

A black and white aerial photograph showing a large area of destruction. The ground is covered in rubble, twisted metal, and what appears to be the skeletal remains of buildings. In the background, more destroyed structures and hills are visible under a clear sky.

MUSEO DEL SAN MICHELE

Il nuovo allestimento

luglio 2018

Committente
Fondazione Cassa di Risparmio di Gorizia

Con il contributo di
Banca Intesa Sanpaolo

Proprietario
Ministero della Difesa - Onor Caduti

Ente gestore
Comune di Sagrado

Progetto e realizzazione
IKON Ikon srl

Il museo com'era: reperti e materiale fotografico



Un approccio esperienziale

Le linee guida che hanno ispirato il progetto sono state le seguenti:

- 1) Individuare strumenti e contenuti in grado di trasmettere non solo informazioni ma soprattutto **emozioni**, attraverso un percorso che deve esse prima di tutto **un'esperienza** e, come tale, risulti più interessante, coinvolgente e memorizzabile.
 - 2) elaborare un percorso di visita multitarget, ovvero fruibile contemporaneamente da **adulti, studenti e bambini**, grazie a momenti e strumenti dedicati.
 - 3) presentare non solo gli eventi bellici e il contesto storico internazionale, quanto piuttosto **far comprendere al visitatore com'era la vita** in quei momenti, cosa ha comportato per i singoli soldati, quante **storie individuali** si sono intrecciate e consumate in quei posti.

Tutto ciò che viviamo e proviamo

diventa parte di noi, per sempre.

TERRITORIO

Valorizzazione del territorio e Cross-Marketing

Il polo museale funge da fulcro per il visitatore che qui viene accolto e introdotto alla conoscenza dei luoghi della Grande Guerra attraverso un **percorso interattivo** che lo accompagna anche nei **percorsi esterni** e nel **territorio carsico** grazie a mappe interattive con hotspot consultabili tramite app mobile, alla fruizione di contenuti di realtà aumentata all'interno della cannoniera e in prossimità dell'area museale.



Branding e Immagine coordinata

**MUSEO
DEL
SAN
MICHELE**

**MUSEO
DEL
SAN
MICHELE**



Ferite, confini, compresenze di corpi, tracciati, fortificazioni:
segni da ricordare per superare.

Il logo del Museo del San Michele rievoca queste tracce attraverso linee curve ed interruzioni.

Presente negli strumenti di promozione e comunicazione del museo, nei pannelli informativi e nella segnaletica esterna.

Declinato nei colori base **bianco/nero, terra carsica/corten.**



Pannello di benvenuto



L'AREA MUSEALE

L'area museale: I fase e II fase

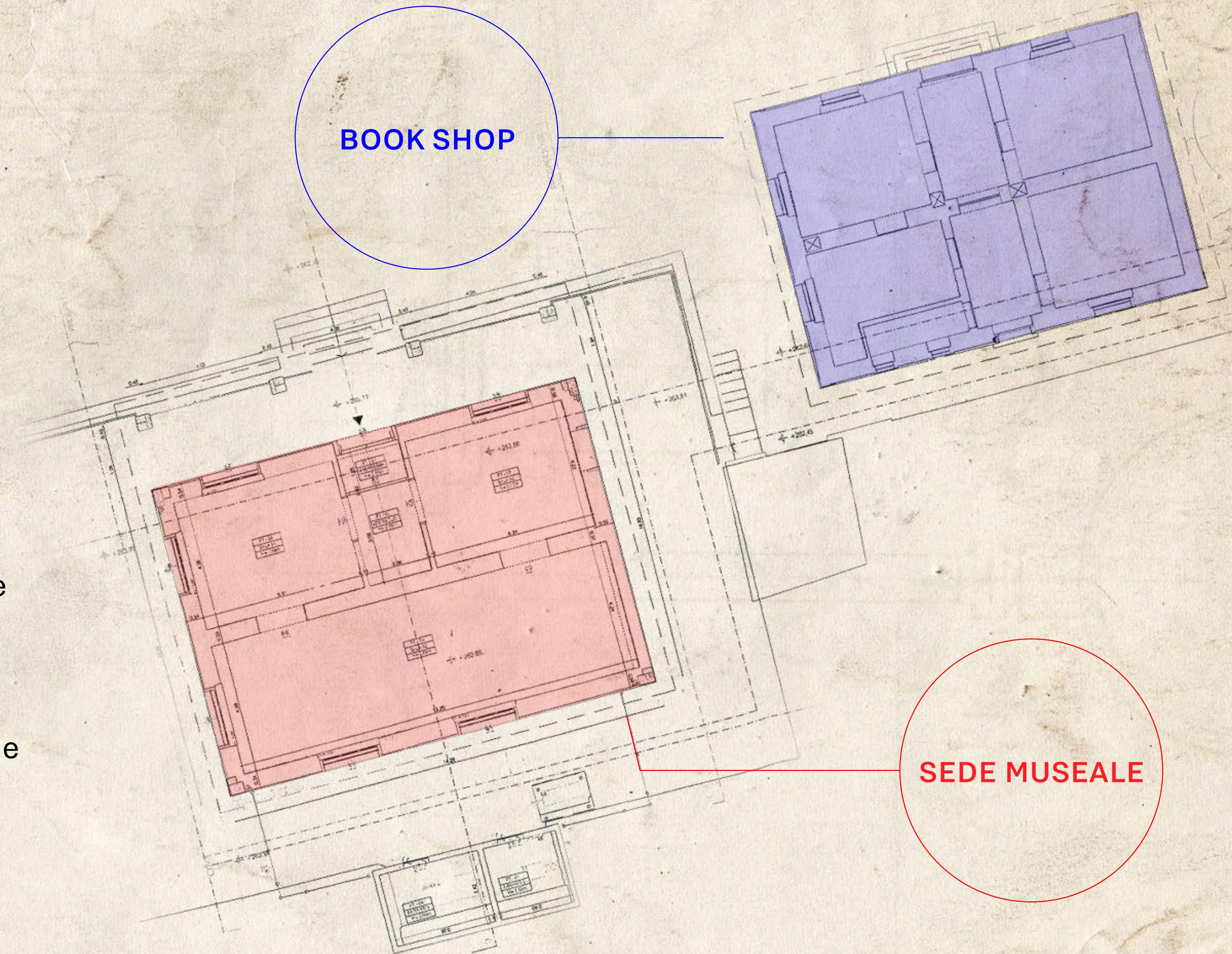
Sono state previste due fasi di realizzazione del progetto del nuovo museo:

Prima fase

Allestimento della nuova sede museale (2018)

