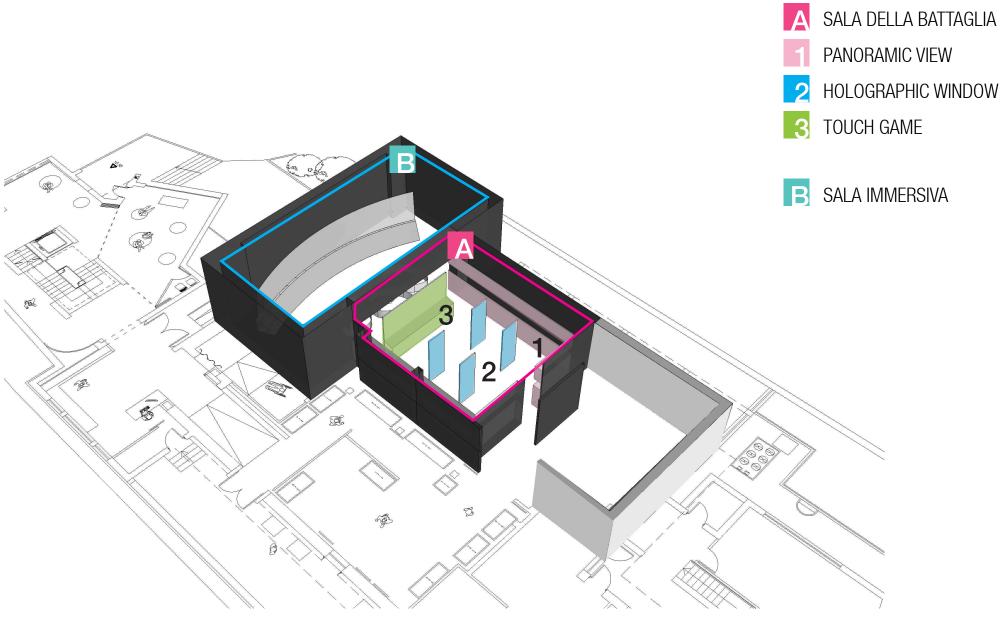
OPENLAB COMPANY



CANNE DELLA BATTAGLIA

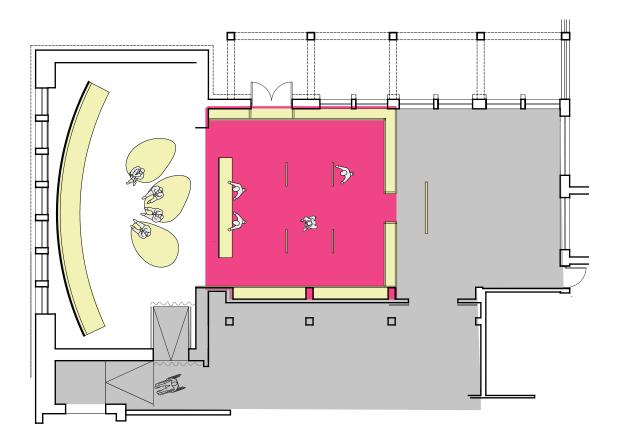


CANNE DELLA BATTAGLIA
Percorso Multimediale



SALA DELLA BATTAGLIA

L'intera sala è stata completamente ripensata semplicemente assegnando alla luce la responsabilità del racconto. Annullando il contesto "annerendolo" in modo da marcare i dettagli "senza distrazioni" in una oscurita' confortante. Come quella necessaria per un racconto fiabesco.









PANORAMIC VIEW

La sala scura sarà cinta da una fascia luminosa di reperti e restituzioni iconografiche del territorio circostante.

