



exhibición**activa**
diseñamos emociones

El mundo **On-Line** ofrece todo lo necesario para vivir. Pero nuestras sensaciones no viajan por satélites. Y necesitamos del mundo **On-Site** para experimentar. exhibición **activa**®. transforma contenidos en experiencias: creamos edificios, museos y espacios que hablan, conectan, interactúan y sienten al ritmo de la gente.



Haciendo que la Magia exista!

DISEÑANDO ON SITE 360°

El aprovechamiento del tiempo libre, la promoción del turismo y el advenimiento de la tecnología, promovieron la demanda de experiencias participativas y destinos de entretenimiento. Estas propuestas agregan valor a sitios patrimoniales, locaciones geográficas, espacios de interés histórico o necesidades corporativas, por nombrar algunos ejemplos.

CONCEPTO & DISEÑO

En todos los casos, nuestras tareas pueden incluir:

- Investigación y posicionamiento
- Estrategia de persuasión
- Desarrollo de la narrativa creativa e ideas conceptuales
- Primeros bocetos
- Dirección general creativa
- Dirección de arte
- Presupuesto de proyecto, costos e ingresos
- Planeamiento general de arquitectura y diseño
- Diseño de Displays
- Diseño Gráfico
- Diseño de textos
- Diseño de escenografías
- Ideas, guiones y storyboards para piezas de Audio/Video e interactivas
- Ideas y dir. de arte para esculturas, obra artística y dispositivos físicos
- Manejo de proyecto y equipo de trabajo
- Dirección de la construcción, fabricación y producción

Desde el año 2000, en exhibiciónactiva® creamos espacios que ponen en valor el patrimonio de una región, área, país o empresa, utilizando los principios de la Interpretación. El mundo on-line no puede ser atravesado por las sensaciones. Por ello, desarrollamos experiencias on-site 360° para un público que hoy busca vivir emociones renovadoras y reales!

PRODUCCION & CONSTRUCCION

En todos los casos, nuestras tareas pueden incluir:

- Construcción del edificio
- Ejecución del diseño de interiorismo
- Producción de escenografías
- Producción de prototipos y testeo
- Producción de mobiliario y displays
- Seguimiento de esculturas, obra artística y dispositivos físicos
- Integración tecnológica
- Producción de interactivos físicos y digitales
- Producción de Audio/Video
- Instalación de diseño de interiorismo, mobiliario y displays
- Instalación tecnológica
- Instalación de interactividad física, digital y de Audio/Video
- Start up
- Programa y seguimiento de mantenimiento

La página opuesta presenta la secuencia paso a paso, necesaria para crear un display temático.



1. Narrativa creativa e ideas conceptuales



2. primeros bocetos y opciones



3. Diseño de estructura



4. Diseño de mecanismo



5. Diseño de contenido



6. Desarrollo de esculturas



7. Testeo de prototipo y construcción final



8. Instalación



9. Start up y mantenimiento

Exhibición "La Vida en el Agua"
Línea de tiempo. Acuario Temaikén.

Pasen
& Vean!
Bienvenidos.

exhibiciónactiva
diseñamos emociones

LA VIDA EN EL AGUA



La cuarta extinción
Probablemente por causa de erupciones volcánicas masivas se produce una extinción donde desaparecen el 90% de las especies marinas y el 70% de las terrestres.

Rayas
En las mares aparecen las primeras rayas que junto con los tiburones forman el grupo de los condriactos (peces cartilaginosos).

Comienza la ruptura de Pangea
El movimiento de las placas tectónicas provoca que el megacontinente empiece a separarse gradualmente. El planeta tardaría millones de años en tener la apariencia actual.

Reino de los dinosaurios y pterosaurios
Los dinosaurios que sobrevivieron a la gran extinción darían de especies, siendo las más populares los gigantes carnívoros caroliní. El grupo se diversificó enormemente, aprovechando el espacio que quedaba disponible. Otro grupo de reptiles que prosperó en esta época fue el de los voladores. Si bien los primeros tenían el tamaño de un gorrón como el Quetzalcoatlus llegaban a alcanzar el tamaño de una emvergadura.

Herrerasaurus ischiouralis
Dinosaurio
Período: Triásico
Era: Mesozoica
Hábitat: Terrestre

Plesiosaurus
Período: Jurásico
Era: Mesozoica
Hábitat: Agua

Ichthyosaurus breviceps
Período: Jurásico
Era: Mesozoica
Hábitat: Agua

Pez
Este grupo de animales se originó en el período Silúrico y se diversificó enormemente durante el período Devónico. Hoy en día hay más de 25.000 especies de peces.

Reptil
Se cree que el primer reptil se originó en el período Permiano. Los reptiles se diversificaron durante el período Triásico y se convirtieron en uno de los grupos más exitosos de la Tierra durante el período Jurásico.

Amfibio
Los primeros amfibios se originaron en el período Silúrico. Durante el período Devónico, los amfibios se diversificaron y se convirtieron en uno de los grupos más exitosos de la Tierra.

Mamífero
Los primeros mamíferos se originaron en el período Triásico. Durante el período Jurásico, los mamíferos se diversificaron y se convirtieron en uno de los grupos más exitosos de la Tierra.