Seconda fase

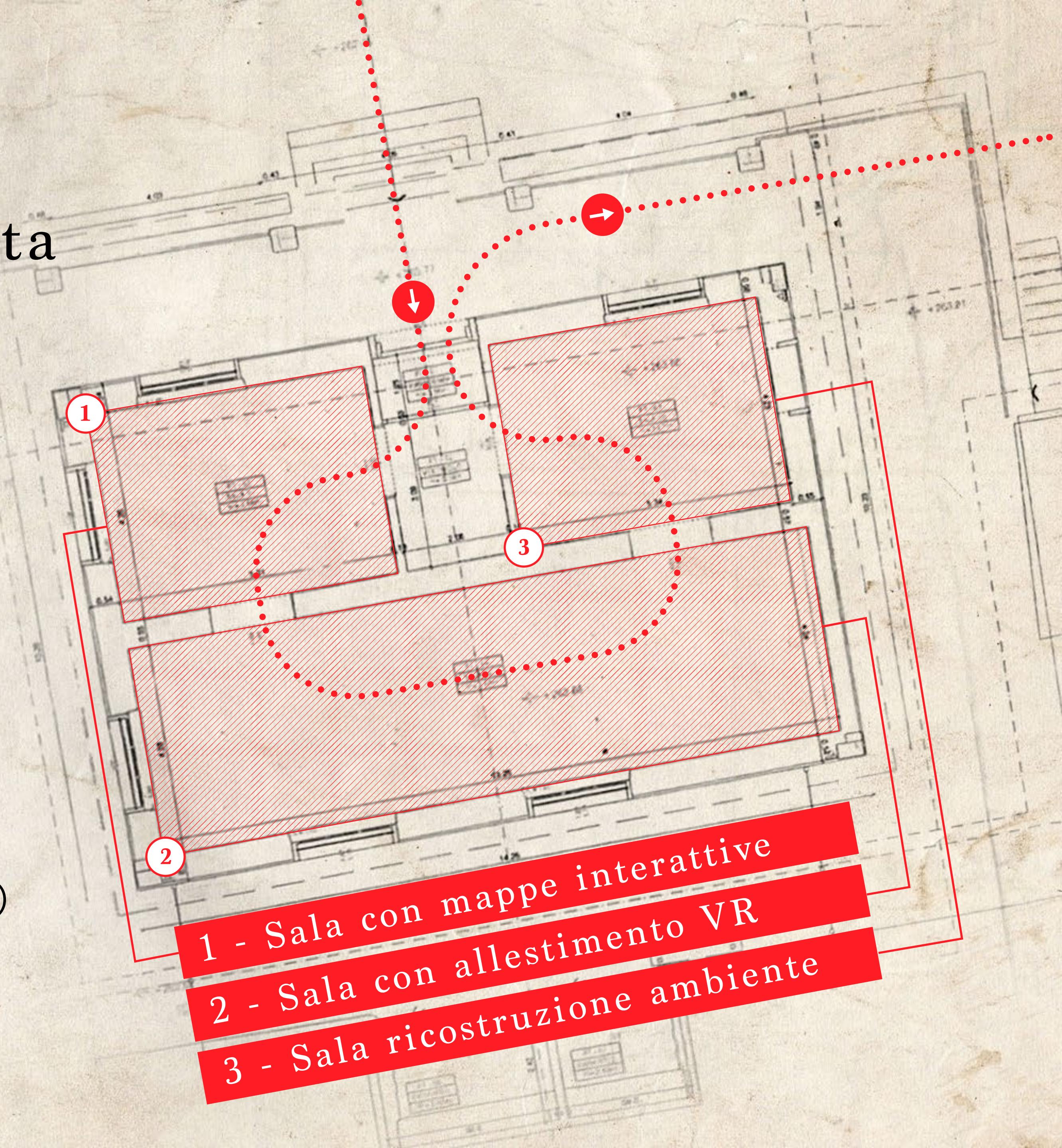
Allestimento book shop, sala didattica e area ristoro nella ex casa del custode (2019)



Il museo: percorso di visita

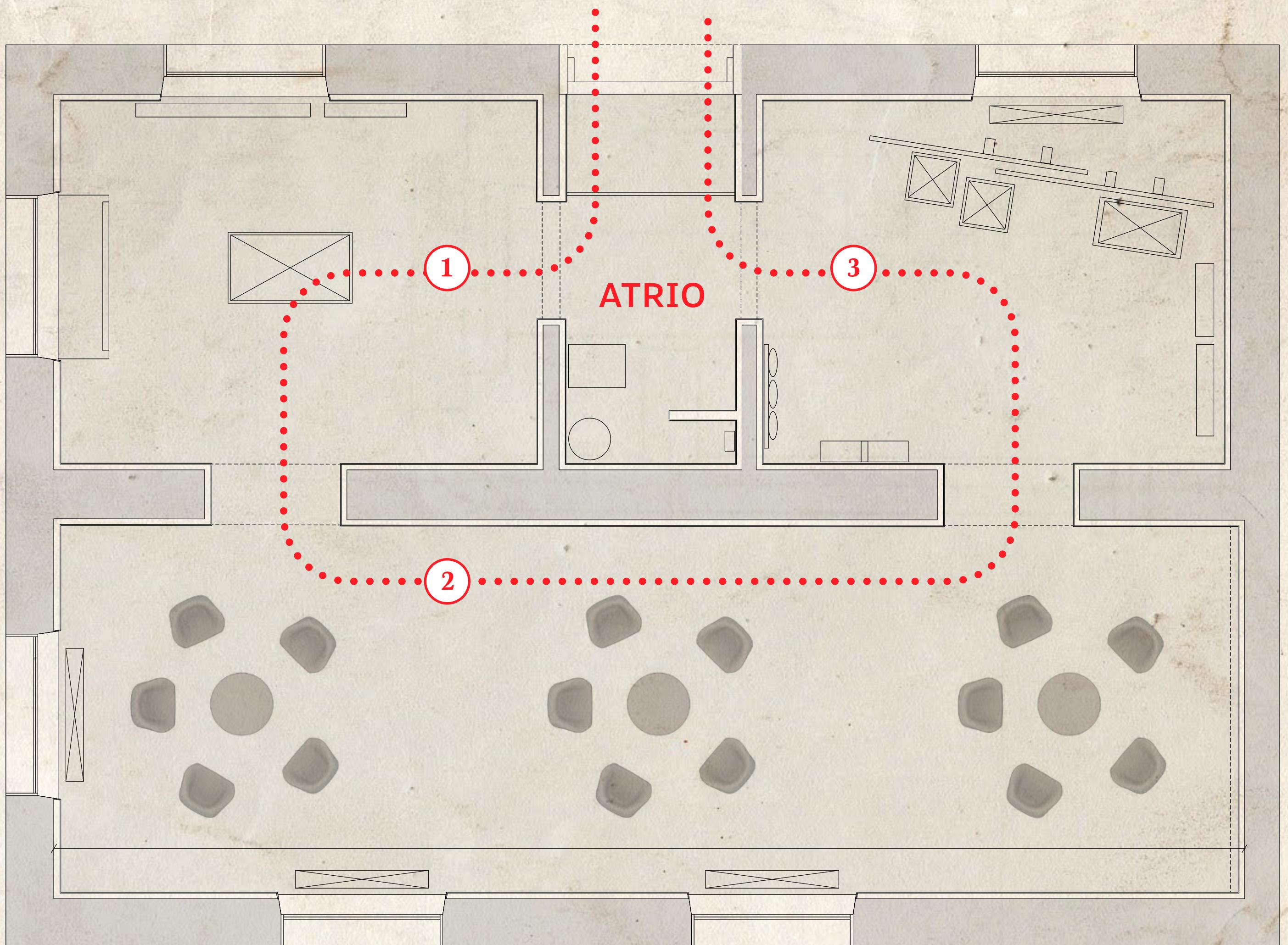
Il nuovo allestimento dei tre ambienti esistenti include:

- 1) **La sala interattiva iniziale**, caratterizzata da due schermi touch, presenta in modo interattivo gli eventi e i luoghi che hanno caratterizzato la Grande Guerra sul Monte San Michele;
- 2) **Lo spazio dedicato alla VR**, trasporta virtualmente il visitatore che indossa il visore a rivivere alcuni momenti significativi della storia bellica di questi luoghi;
- 3) Nella sala attraverso reperti d'epoca e una **“finestra temporale”** (resa attraverso la proiezione di filmati storici) si rievocano momenti di vita al fronte e nelle retrovie.