L'illuminazione sarà puntuale per garantire un percorso esperienziale e sonoro, dove lo spettatore tra trasparenze e immagini suggestive potrà partecipare ad una visione in grande scala del tema trattato dalla sezione

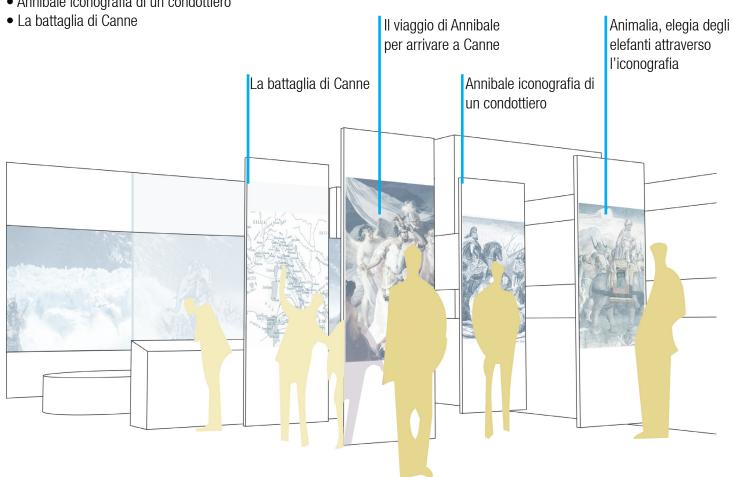






HOLOGRAPHIC WINDOW

- 4 Schermi olografici ognuno dedicato ad un tema:
- Il viaggio di Annibale per arrivare a Canne
- Animalia, elegia degli elefanti attraverso la vastissima iconografia
- Annibale iconografia di un condottiero







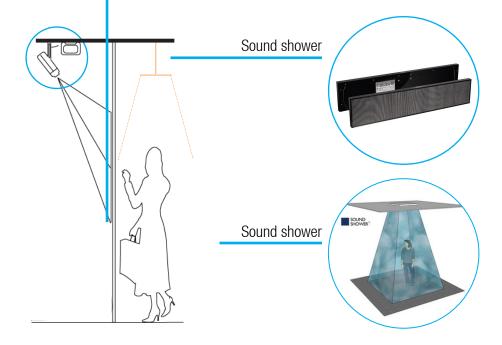


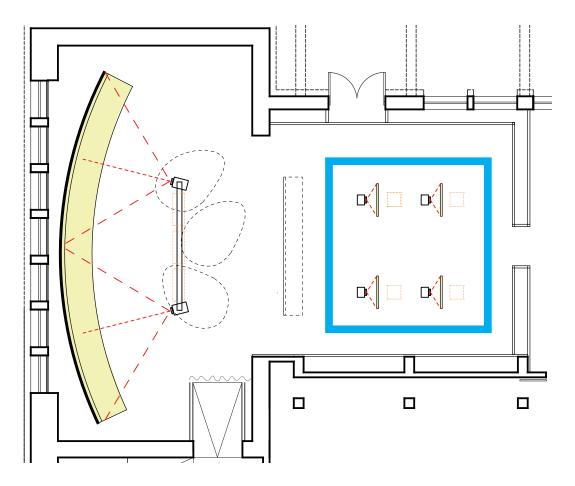
HOLOGRAPHIC WINDOW

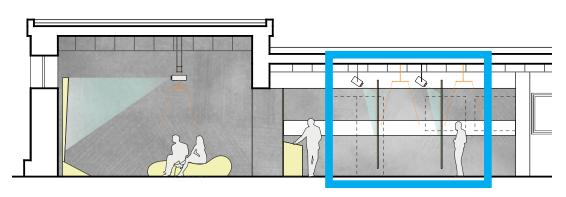


Proiettore ad ottica corta

Pellicola trasparente per schermo olografico, ad alta risoluzione, antiriflesso, per ambienti interni 70", formato 16:10



