

#gonews.it®

Empolese | Valdelsa

mercoledì 9 maggio 2018 - 17:15



Sei uno studente?  
Risparmia il 65% su Creative Cloud  
Accedi alle app giuste per diffondere

HOME EMPOLESE - VALDELSA

&lt;&lt; INDIETRO



Internet illimitato  
29,95€/MESE  
TUTTO INCLUSO

## 10 anni di Centro\*Empoli, inaugurata l'area multimediale 'BacoGigi'

28 ottobre 2017 14:12

Attualità

Empoli

Facebook

75

Twitter

WhatsApp

Google+

E-mail



Un'area multimediale per bambini, la prima in Italia all'interno di un centro commerciale, che permette ai più piccoli di giocare interagendo con la proiezione delle animazioni da essi disegnate: è "BacoGigi", innovativo progetto che si è inaugurato oggi all **CENTRO\*Empoli coop.fi**, in **via Raffaello Sanzio n.199**, ovvero un teatrino a forma di mela bianca e rossa, con un bruco verde, situato all'interno dell'enorme parco giochi gratuito per bambini di **300 mq** interni e esterni, che si sviluppa tra giochi in legno, scivoli e vari divertimenti.

Basato sulla tesi di laurea sperimentale in "Interior design" di **Fosco Gramigni** e **Matteo Iardella**, due studenti di **Istituto Europeo di Design di Firenze**, grazie alla collaborazione tra **IED Firenze** e **Unicoop**, e realizzato da **Studio ARCABI Associates**, il primo **BacoGigi multimediale** è dedicato ad un **target di bambini principalmente tra i quattro e i dodici anni**. Il progetto si compone da una struttura esterna, ispirata alla "mela mangiata dal bruco", ed una struttura interna, che ricorda "un torsolo di mela", in corian: dal torsolo di mela sbucca fuori il "BacoGigi", una stanza multimediale interattiva in cui i bambini colorano dei disegni di animali, li scansionano dalla testa del baco, e ci giocano in un paesaggio animato. Molte le

iniziative in programma, a ingresso libero, che animeranno quotidianamente l'area, con gli esperti de **La Via dei Colori Onlus**.

Dice **Unicoop Firenze**: "Il BacoGigi che presentiamo oggi è l'evoluzione delle aree giochi presenti nei nostri centri commerciali, un progetto che segue le nostre parole chiave, ovvero **cultura, educazione e sociale**. Vogliamo andare incontro ai nostri visitatori, che hanno così una ulteriore possibilità di affidare il proprio bambino ad un addetto esperto, godendosi con tranquillità e serenità lo shopping all'interno del centro commerciale. Abbiamo pensato di creare un'esperienza totalmente sensoriale all'interno dell'area multimediale, ma senza tralasciare un ricordo materiale, il quale potrà essere composto oltre che dal disegno creato dal bambino, da una piccola scatola contenente pennarelli colorati e da un piccolo libro da riempire".

L'inaugurazione dell'area si colloca all'interno della tre giorni organizzata da **Unicoop** per festeggiare **i 10 anni del centro commerciale di Empoli**, con varie iniziative in programma, tra cui **l'inaugurazione della sala registrazione audiolibri e il contest di danza** per la selezione dei talenti che si esibiranno a Danza In Fiera 2018, alla presenza di una giuria composta da coreografi e ballerini provenienti da Amici di Maria De Filippi e da Ballando con le Stelle, special guest **Marcello Sacchetta**. L'evento si chiuderà **domenica 29 ottobre alle ore 15 con la "camminata ludica" per il restauro della fontana di Piazza Farinata degli Uberti**. Partenza dal portico di CENTRO\*Empoli, con animazione, punto ristoro e caccia al tesoro per bambini. L'evento è in collaborazione con UISP Empoli Valdelsa, La Via dei Colori Onlus; intrattenimento con CAM - Centro Attività Musicali di Empoli. Domani, ritirando la t-shirt presso il corner dedicato all'evento nel portico di CENTRO\*Empoli, il contributo di 5€ verrà interamente devoluto al restauro della fontana (per informazioni [www.centroempoli.it](http://www.centroempoli.it)).

**La Via dei Colori Onlus**, punto di riferimento in Italia per minori e minoranze vittime di maltrattamenti in strutture scolastiche e assistenziali, che collabora da tempo nei vari centri di Unicoop Firenze (Montecatini, Lastra a Signa, Cascina, Sesto e Arezzo), organizzerà in maniera continuativa **attività formative e numerose esperienze multidisciplinari** all'interno del centro e dell'area multimediale, sotto il titolo di "**Officine a colori**". Le attività sono rivolte ai bambini (ma non è preclusa la possibilità di partecipazione degli adulti laddove possibile) e hanno come obiettivi quello di favorire lo sviluppo e il rafforzamento delle competenze emotive, cognitive e sociali del bambino, promuovere la conoscenza dei propri diritti inalienabili, migliorare la capacità resiliente dei bambini. Lo strumento principale sarà il gioco, nel senso più ampio del termine e nelle forme più svariate, con tutta la serietà che si riconosce a questa attività umana (attività in programma ogni giorno dalle ore 15 alle 19, per il programma completo <http://www.laviadeicolori.org>).