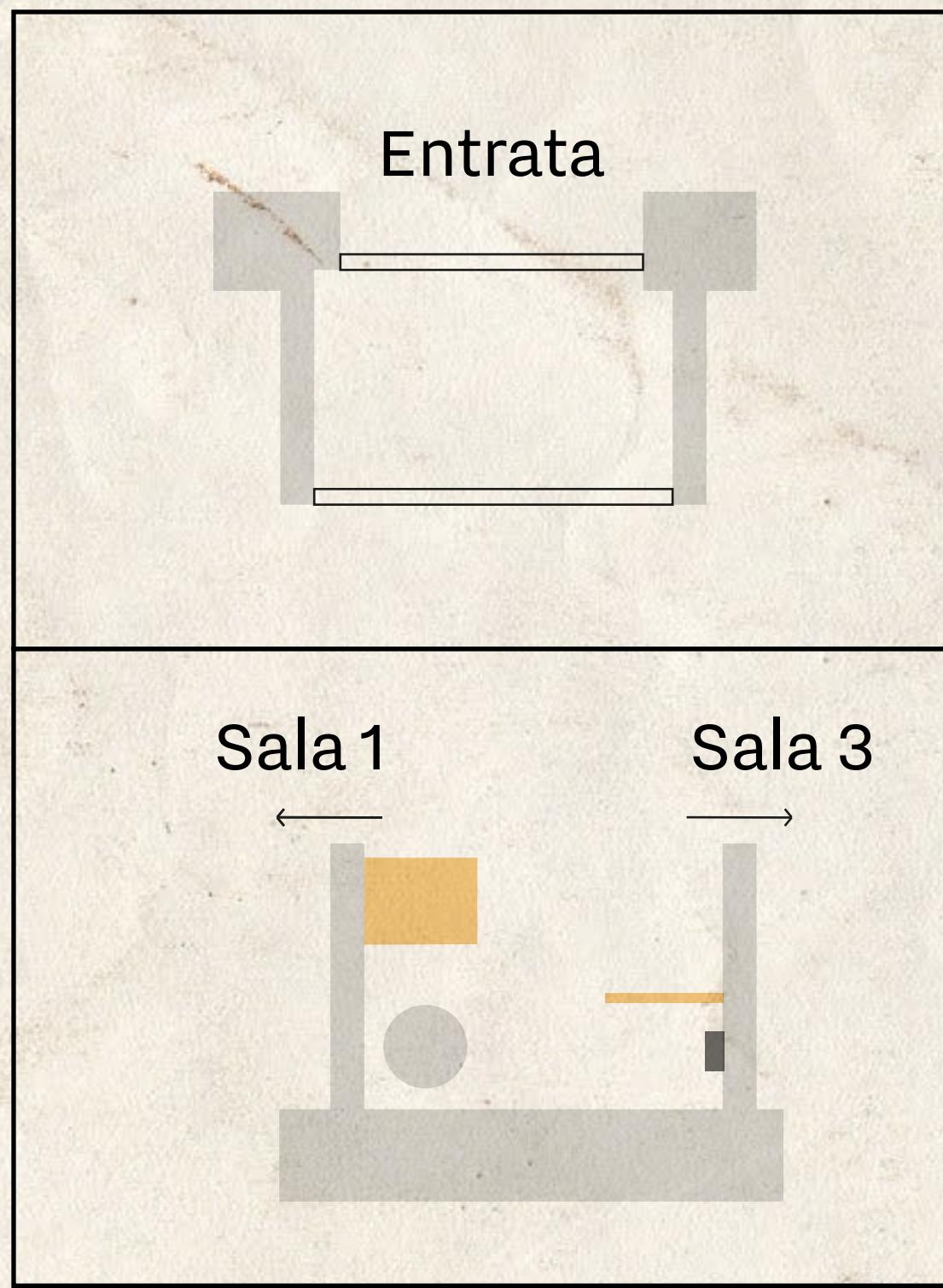
Il museo: pianta allestimento

- 1) Sala interattiva con schermi touch
- 2) Sala dedicata alla VR
- 3) Sala con reperti e filmati storici



L'AREA MUSEALE

Il museo: l'atrio



S A L A 1

Schermi touch

Questa sala è caratterizzata da due schermi touch di grande formato - uno a parete ed uno orizzontale al centro della sala - che permettono al visitatore di consultare contenuti 2D e 3D, organizzati su più livelli ed arricchiti tramite hotspot interattivi.

cambio: se Dio vorrà varcheremo l'Isonzo; sotto questa incantevole notte, piena di chiarore lunare. Noi veramente per ripassarlo avremmo voluto una notte buia, pesta, perché non se ne accorgessero gli austriaci dalle fatali cime di San Michele, da dove abbaciamo ampiamente, con un orizzonte certo, ben ineato, tutto il piano sottostante.

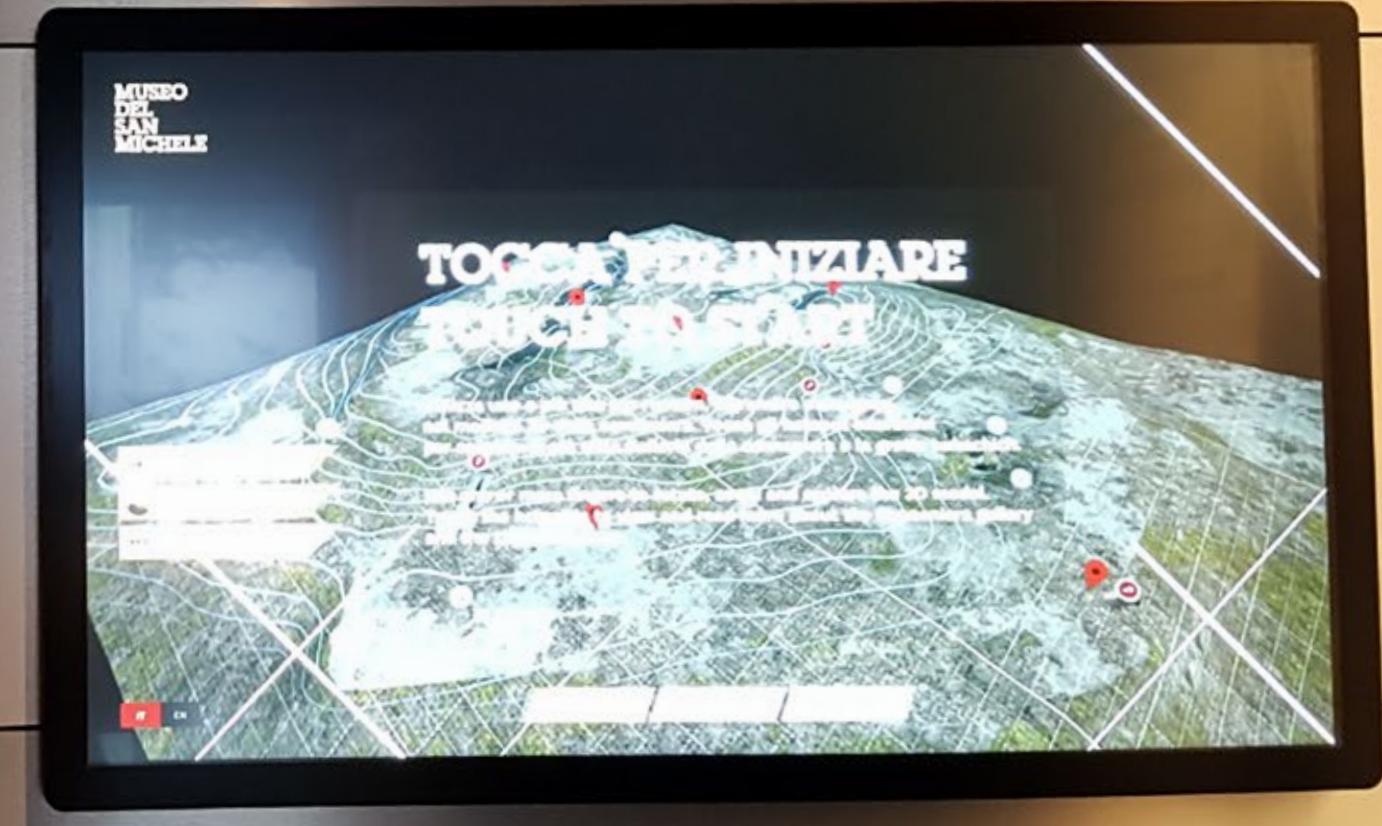
se,
Reggimento Fanteria, febbraio 1916

inge: if God so wills it we will cross the Isonzo; we will cross it under this enchanting night, so moonlight. We should have wanted a pitch black night to pass it, because the Austrians would not have noticed the fatal peaks of San Michele, from where below was amply embraced with a certain wide and well delineated.