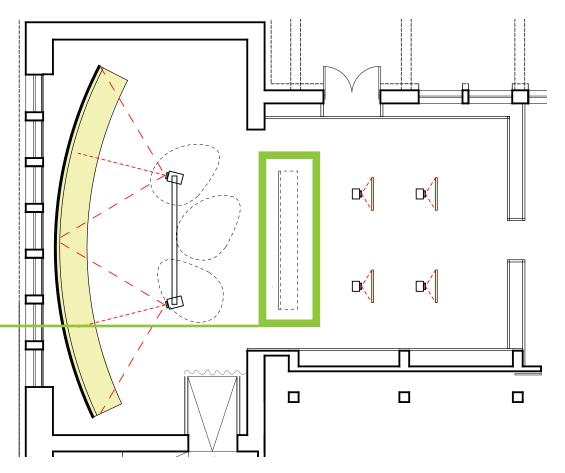




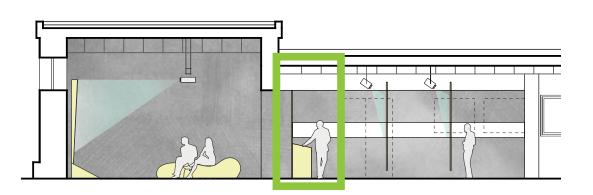
TOUCH GAME

La zona sarà separata da una lastra oscurante alla quale sarà addossato un bancone con 2 grandi touch screen con i due temi interattivi

- -Praparati alla battaglia
- -Scegli la tattica







TOUCH GAME - PREPARATI ALLA BATTAGLIA

Monitor interattivo Multi-Touch da 55" con Android integrato. Disponbile come opzione PC standard OPS integrabile nel monitor (cod. 306701).



Simulazioni della battaglia

PREPARATI ALLA BATTAGLIA



TOUCH GAME - SCEGLI LA TATTICA





Ipotesi di design del case per il monitor interattivo Multi-Touch

Simulazioni della battaglia

SCEGLI LA TATTICA

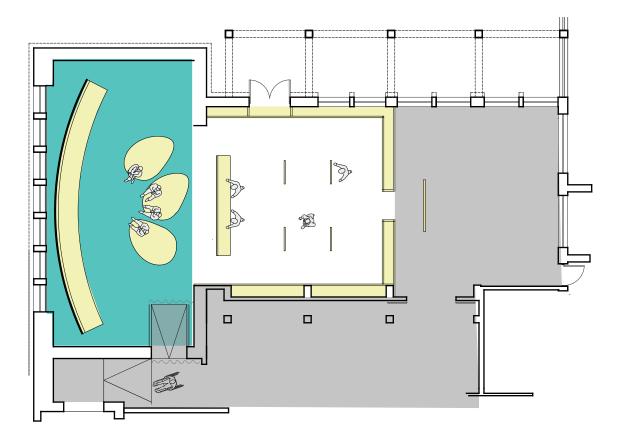




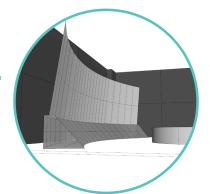
SALA IMMERSIVA

Il terzo spazio con un grande schermo curvo ad altissima definizione ospiterà ricostruzioni 3D della battaglia, il territorio con riprese droniche restituendo una condizione immersiva dello scontro tra romani e cartaginesi del 2 agosto del 216 a.C.





