



PROFORMA  
VIDEODSIGN & PROJECTION MAPPING

in collaborazione con



STUDIO  
DI INGEGNERIA  
DELLE STRUTTURE

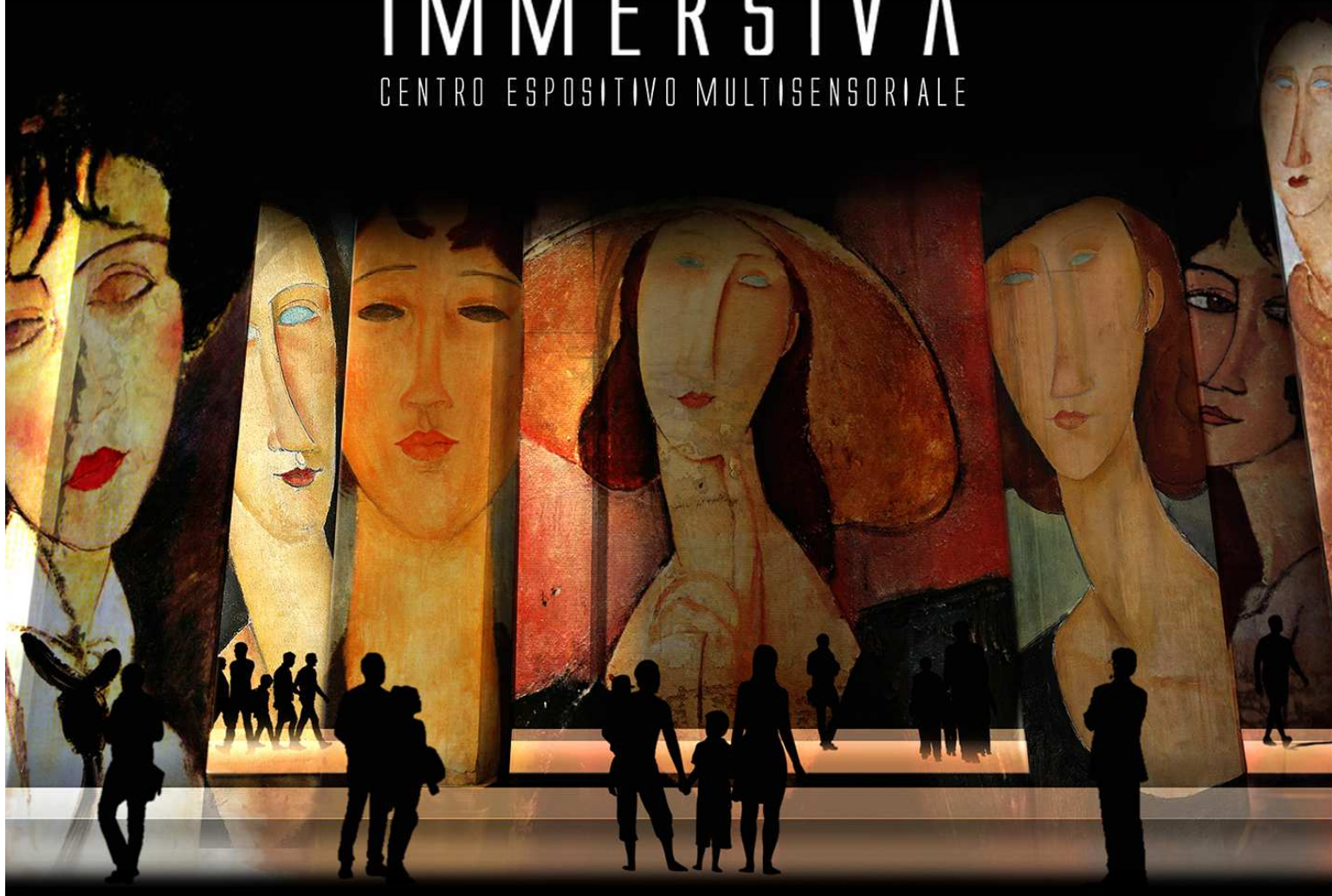


presenta



# IMMERSIVA

CENTRO ESPOSITIVO MULTISENSORIALE



# IMMERSIVA

CENTRO ESPOSITIVO MULTISENSORIALE

IMMERSIVA® sarà il primo Centro Espositivo Multisensoriale al mondo in grado di combinare i cinque sensi attraverso tecnologie innovative per la diffusione di arte, scienza, cultura e spettacolo. Produrrà mostre dal contenuto sempre variabile e svilupperà nuove tecnologie immersive divenendo un punto di riferimento in grado di attrarre visitatori dall'Italia e dal resto del mondo interessati a vivere una avvolgente ed unica esperienza sensoriale.

Il Centro, situato a Livorno, porta di accesso dal mare della Toscana, vedrà la sua realizzazione all'interno del Palazzo del Monte dei Pegni e del Palazzo Bicchierai, immobili di proprietà di Fondazione Livorno, situati sugli scali del Monte Pio nel seicentesco quartiere della Venezia Nuova, cuore del caratteristico sistema dei Fossi Medicei, a pochi passi dai Terminal portuali per Crociere e Traghetti e dall'anima commerciale della città.



Verrà inaugurato nel 2020 con una mostra dedicata ad Amedeo Modigliani (Livorno, 12 luglio 1884 – Parigi, 24 gennaio 1920), il più noto artista livornese ed uno dei più influenti del XX secolo, nell'anno del centenario della sua morte.

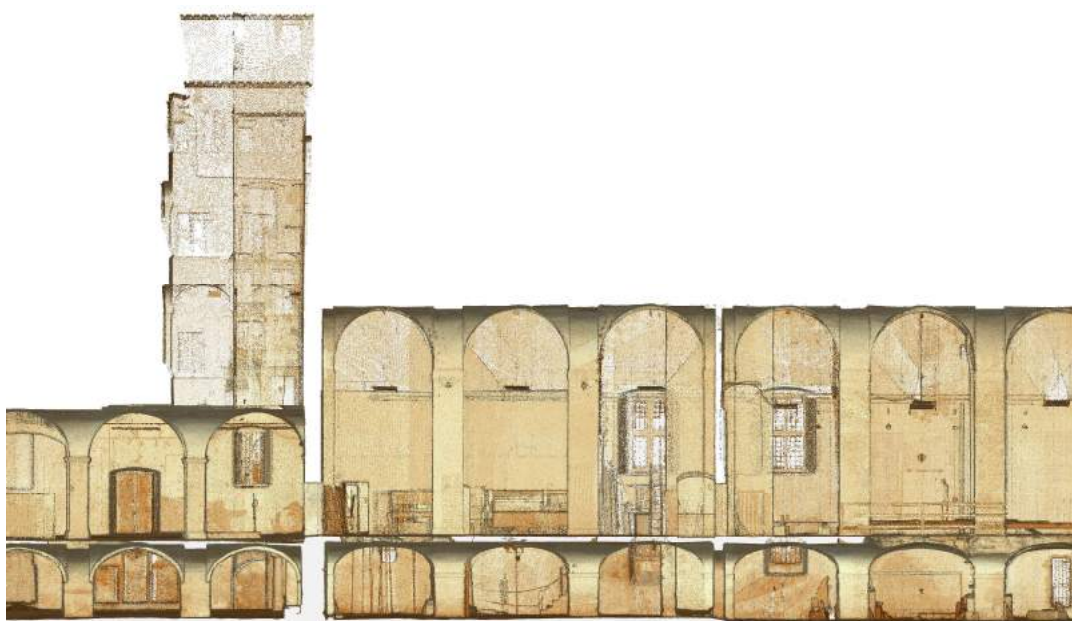


CENTRO ESPOSITIVO MULTISENSORIALE

Caratteristiche di eccellenza del progetto:

- **AMBIENTE ARCHITETTONICAMENTE SUGGERITIVO, COMPLETAMENTE VIDEO PROIETTATO CON CAMPI SONORI 3D, SISTEMI DI DIFFUSIONE OLFATTIVA, RIPRODUZIONI OLOGRAFICHE, ESPERIENZE TATTILI E DI GUSTO.**
- **AVANGUARDIA NELLE FORME DI ARTE E COMUNICAZIONE.**
- **CONTENITORE STABILE PER CONTENUTI VARIABILI, VERSATILE PER LE PIÙ SVARIATE TIPOLOGIE DI EVENTI: MOSTRE, CONCERTI, PRESENTAZIONI, PERFORMANCE TEATRALI, HAPPENING PUBBLICITARI, ETC.**
- **“EDUTAINMENT”: INTRATTENIMENTO EDUCATIVO, ARTE E CULTURA ALLA PORTATA DI TUTTI.**
- **LABORATORIO MULTIDISCIPLINARE DI RICERCA E PRODUZIONE.**

ARTE IMMERSIVA	ARCHITETTURA	RICERCA	CULTURA
Vista, udito, olfatto, gusto e tatto sono combinati attraverso proiettori laser, paesaggi sonori 3D, ologrammi 3D, sistemi di diffusione olfattiva, e tecnologie multimediali di avanguardia creando un versatile contenitore stabile per contenuti espositivi variabili.	Gli affascinanti edifici storici, costruiti nei primi anni del 1'700 nell'antico quartiere de “La Venezia Nuova”, circondato dall'acqua, offrono 4'700 m <sup>2</sup> di antichi magazzini, con una articolazione spaziale e sistemi voltati di grande altezza, suddivisi in 10 suggestivi ambienti.	Un laboratorio di ricerca multidisciplinare che produce contenuti immersivi sperimentando innovative interazioni tra tecnologia, scienza ed arte, creando nuove professionalità in collaborazione con artisti, università e centri di ricerca.	Un polo di sviluppo culturale ed economico, per la crescita del turismo e la creazione di nuovi posti di lavoro promuovendo la nascita di un distretto culturale evoluto in sinergia con il nuovo Polo Tecnologico di Livorno e le realtà museali ed artistiche della città.