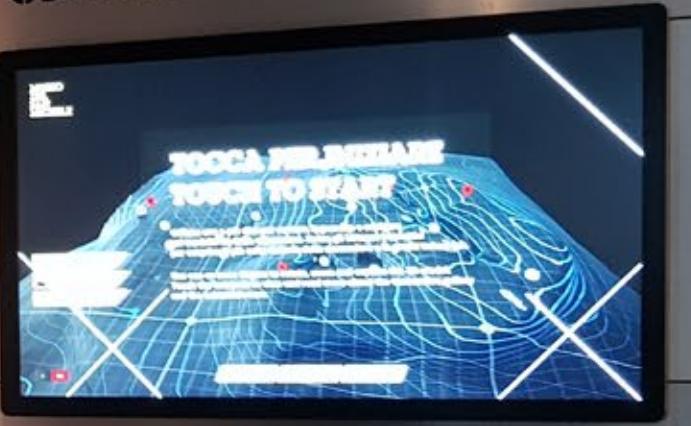
se,
Regiment Infantry, February 1916

LE GALLERIE DI CIMA SUL SAN MICHELE

THE TUNNELS OF PEAK 3 ON MOUNT SAN MICHELE

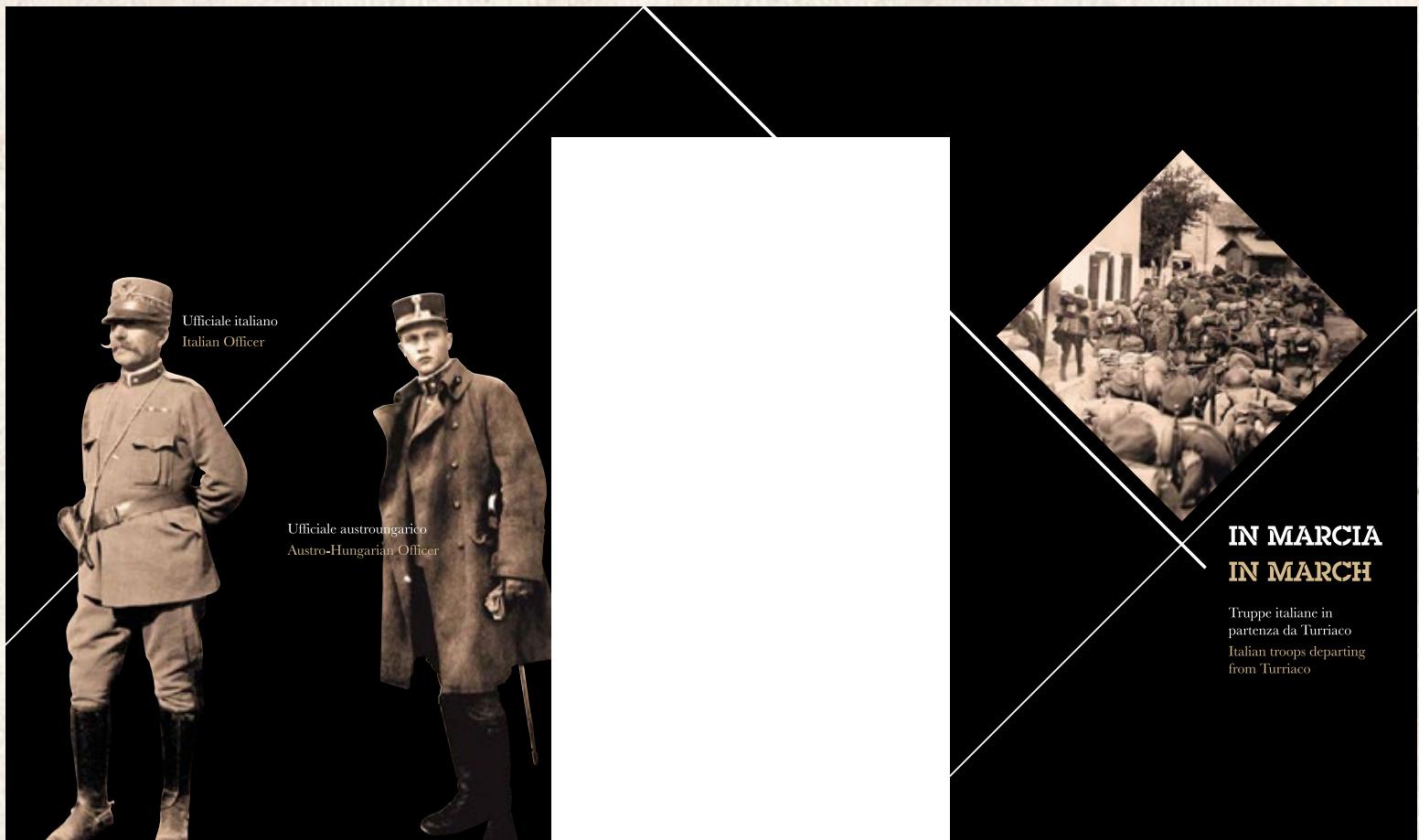
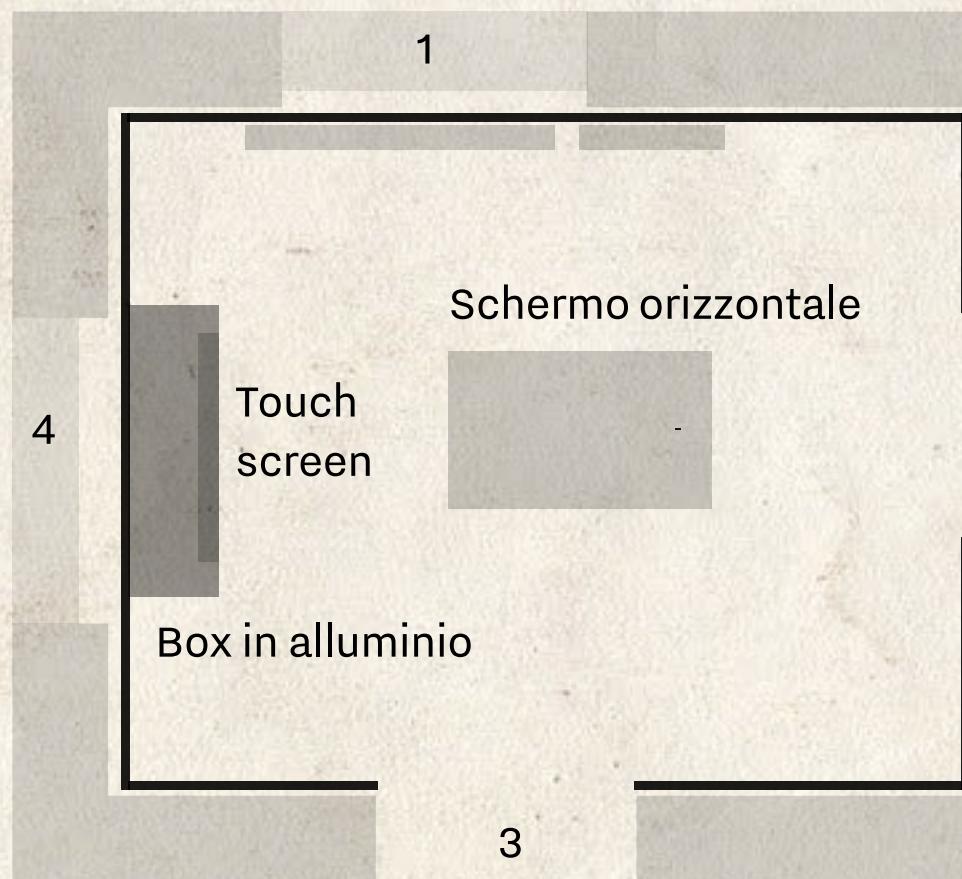


