

## Itinerario dei Musei del Mare e delle lagune in Sardegna

### Comune di CAPOTERRA

### Museo della Laguna di Santa Gilla nella struttura denominata “Casa Spadaccino”



Il nome MULAG costituisce l'abbreviazione del MUseo della LAGuna, e contiene i colori tematici dei vari allestimenti, nonché un segno grafico riferente sia i temi architettonico del luogo (le 5 arcate rappresentano gli archi d'accesso alla casa Spadaccino) che il tema faunistico ambientale nonché paesaggistico del fenicottero rosa.



Il Comune di Capoterra, con il Progetto Gritaccess realizzerà l'allestimento del Museo della Laguna di Santa Gilla presso la Casa padronale denominata "Casa Spadaccino".

Il Museo sarà un luogo ove condividere testimonianze dell'evoluzione del territorio in cui sorge, attraverso le raccolte di piante ed animali, ma anche le testimonianze della storia e del rapporto fra l'uomo e l'ambiente che lo circonda.

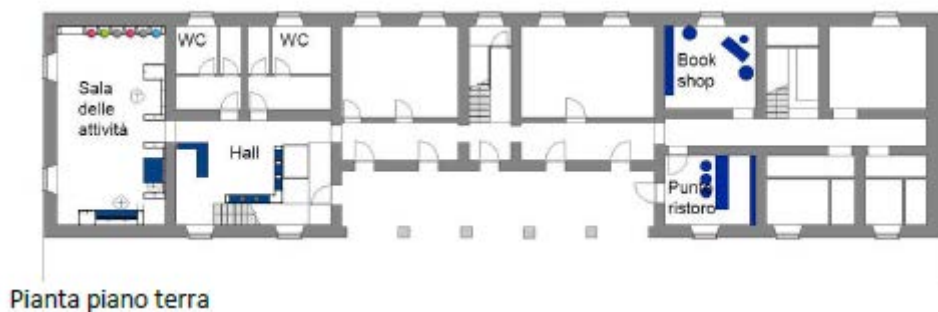
Nel museo troveranno spazio non solo gli aspetti naturalistici ed eco-sistemici della Laguna, ma anche testimonianze del vissuto del territorio di Capoterra e del suo rapporto con la laguna, le miniere, l'agricoltura, l'enogastronomia.

Articolato in tre sezioni – le Genti, gli Habitat, la Storia, – il progetto del nuovo percorso espositivo prevede una serie di rimandi con i luoghi fisici del territorio lagunare, per far rivivere i suoni, gli odori, le sensazioni dell'ambiente lagunare in un percorso che sviluppa in parallelo "parte espositiva" e "dimensione educativa".

L'allestimento svilupperà tre macro temi che sono: gli habitat, il paesaggio e le genti.

La concezione progettuale mira a creare uno spazio di interazione fisica e virtuale tra i contenuti dell'allestimento e il visitatore, in particolare si evidenziano:

sezione introduttiva (colore blu) comprendente la hall di ingresso e la sala al piano terra detta "sala delle attività", all'interno della quale è prevista l'installazione di una parete digitale detta social board, sulla quale verranno proiettati dei video informativi sul territorio e sul museo e che sarà in grado di creare un archivio digitale di video e foto pubblicate all'interno dei più diffusi social network contenenti hashtag MULAG



Il MULAG dovrà essere sicuramente moderno, dinamico e interattivo tra il visitatore ed il territorio. Il percorso verrà guidato all'interno del MULAG mediante colori a diversa gamma cromatica accompagnando il visitatore per ogni step di soggiorno.





Planimetria piano alto

Al piano alto troviamo gli altri ambienti tematici:

gli habitat (colore rosso) sviluppa il tema dell'ambiente lagunare in una visione micro e macroscopica delle specie viventi presenti. In questa sezione l'interazione principale tra visitatore e contenuto sarà svolta da un acquario virtuale, interattivo tramite cui il fruitore potrà interagire con le riproduzioni delle specie animali e vegetali del "mondo sommerso", con un contenuto scientifico volto a dare informazioni puntuali attraverso un'esperienza diretta.



Fotomontaggio del habitat virtuale della laguna



Acquario virtuale dove la fauna subacquea e non della laguna può interagire con i visitatori

Il paesaggio (colore verde) verrà realizzato all'interno di due salette adiacenti attraverso lo sviluppo di un'interazione digitale con esperienza di virtual tour, con volo sulla laguna a 360°. Le genti (color celeste) sarà sviluppato mediante il racconto della vita del laguniere attraverso gli strumenti e le attrezzature tipiche del mestiere, anche in questa sezione verrà realizzata una esperienza interattiva dedicata prevalentemente ai bambini che saranno coinvolti nella "cucitura" delle reti secondo il loro personale approccio creativo.



Nell'ottica di valorizzare l'immagine del museo MULAG è stato studiato il posizionamento nello spazio esterno antistante l'ingresso di un logo particolare, stampato in grande formato e retro illuminato accompagnato dal posizionamento di un "ciu" (imbarcazione tipica dei pescatori della laguna) che consentirà al visitatore di poter accedere, scattare delle foto e contribuire alla diffusione dell'immagine del MULAG