## UNA SEDE ALTAMENTE SUGGESTIVA

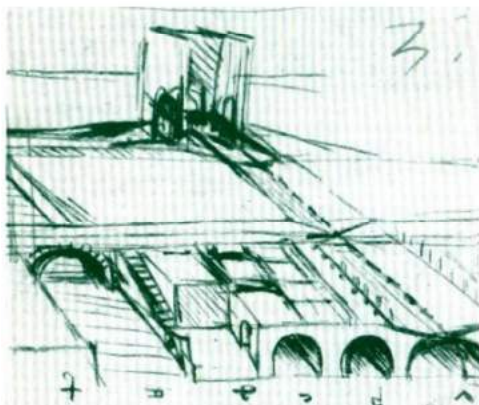
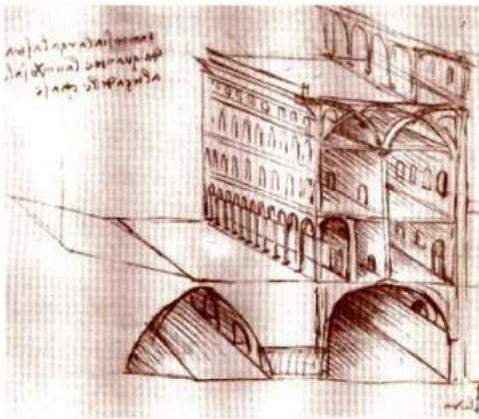
Livorno è una città unica, per genesi e per conformazione urbanistica. Oggi, a differenza del passato, è ignota ai più ma detiene ancora una enorme potenzialità turistica.

Livorno è “Città d’Acqua”, “Città delle Nazioni”, “Città Ideale Rinascimentale”.

Il suo quartiere della “Venezia Nuova” costituisce l’unica attuazione costruita dell’idea cinquecentesca di Leonardo da

Vinci per una “Città Ideale Commerciale”. Il suggestivo circuito dei “Fossi Medicei”, con il suo sistema di fondi, cantine e magazzini, disposti sui 3 livelli Leonardeschi, costituisce il cuore della “città-porto”.

E’ in uno dei più suggestivi spazi di tale sistema, nelle cantine e nei magazzini del Palazzo del Monte dei Pegni e del Palazzo Bicchierai, che trova collocazione IMMERSIVA®.







L'area espositiva si trasforma in un itinerario di immagini, suoni e odori. I visitatori, completamente avvolti dalle stimolazioni sensoriali, entrano in scena e diventano parte dell'opera stessa. La bellezza del luogo (recentemente aperto anche con le giornate del F.A.I.) ha un ruolo cruciale nel successo del progetto: una grande superficie con imponenti volte di altezza 3-5-9 metri, suddivisa in dieci ambienti tra le cantine del piano interrato (1'900 m<sup>2</sup>), direttamente collegate alle banchine sull'acqua, i magazzini del piano terra (1'600 m<sup>2</sup>) ed una spettacolare terrazza sommitale (1'200 m<sup>2</sup>), adibita a ristorante, oltre ad una ampia passerella galleggiante sul prospiciente specchio acqueo, in grado di accogliere visitatori anche via battello, fanno di questo luogo il contenitore ideale per il Centro Espositivo Multisensoriale.

Un susseguirsi di spazi che rendono le narrazioni dinamiche, avvolgenti ed innovative.

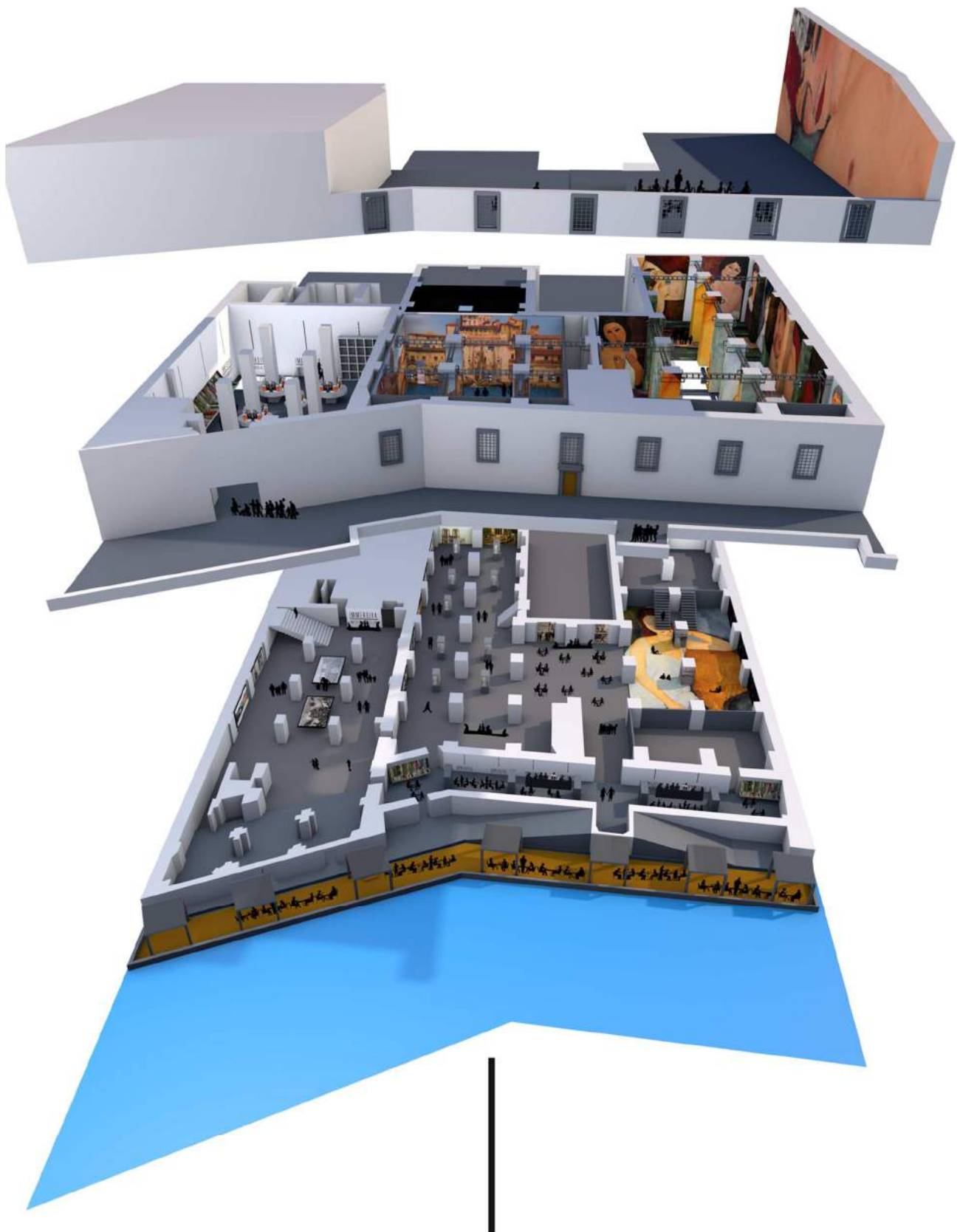








IMMERSIVA®



IMMERSIVA  
CENTRO ESPOSITIVO  
MULTISENSORIALE

CENTRO ESPOSITIVO MULTISENSORIALE





## DOTAZIONI IMPIANTISTICHE DI AVANGUARDIA

### INSTALLAZIONI VIDEO

L'ambiente visivo è il principale vettore attraverso il quale viene percepito lo spazio. Il suo impatto rende mozzafiato l'intero sistema di installazioni. Volte, pareti e pavimenti completamente video-proiettati, utilizzo di specchi per deformare ed amplificare l'ambiente, proiezioni continuative le cui dimensioni raggiungono 12 m di altezza e 40 m di lunghezza. Una sapiente regia dà forma a racconti che non si limitano alla sola spettacolarità. Narrazioni che si sviluppano attraverso gli ambienti creando spettacoli che non solo impressionano, ma che raccontino trasmettendo emozioni, conoscenza e cultura. Il progetto prevede l'utilizzo di tecnologie di assoluta avanguardia:

- 230 Videoproiettori laser;
- 2.000 mq di superfici videoproiettate;
- 500 milioni di pixel
- 1 milione di lumen.

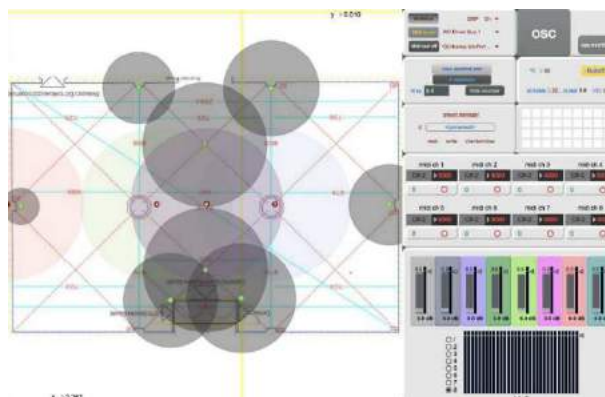
**Costo complessivo delle attrezzature: 900'000 €.**



### INSTALLAZIONI AUDIO

La realizzazione di paesaggi sonori tridimensionali, utilizzando tecniche e software mai sperimentate prima, costituisce uno degli aspetti più innovativi del Centro. La ricostruzione virtuale archeologica del "soundscaping" ispirato ai temi delle mostre, composto a partire da registrazioni ambisonics depurate con editing digitale ed innesti filologici spazializzati tridimensionalmente, consente la sincronizzazione sia con le proiezioni video che con gli apparati olfattivi ottenendo una narrazione stratificata con eventi asincroni interattivi innescati dal comportamento dei visitatori. Sistemi audio multi-canale permettono di modificare la risposta acustica dell'intero ambiente agendo sulla riverberazione e su tutti i parametri fisici costituenti il campo sonoro permettendo di ottenere un realismo acustico sorprendente. Il primo impianto del genere in Italia ed il primo a livello mondiale inserito in un contesto multi-sensoriale, costruito con tecnologia proprietaria E-coustic distribuita in esclusiva per il mercato EMEA da Itek srl:

- 120 diffusori acustici;
- 40 trasduttori per superfici rigide;
- 4 interfaccia di collegamento MADI-Dante;
- Audiostation con sistema ridondanza e controllo wi-fi;
- Software custom per la spazializzazione audio con gestione remota TCP-IP;
- Sistema completo E-coustic con quattro preset selezionabili da pannello di controllo.