LE GALLERIE
SUL SAN MICHELE
THE TUNNELS OF PEAK 3
ON MOUNT SAN MICHELE



S A L A 1

Allestimento grafico



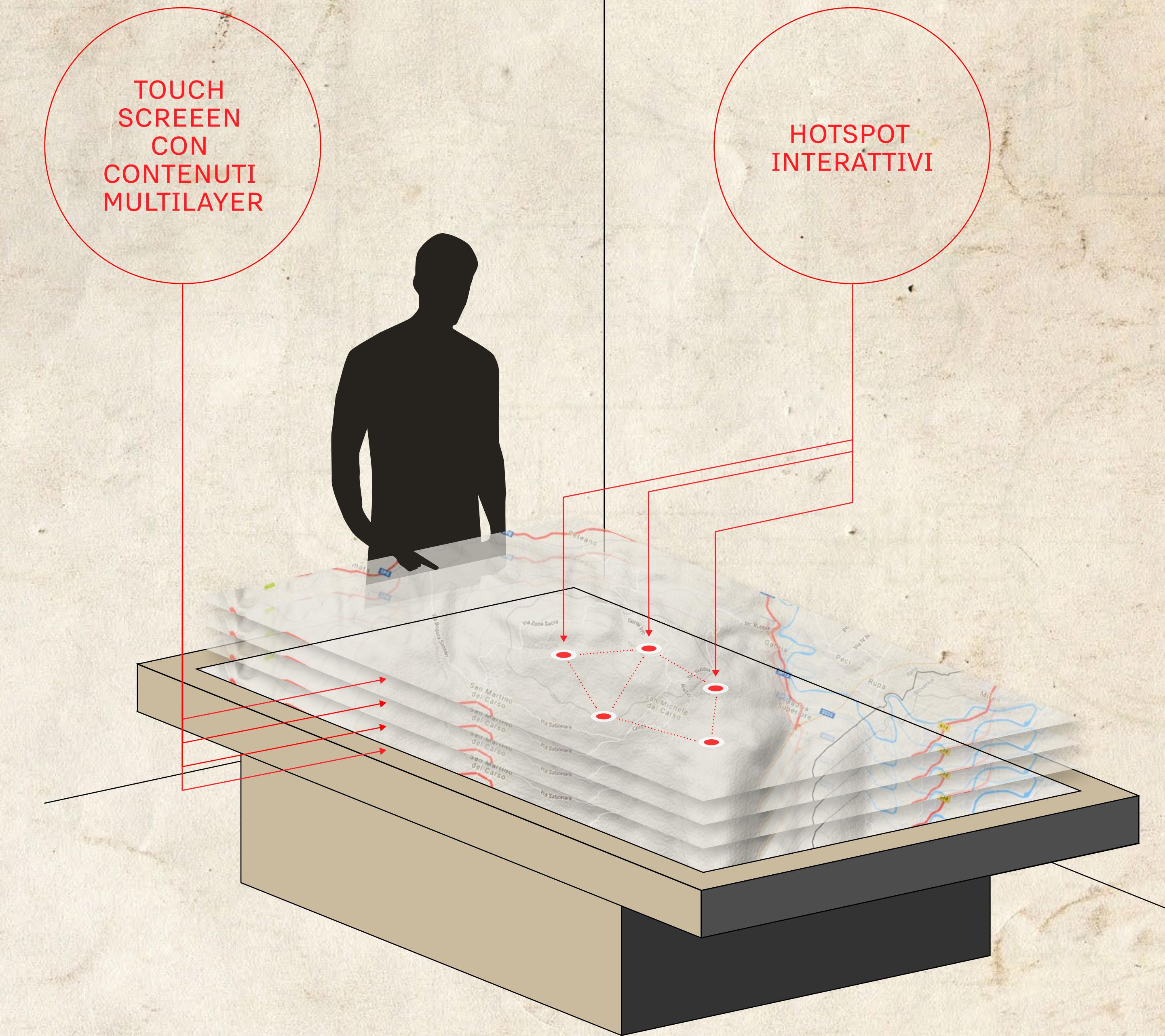
S A L A 1

Schermo orizzontale: la mappa interattiva

Lo schermo orizzontale propone un'esperienza legata alla conoscenza del territorio, delle postazioni fortificate e delle linee del fronte, attraverso la consultazione di mappe.

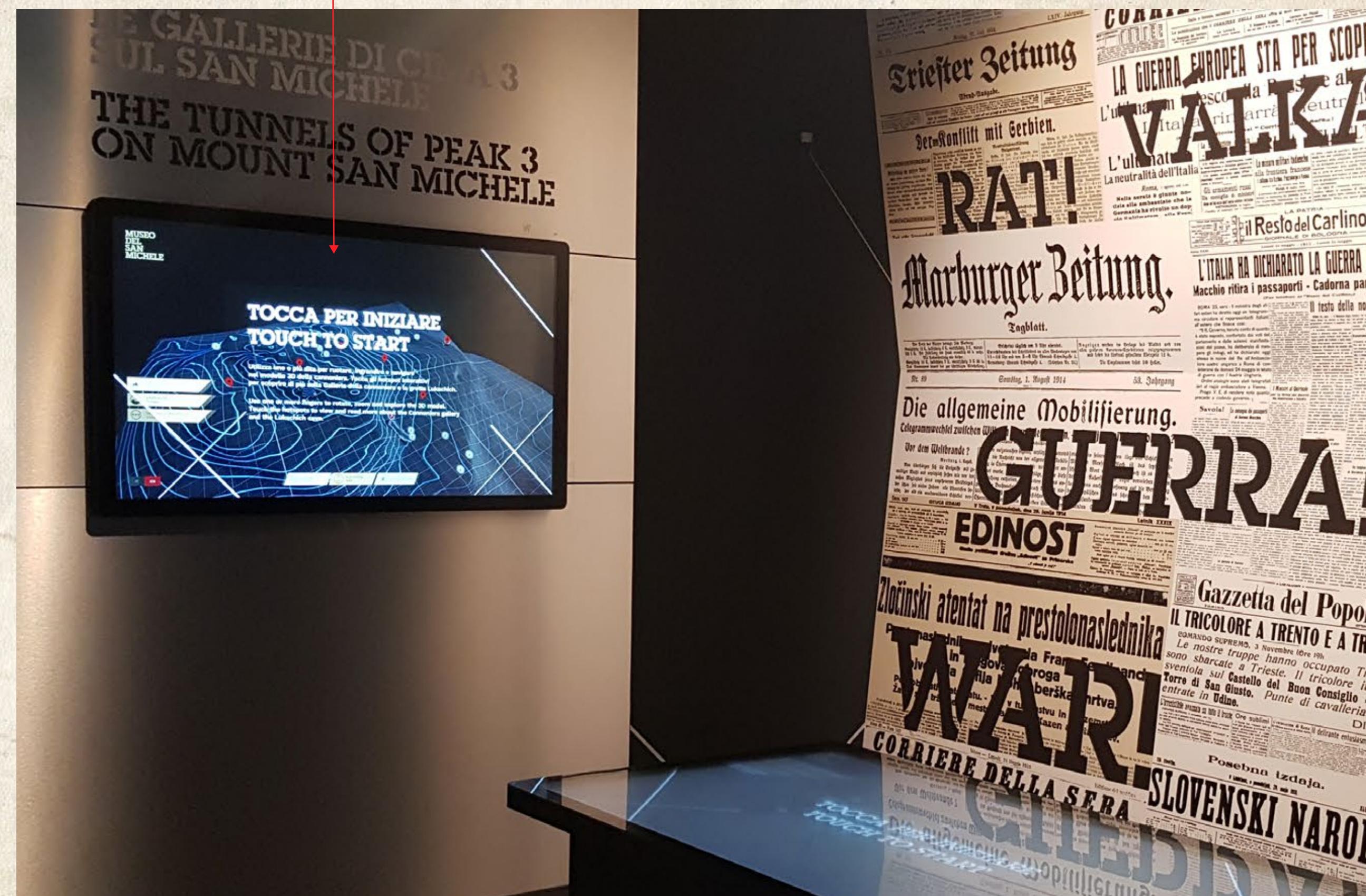
Un **“cursor temporale”** (regolabile dal visitatore) consente di selezionare le diverse fasi del conflitto e di visualizzare gli eventi e le trasformazioni della linea del fronte.

Nella cartografia odierna compaiono le attuali sedi museali e i percorsi di visita attivati nella **rete dei sacrari e monumenti della Grande Guerra**. Hotspot interattivi permettono diversi approfondimenti.