200 millones

Fanerozoico

Jurásico Inferior

Triásico Superior

Triásico Medio

Triásico Inferior

Período Triásico

Período Jurásico

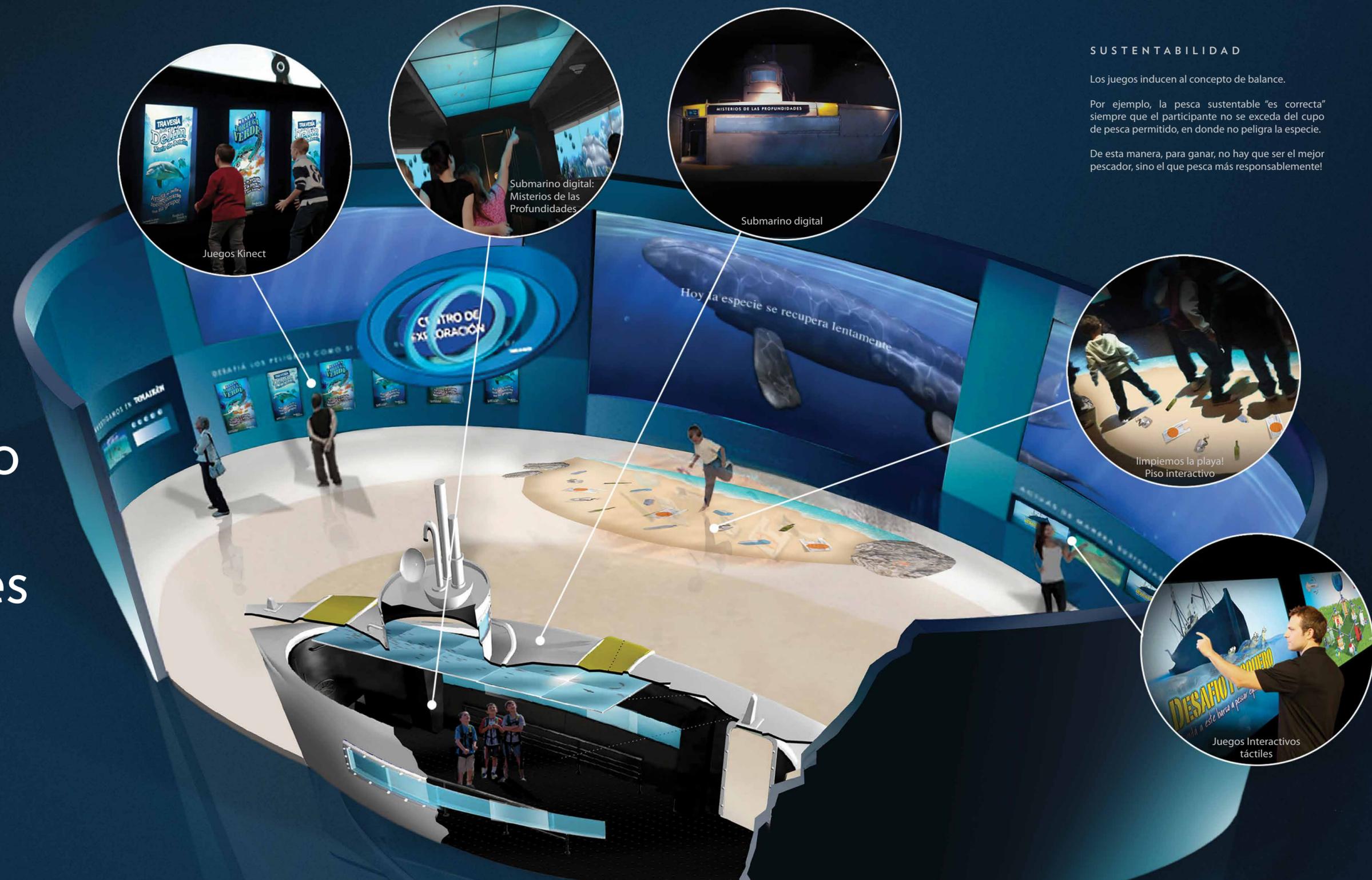
Período Cretácico

Período Paleógeno

Período Neógeno

Período Cuaternario

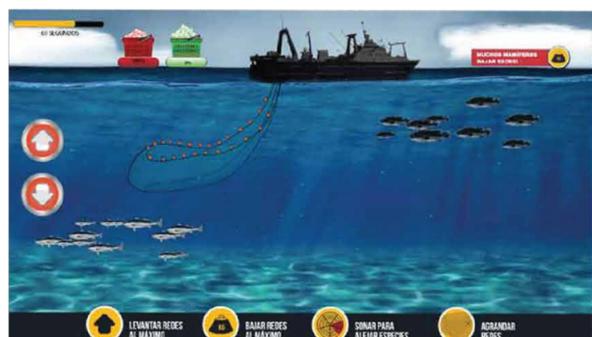
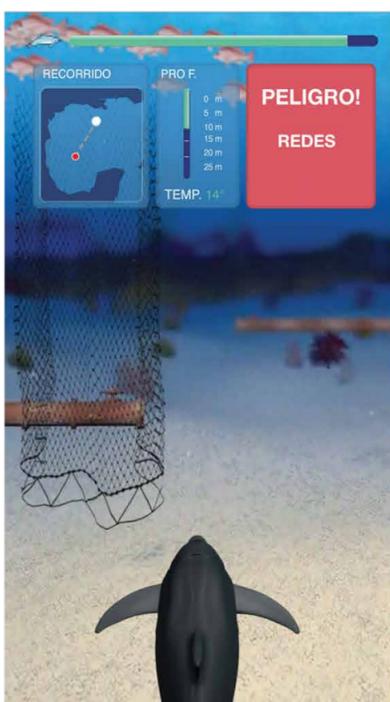
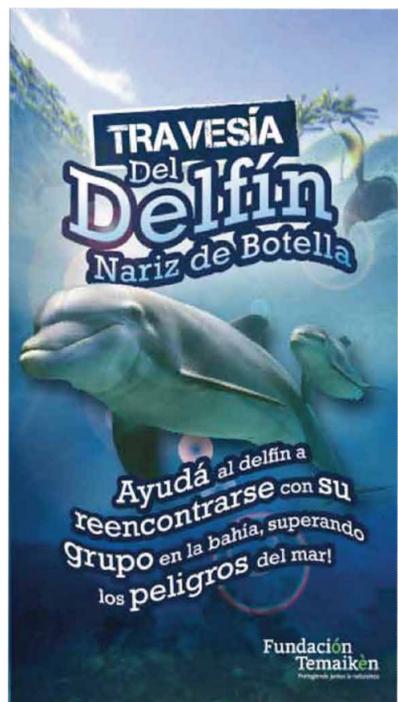
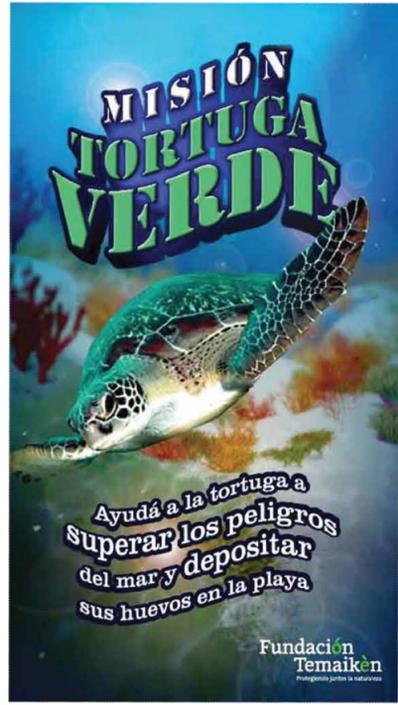
El bioparque Temaikén aloja el acuario más importante de latinoamérica. Creamos el exploratorio, un espacio de juego interactivo donde los chicos pueden aprender actitudes sustentables mientras juegan con otros chicos, con la familia o con sus amigos.



CENTRO DE EXPLORACION

El exploratorio fue la última etapa de un proyecto ambicioso: la completa remodelación del acuario Temaiken.

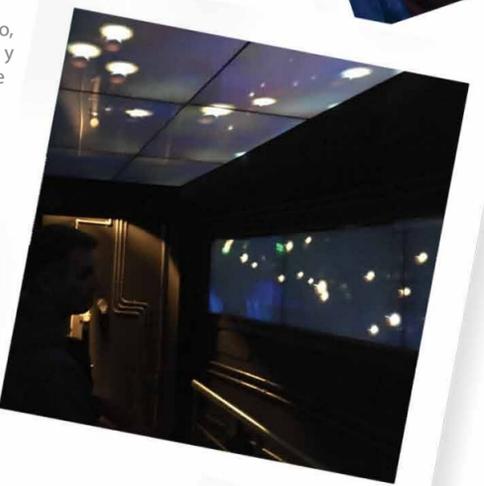
Como concepto rector, se planteó un espacio libre para el juego, con posibilidad de futuras personalizaciones de los contenidos.



Una experiencia submarina llamada "Misterios de las Profundidades" lleva a los visitantes desde arrecifes de coral a los más oscuros abismos!

Idea, guión, storyboard, arte y dirección de exhibiciónactiva*.

modelado 3d, audio, fotografía, film, pre y post producción de Gustavo Luque.



opuesta:

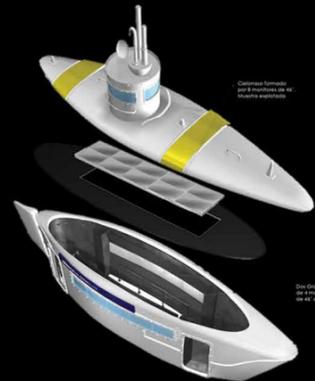
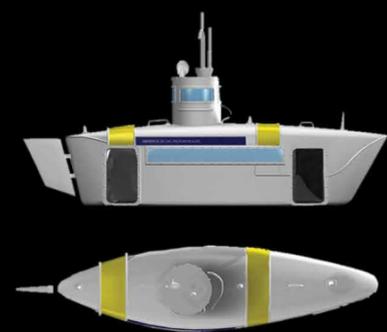
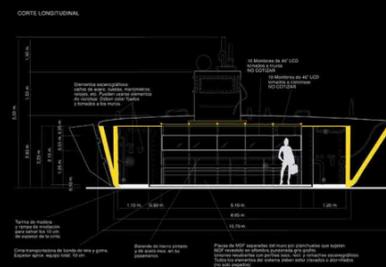
Juegos diseñados para aprender acerca de la sustentabilidad de manera divertida!

Idea, guión, storyboard, arte y dirección de exhibiciónactiva*.

Modelado 3d, User Experience, pre y post producción de SinFin.



Planos y renders 3D del Submarino



Nuestro exploratorio cambia facilmente de muestras.