#### Ulteriori dettagli - BacoGigi multimediale

Da un punto di vista architettonico, è stata compiuta una ricerca di stile e di tendenze, per affrontare il progetto nella maniera più contemporanea possibile, analizzando le tendenze a livello mondiale per avere una consapevolezza progettuale che più rispetti le esigenze del committente e il contesto lavorativo. **La qualità dello spazio di un servizio per l'infanzia è un aspetto centrale del rapporto educativo con i bambini. Infatti, il messaggio che il bambino riceve dall'ambiente fisico influenza i suoi comportamenti sociali e cognitivi.** I bambini hanno con lo spazio un legame affettivo ed emotivo molto più intenso rispetto agli adulti, possiedono forti sensibilità e competenze percettive perché vivono lo spazio con tutto il corpo e gli attribuiscono un senso attraverso gli odori, i suoni, gli stimoli visivi.

Per l'infanzia è necessario che si incontrino e dialoghino discipline diverse: l'architettura, la pedagogia, la psicologia, l'antropologia. La qualità degli spazi dipende da come questi saperi riescono ad interagire in modo da produrre contesti ambientali che tengano conto di molteplici aspetti collegati alla crescita del bambino, come pure di altri fattori propriamente architettonici, come la forma degli spazi, la loro organizzazione, l'insieme delle percezioni sensoriali legate alla luce, ai colori, alle sonorità, alle suggestioni tattili. Nella prima parte del concept è stata sviluppata l'estetica della struttura, analizzando il BacoGigi quindi il "bruco", e modellando la struttura come se fosse una mela mangiata da quest'ultimo. Iniziando a sottrarre dalla mela alcune parti e rendendola cubica si è arrivati alla struttura finale esterna, con i fori che fungono da gioco per i bambini, creando in loro curiosità. La struttura è totalmente usufruibile dal bambino che può interagire con essa.

La seconda parte del concept è stata rivolta alla multimedialità, all'interno del torsolo della mela è stata creata un'area multimediale con il quale il bambino può giocare, in cui sulle pareti sono video-proiettate immagini interattive che il bambino può animare a suo piacere tramite il movimento. Fondamentale il binomio tra divertimento e educazione, **in modo che il bambino accosti un momento di gioco a un momento d'istruzione meno formale**, il tutto portato ad un livello interattivo e creativo così da non perdere il rapporto con la materialità e la creatività del bambino.

#### Come funziona Bacogigi multimediale

La proiezione animata viene creata direttamente dal bambino attraverso un disegno su foglio, dopodiché il disegno, tramite una scansione, viene proiettato sulla parete, così che ogni bambino avrà il proprio e disegno personalizzato, con il quale potrà giocare all'interno dell'area multimediale. Nell'area esterna sono presenti dei fori, come quelli che crea il bruco nella mela, che permettono ai bambini di interagirci così che si crei un area divertimento anche all'esterno. La tecnologia si basa su una piattaforma tecnologica all'avanguardia: l'uso della realtà aumentata e delle più sofisticate tecniche di riconoscimento e analisi dell'immagine consentono di far prendere vita ai disegni dei bambini coinvolgendoli all'interno di un mondo animato. La componente software alla base del progetto è stata realizzata ad-hoc da **ESIMPLE**, sulle specifiche derivanti dalla tesi dello IED, trasformando così un'idea creativa e brillante in una realtà tangibile ed accattivante.

### Come è realizzato Bacogigi

La struttura prende ispirazione dalla mela, è una struttura con il quale il bambino può interagire oltre che ad utilizzare la tecnologia all'interno. I "buchi" della mela stimolano la curiosità del bambino che può passare attraverso essi, i colori sono ripresi dalla mela bianca all'interno e rossa fuori. Il materiale utilizzato per la mela è il Corian, il quale non pone limiti per alla modellazione della struttura. Il Corian è inoltre un materiale di facile manutenzione e di grande durezza, non si sfalda e resistente alla luce diretta del sole ed il suo colore si mantiene immutato nel tempo. La sua superficie è gradevole al tatto e molto resistente quindi il bambino quando interagisce con essa non rischia di comprometterla o di compromettere se stesso. La bellezza di questo materiale risiede nella capacità di congregare bellezza estetica e funzionalità. Essendo un materiale con una superficie non porosa è molto igienico e non favorisce la crescita di batteri o funghi. Nel progetto, la struttura è stata divisa in tre momenti: "area disegno", dove è stato inserito un tavolo contenitore, al cui interno sono state previste delle sedute estraibili per i bambini nel momento del disegno; "area scansione", dove è stato realizzato un bruco con la tecnologia che dà l'input alle aree multimediali; "il torsolo della mela" nel quale il bambino troverà il suo personaggio proiettato e potrà divertirsi con esso. Al suo interno sono inseriti quattro proiettori che permetteranno una proiezione a 360°.



Fonte: Ufficio Stampa

[Tutte le notizie di Empoli](#)

[<< Indietro](#)

Promosso

Da semplice segretaria a 44.500€ al mese: la storia di chi ce l'ha fatta!

[forexexclusiv.com](http://forexexclusiv.com)

Promosso

**Guarda Anche**

Fino a 9.000€ al mese con le Azioni Amazon. Ecco come iniziare