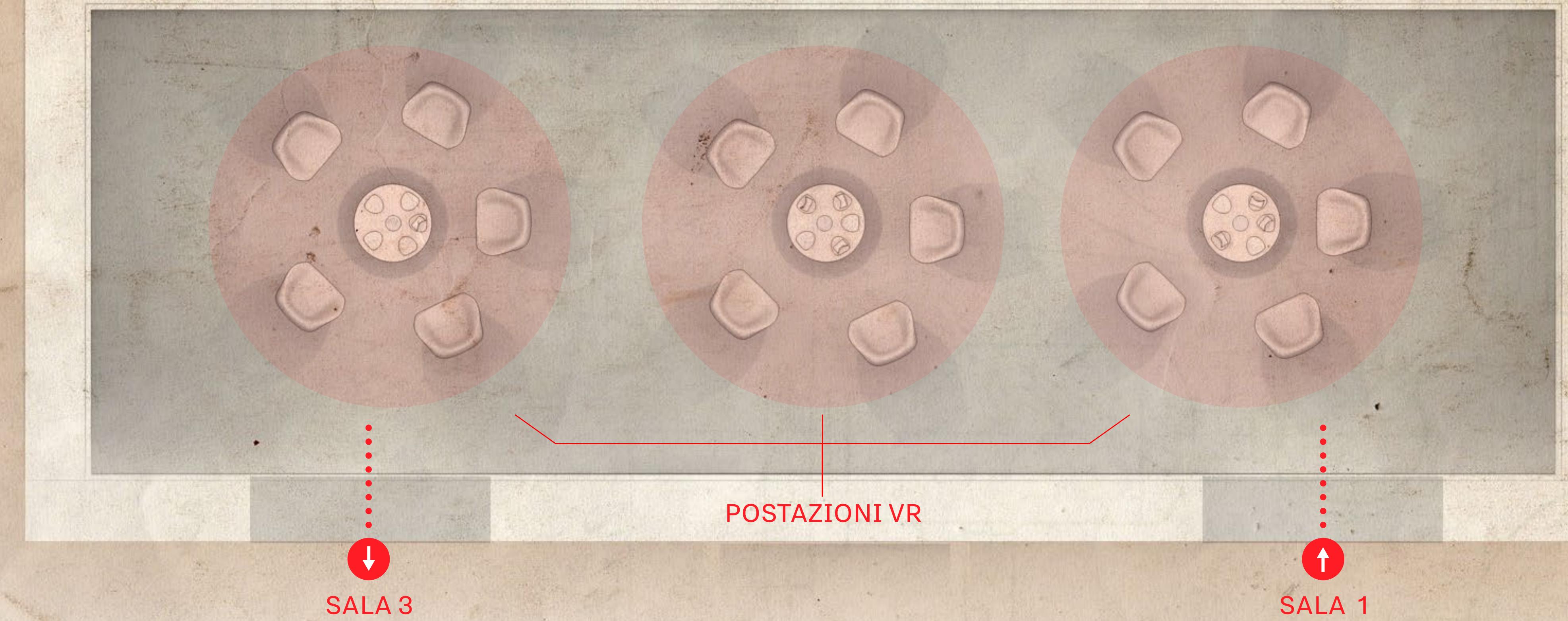


Schermo verticale: la cannoniera e la caverna Lukachich in 3D interattivo

Lo **schermo verticale** presenta la ricostruzione in 3D della Cannoniera e della Caverna Lukachich, con la possibilità data all'utente di ruotare, aprire ed esplorare detti modelli scoprendo le postazioni, le gallerie di collegamento, la destinazione d'uso delle varie aree.



S A L A 2



Sala della realtà virtuale (VR)

In questa sala trovano posto **15 postazioni VR** (Virtual Reality), caratterizzate da sedute girevoli e visori con cuffie per l'audio. Un operatore munito di tablet guida l'esperienza dei visitatori che si trovano proiettati virtualmente in alcuni scenari di vita sul fronte e nelle retrovie, con una sonorizzazione ambientale per amplificare ulteriormente l'impatto emotivo e una voce fuori campo (in italiano e in inglese) che dà lettura di passi tratti dai diari di soldati italiani e austro-ungarici.



S A L A 2

Allestimento grafico



Parete Sud-Est



arete Sud-Ovest



arete Nord-Ovest



Parete Nord-Est

SALA 2

Allestimento e disposizione delle postazioni VR

FANTI AUSTROUNGARICI IN TRINCEA

Il 4^o Reggimento della 20^a Divisione Honved, assieme al 1^o, 3^o e 17^o Reggimento, era schierato tra il Monte San Michele e San Marino del Carso. In suo ricordo è stato eretto il cippo a San Marino del Carso nell'autunno 1917, realizzato dagli ungheresi con le pietre della vecchia chiesa distrutta dall'artiglieria italiana perché considerata un osservatorio.

AUSTRO-HUNGARIAN INFANTRYMEN IN THE TRENCHES

The 4th Regiment of the 20th Division of the Honved, together with the 1st, 3rd and 17th Regiments, was deployed between Mount San Michele and San Marino del Carso. In their memory a marker was erected on San Marino del Carso in the autumn of 1917, produced by the Hungarians with stones from the nearby church destroyed by Italian artillery fire as it was considered an observatory.

INFANTRYMEN OF THE REGINA BRIGADE

The Regina, Fria and Fiemme Brigades were heavily engaged in the capture of Mount San Michele and, on June 10th 1916, during the gas attack, lost over 3,000 men. On that day the Italian reported losses of over 6,000 men, while the Austro-Hungarian ones amounted to over 1,000 men. Since the 1920s these four brigades, together with other Italian units, have been commemorated in the markers that surround the Sacred Zone of San Michele.

UOMINI IN TRINCEA MEN IN THE TRENCHES

Quella mattina eravamo stati svegliati dal mortaio italiano 28. Un colpo dopo l'altro continuavano a fare molto rumore. Da due giorni non avevamo più acqua. Tutto, persino dalla ciotola, ci veniva riportato dall'aria, raffreddato tra le rocce. Non ci mancava del manganaro, molto caldo però doveva andare un'occasione di rito, senza ristoro e riacquisto, solo alla fine l'abbiamo gettato, perché in nostra gelosia era uscita dalla ciotola e del caldo si era infiammata.

Andreas Siskowits, 16 giugno 1915

That morning we were awakened by Italian mortar fire 28. One shot after another continued to make it very hot. We did not have water for two days. So, burnt by thirst, we took refuge from the suffocating heat among the rocks. We were not lacking anything to eat, but many times we only glanced at the food without being able to swallow it, while other times we threw it away, because our throat was burning with thirst and the infernal heat.

Andreas Siskowits, June 10, 1915

I contenuti VR: rievocazioni a 360°

Video immersivi stereoscopici e in alta risoluzione (4k) della durata indicativa di 60 - 90 secondi l'uno rievocano momenti di vita in trincea sia da parte dell'esercito italiano sia austroungarico.

I video sono stati realizzati con **riprese immersive VR 360** di rievocazioni storiche ambientate nei luoghi del conflitto: le riprese ad alto impatto emotivo sono state girate anche in volo su un aereo d'epoca, lo SPAD XIII, a ricordare il volo di Francesco Baracca sul fronte isontino.



Contenuti VR: tour virtuale interattivo dei luoghi della memoria

Attraverso il visore VR i visitatori possono accedere ad un **tour virtuale del percorso di visita del Monte San Michele**, reso attraverso fotosfere stereoscopiche collegate da hotspot di navigazione e attraverso hotspot interattivi di approfondimento (testi, immagini, brevi audioguide, video). Il medesimo contenuto è disponibile (e fruibile da remoto) anche grazie all'app mobile.



S A L A 3

Una finestra nel passato

Nella terza sala il visitatore può assistere alla proiezione di una selezione di filmati storici testimonianza di alcuni momenti di vita al fronte, nelle retrovie e nei luoghi del Monte San Michele devastati dal conflitto bellico.

L'applicazione è stata realizzata utilizzando il repertorio di video storici messo a disposizione dall'archivio della Cineteca del Friuli.

Un sistema audio fornisce l'ambientazione e gli effetti sonori. Nelle teche e a parete sono visibili alcuni reperti bellici provenienti dall'altopiano carsico.