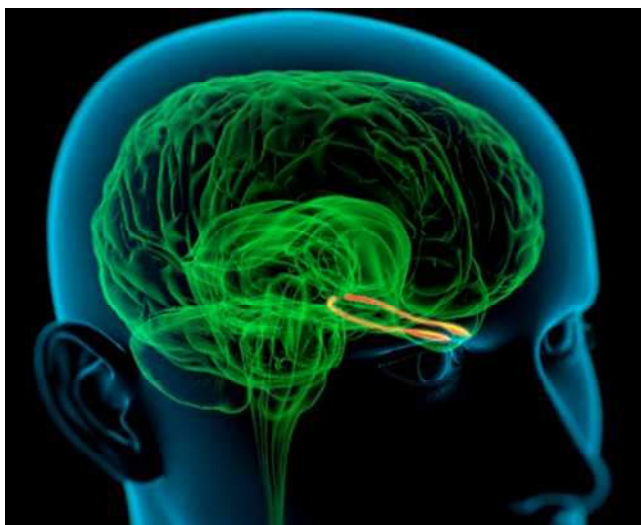
**Costo complessivo delle attrezzature: 1'000'000 €.**

## INSTALLAZIONI OLFATTIVE

Le percezioni olfattive hanno la capacità di trasformare le performance in esperienze sinestetiche dove la fusione dei sensi permette una percezione dell'opera a tutto tondo. Le memorie olfattive non svaniscono ed attingono alle reminiscenze mnemoniche profonde la cui forza dipende dall'importanza dell'esperienza in cui l'odore è stato percepito. Proprio per questo motivo alcuni aromi agiscono come archetipi di un linguaggio olfattivo e parlano all'inconscio in modo più eloquente di altre sensazioni. Inserire esperienze olfattive all'interno dei contenuti di IMMERSIVA® contribuisce a rendere qualsiasi performance un evento indimenticabile.

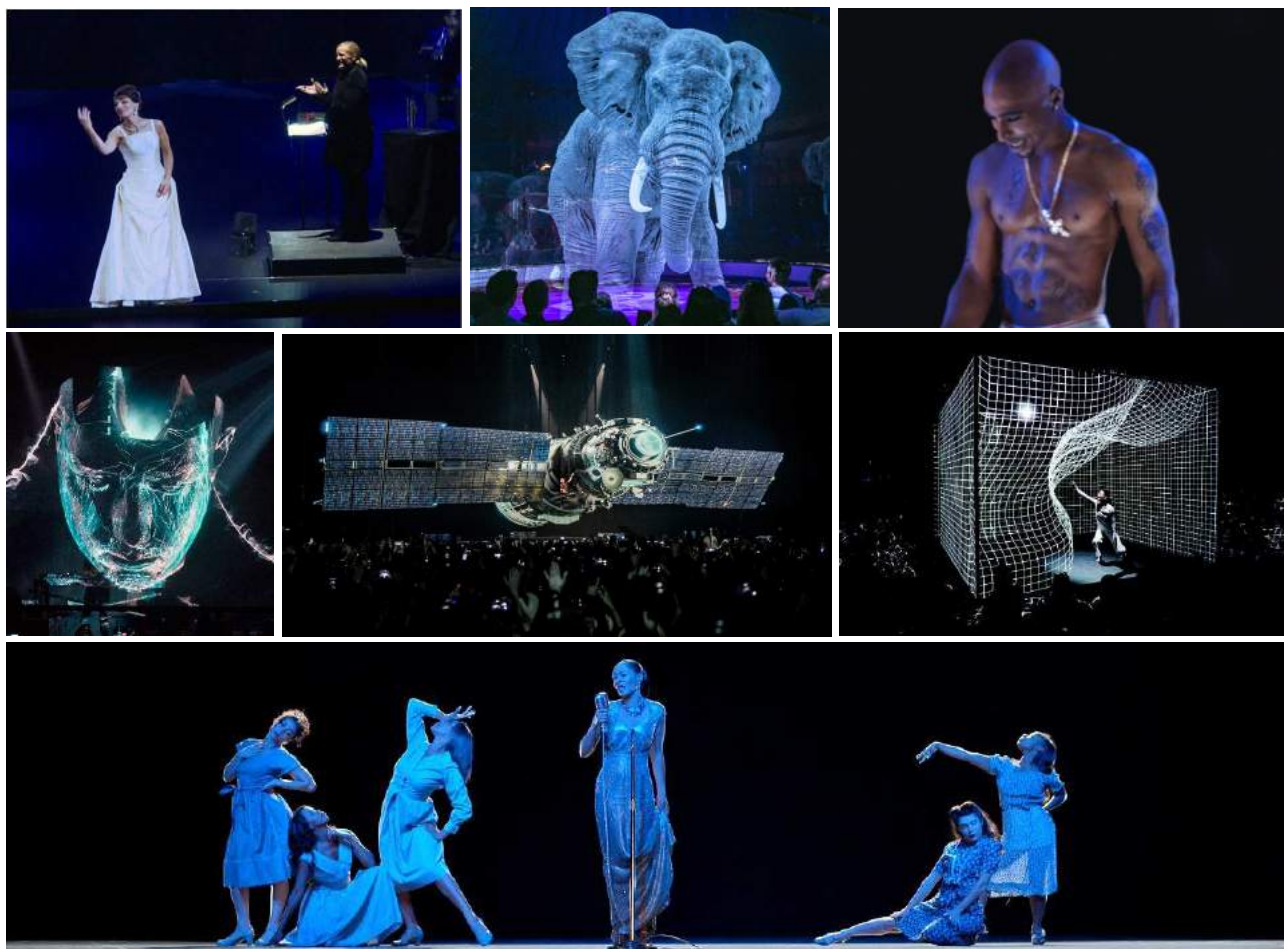
- 150 diffusori olfattivi;

**Costo complessivo delle attrezzature: 200'000 €.**



## INSTALLAZIONI OLOGRAFICHE

La proiezione di ologrammi 3D conferisce al Centro spettacolarità e magia. Questa innovativa tecnologia, che consente di restituire tridimensionalmente qualsivoglia personaggio/oggetto, cattura l'attenzione degli spettatori coinvolgendoli in una esperienza altamente suggestiva.



- 10 espositori olografici;

**Costo complessivo delle attrezzature: 350'000 €.**



## INSTALLAZIONI TATTILI

IMMERSIVA® è uno spazio interamente accessibile ai diversamente abili. Per i non-vedenti, ma non solo per loro, sono presenti percorsi tattili *“art for blind”*, con riproduzioni materiche che consentono di apprezzare le plasticità di elementi scultorei, o di altri temi attinenti al contenuto della mostra, di volta in volta variabile, consentendo di apprezzarne forme e texture dei materiali. Oltre a ciò, una *liason* tra percezioni sonore e percezioni tattili è realizzata con sistemi di eccitazione vibrazionale in grado di trasformare in sorgente sonora elementi architettonici o di arredo, quali le lastre in vetro delle scale/passarelle poste nell'intorno della “voragine” (suggestiva lacuna di solaio presente al piano terra). Le vibrazioni acustiche indotte coinvolgono, al momento del tatto, l'intero corpo dello spettatore.



## GUSTO

Un bar-ristoro-aperitivi nella cantina al livello dell'acqua, collegato alla banchina e alla chiatta galleggiante, ed un ristorante di video-design sulla spettacolare terrazza del Centro propongono cucina creativa e sperimentale offrendo proposte culinarie correlate alle tematiche in mostra conferendo all'arte culinaria ed al gusto un ruolo importante nell'esperienza artistica e culturale del Centro Espositivo.



## APPROFONDIMENTI TEMATICI INTERATTIVI

L'ultima sala delle cantine sotterranee, dopo l'esperienza altamente immersiva appena vissuta e prima della scala che riporta il visitatore al bookshop posto in prossimità dell'uscita, è dedicata agli approfondimenti tematici interattivi sulle mostre in corso, con livelli di fruizione ed esplorazione adatte alle varie età. Sistemi museali di ultima generazione, composti da tavoli *touchscreen* ed espositori olografici interattivi, invitano gli spettatori a scoprire curiosità e notizie ludico-scientifiche sul tema della mostra.



## SISTEMA DI REGIA

Un avanzato sistema informatizzato di regia garantisce una grande versatilità nella gestione dei contenuti audio-video-olfattivi e nell'alternanza della programmazione, consentendo, una volta che il Centro sarà dotato di un ricco archivio di mostre multisensoriali, di modificare la programmazione con estrema velocità e semplicità. Sono previste mostre che reinterpretano in modo spettacolare i grandi maestri dell'arte, Modigliani in primis, ma anche mostre su tematiche mai affrontate sinora con queste tecnologie: scienze, fotografia, antropologia, storia ed avanguardie contemporanee.

