

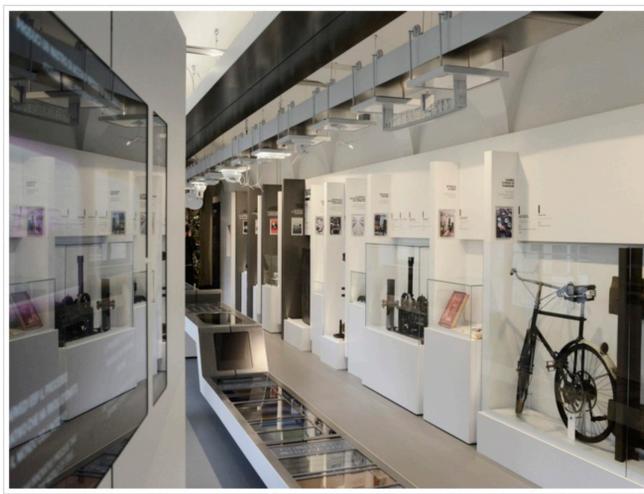
MAR 20, 2013 - 8 HOURS AGO CHOOZEIT

## IL MUSEO DELLA SCIENZA E IL SEGRETO DELL'ACCIAIO



di Andrea Peduzzi

Qualche giorno fa il Museo della Scienza e della Tecnologia "Leonardo da Vinci" di Milano ha inaugurato la nuovissima sezione "Acciaio", completamente dedicata al robusto materiale tanto caro a Conan il barbaro e a qualche milionata di industrie; noi altri di CHOOZEit abbiamo pensato bene di visitarla per voi a porte chiuse. Entrando, la prima cosa che salta all'occhio è il concept fortemente interattivo dell'area, frutto della collaborazione con lo studio **NI03**: evidentemente il museo desidera illustrare le qualità e la lavorazione dell'acciaio in maniera fresca e divertente, coinvolgendo magari i più giovani. In questo senso il punto focale dell'exhibit è un nastro che percorre l'intero spazio espositivo, sul quale è stata montata un'installazione audiovisiva (realizzata in partnership con **Samsung**) che illustra i punti chiave del ciclo produttivo dell'acciaio. E non è tutto: come già in passato, le teste d'uovo del "Leonardo da Vinci" hanno pensato bene di bussare alla porta dei new media e realizzare *Steel Hero*, un'installazione videoludica permanente a metà tra **Guitar Hero** e **Wipeout** che trascina i visitatori su un circuito mozzafiato alla guida di un veicolo futuristico. Se pensate si tratti di puro intrattenimento siete fuori strada: *Steel Hero* (sviluppato dalla sezione **Internet e Media Interattivi** del museo in concerto con **PlaySys**) attraverso il proprio gameplay racconta due processi di produzione dell'acciaio con precisione filologica. Insomma, in tempi in cui il MoMA acquisisce videogiochi nella propria collezione e il Victoria and Albert Museum offre ospitalità ai game designer, anche l'Italia dimostra di essere in corsa nella sfida dei nuovi linguaggi digitali. Sempre durante l'inaugurazione ci sono scappate tre domande all'Interactive Producer del museo **Luca Roncella** (a destra nella foto, in compagnia di **Luca Deriu** di PlaySys), che ci ha raccontato un po' lo sviluppo di *Steel Hero*.



Alessandro Grassani – Luz Photo

**CHOOZEit: *Steel Hero* è stato progettato per descrivere in maniera divertente il processo di produzione dell'acciaio. Vuoi spiegarci un po' come funziona il gioco?**

**Luca:** *Steel Hero* descrive la produzione dell'acciaio rappresentandone due processi specifici: quello **classico**, utilizzato da secoli, e quello innovativo e rivoluzionario denominato "ESP", ideato dal gruppo industriale **Arvedi** di Cremona. Il gioco è sostanzialmente un **rhythm game** che consente di simulare in maniera simbolica entrambi i procedimenti, sperimentandone peculiarità e differenze. In pratica il giocatore dovrà premere dei tasti colorati per permettere al proprio veicolo di acquisire delle specifiche icone, rispettando al contempo il ritmo di una partitura musicale dubstep scritta per aderire con esattezza alle tempistiche di lavorazione dell'acciaio.



**Come avete lavorato per sviluppare *Steel Hero*?**

La prassi di sviluppo di *Steel Hero* è stata quella che adoperiamo abitualmente per tutti i nostri prodotti multimediali interattivi: il progetto, a livello di contenuti e concept, è stato definito da un gruppo interno al museo composto da noi della sezione Internet e Media Interattivi, da alcuni curatori, dai membri del comitato scientifico e dagli allestitori. Durante le prime fasi abbiamo isolato il contenuto da comunicare e valutato i linguaggi più adeguati per raccontarlo. Nel caso di *Steel Hero* una delle nostre esigenze chiave era di restituire in maniera immediata le differenze tra i due processi cui accennavo prima, entrambi legati a un immaginario piuttosto distante da quello della gente comune. Sulla scorta di queste necessità abbiamo immaginato un'esperienza di tipo videoludico (linguaggio padroneggiato dai giovani e non solo) molto accessibile, dopodiché abbiamo steso un progetto esecutivo per definire il genere di gioco e il gameplay, senza mai perdere di vista i contenuti. A quel punto è scattata la seconda fase. Abbiamo coinvolto il team di sviluppo vero e proprio (l'azienda milanese PlaySys) che, lavorando sulle nostre idee di design, ha prodotto tutto il comparto tecnico attraverso il motore di gioco Unity, elaborando l'interfaccia, la colonna sonora e soprattutto i modelli poligonali presi pari dalle strutture industriali dello stabilimento Arvedi, mappato tramite filmati e fotografie. Durante la lavorazione tra noi e lo sviluppatore c'è sempre stato un flusso serrato d'informazioni per amalgamare al meglio le componenti ludiche e tecniche con i contenuti di taglio scientifico: questo perché il gameplay di *Steel Hero*, avendo un fine educativo, non può permettersi di passare informazioni sbagliate al giocatore. Stiamo parlando di un gioco che deve saper metaforizzare e comunicare le componenti di un processo industriale reale e molto codificato.



Alessandro Grassani – Luz Photo

**Questa non è la prima volta che i videogiochi entrano nel museo della Scienza e della Tecnologia "Leonardo da Vinci": già in passato alcune sezioni sono state arricchite da prodotti interattivi. Come vedi il futuro del linguaggio videoludico in relazione a istituzioni culturali come la vostra? Cos'hanno da offrire i videogiochi a un museo?**

I videogiochi possono fornire l'accesso ai contenuti di un museo in maniera più efficace rispetto ai media tradizionali. Naturalmente ciascun medium ha delle peculiarità che vanno rispettate, ma a mio avviso il linguaggio videoludico al momento possiede gli strumenti migliori per fornire informazioni in maniera divertente e precisa, e questo va a vantaggio delle istituzioni che hanno necessità di divulgare argomenti complessi a un pubblico di massa (nel nostro caso parliamo di scienza e tecnologia). Qui al "Leonardo da Vinci" già da alcuni anni sviluppiamo prodotti multimediali interattivi, come ad esempio quello ospitato dalla sezione "Industria Chimica di Base". Naturalmente il tempo che gli utenti possono dedicare alle nostre esperienze ludiche è limitato, e questo ne influenza la progettazione, tuttavia l'innesto di videogiochi nei musei è un progetto *in fieri* nel quale investiremo sempre più risorse.