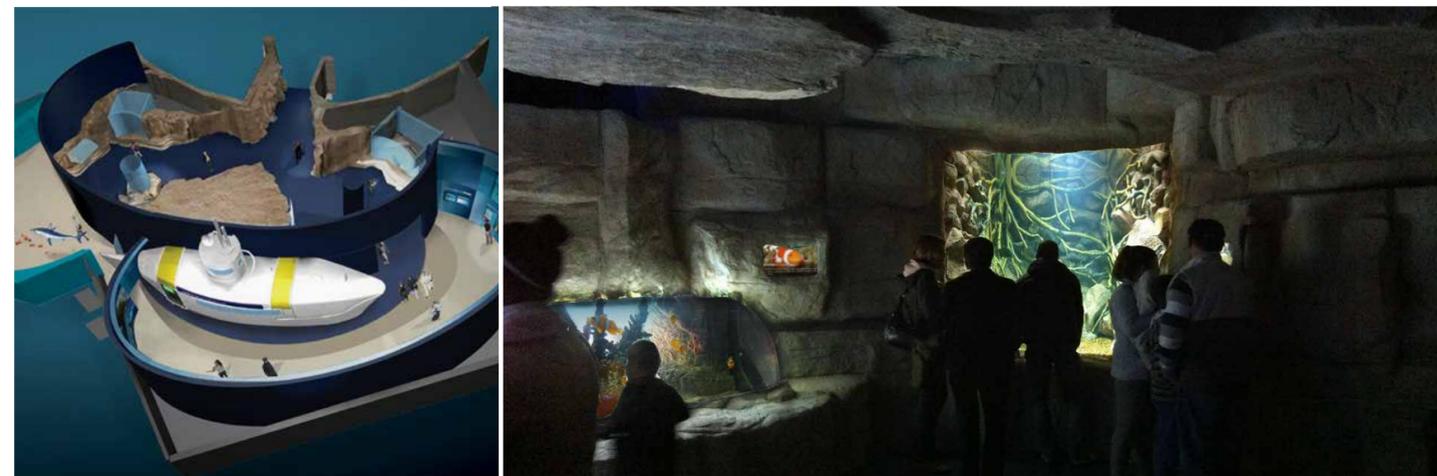
Durante la temporada 2019, una exhibición especial llamada "La Vida en el Agua" tomó lugar en todo el Acuario de Temaikén. El exploratorio fue customizado en línea con el nuevo concepto.



Lugares poderosos. Criaturas asombrosas.



En 2013 rediseñamos parcialmente el acuario de Temaikén.
Agregamos una nueva exhibición llamada "Habitantes Sorprendentes"
presentando acuarios en medio de cavernas de piedra.



Podemos poner en valor
los espacios patrimoniales.
Y podemos replicarlos.

Como parte de una colección privada de autos, se nos comisionó replicar el primer taller mecánico de Henry Ford, en la Avenida Bagley, Detroit.

exhibiciónactiva® diseñó y reprodujo cada ítem, desde las máquinas al mobiliario, incluso construyendo el nuevo edificio.

El "cuadríciclo" es una de las 3 réplicas existentes en el mundo. Fue creada en España en 2008.

Y también podemos replicar humanos!

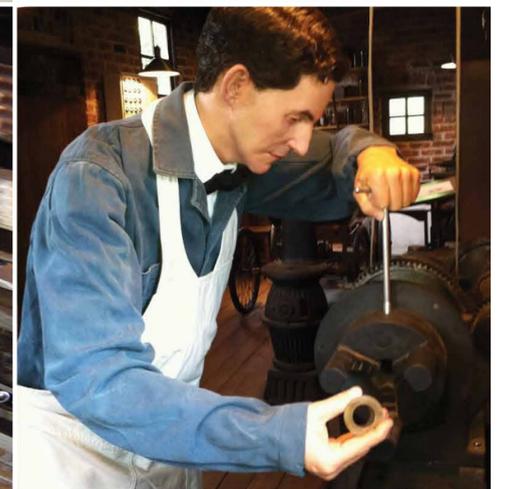
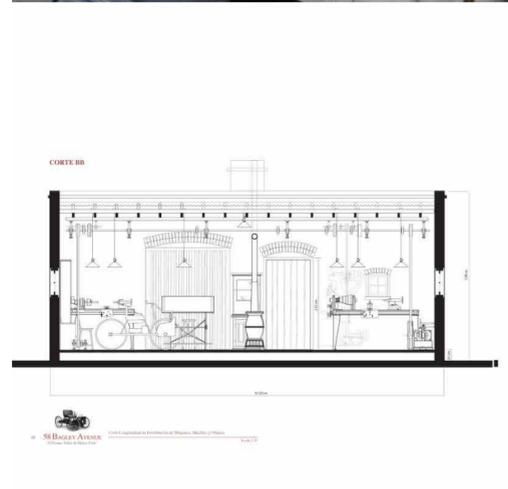
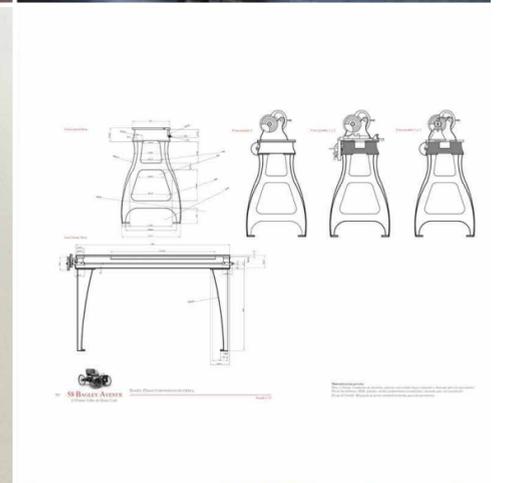
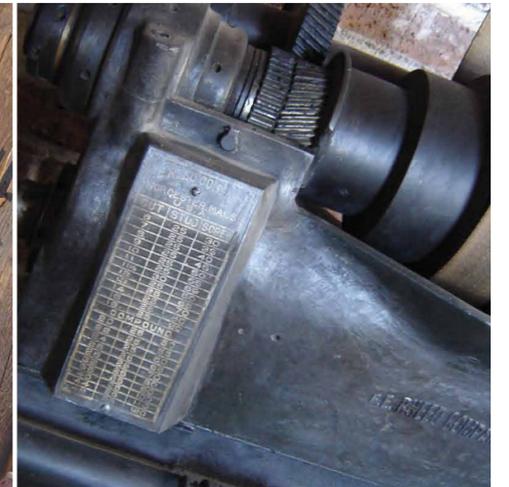


EL JOVEN HENRY FORD

Se nos encargó también reproducir la imagen de Henry Ford en el momento en que este creaba su "cuadriciclo". Se comisionó la creación de una escultura hiperrealista.

