

RIQUALIFICAZIONE DEL MUSEO DANTE A RAVENNA IN CHIAVE TECNOLOGICA

di Touchwindow

Il museo è un luogo del tempo nel tempo, dove l'interattività e la multimedialità si uniscono al prestigio di reperti storici di inestimabile valore.

Proiezioni immersive e nuovi applicativi software per il Museo Dante di Ravenna, un allestimento contemporaneo e fruibile per consolidare la valorizzazione della poesia di Dante.

L'Amministrazione Comunale ha affidato il progetto per la riqualifica globale del museo all'azienda Touchwindow pionieri dell'innovazione digitale.



In occasione delle celebrazioni dell'anno dantesco il Comune di Ravenna ha omaggiato l'illustre poeta con la scelta di rinnovare e riqualificare in chiave tecnologica il Museo Dante. Sito all'interno del complesso conventuale francescano a pochi passi dalla tomba del poeta lo spazio che in passato era deposito di cimeli comunali danteschi si trasforma oggi in spazio interattivo. Richiamando le parole di Dante: "e quindi uscimmo a riveder le stelle", (canto XXXIV dell'Inferno, verso 139), il comune di Ravenna ha commissionato il totale refitting tecnologico delle sale espositive all'azienda Touchwindow, professionisti nella creazione, progettazione, produzione, attivazione e gestione di spazi altamente interattivi. Un vero e proprio viaggio, lungo le diverse sale dove vengono rivissute le opere e i giorni, la vita e la memoria del poeta più conosciuto al mondo.

CONCEPT

Touchwindow ha reso i diversi ambienti più attrattivi per i visitatori rivoluzionando completamente la customer experience attraverso percorsi immersivi dagli effetti audio-visivi e software capaci di veicolare le informazioni in modalità interattiva. Sin dai primi incontri per la definizione del

nuovo allestimento del museo l'azienda ha individuato due precise aree di lavoro: da un lato rendere fruibili le informazioni storiche, artistiche e letterarie attraverso software e strumenti audiovisivi altamente innovativi, dall'altro creare aree immersive di forte impatto che potessero dare al visitatore la possibilità di ripercorrere gli episodi più intensi della vita di Dante Alighieri o di vivere la suggestiva atmosfera dei canti della Divina Commedia. Il dipartimento grafico, i visual artist e gli sviluppatori software hanno messo in atto un'intensa attività di ricerca per individuare le migliori modalità di presentazione dei contenuti sia didascalici che grafici, focalizzandosi sull'obiettivo di sorprendere il visitatore e coinvolgerlo nelle dinamiche di attivazione delle diverse installazioni audiovisive, senza mai perdere di vista la funzione divulgativa e formativa del museo. In parallelo il dipartimento tecnico ha sviluppato materialmente la vision dei creativi, attraverso la scelta di strumentazioni e materiali che potessero massimizzare la resa dei contenuti e gli effetti scenografici, integrandosi perfettamente all'estetica delle varie sale del museo, nel totale rispetto del valore storico dell'edificio e del progetto globale di restyling.

PROGETTAZIONE

L'intervento è stato inquadrato all'interno di una più ampia opera di totale rinnovamento funzionale ed impiantistico del museo che ha richiesto una stretta e costante collaborazione con gli architetti, attraverso la quale sono state definite le linee guida estetiche, gestione dell'immagine coordinata, la rivalorizzazione di tutti i suoi spazi e la rielaborazione del marchio del museo. L'allestimento fisico dei device e delle strumentazioni così come i contenuti caricati sui software e le immagini proiettate, sono stati sviluppati in totale conformità del concept e dell'allestimento scenografico globale progettato assieme agli architetti. Trattandosi di un edificio dall'irrinunciabile valore storico l'azienda ha operato nel massimo rispetto della struttura preesistente, minimizzando l'impatto degli interventi sulle pareti e sui soffitti, ricercando materiali funzionali, leggeri e flessibili. Difatti sono state create strutture ad hoc per sostenere il peso delle installazioni, senza mai perdere di vista l'estetica di ogni elemento. Ogni sala ha conservato intatta la propria antica bellezza risaltata rispettosamente dalle tecnologie di Touchwindow. Grazie all'esperienza di system integrator e alla collaborazione con Crestron è stato sviluppato parallelamente un capillare sistema di controllo delle sale che tramite un touch panel permette al personale del museo di gestire in maniera automatizzata l'accensione e lo spegnimento di tutti i dispositivi connessi alla rete, di controllare singolarmente ogni sala e di scegliere la modalità di fruizione dei contenuti a seconda che siano presenti utenti singoli o gruppi guidati. In questo modo è possibile monitorare in maniera non invasiva ogni angolo del museo, garantendone la tutela ed il corretto funzionamento.

PRODUZIONE

L'intervento ha interessato tutte le otto sale che compongono il Museo Dante nelle quale è stato messo in campo il completo know-how dell'azienda: dalla programmazione software alla creazione di contenuti, dalle installazioni audiovisive al controllo automatizzato degli ambienti. Il viaggio del visitatore inizia nella "Sala del tempo" in cui è presente una duplice installazione. Lungo la parete è stata realizzata una timeline tramite la proiezione di sfere fluttuanti sulle quali sono riportate le date più significative della vita di Dante. Grazie ai sensori di prossimità, quando il visitatore si avvicina ad un determinato punto della timeline, la stessa reagisce con una vera e propria esplosione di immagini ed informazioni completata dai relativi contenuti audio, fruibili tramite le cuffie single-cup installate a parete.