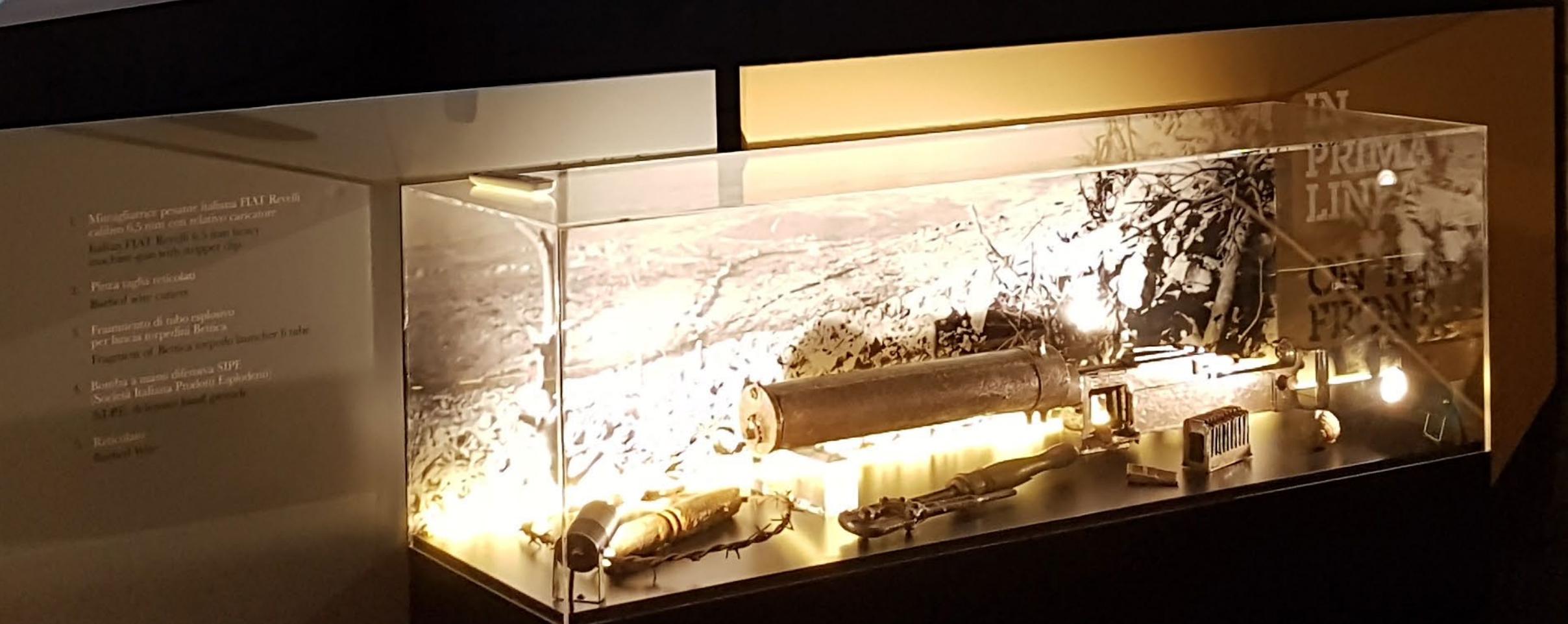
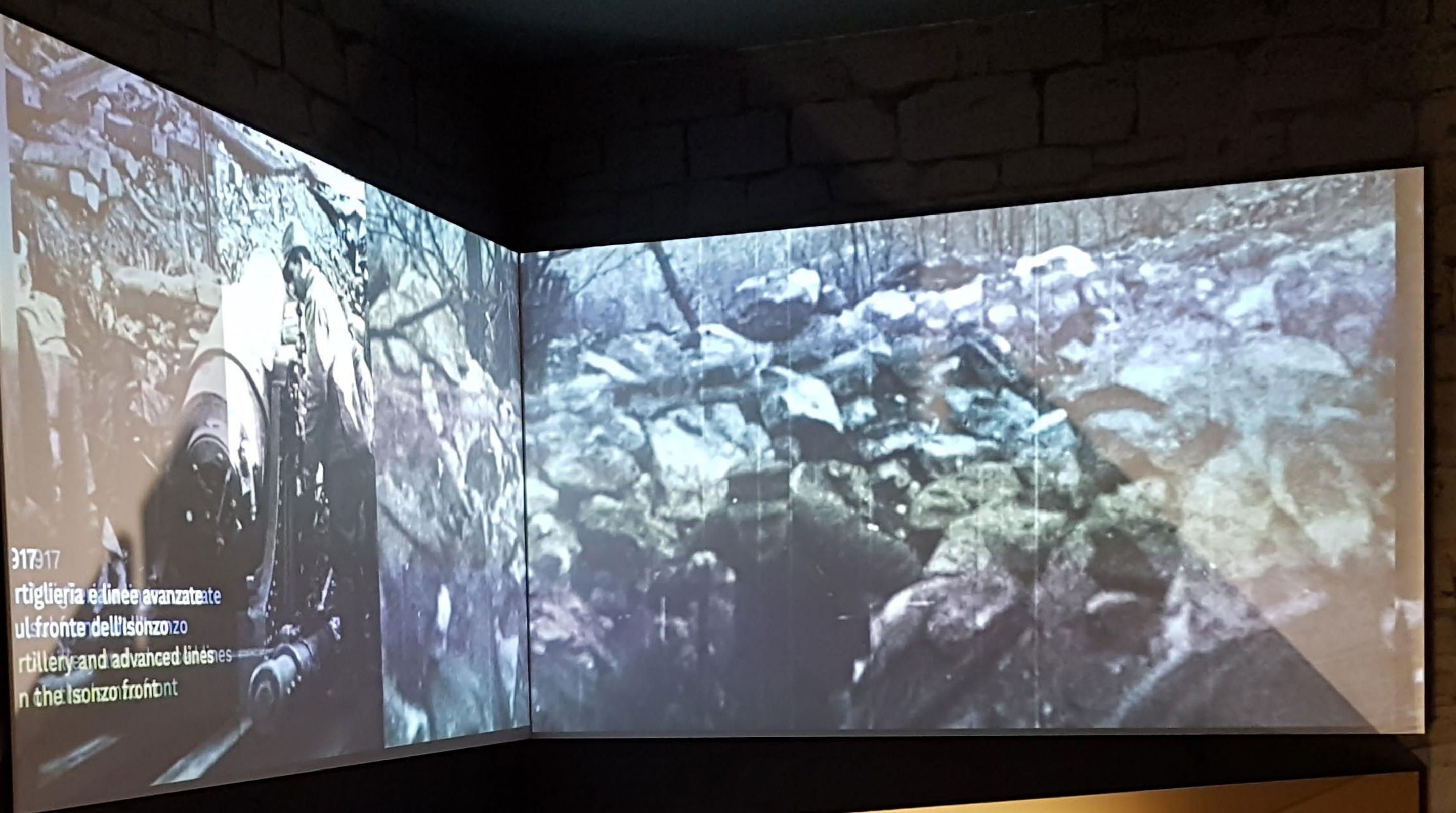


...otto la nube, a grandi vortici,
i trincea.
o mi manca di colpo.
i, alle tempie, mi fu attanagliata
morsa che sempre più stringeva.
e di un tuffo come se volesse spezzarsi.
vincolai come una serpe schiacciata sul capo.
cosa era entrato, attraverso la maschera,
mia bocca?
oco, il fuoco era entrato!

of a sudden a cloud, with great vortexes,
cluded the trench.
y breathing was suddenly stopped.
y head, at its temples, was gripped
a vise that held tightly.
y heart by a dive as if to break in half.
felt like a snake crushed at its head.
What had entered through the mask,
into my mouth?
Fire, fire had entered!

FONDO
GRANDE GUERRA
GREAT WAR
ARCHIVE

La Cineteca
del Friuli



ASSALTI ALLE
POSTAZIONI NEMICHE

Dovunque, sul San Michele, a San Martino, al monte Sei B...
all'altopiano di Doberdò, lungo le alture di Selz, questa mar...
uomini fu avventata ciecamente contro la ferocia del nemico e...
sue difese, su per la pietraia ostile... e dovunque l'urlo dell'a...
fu soverchiato dal freddo balbettamento delle mitragliatrici.
Si giunse fin sotto l'orlo del Carso... il terreno conquistato er...
stato coperto di morti; quasi tutti i reggimenti vennero presso...
annientati: non si poteva andare più oltre, senza artiglieria...
sufficiente, senza bombarde, senza nulla.

ASSAULTS ON
ENEMY POSITIONS

Everywhere, on San Michele, on San Martino, on Mount Six...
Holes, on the Doberdò highlands, along the heights of Selz, this...
of men was thrown blindly against the ferocity of the enemy a...
his defences, along hostile rocks... and everywhere the screams o...
assaults were surrounded by the cold stutter of machine gun fire.
One reached the edge of the Carso... the conquered terrain was...
covered by the dead; almost all the regiments had been practical...
annihilated: we could not go forward without sufficient artillery...
without bombardment, without anything at all.