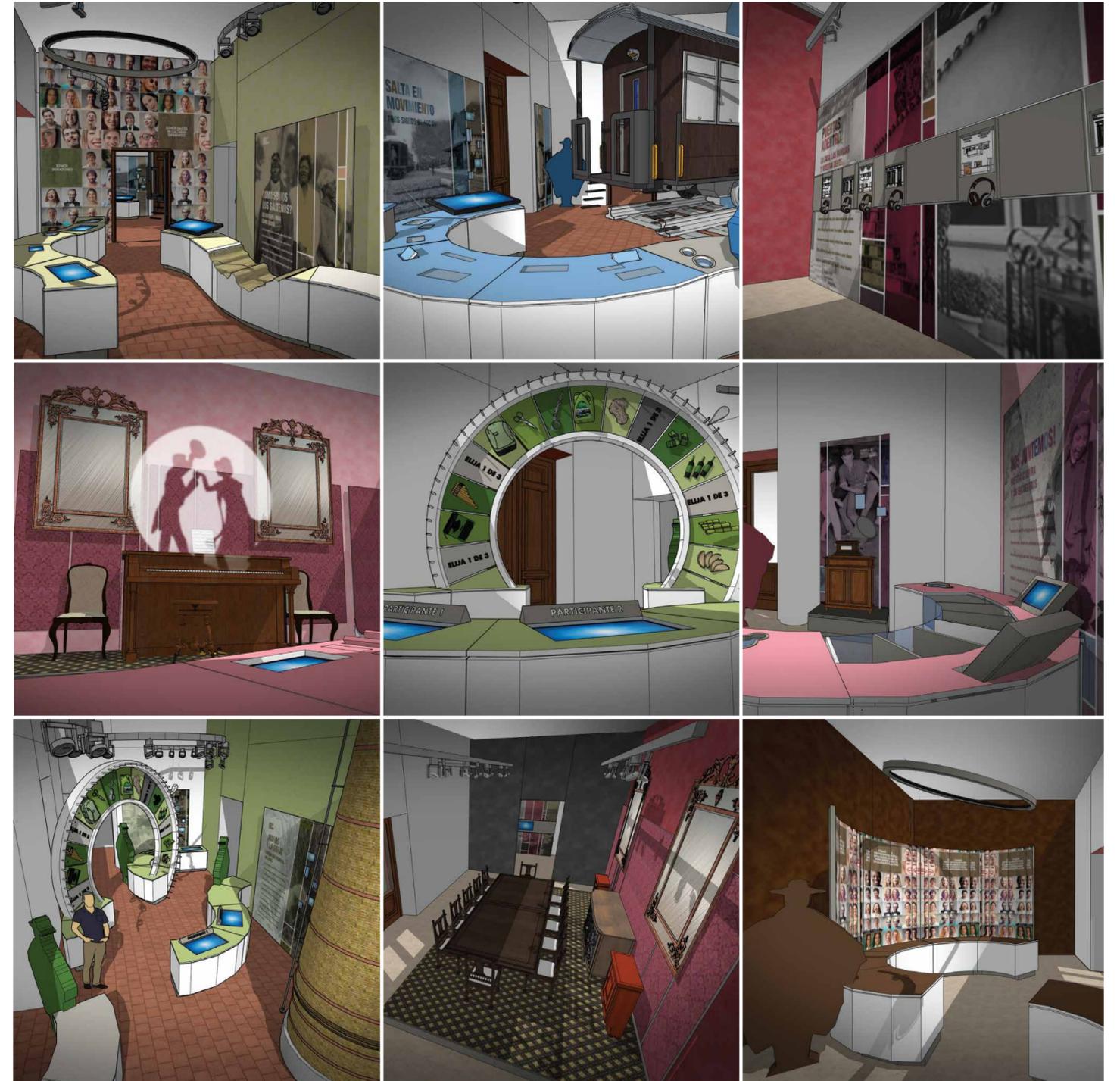
Con la ayuda de Ford Motor Co. Archives en Michigan, realizamos la investigación inicial para luego poder dirigir la creación de la pieza.

Jaime Salmon, un artista hiperrealista con base en Vancouver, fue seleccionado por exhibición-activa® para crear la escultura materializada en latex.

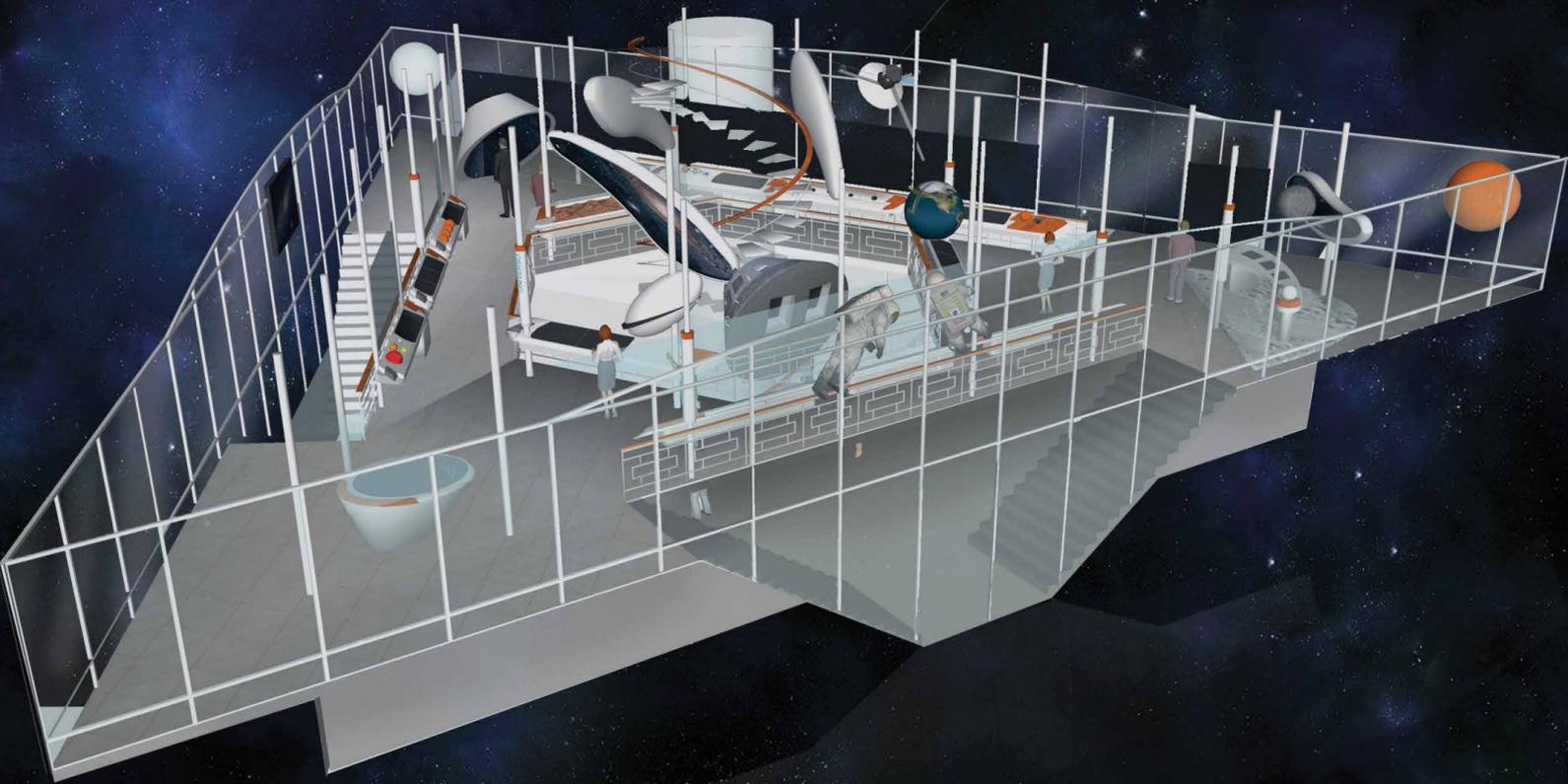


Una casa restaurada y su colección es recorrida por una cinta serpenteante que contiene maquetas, piezas y monitores interactivos. Un nuevo capítulo en museos de historia Complejo Rengel-Leguizamón, Salta. Apertura en 2020.

Historia y colección,
en versión interactiva.

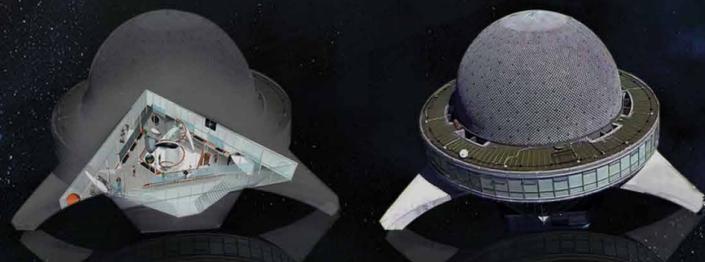


Al espacio y más allá!



PLANETARIO DE BUENOS AIRES

La dirección del Planetario de Buenos Aires convocó a exhibiciónactiva® para crear un museo interactivo. Ubicado en el primer piso del emblemático edificio, la muestra presentó interacciones digitales y mecánicas.



"Galileo" es un personaje creado por exhibiciónactiva® para recibir visitantes y presentar las actividades.



Esta imagen 360° de google fue digitalmente retocada para presentar de manera completa la exhibición.

exhibición activa desarrolló 8 diferentes áreas de exhibición, en donde los visitantes pueden interactuar física y digitalmente:

- Planeta Tierra
- Luna
- Sistema Solar
- Sol
- Estrellas
- Galaxias
- Nebulosas
- Universo conocido



Lo clásico también puede ser interactivo!