**Costo complessivo di software ed attrezzature: 700'000 €.**

## LABORATORI DI PRODUZIONE

Una caratteristica fondamentale di IMMERSIVA® è quella di costituire un centro di ricerca e sperimentazione per le nuove tecnologie, con l'obiettivo di fare sinergia con realtà scientifiche e universitarie e rendersi promotore di percorsi didattici destinati alla formazione professionale, offrendo residenze artistiche ed organizzando workshop per scuole di tutti i livelli. Un laboratorio, cuore nascosto e pulsante di tutto il progetto, nel quale vengono concepiti e prodotti i contenuti sia per tutte le mostre del Centro espositivo che per altre *location* internazionali, sperimentando nuove metodologie, creando nuova occupazione e nuove professionalità in sinergia con il Polo Tecnologico



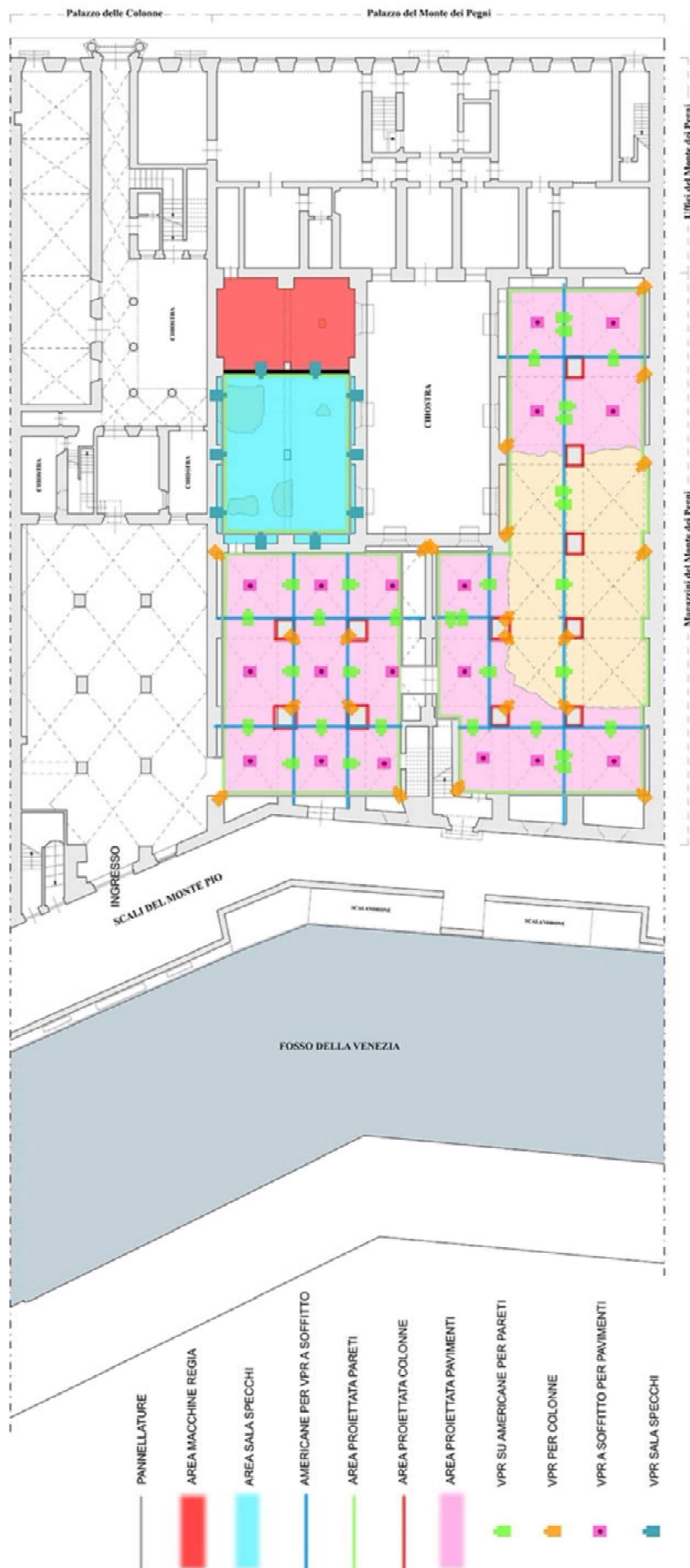
IMMERSIVA®

Livornese del Forte San Pietro, il Polo Museale dei Bottini dell'Olio, la Fondazione Teatro Goldoni, l'Istituto Superiore di Studi Musicali Pietro Mascagni e la Fondazione Livorno.

IMMERSIVA® aggiungendo dinamismo ed emozioni alle pratiche artistiche convenzionali, avvicina la cultura al vasto pubblico e genera importanti flussi turistici ed economici. Un formidabile polo di attrazione che unisce tradizione, innovazione e formazione. Un contenitore artistico in continuo sviluppo e mutamento in grado di rigenerare urbanisticamente uno dei più suggestivi quartieri della Toscana.