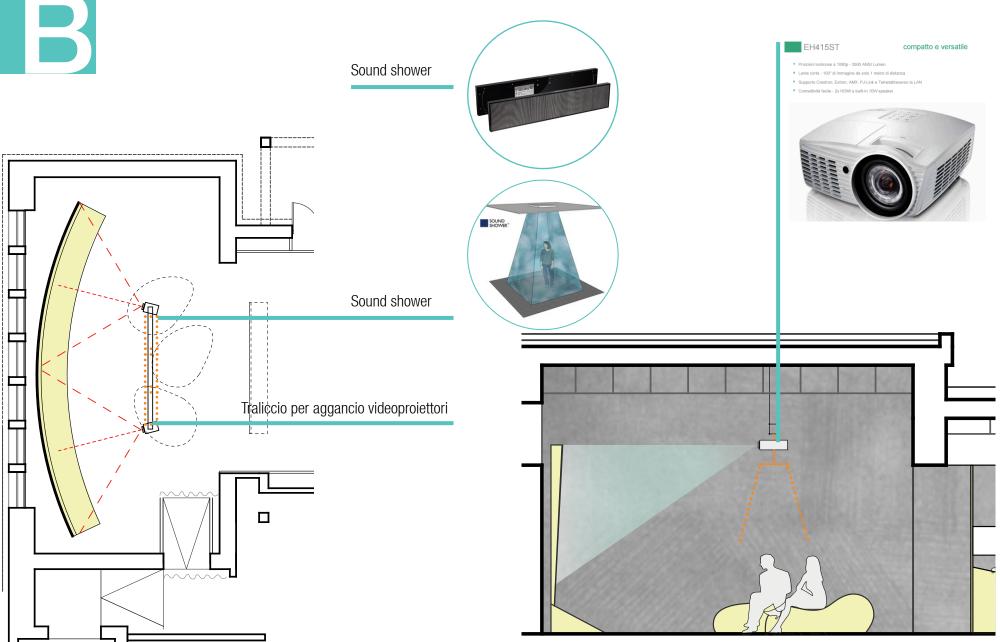
Inclinazione dello schermo per aumentare l'effetto immersivo



Sistema di sedute



SALA IMMERSIVA



REFERENZE

















OPENLAB COMPANY



CANNE DELLA BATTAGLIA VIDEO/Sala Immersiva

IDEAZIONE

VIDEO/Sala immersiva



PROGETTAZIONE ricerca delle fonti

storyboard

REDAZIONE

cartelle di testo con sceneggiatura, cartelle di testo per schede di approfondimento, traduzioni in lingua e ricerca iconografica

PRODUZIONE

produzione di videofilmati

materiale video: riprese di archivio, riprese da effettuare con e senza drone e materiale da comprare; possibile uso di ricostruzioni 3d e mappe grafiche animate.

Oggetti di scena, costumi e comparse per scene di gruppo

Editing video-audio (con inserimento di testi e/o voiceover)

IDEA

Realizzazione di un film della durata di circa 8 minuti.

Tema del filmato è la battaglia di Canne, una delle più studiate a livello tattico-militare.

Si vuole dividere il filmato in macroaree:

la prima in cui viene presentato il territorio e gli schieramenti che ne presero parte. Il luogo della battaglia, attraverso riprese aeree con drone e gli schieramenti con l'utilizzo della grafica animata;

la seconda si concentra sui protagonisti della guerra: i generali romani Lucio Emilio Paolo e Gaio Terenzio Varrone e il cartaginese Annibale;

ad una terza area se ne susseguirà una quarta, in cui alle tattiche militari si alternano le scene della guerra, con le spiegazione di quali furono le mosse vincenti dell'esercito cartaginese;

infine un epilogo dove ai numeri della battaglia si sovrappongono le immagini della zona archeologia di Canne della Battaglia.

INQUADRAMENTO STORICO E DESCRIZIONE DELL'AREA

Posizionamento geografico attraverso l'uso di mappe animate e riprese aeree lungo il fiume Ofanto e le pianure circostanti.

Descrizione degli schieramenti con l'utilizzo di grafica animata e la possibilità di uso di una voice over nella descrizione delle cause della battaglia.





Inquadramento storico

Dopo aver completato l'unificazione dell'Italia peninsulare, i Romani si dovettero confrontare con Cartagine, superiore a loro per ricchezze, organizzazione militare ed esperienza politica. Era in gioco il predominio nel Mediterraneo. Roma poteva trasformarsi in una repubblica imperiale occidentale o sparire di scena senza quasi lasciare traccia. La battaglia di Canne del 2 agosto del 216 a.C. è stata una delle principali battaglie della seconda guerra punica, ed ebbe luogo in prossimità dell'omonima città nell'attuale Puglia.

PROTAGONISTI

Annibale, Lucio Emilio Paolo e Gaio Terenzio Varrone

Presentazione dei personaggi principali del conflitto. Uso di citazioni di letterati del tempo per descrivere i personaggi.