INTERACTIVIDAD MECÁNICA Y ANALÓGICA



Quién come qué
Observando las diferentes formas de sus picos, se descubren quiénes come cada una de las especies en el

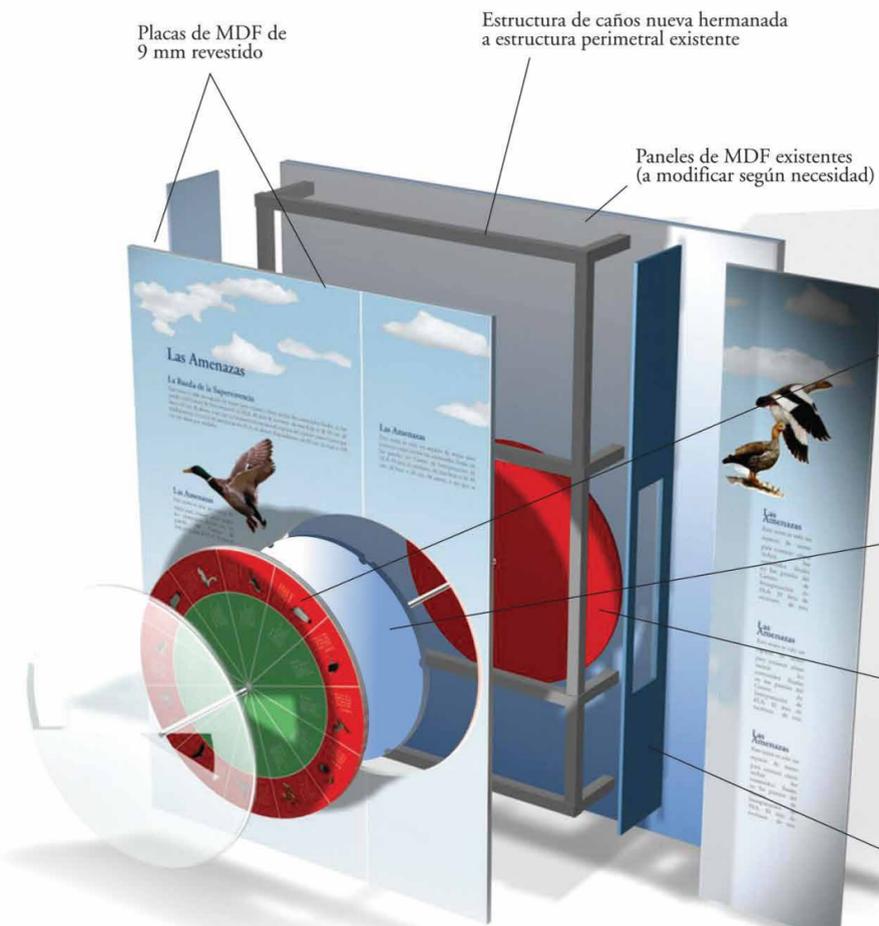


UN MUSEO CLÁSICO, AHORA INTERACTIVO

En 2009, "El Lugar de las Aves", reabrió sus puertas en el bioparque Temaiken. Desarrollamos un centro interactivo dentro de un edificio victoriano. Alineamos la propuesta al lenguaje del edificio, creando un museo de líneas clásicas con interactividad contemporánea.

El contenido presenta las principales características acerca de las aves: Clasificación, evolución, desarrollo embrionario, adaptaciones y amenazas.

La propuesta incluye interactividad mecánica y analógica. La exhibición fue creada, diseñada y ejecutada por exhibiciónactiva®.



Placas de MDF de 9 mm revestido

Estructura de caños nueva hermanada a estructura perimetral existente

Paneles de MDF existentes (a modificar según necesidad)

Tapa de acrílico / Vidrio con vinilo plotado en la cara interna.

El vinilo demarcará 2 "porciones" liberadas:

Una permite ver una amenaza completa mientras que la otra porción liberada deja ver la solución posible presentada.

Rueda de MDF con vinilo plotado. Sistema giratorio que permite al rotarse llegar a terminar el giro en 6 diferentes posiciones (tipo ruleta).

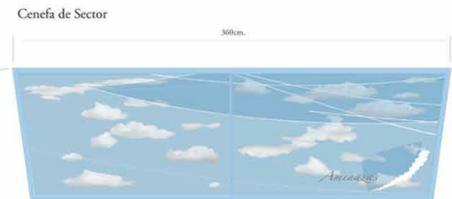
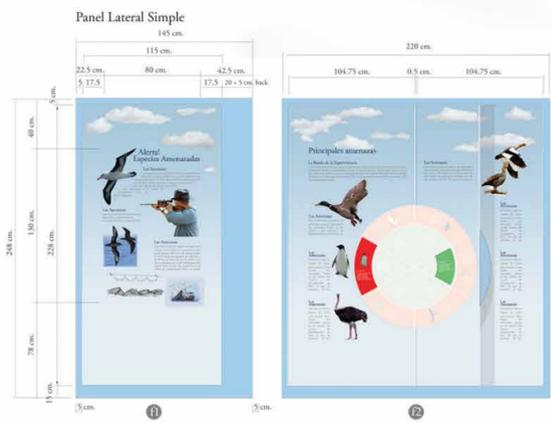
Segunda rueda de MDF con 6 hendiduras para fijar posiciones. Las hendiduras son trabadas por un fleje reemplazable de PAI o similar que funcionará a modo de "matraca".

Mediante el material y terminaciones del fleje se regulará el sonido que emitirá la rueda en movimiento. El mismo deberá ser de bajo volumen.

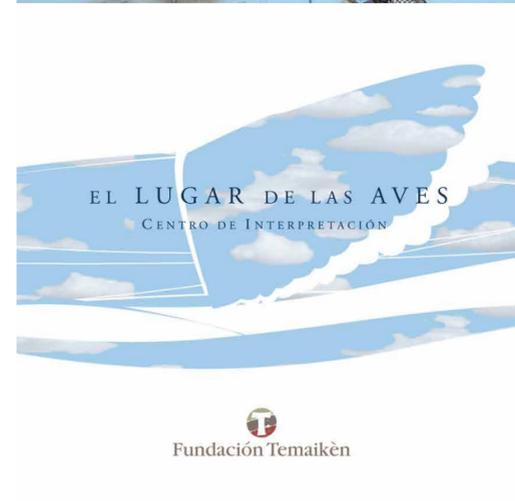
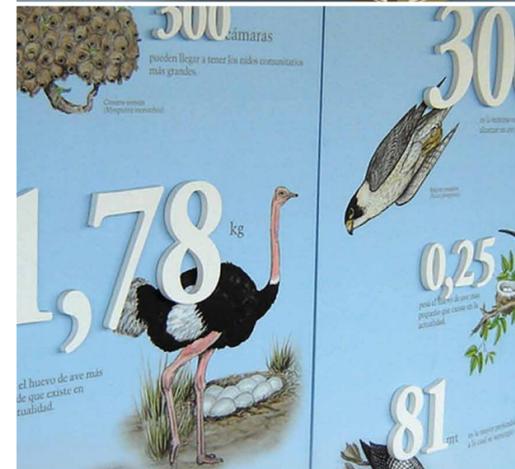
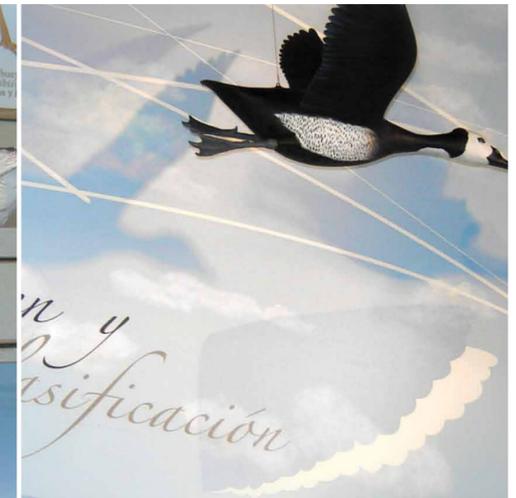
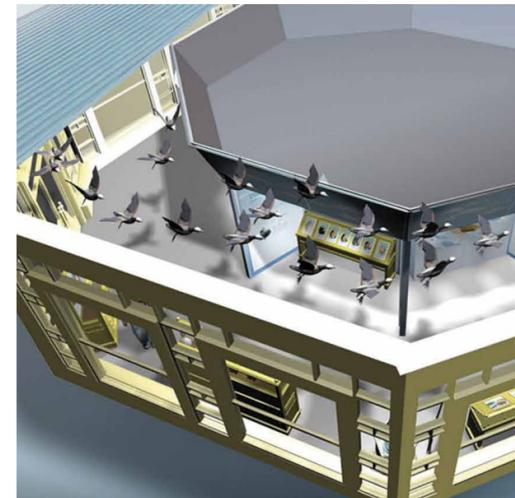
Proyección de la ubicación final de la rueda. Porción saliente por caladura en Tapa lateral.