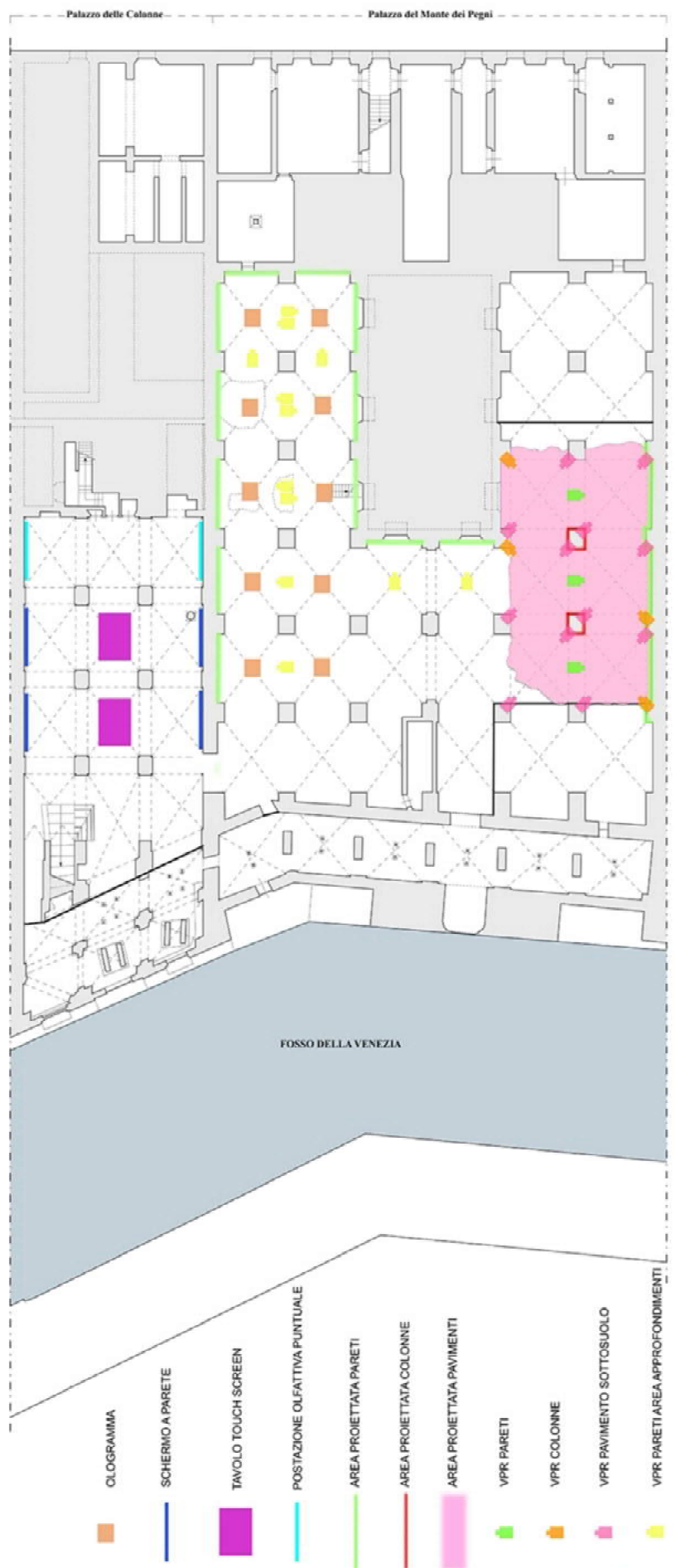


### Pianta e Sezione del complesso



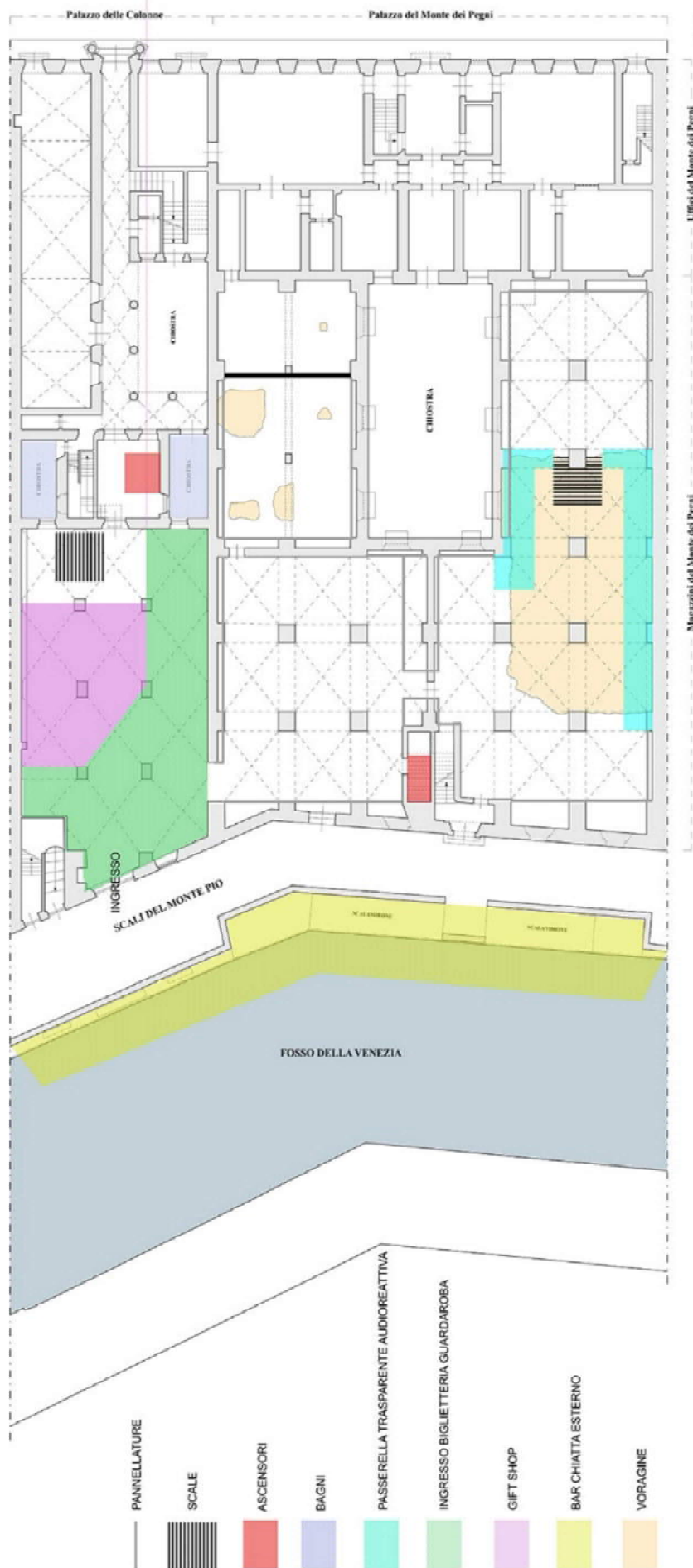
Pianta Piano Terra - Installazioni immersive multisensoriali





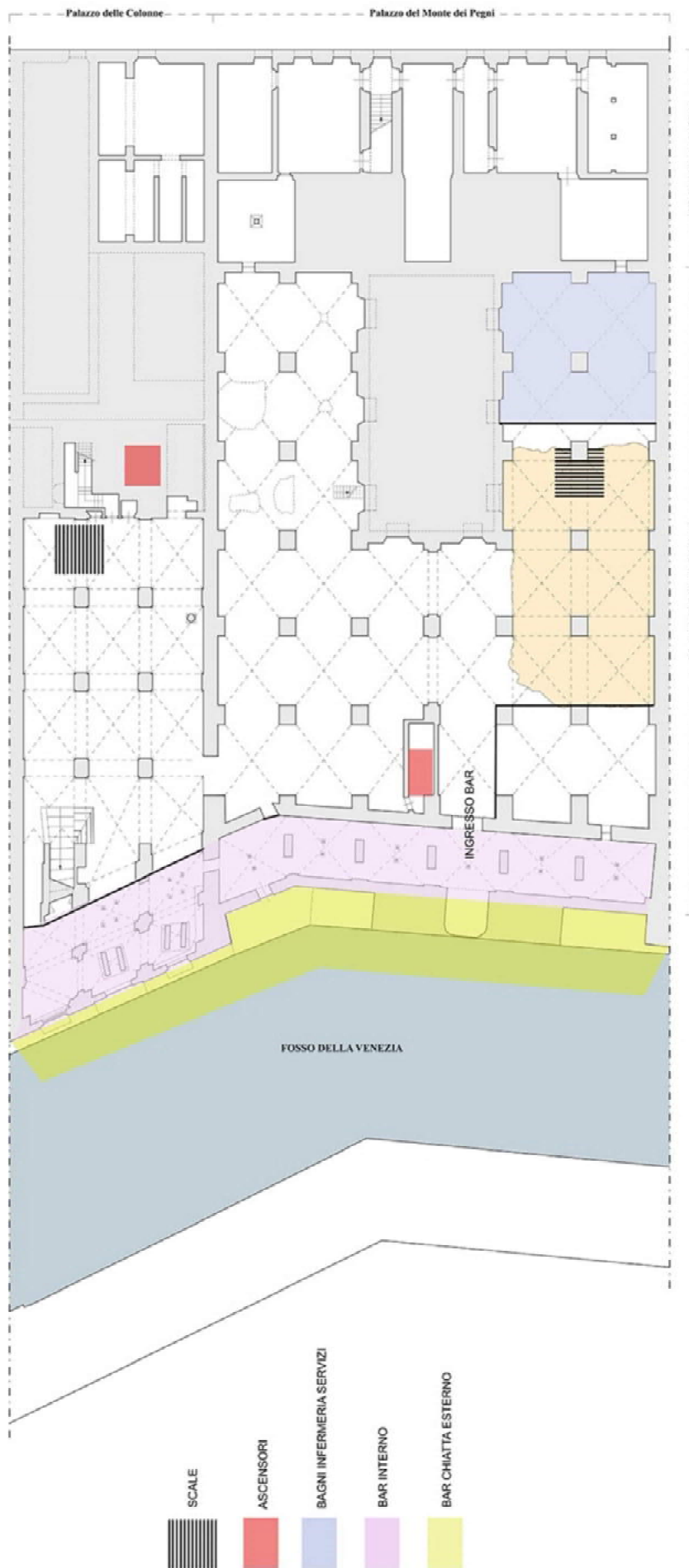
Pianta Piano Interrato (livello banchina) - Ologrammi ed Approfondimenti tematici interattivi

VIA BORRA



Pianta Piano Terra - Funzioni





Pianta Piano Interrato (livello banchina) - Funzioni

# POTENZIALITÀ ATTRATTIVE



Per la Toscana, la Città-Porto di Livorno rappresenta, sin dai tempi del Granducato, la principale porta di accesso dal mare.





Ad oggi, nel Porto di Livorno, transitano annualmente 2'300'000 persone, tale dato risulta in continua crescita.

IMMERSIVA® si colloca nel Pentagono della città storica, al centro dei percorsi di visita alla città, a 400 m dai Terminal Crociere e Traghetti ed a 400 m dal cuore commerciale della Via Grande.



## BACINO POTENZIALE DI INTERESSE



FONTI: Autorità Portuale Livorno, ISTAT, demo.istat.it, ISTAT, Indagine sui viaggi e la vacanze degli italiani, 2017, Regione Toscana, Osservatorio sul turismo, 2017