Carlo Salsa

S A L A 3

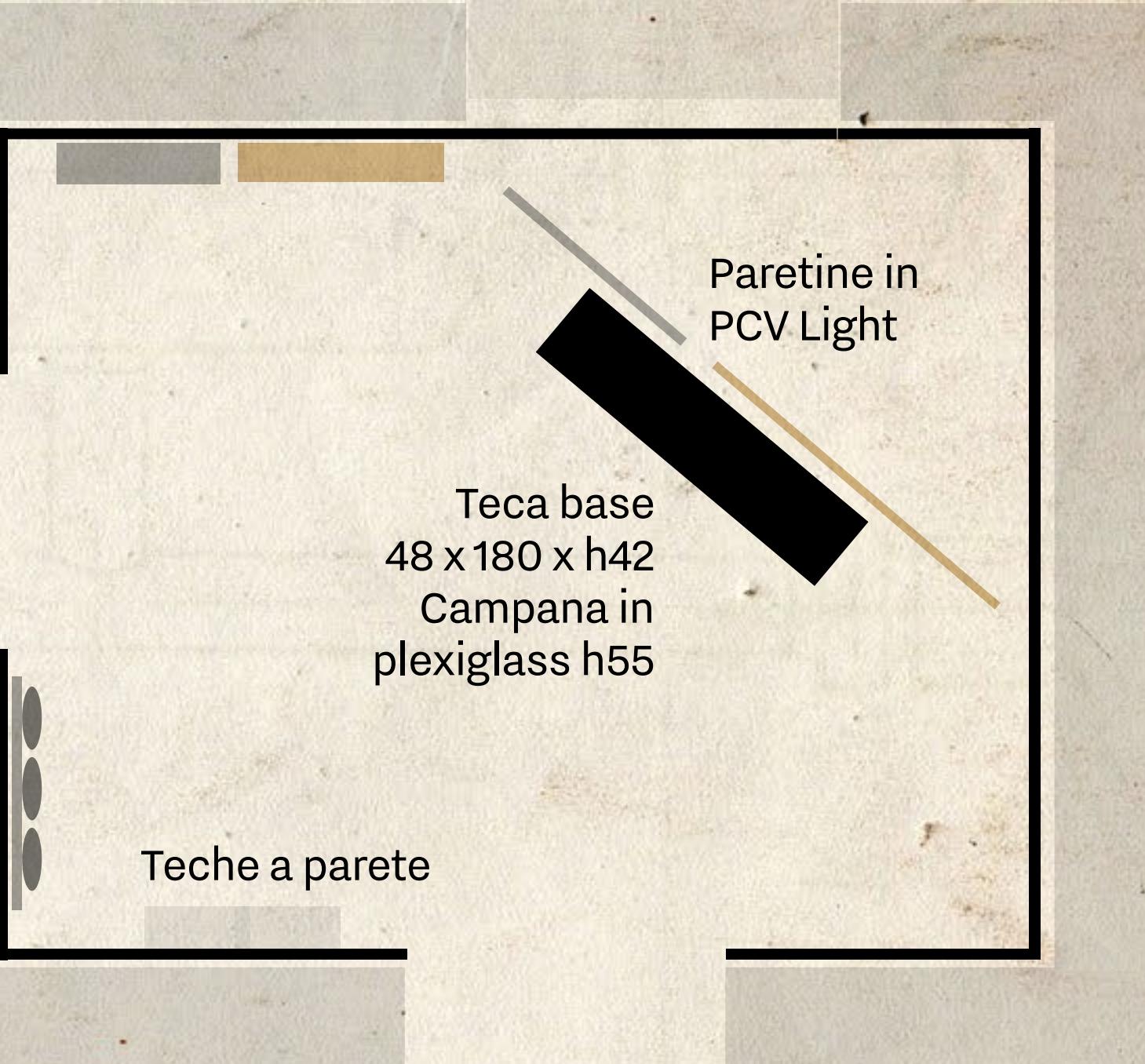
Allestimento grafico



Parete Sud-Est



Parete Sud-Ovest



Teche a parete

APP MOBILE

La realtà aumentata e la realtà virtuale a portata di mano

L'applicazione mobile dedicata al Museo Storico del Monte San Michele, è stata realizzata sia per devices con sistema operativo **iOS** che **Android** ed è scaricabile gratuitamente dai rispettivi store. Punti di forza dell'app sono i **contenuti di realtà aumentata** (AR) per le persone in visita all'area Monumentale, nonché alcuni contenuti in **realtà virtuale** (fruibili tramite Cardboard) per far scoprire agli utenti di tutto il mondo cosa riserva una visita al Monte San Michele.





Augmented Reality

per arricchire la visita con
ulteriori elementi esperienziali

Augmented reality nella cannoniera

All'interno della Cannoniera è possibile fruire di contenuti multimediali in **augmented reality (AR)**: il visitatore inquadrando l'AR target attraverso l'obiettivo del proprio smartphone vedrà apparire sullo schermo elementi tridimensionali aggiuntivi rispetto al contesto ambientale inquadrato. Le ricostruzioni riguarderanno:

Posizionamento del **Cannone da 149A**
in una delle piazze della batteria

Ambientazione del **Comando della Terza Armata**

Soldato del Genio Minatori con ambientazione
delle opere in galleria

Augmented reality percorso pedonale esterno

- 1) In corrispondenza della caverna Lukachich, un AR target permette di visualizzare sull'architrave dell'ingresso della caverna due soldati austro-ungarici seduti mentre parlano, così come testimoniato dalla nota fotografia d'epoca.
- 2) In una delle trincee del percorso si può visualizzare un soldato italiano che racconta alcuni episodi di vita al fronte.



Augmented Reality

per arricchire la visita con

ulteriori elementi esperienziali

VR e Google Cardboard

Alcuni dei contenuti realizzati per la sala 2 del Museo (ad es. tour virtuale, teaser dei video rievocativi) sono stati resi disponibili anche all'interno della app mobile. Gli utenti possono visualizzarli sia in modalità panoramica a 360° sullo schermo dello smartphone (tramite le gesture drag-rotate o orientando opportunamente il proprio dispositivo dotato di accelerometro) oppure in modalità VR, per mezzo dei visori Google Cardboard.



Tutte le funzionalità

Una **mappa interattiva** di tutto il territorio del Carso consente di visualizzare i principali itinerari riguardanti la Grande Guerra. E' possibile selezionare sulla mappa i **punti di interesse (POI)** ai quali accedere per consultare diversi contenuti informativi, sia di carattere generale, sia AR e VR dove disponibili. Il sistema di informazioni verrà integrato con i contenuti presenti nel sito "Itinerari della Grande Guerra", realizzato e gestito da PromoTurismoFVG.

Tramite il **modulo news/eventi**, gli utenti possono sempre rimanere aggiornati sulle iniziative promosse dal Museo e più in generale dal territorio in merito alle tematiche della Grande Guerra.

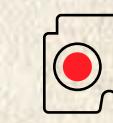
Il sistema di **notifiche push** consente di avvisare gli interessati con messaggi anche quando la app non risulta attiva.



Contenuti e funzionalità di Realtà Aumentata
Per un'esperienza più coinvolgente



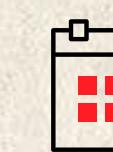
Contenuti informativi attivati tramite tag e beacon
Per aggiungere informazioni all'esperienza dell'utente



Contenuti VR visualizzabili tramite Cardboard
Per portare con se un ricordo tangibile dell'esperienza VR



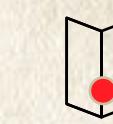
Notifiche push
Per rimanere sempre aggiornati



News e Eventi
Tutte le news e gli eventi sulla Grande Guerra in regione



Schede di approfondimento
Per saperne di più



Mappa interattiva su tutto il territorio del Carso
Per scoprire tutti i punti di interesse in regione

A black and white aerial photograph of a city that has suffered a catastrophic disaster, likely an earthquake. The landscape is filled with extensive rubble, twisted metal, and debris. In the background, some standing buildings and hills are visible under a clear sky.

MUSEO DEL SAN MICHELE

grazie per l'attenzione