Tapa de MDF de 9 mm. para cierre lateral pintada color Pant. 291 C ó color Cielo Pleno. (Idem color estructura central)

Este lateral calado para dejar salir un sector de la rueda que permitirá el giro por parte de los visitantes.



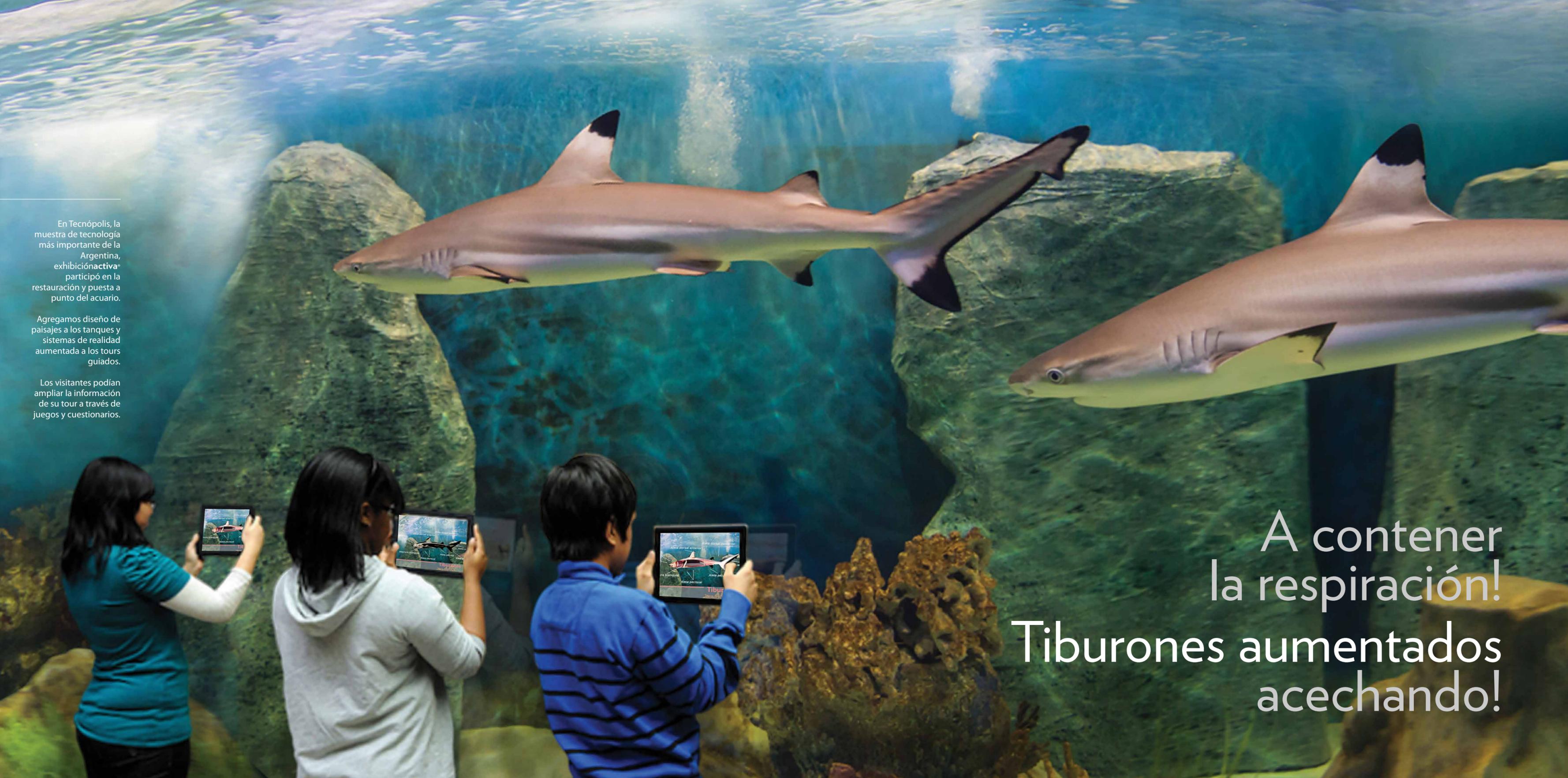
Panel Central con Rueda Giratoria (ver detalle)



En Tecnópolis, la muestra de tecnología más importante de la Argentina, exhibición activa participó en la restauración y puesta a punto del acuario.

Agregamos diseño de paisajes a los tanques y sistemas de realidad aumentada a los tours guiados.

Los visitantes podían ampliar la información de su tour a través de juegos y cuestionarios.

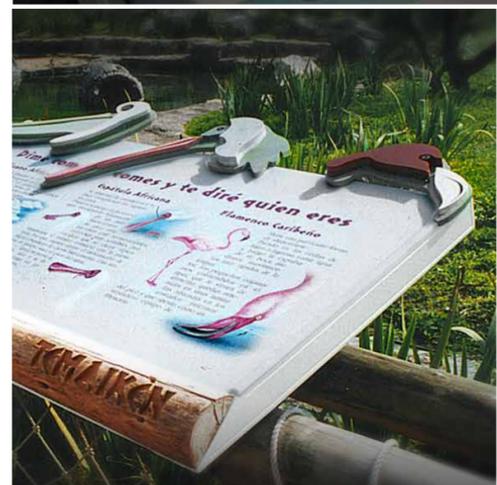
The image shows a large aquarium tank with two realistic-looking sharks swimming in clear blue water. In the foreground, three people are standing on a rocky ledge, each holding a tablet computer. The tablets display an augmented reality interface with text and images of sharks. The scene is lit with bright, natural-looking light from above, creating a realistic underwater environment.

A contener
la respiración!
Tiburones aumentados
acechando!

Aprender mientras nos divertimos!



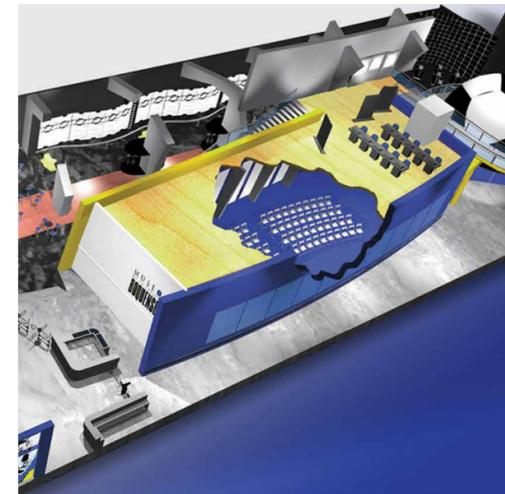
En 2001 diseñamos un sistema de señalización didáctica para el bioparque Temaikén. El sistema promovía el aprendizaje a través del juego.



Deporte, Música, Historia... Recreando una Pasión!

MUSEO DE LA PASIÓN BOQUENSE, CLUB ATLÉTICO BOCA JUNIORS

En el año 2000 participamos en la creación del primer museo de tecnología de latinoamérica. Desarrollamos el encargo con el estudio de arquitectura Lopatín & Asoc. bajo la dirección general de la empresa MUDE s.a. exhibiciónactiva® creó las exhibiciones: mobiliario, displays, dirección de arte y diseño gráfico para contener y exhibir un trabajo de investigación de 2 años.



Un gran loft dentro del estadio “La Bombonera” cuenta historias acerca del club, desde sus inicios allá por 1905.