## VISITATORI POTENZIALI ANNUI

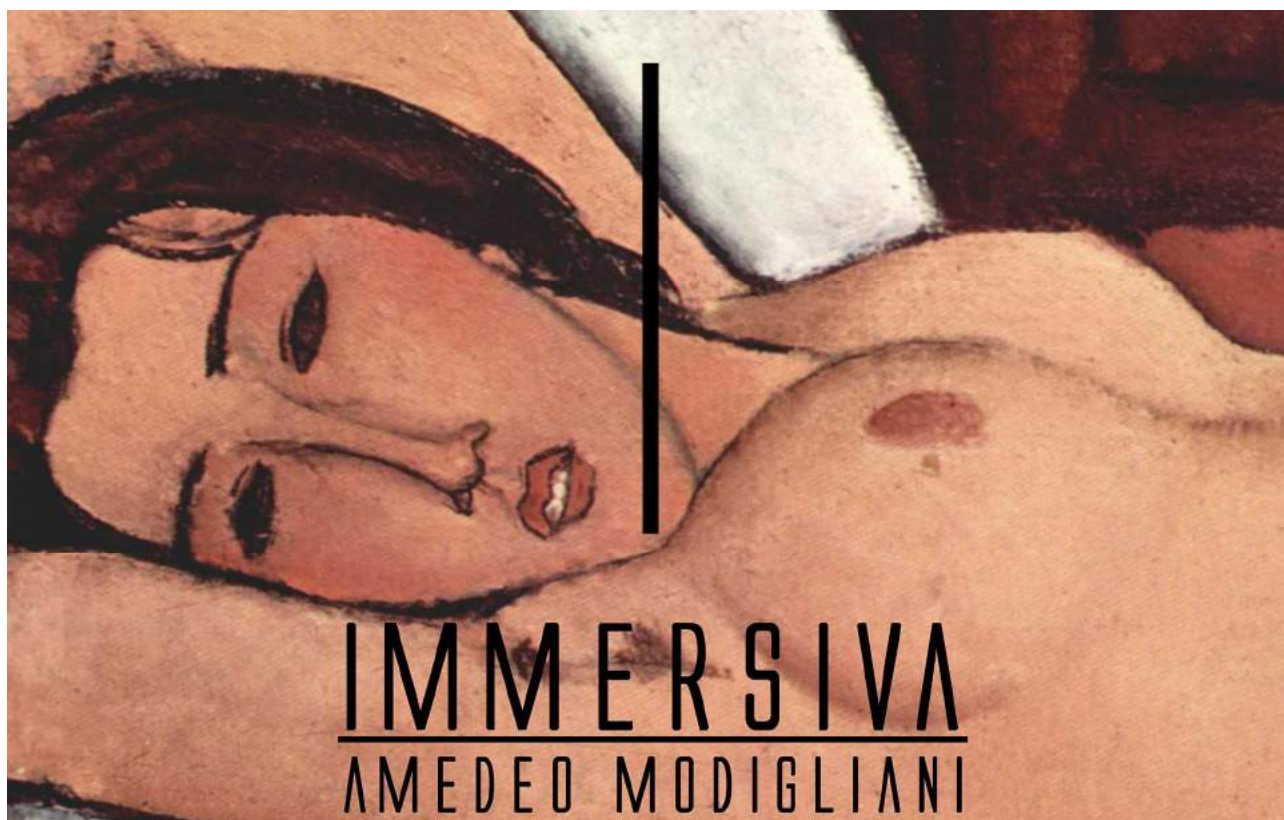


## LE GRANDI OPPORTUNITÀ





## INAUGURAZIONE SPETTACOLARE



Il controverso rapporto della città di Livorno col suo artista più importante ha l'opportunità di ridefinirsi. Un countdown verso il centenario della morte di Amedeo Modigliani, per giungere ad una sua straordinaria celebrazione. Gli occhi del mondo non saranno puntati solo su Parigi, dove maturò la sua poetica artistica, ma anche su Livorno, sua città natale. Questa opportunità irripetibile non è solo l'occasione per rendere omaggio ad un artista universale, ma anche la perfetta opportunità per aprire ufficialmente le porte di IMMERSIVA® al mondo. Attraverso la fusione dei cinque sensi verranno ripercorsi luoghi, eventi ed opere del grande artista: un coinvolgente percorso onirico nella mente del maestro la cui visione artistica verrà approfondita e amplificata. Grazie alle tecnologie di videoproiezione e ad un approfondito studio scientifico sulle opere, sulle loro tonalità, sui loro tratti, vengono amplificati e svelati dettagli pittorici altrimenti non percepibili. Attraverso una ricostruzione e colorazione fotografica dei luoghi (Livorno e Parigi) e delle amicizie di Modì ed una ricerca storica/filologica dei suoni e degli odori del tempo, i visitatori si "immergono" in ambienti evocativi coinvolgenti. Un sistema di ologrammi riproduce per la prima volta le sculture di Modigliani intese come assieme d'opere: il senso con cui l'artista stesso concepiva la propria produzione scultorea. Un sistema interattivo consente approfondimenti storico-artistici. Grazie al grande artista labronico, nessuna altra data potrà essere migliore per proiettare con forza IMMERSIVA® nel panorama internazionale.

# IMMERSIVA

AMEDEO MODIGLIANI



## SCHEMA DEGLI ALLESTIMENTI E DEGLI AMBIENTI CONCEPITI PER LA MOSTRA INAUGURALE DEDICATA AD AMEDEO MODIGLIANI

### GIFT SHOP - BIGLIETTERIA

Un luogo di accoglienza dove cominciare l'esperienza e dove poter acquistare prodotti e gadget riguardanti la mostra in corso, compresi alcuni dei materiali originali (i profumi degli ambienti, stampe e musiche delle videoinstallazioni).

### LA VITA E I LUOGHI main room 1

Un incredibile ricostruzione immersiva: un lavoro di restauro fotografico e di ricostruzione sonora senza precedenti, i luoghi, gli eventi ed i personaggi che hanno circondato e influenzato la vita di Amedeo Modigliani.

### LE OPERE main room 2

Un percorso disolocato su due piani che ripercorre le fasi artistiche del pittore livornese. L'intera opera viene rivisitata attraverso la combinazione di elaborazioni grafiche, composizioni sonore e stimoli olfattivi.

### IL SOGNO sala specchi

Un viaggio onirico nella mente dell'artista, tra illusione e realtà.

### APPROFONDIMENTI

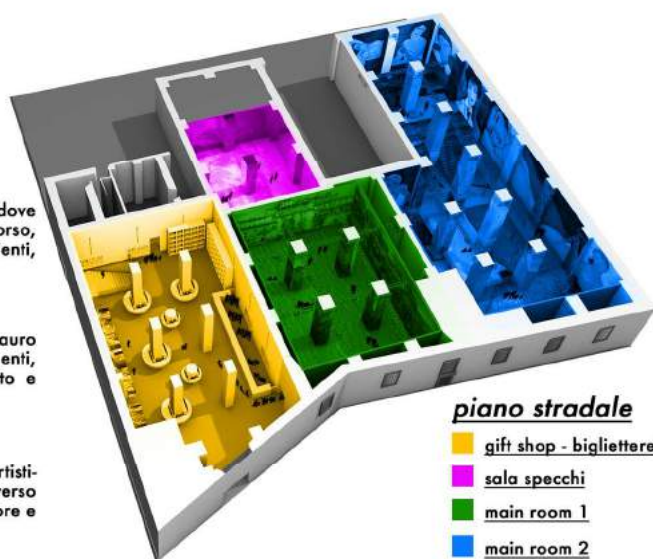
Un sistema interattivo all'avanguardia per scoprire tutte le curiosità sulla vita di Modigliani, l'epoca che ha vissuto e le persone che ha frequentato.

### OLOGRAMMI

Le sculture di Modigliani, l'insieme decorativo rappresentato per la prima volta sotto forma di ologrammi.

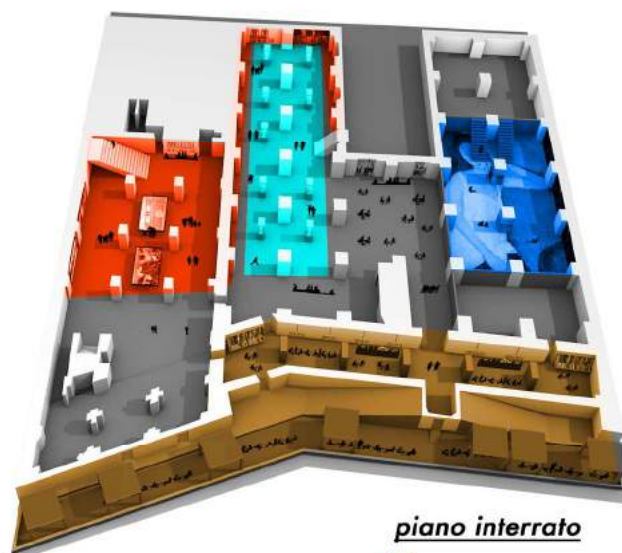
### ZONA RISTORO

Un ambiente dove poter gustare pietanze dell'eccellenza toscana ed approfondire, attraverso il gusto, i temi delle mostre in corso. Un ampio spazio che si discolca tra l'interno e l'esterno della struttura, fin sopra una chiazza galleggiante ancorata sul canale.



#### piano stradale

- gift shop - biglietteria
- sala specchi
- main room 1
- main room 2



#### piano interrato

- approfondimenti tematici
- ologrammi
- main room 2 - la voragine
- zona ristoro





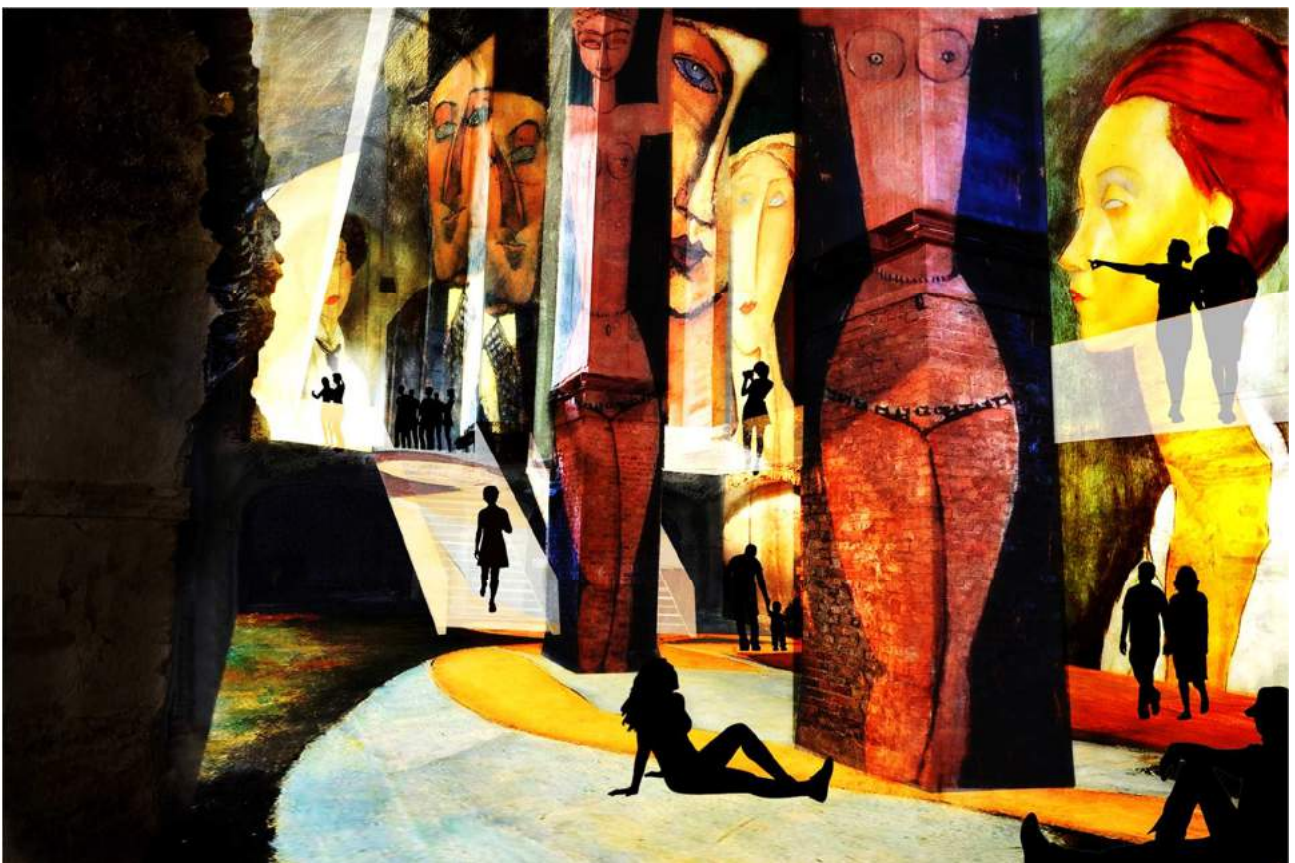




















## TRAIETTORIE E PROGRAMMAZIONE



### Inaugurazione

2020	AMEDEO MODIGLIANI	<b>Pittura-Scultura</b> La vita dell'uomo ed il suo meraviglioso percorso artistico pittorico e scultoreo.
------	-------------------	---