Riprese da comprare e da effettuare, con ricerca storica delle fonti.





SCENE DI GUERRA

Schieramenti Scene della battaglia Tattiche belliche

La battaglia di Canne si aprì con una serie di schermaglie della cavalleria: sulla sinistra romana, i cavalieri italici non riuscirono ad agganciare gli elusivi Numidi, mentre sulla destra fu la cavalleria celtica e iberica a caricare. La cavalleria pesante di Annibale compì un'azione non comune nella storia militare: fece ben tre cariche nell'arco della battaglia, dimostrando di essere non solo sotto controllo, ma eccezionalmente misurata nello sforzo. Innanzitutto sulla sua ala caricò la cavalleria romana che, stretta com'era tra il fiume e la fanteria che stava avanzando, cedette dandosi alla fuga. Invece di mettersi all'inseguimento dei fuggitivi, si raccolse e, muovendo sul retro della fanteria romana che stava attaccando il centro avanzato dello schieramento cartaginese, con una seconda carica piombò addosso agli Italici ancora impegnati contro i Numidi. Nel frattempo il centro punico aveva già cominciato a indietreggiare lentamente, incalzato dalle pesanti colonne romane, sempre più compresse al centro a causa del progressivo convergere dei legionari all'istintiva ricerca di un contatto con il nemico.

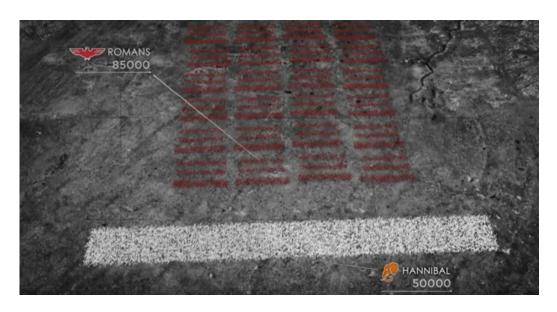
Con il ripiegare lento e continuo di galli e iberici, lo schieramento mantenne la forma ad arco ma passò dall'arco convesso iniziale ad un arco concavo. Era quello che Annibale attendeva e sperava. La fanteria romana si era spinta troppo avanti e, senza la protezione della cavalleria ormai in fuga, si trovò ai lati i veterani africani che chiusero la morsa, con perfetto sincronismo. Operarono un cambio di fronte e caricarono con forza portando scompiglio nelle serrate formazioni romane. La trappola di Canne è chiusa. La cavalleria pesante cartaginese assesta il colpo mortale ai romani caricandoli alle spalle. I Numidi, intanto, si gettavano all'inseguimento dei nemici in fuga. La fanteria romana era ormai circondata.







SCHEMA DELLE FASI DELLA BATTAGLIA









EPILOGO

Le conseguenze e i numeri della battaglia, i morti e i vincitori su riprese in volo dell'area archeologica di Canne della Battaglia





Nonostante la superiorità numerica, le legioni romane furono letteralmente fatte a pezzi; cadde il console Emilio Paolo; cadde il console dell'anno precedente, Gneo Servilio; cadde l'ex maestro dei cavalieri Minucio Rufo; e con essi, tra la folla dei morti anonimi, perirono entrambi i questori, ventinove tribuni militari, cioè quasi tutta l'ufficialità legionaria, ottanta senatori e un numero imprecisato di cavalieri. Polibio, parla di ben 70.000 morti, mentre Tito Livio, riferisce di 47.500 fanti, 2.700 cavalieri, 19.000 prigionieri e 15.000 fuggitivi, tra cui il console Terenzio Varrone, responsabile del disastroso piano di battaglia.

Annibale, invece, perse 6.000 Galli, 1.500 Spagnoli e Africani e 200 cavalieri: aveva ottenuto la più brillante vittoria della sua carriera e si consacrava uno dei più grandi condottieri della storia.