Anteriormente cancha de basketball, este espacio aloja hoy 12 sectores, presentando aspectos relevantes del club:

- Los jugadores
- Las estrellas
- El barrio
- La camiseta
- Boca Experiencia 360°
- Los goles
- Los Campeonatos
- Los ídolos
- Diego en Boca
- La gloria
- Muestra de los 2000s
- El estadio

La Gloria

- "Más que un local de regalos,
esto parece una aventura
en medio de la selva!"

ESCENOGRAFÍA & SONIDO AMBIENTE PARA MERCHANDISING

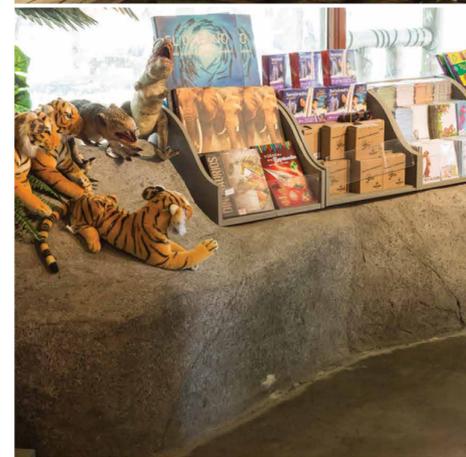
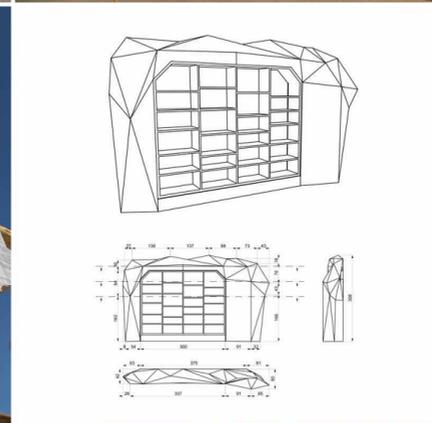
El trabajo consistió en hacer una puesta en valor y restyling del local de merchandising de Temaikén, ubicado en el acceso al parque.

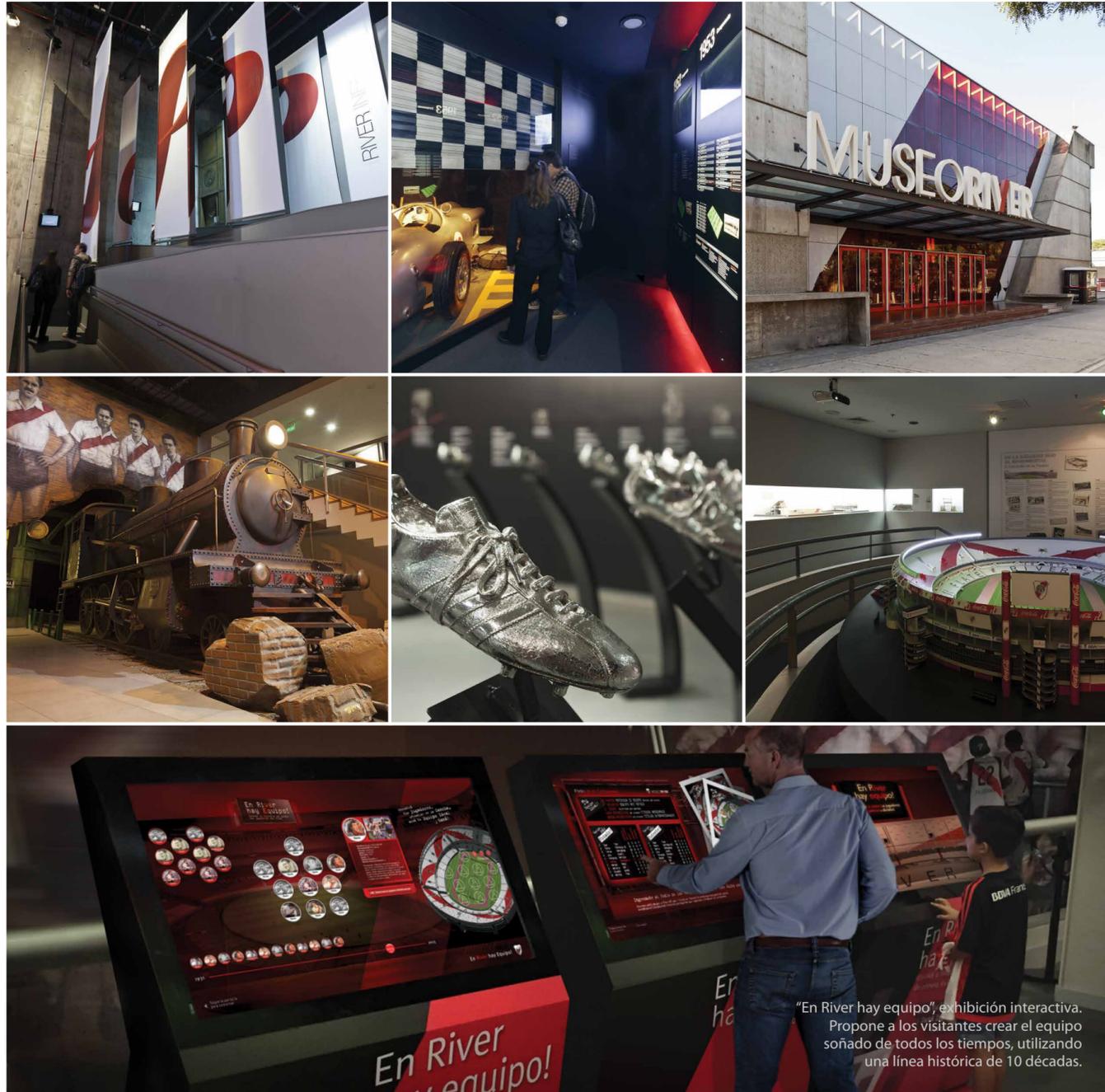
exhibición activa redefinió el espacio como "la invasión de la jungla".

El mobiliario fue reemplazado por rocas gigantes, se agregaron árboles y plantas y un sistema de sonido ambiente inmersivo, con efectos de la selva.



Nuestro proyecto propuso formas, texturas, colores y ubicaciones para plantas y piedras. La escenografía fue construida con cemento ilustrado. exhibición activa* ejecutó idea, proyecto y dirección.





"En River hay equipo", exhibición interactiva. Propone a los visitantes crear el equipo soñado de todos los tiempos, utilizando una línea histórica de 10 décadas.

Viaje en el tiempo.

El Club Atlético River Plate es uno de los dos equipos más importantes del país, junto con el Club Atlético Boca Juniors.

El museo fue enfocado en la historia del club, organizado por una rampa estilo "túnel del tiempo".

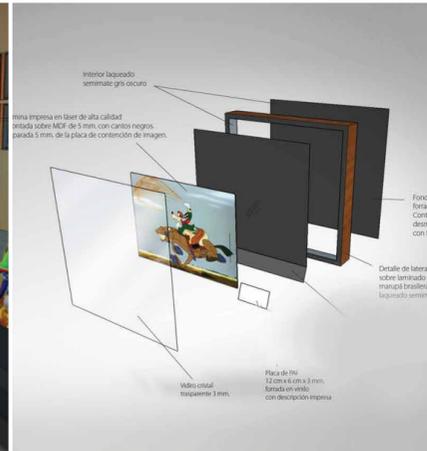
exhibición activa - desarrolló la dirección creativa del proyecto.

En 2016, como parte de un proceso de renovación, diseñamos "En River hay Equipo", una exhibición interactiva donde crear el equipo soñado de todos los tiempos.





Los Archivos Walt Disney Latam incluyen una colección original de memorabilia, además de registros de la visita de Walt Disney a la Argentina en 1941.



Visa Argentina comisionó un Foyer interactivo para recibir visitantes.