### Programmazione Futura (Ipotesi)

2021	DANTE	<b>Poetica</b> Le illustrazioni del Botticelli prendono vita in un percorso immersivo che ripercorre il viaggio del poeta tra Inferno, Purgatorio e Paradiso.
2022	TUSCANY	<b>Socio-Culturale, Etno-Gastronomico</b> Un viaggio alla scoperta del territorio Toscano, tra natura, arte, storia e sapori. Collaborazioni con chef e produttori enogastronomici. <b>Inaugurazione del ristorante sulla terrazza</b>
2023	PHOTOGRAPHICA	<b>Fotografia</b> La prima imponente installazione video-fotografica attraverso l'occhio dei maestri (Magnum, Sebastião Salgado, etc.).
2024	HANS RUEDI GIGER	<b>Fantascienza</b> A 10 anni dalla sua scomparsa, una mostra dedicata al padre di Alien. Una retrospettiva sul mondo della fantascienza che trasforma lo spazio espositivo in un gigantesco organismo biomeccanico.
2025	BOTANICA	<b>Botanica</b> Uno straordinario viaggio ludico-scientifico nel mondo vegetale.
2026	FASHION	<b>Costume &amp; Moda</b> La storia della moda raccontata per la prima volta in un'installazione immersiva, da come ci vestivamo a come ci vestiremo. Collaborazione con stilisti ed eventi collaterali con sfilate e nuove collezioni.
2027	NAUTILUS	<b>Oceanografia</b> Un viaggio alla scoperta del mare, delle creature che lo abitano, dei segreti che nasconde e della sua importanza per l'intero pianeta.
2028	MATRIX	<b>Generative Art</b> Ryoji Ikeda & Ryoichi Kurokawa, i più significativi artisti dell'arte generativa reinterpretano lo spazio espositivo di IMMERSIVA®.
2029	MICHAEL JACKSON	<b>Musica &amp; Spettacolo</b> A 20 dalla sua scomparsa IMMERSIVA® dedica al re del pop una spettacolare retrospettiva sulla sua incredibile carriera.
2030	UNIVERSO	<b>Astronomia</b> Un fantastico viaggio nello spazio tra ciò che conosciamo e ciò che immaginiamo possa esserci. Collaborazioni la NASA, scienziati ed astronauti.
2031	ANATOMICA	<b>Scienza-Biologia</b> Un profondo viaggio alla scoperta del corpo umano.



## PROGETTI COLLATERALI

## VIDEO-MAPPING PERMANENTE DELLA FACCIATA

La facciata di IMMERSIVA® viene videoproiettata 365 giorni l'anno. Un richiamo chiaro ed evidente al valore di ciò che l'edificio racchiude al proprio interno.





**RISTORANTE VIDEODESIGN SULLA TERRAZZA PER MOSTRE “OFF”**

L'enorme terrazza in copertura (1'200 m<sup>2</sup>), da cui si domina l'intero quartiere de La Venezia Nuova ed il suo circuito dei Fossi, rappresenta uno spazio di grande importanza per il Centro Espositivo Multisensoriale. E' uno dei luoghi preposti alla esaltazione del senso del “gusto”, grazie alla realizzazione del ristorante pensile panoramico con cucina creativa e sperimentale correlata alle tematiche in mostra, ma è anche il luogo che, per sua morfologia e per le grandi pareti cieche che lo circondano, ben si presta a divenire un ulteriore contenitore multi-mediale in cui possono essere realizzate mostre “off” di audio-video-design. Ancora una volta un ambiente versatile e spettacolare, aperto a tutti e non solo ai visitatori del Centro, che arricchirà così la proposta artistica di IMMERSIVA®.





## FESTIVAL ANNUALE DELLA LUCE

Per conferire ulteriore dinamicità artistica ad IMMERSIVA®, verrà istituito un Festival annuale di video-mapping su scala urbana nella spettacolare cornice barocca del tratto di Fosso Reale lungo Scali del Refugio – Scali Rosciano – Scali dell’Isolotto – Scali del Ponte di Marmo – Scali del Monte Pio, dal Ponte dei Domenicani al Ponte di Marmo. In analogia con altre manifestazioni internazionali di grande richiamo turistico (“*Fête des Lumière*” di Lione ed “*Illuminus*” di Boston) nel suggestivo “canyon architettonico” costituito dalle facciate degli edifici prospicienti lo specchio acqueo verrà realizzata una unica, continuativa e colossale installazione audio-visiva, da tenersi in occasione del Solstizio d’Inverno



(periodo dell’anno con maggiori ore notturne), a cui verranno invitati i più importanti video-artisti del mondo. Utilizzando le stesse apparecchiature, altri eventi audio/video immersivi potranno arricchire le già importanti manifestazioni che hanno luogo nel quartiere: “Effetto Venezia”, “Festival dell’Umorismo – Il Senso del Ridicolo”, “Cacciucco Pride” e “Gara Remiera - Coppa Barontini”.









## GRUPPO DI LAVORO

## DIREZIONE ARTISTICA, REGIA E REALIZZAZIONE CONTENUTI VIDEO



**Proforma Videodesign** è un progetto che, dopo anni di esperienza, concretizza le già esistenti collaborazioni tra Nicola Buttari e Martino Chiti. E' una agenzia di videodesign specializzata in

scenografie video e projection mapping per grandi eventi, teatro e brand.

Sono gli ideatori della proposta di IMMERSIVA®. ([www.proformavideodesign.com](http://www.proformavideodesign.com))



**Nicola Buttari** si occupa di video design e scenografie virtuali per eventi, musei e spettacoli. La sua carriera artistica comincia come visual, esibendosi fin da subito nei migliori club e festival elettronici tra nord e centro Italia. In Svizzera apprende la tecnica di projection mapping e generative art. Tornato in Italia si specializza in video

mapping su edifici di grandi dimensioni, installazioni interattive per marchi ed aziende prestigiose, allestimenti video museali e scenografie virtuali per teatro, danza e opera.

([www.nicolabuttari.it](http://www.nicolabuttari.it)). - **Martino Chiti** è fotografo, regista e video designer. Studia cinema all'Università di Firenze e si trasferisce a Madrid dove frequenta un master triennale di fotografia. Realizza documentari e reportage collaborando con istituzioni e associazioni coinvolte in progetti sanitari e didattici. Fonda, insieme a Nicola Buttari, Proforma Videodesign con cui realizza installazioni e scenografie virtuali per eventi, teatro, progetti museali e marchi di moda. Fonda il Miranda Project, installazioni di gigantografie fotografiche in contesti urbani per campagne di comunicazione e come strumento artistico di libera espressione. Studia assiduamente il rapporto tra società e individuo ed è alla continua ricerca di nuove sperimentazioni. ([www.martinochiti.com](http://www.martinochiti.com))





Creare edifici intelligenti che sappiano modellarsi alle diverse esigenze di chi li vive o ci lavora; studiare sistemi in grado di coordinare e far comunicare ogni singolo impianto per il comfort, l'efficienza ed il risparmio energetico; ideare intere imbarcazioni guidate e controllate da un semplice touchscreen. Si chiama Automazione ed è la sfida di oggi, la sfida di ITEK che si occupa, inoltre, attraverso i prodotti E-Coustic Electronic Systems Architecture, dei sistemi multi-canale professionali che permettono di modificare la risposta acustica di un ambiente. Queste soluzioni innovative ad alta tecnologia, che permettono di ottenere un realismo acustico sorprendente mai sentito prima, sono brevettate a livello mondiale. ([www.itek.tv](http://www.itek.tv))



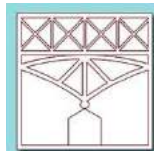
**Maurizio Fontanelli**, co-fondatore e CEO di ITEK, tecnico esperto in tecnologia e sistemi integrati. Progetta e supervisiona sistemi di luce e di suoni per mostre ed eventi culturali: sistemi dalle soluzioni automatizzate in grado di esaltare il carattere dell'ambiente e valorizzare percorsi di conoscenza. Col sistema I-intelligenz migliora l'efficienza dei sistemi impiantistici degli edifici, riduce i consumi energetici ed i costi operativi, migliora il ciclo di vita delle “utilities”. Esperto in video comunicazione con hardware e software personalizzati per la gestione del sistema, l'assistenza e l'aggiornamento. Progetta e realizza strumenti tangibili per creare cultura e dare la possibilità di sperimentare e apprezzare i vantaggi da essa derivati.



**Luigi Agostini**, direttore artistico di ITEK, si occupa di ricerca e sviluppo nel campo dell'audio professionale multi canale da più di vent'anni. Tra i prodotti hardware e software da lui ideati e commercializzati ci sono X-spat boX, Spatialisation X-series card per Apogee Rosetta 800, X-spat player, See'nSound per Maya, utilizzato da Pixar e Skysound in California, Xite-3D per Sonic-core Scope e, recentemente, la 3D Audiostation con Seelake. Musicista compositore ed autore, il suo saggio autoprodotta “Creating Soundscapes” del 2009 è continuamente venduto in tutto il mondo. Attualmente si occupa di soundscapes immersivi, sensibilità artificiale e composizione musicale interattiva, e continua a progettare installazioni software e hardware multicanale innovative con la sua tecnologia “3D Virtual Audio Reality”.







