

Gramsci è raccontato ispirarsi alla forma iconica degli occhiali con le lenti ovali, l'avanguardia artistica russa e i caratteri dei giornali per cui Gramsci scriveva. Questi elementi si fondono nel nuovo marchio dal design minimal e moderno: nel pittogramma le iniziali AG (il triangolo e l'ovale) si intersecano simulando l'opera di El Lissitzky; il lettering richiama una prima pagina di giornale, i cui diversi caratteri accostati si ritrovano in tutta l'immagine del museo.



I concetti si ripetono e si ricompongono per definire il sistema grafico caratterizzato da geometrie pulite, linee che guidano visivamente il visitatore, caratteri tipografici dalla forte personalità che richiamano l'attenzione e descrivono la sequenzialità del percorso museale.



All'accoglienza verrà rilasciato il biglietto d'ingresso con un QR code che rimanderà il visitatore alla web app dedicata. Sarà possibile accedere alla mappa del museo; si potrà usufruire dell'audio guida in diverse lingue; ci sarà un percorso sonoro che guiderà i visitatori aumentando l'inclusività dell'esposizione e l'esperienza sensoriale; si avranno inoltre a disposizione integrazioni all'esperienza virtuale, giochi interattivi per i bambini e un podcast di racconti.



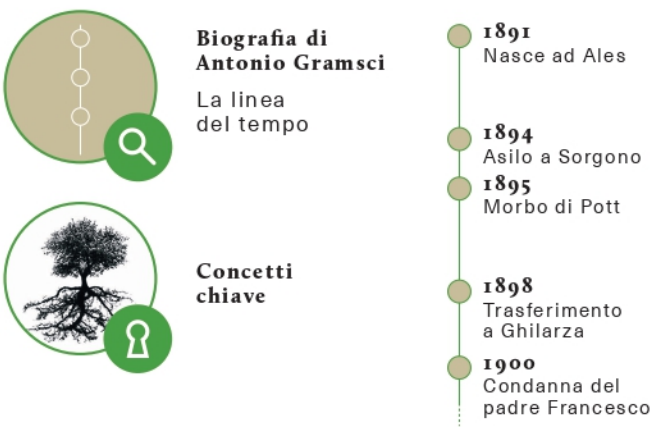
Le applicazioni multimediali sono progettate in funzione del potenziamento dell'esperienza di visita. Verranno visionate le scansioni originali delle lettere attraverso i dispositivi forniti o in possesso dei visitatori, sarà possibile ritrovarsi virtualmente nei luoghi dove è stato Antonio Gramsci o che sono di particolare interesse in relazione al suo percorso nel nostro territorio.



Sarà inoltre possibile visitare in prima persona la cella di Gramsci, ricostruita fedelmente in 3D. Questa tecnologia permette di poter recuperare luoghi ed oggetti andati perduti, così da vederli come erano all'epoca.



Per estendere il grado di fruibilità degli spazi e dei contenuti museali, in modo da tenere in considerazione le esigenze di un maggior numero di persone, siano esse abili o con disabilità, è fondamentale il ruolo della web app, che mediante i contenuti audio fornisce informazioni esaustive sulla collezione. Inoltre risulta una soluzione particolarmente sostenibile perché permette di non ricorrere più al materiale stampato, gli unici strumenti necessari alla visita saranno smartphone e auricolari, già in possesso del visitatore. Verrà creato un percorso sensoriale con ricostruzioni tangibili di alcuni oggetti dell'esposizione, utili ad ampliare la proposta per i visitatori con disabilità e fornire a tutti ulteriori strumenti di comprensione.



Nella web app saranno inclusi contenuti pensati per i bambini e le scolaresche. Verranno inseriti contenuti di riepilogo utili a fissare i concetti (linea del tempo e concetti chiave), ebook e pubblicazioni adatti alla formazione dei ragazzi.