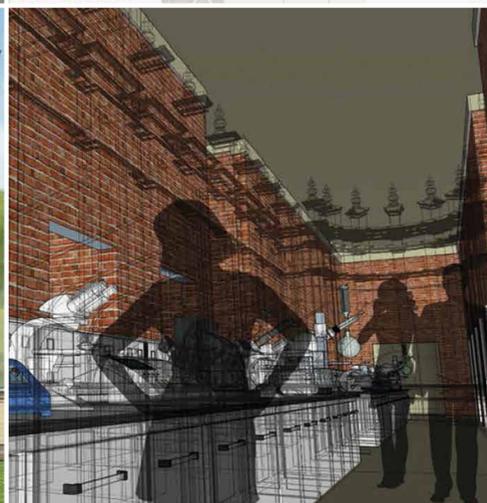
Foyer interactivo y mesas para Red Link.



Instalación de burbujas en el nuevo edificio de Coca-Cola de Argentina



Algunas compañías nos invitan a pensar ideas para sus edificios. Transformemos los clásicos corporativos en experiencias colaborativas inolvidables!

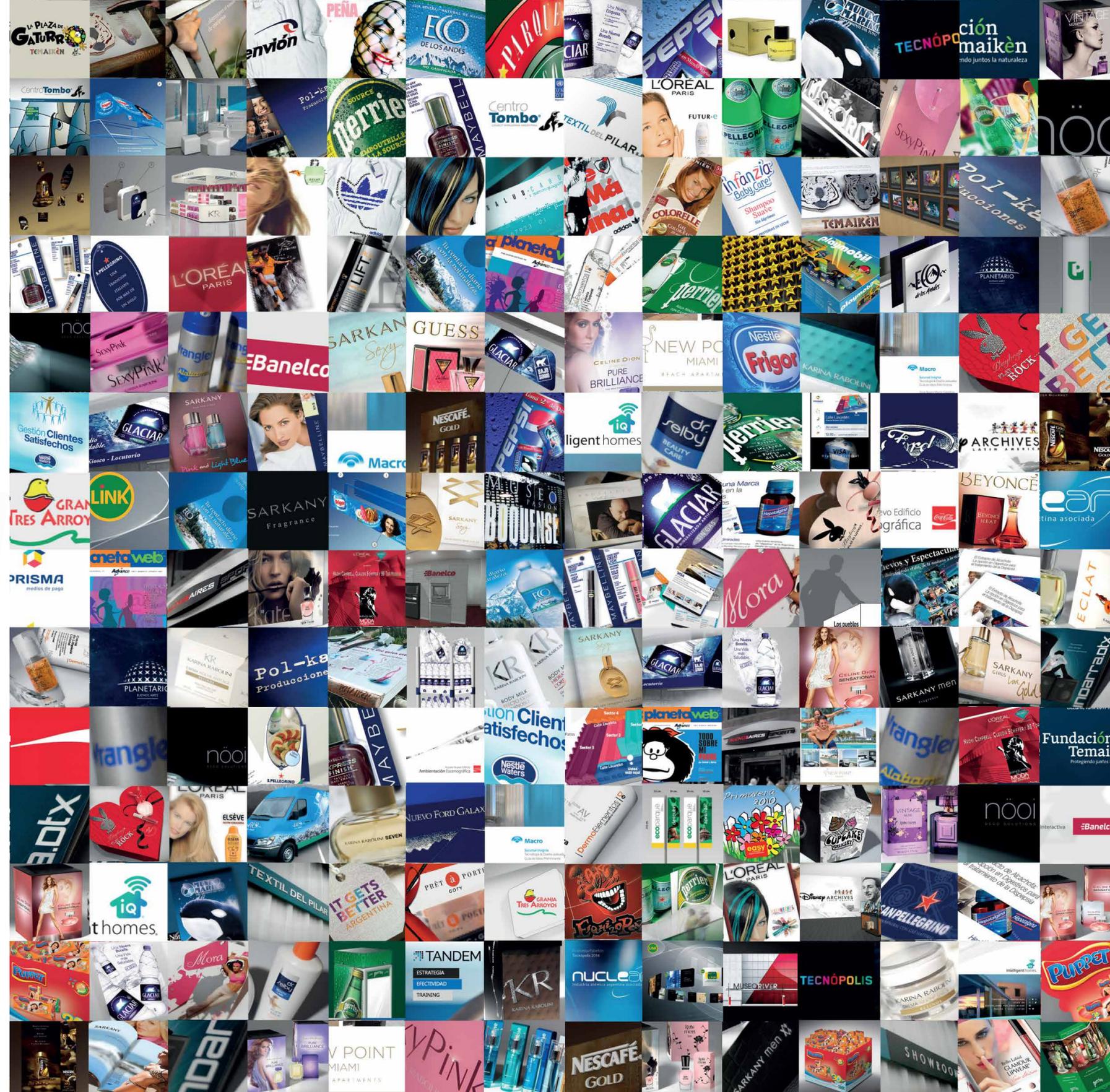


Nuestro Programa de Contenidos para Edificios ejemplifica posibles ideas para refuncionalizar las construcciones patrimoniales.

El parque híbrido no solo determina el comienzo de un nuevo paradigma a nivel conceptual sino que propone además un nuevo formato de operatoria mixta entre Estado-Privados, generando un novedoso modelo de gestión.

Más de 25 años
inspirados por **marcas!**
Sabemos como tratar
con ellas.

Y sabemos como
crear experiencias
para acercarlas a sus
consumidores.



Nos gustan los desafíos. Hablemos!



MARIANO BONAVIDA

Desarrolla su estudio de diseño desde 1993, produciendo diseño gráfico e industrial para empresas de la industria del entretenimiento y bienestar. En el año 2000 completa la dirección de arte del Museo de la Pasión Boquense, creando el diseño interior e interactivo del museo. Comienza entonces, una nueva especialidad de diseño bautizada como exhibiciónactiva®.

Un año más tarde, Temaikén, el bioparque más importante de Sudamérica, abre sus puertas. Exhibiciónactiva® diseñó los centros de visitantes y dispositivos interactivos en un período de más de 2 años.

Cabe destacar otro proyecto importante: el centro de interpretación de la pingüinera Punta Tombo, en 2003. Exhibiciónactiva® trabajó asesorado por WCS, Wildlife Conservation Society, creando los primeros bocetos en su sede del Bronx Zoo, en la ciudad de Nueva York.

Luego, el estudio diseña y construye variados espacios incluyendo el Museo River, los centros de interpretación de Patagonia, El Arca de la Vida y El Lugar de las Aves del parque Temaikén y entre 2010 y 2013 la remodelación del acuario de Temaikén: una nueva sala con peceras y un espacio interactivo que presenta juegos touchscreen, de sensores de movimiento kinect, películas de conservación y un submarino digital.

Algunos de los más recientes trabajos incluyen el Museo del Planetario de la Ciudad de Buenos Aires, la remodelación del Acuario Argentino en Tecnópolis, el Foyer interactivo de VISA Argentina (Prisma Medios de Pago), el Manual de Experiencia del Visitante de Ecoparque Interactivo de la Ciudad de Buenos Aires, un museo para The Walt Disney Company Latam Archives, un museo histórico-social en Salta, Argentina y un centro de visitantes en Santa Marta, Colombia.

A lo largo de su carrera profesional Mariano Bonavita fue distinguido con el Premio Municipalidad de Buenos Aires al diseño gráfico, Premio "Estrella de Mar" al mejor diseño gráfico para obra teatral, Mención Premio Braque Embajada de Francia y Mención "Concurso Internacional de Ideas para Ecoparque", del Gobierno de la Ciudad y la Sociedad Central de Arquitectos.

Algunos de sus trabajos figuran en publicaciones en Tokyo, Japón (PIE Books), Miami USA y Buenos Aires, Argentina.





Tucumán 432 Piso 1
Ciudad Autónoma de Buenos Aires
Argentina (C1049AAJ)
Tel. +54 9 11 2153 3811

info@exhibicionactiva.com
exhibicionactiva.com
instagram.com/exhibicionactiva/
facebook.com/ExhibicionActiva/

exhibiciónactiva® está
comprometida con la diversidad.
Trabajamos en la inclusión y
visibilidad positiva de las personas
del colectivo LGBTQ+.
Somos miembros activos de
it gets better Argentina.

**IT GETS
BETTER**
ARGENTINA





EXHIBICIONACTIVA.COM