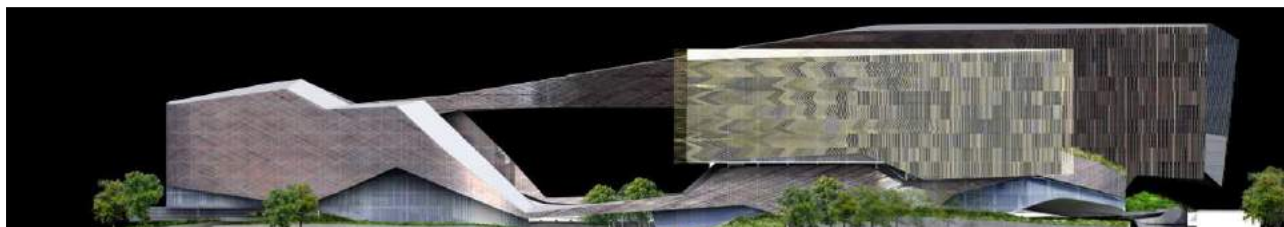
## STUDIO DI INGEGNERIA DELLE STRUTTURE

di Andrea Cecconi, Sandro Pustorino, Fabrizio Ristori & Associati

Studio associato, con sede principale a Livorno e sedi operative a Bolzano, Lucca e Massa, costituito da 4 soci ed un gruppo di lavoro stabile composto da n.12 Ingegneri. Lo Studio nasce nel 1992 per mettere a frutto in ambito ingegneristico ed architettonico le esperienze ed il know-how acquisito mediante attività di ricerca innovativa/applicativa svolta in ambito Europeo nel settore delle costruzioni. Ambiti ingegneristici ed architettonici: opere strutturali in acciaio, cemento armato, legno, muratura e vetro, opere architettoniche, interventi di recupero di edifici esistenti e beni monumentali, geotecnica, idraulica, sicurezza cantieri, "fire engineering", direzione lavori, "construction management" e progettazione BIM. Collabora su progetti nazionali ed internazionali in con prestigiosi studi di architettura: Renzo Piano Building Workshop (I), Odile Decq (F), Massimiliano Fuksas (I), Jean Nouvel (F), Ettore Sottsass (I), Giancarlo De Carlo (I), Thom Mayne - Morphosis (USA). Soci dello Studio sono coinvolti in ambito nazionale ed Europeo per la stesura di normative sulle costruzioni. ([www.sis-ingegneria.com](http://www.sis-ingegneria.com))



**Andrea Cecconi**, laureato con lode in ingegneria civile-edile-strutture, svolge dal 1990 attività di ricerca, progettazione e consulenza. Ha collaborato a numerosi progetti: Teatro Solis di Montevideo (Uruguay), Museo MACRO di Roma, Recupero del Teatro Goldoni di Livorno, Centro Commerciale Ipercoop "Porta a Terra" di Livorno, Magazzini Logistica Aree Nord-Est e Nord Ovest all'Interporto Toscano A. Vespucci di Livorno, Globe Theatre di Villa Borghese a Roma, Edifici alti a torre per la Riqualificazione dell'Area Ex Acciaierie Falck a Sesto S. Giovanni, Centro Espositivo della Fondazione Cassa di Risparmio di Volterra, Nuovo Approdo de "La Bellana" nel Porto di Livorno, Nuova Sede Istituzionale ENI a San Donato Milanese, Nuovo Ponte dei "Tre Ponti" a Livorno, Progetto "Prata" a Lisbona (Portogallo). Docente in seminari, convegni e corsi, è autore di numerose pubblicazioni tecnico-scientifiche in ambito ingegneristico.



CENTRO ESPOSITIVO MULTISENSORIALE

## MARKETING, ANALISI DI MERCATO E PROGRAMMAZIONE



**Simurg** è una società di consulenza livornese che dal 1995 opera nel settore delle ricerche di mercato, del marketing e della consulenza

strategica. *Conoscere per scegliere* è il suo motto. La sua *mission* è utilizzare gli strumenti della statistica e delle scienze sociali per migliorare i processi decisionali. Lavora sia per aziende private, che supporta nel processo di costruzione del business, nel posizionamento sul mercato di riferimento e nelle relazioni con i clienti, sia per Enti Pubblici, con cui collabora nella pianificazione di politiche in svariati settori (sviluppo economico, lavoro, innovazione, istruzione, turismo, sociale, mobilità, urbanistica, etc). ([www.simurgricerche.it](http://www.simurgricerche.it))



**Moreno Toigo**, laureato in scienze politiche, specializzato in statistica e demografia, è uno dei tre soci fondatori di Simurg. Da più di 25 anni è responsabile delle strategie aziendali di Simurg ed ha sviluppato una profonda conoscenza delle tecniche di analisi del mercato, del marketing strategico e del customer management, in particolare nel settore turistico. Conosce molto bene il territorio livornese ed il mercato turistico di riferimento. Recentemente ha collaborato a "Tourinet", progetto di ricerca e sviluppo finanziato dalla Regione Toscana, con una innovativa App destinata agli operatori turistici ([www.tourinet.it](http://www.tourinet.it)). Ha coordinato lo studio di fattibilità per il nuovo Polo Tecnologico Diffuso, che nel 2020 nascerà a Livorno nel quartiere della Venezia.

## CONTENUTI OLFATTIVI



**Matteo Politi**, laureato e dottorato in chimica dei prodotti naturali, specializzato in naturopatia e medicina erboristica, svolge da circa 20 anni attività di ricerca e sviluppo (R&D) in ambienti universitari, imprendoriali e associativi a livello internazionale. Attualmente è consulente in Aromaterapia presso il centro Olistico "House of I" a Pechino (Cina); continua inoltre a collaborare come consulente R&D per il centro medico "Takiwasi" a Tarapoto (Perù) e il Laboratorio Erboristico "Le Tassinai" in provincia di Livorno (Italia) presso il quale ha dato vita ad una nuova linea di prodotti naturali aromatici a base di piante autoctone della flora mediterranea. E' autore di numerose pubblicazioni sia su riviste scientifiche che divulgative in temi legati all'erboristeria e all'aromaterapia. Ha collaborato a performance artistiche dedicate alla sinestesia e la stimolazione multi-sensoriale. ([www.researchgate.net/profile/Matteo\\_Politi](https://www.researchgate.net/profile/Matteo_Politi))







PROFORMA  
VIDEO DESIGN & PROJECTION MAPPING

in collaborazione con



STUDIO  
DI INGEGNERIA  
DELLE STRUTTURE



presenta

HAI MAI VISSUTO L'ARTE CON TUTTI E CINQUE I SENSI?  
HAI MAI SPERIMENTATO UNO SPAZIO  
CON TUTTE LE TUE SENSAZIONI?

IMMERSIVA® È IL PRIMO CENTRO ESPOSITIVO  
MULTISENSORIALE AL MONDO IN GRADO DI UNIRE I  
CINQUE SENSI ATTRAVERSO TECNOLOGIE INNOVATIVE  
PER LO SVILUPPO DI ARTE, SCIENZA E SPETTACOLO.

SARÀ REALIZZATO ALL'INTERNO DI UN PALAZZO  
STORICO DEL XVIII SECOLO, SITUATO NEL SUGGERITIVO  
QUARTIERE DELLA VENEZIA NUOVA, NEL CUORE DEL  
CIRCUITO DEI FOSSI MEDICEI DI LIVORNO.

IL CENTRO SARÀ INAUGURATO CON UNA MOSTRA  
DEDICATA A AMEDEO MODIGLIANI  
(LIVORNO, 12 LUGLIO 1884 - PARIGI, 24 GENNAIO 1920)  
NELL'ANNO DEL CENTENARIO DELLA SUA MORTE.

UNA "TOP-ATTRACTION" PER LIVORNO, PORTA  
D'INGRESSO DAL MARE DELLA TOSCANA, CHE ATTRAIE  
OLTRE DUE MILIONI DI VIAGGIATORI ALL'ANNO CON  
DATI IN CONTINUA CRESCITA.

UNO SPAZIO DI 4'700 m<sup>2</sup> CON VOLTE ALTE 3-5-9 m  
DIVISO IN DIECI AMBIENTI SU TRE PIANI, COMPRESA UNA  
TERRAZZA ADIBITA A RISTORANTE ED UN BAR SU UNA  
CHIATTA GALLEGGIANTE SUL FOSSO REALE.

UN LABORATORIO DI SVILUPPO PER TECNOLOGIE, ARTE  
E SCIENZA IN GRADO DI PRODURRE LE PROPRIE MOSTRE  
E COLLABORARE CON UNIVERSITÀ E CENTRI DI RICERCA.

L'INCROCIO TRA ARCHITETTURA, STORIA, CULTURA E  
SCIENZA PER UNA PIATTAFORMA UNICA IN CUI LE  
SENSAZIONI SI UNIRANNO ALLA CONOSCENZA PER  
CREARE UN'INDIMENTICABILE ESPERIENZA  
MUTISENSORIALE.

VISTA, UDITO, OLFATTO, GUSTO, TATTO.

UN CONTENITORE CHE NASCONDE UNA VERA OPERA  
D'ARTE IN CONTINUO MUTAMENTO E SVILUPPO.

UN LUOGO IN CUI L'ARTE INCONTRA LA TECNOLOGIA  
PER AMPLIFICARE LE SENSAZIONI E CONDURCI  
IN UN'ESPERIENZA IMMERSIVA INDIMENTICABILE.

# IMMERSIVA

CENTRO ESPOSITIVO MULTISENSORIALE

