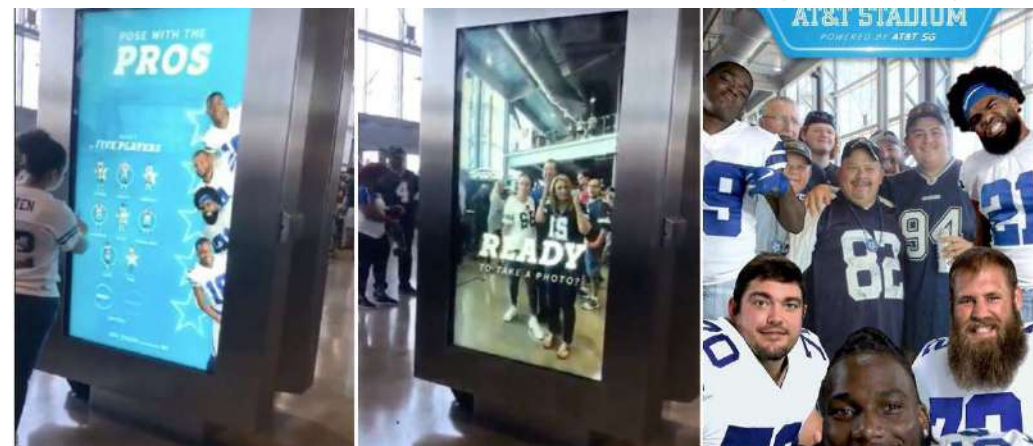
TOTEM SELFIE

Preselezione di giocatori con i quali scattarsi una fotografia virtuale inquadrando il proprio viso all'interno di un ovale o full body. Al termine, il visitatore può scegliere se accettare la fotografia e tramite un biglietto con codice acquistare il proprio selfie al desk di accoglienza.

Come

Schermo su totem o a parete.

"Pose with the pros"- Dallas Cowboys Stadium



Chicago Sports Museum, Chicago



5. TECNOLOGIA

REALTÀ AUMENTATA

App dedicata di lettura (tramite tablet) di QR code stampati su grafica a parete, che permette la riproduzione del filmato relativo alla selezione effettuata. La possibilità inoltre di poter visualizzare modelli tridimensionali creati ad hoc di oggetti a tema pallacanestro e la riproduzione dei palazzetti più famosi.

Come

QR code stampati su grafica a parete.

“Pose with the pros”- Dallas Cowboys Stadium



Chicago Sports Museum, Chicago



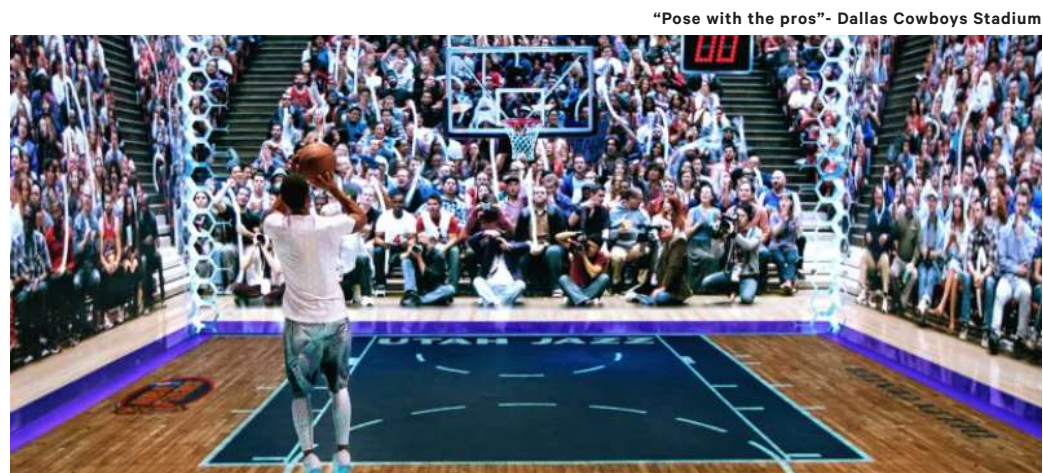
5. TECNOLOGIA

STAZIONI SKILLS (SHOOTING, PASSING, JUMPING)

Simulazione di un gioco virtuale tramite modalità touchless del tiro da tre punti da una posizione predefinita. Con un sistema di gioco in stile microsoft kinect, il visitatore prova virtualmente il tiro guidato da una call-to-action, come posizionarsi ed utilizzare il dispositivo. Così come per il tiro, lo stesso modello viene applicato nella riproduzione del passaggio e della schiacciata.

Come

Schermo con telecamera e sensore di movimento.



Chicago Sports Museum, Chicago





Bologna Welcome



PalaDozza
è Bologna



MUBIT