Nella parte opposta della sala sono invece stati installati degli schermi circolari olografici da retroproiezione sui quali il visitatore può osservare immagini relative alla vita di Dante mentre ascolta gli approfondimenti provenienti dalle campane sonore che si attivano assieme alla proiezione tramite i sensori di presenza. Nella "Sala del volto" è stata creata una proiezione tramite video mapping su tre sculture in gesso raffiguranti il volto di Dante, rivalorizzate diventando veri e propri display dinamici. La parete opposta è stata adibita alla proiezione di alcuni versi del Boccaccio, in cui vengono descritti i lineamenti del poeta, udibili in contemporanea tramite diffusione audio. Nella "Sala Montevideo" riccamente affrescata e custode di alcuni preziosi cimeli, sono stati installati 4 QR-code che reindirizzano i visitatori ad approfondimenti e dettagli inerenti agli oggetti presenti nella sala, consultabili su smartphone e tablet. Nella "Sala del culto", così come all'ingresso, è stato fatto un totale restyling dei contenuti e del software dei tavoli interattivi preesistenti. Il software Touchviewer, tramite la sua interfaccia intuitiva e alla sua struttura a cartelle ha permesso di predisporre numerosi approfondimenti legati alla presenza di Dante a Ravenna, accessibili tramite un semplice tocco. È stato possibile inoltre creare una mappa del museo e della città di Ravenna, sulle quali, grazie alla funzione POI (point of interest), il visitatore può selezionare i luoghi evi-





denziati e scoprire anteprime e spunti per proseguire la visita. Nella “Sala della fama” si offre un’esperienza immersiva nel mondo della pop art, grazie alle proiezioni su tre pareti verticali di locandine, francobolli e prodotti commerciali in cui è raffigurato Dante Alighieri le quali, tramite un software custom sviluppato ad hoc, si ingrandiscono e rimpiccioliscono creando un effetto fortemente suggestivo. Il percorso termina con le ultime sale dedicate alle tre cantiche della Divina Commedia, dove la vera protagonista è la customer experience. Grazie a una successione di schermi olografici in policarbonato che sembrano sospesi a mezz’aria, le proiezioni dei passaggi più significativi prendono vita e diventano tridimensionali, i colori variano a seconda dell’angolazione e l’audio completa il quadro creando una dimensione parallela nella quale il visitatore ripercorre l’esperienza di Dante, incontrando i personaggi più celebri della Divina Commedia. Circondato da immagini e suoni suggestivi il visitatore può inoltre dedicarsi agli approfondimenti presso le dodici postazioni di ascolto composte da altrettanti pannelli informativi e cuffie single-cup. Il prestigioso progetto, tracciato da un Comitato Scientifico (in base alle convenzioni del Nov.2018 stilata tra Comune di Ravenna, Fondazione Cassa di Risparmio di Ravenna e Centro Dantesco

dei frati minori conventuali) ha previsto numerosi interventi, realizzati nel massimo rispetto della struttura preesistente, ed ha richiesto una stretta e costante collaborazione tra tutti i professionisti coinvolti e lo staff del Comune di Ravenna, un gruppo di lavoro composto da professionalità dell’ufficio cultura e della Biblioteca Classense che ha realizzato l’imponente lavoro di redazione dei testi e la selezione delle oltre quattrocento immagini fruibili attraverso le installazioni interattive che accompagnano i visitatori in tutte e nove le sale del museo.

ATTIVAZIONE E MANUTENZIONE

Nell’ottica di rendere il museo un vero e proprio polo culturale non solo per la divulgazione dell’incredibile eredità culturale di Dante, ma anche per la valorizzazione e la promozione di tutto l’immenso patrimonio culturale della città di Ravenna, Touchwindow è riuscita a rappresentare il passato in chiave futuristica. Utilizzando il potere evocativo delle immagini -come lo stesso Dante ricorda: “Pigliare occhi, per aver la mente” (canto XXVII del Paradiso)- e potenziandolo con strumenti tecnologici d’avanguardia, ha permesso di creare un allestimento coinvolgente, ipnotico, contemporaneo ed educativo in grado





di partecipare ai visitatori di ogni età un percorso che punta dritto al cuore della Divina Commedia e di Dante stesso. Museo Dante di Ravenna è un luogo del tempo nel tempo, in cui il visitatore non può far altro che immergersi, un percorso fisico e immaginifico vero e proprio, concepito per offrire anche ai turisti un'esperienza emozionale ed educativa, attraverso un progetto pensato in chiave contemporanea, dove l'interattività e la multimedialità del nostro tempo si uniscono al prestigio di reperti storici di inestimabile valore.



ABSTRACT

The Municipality of Ravenna has commissioned the total technological re-fitting of the exhibition rooms of the Dante Museum to the company Touchwindow, professionals in the creation, design, production, activation and management of highly interactive spaces. Touchwindow has made the different environments more attractive to visitors, completely revolutionizing the customer experience through immersive paths with audio-visual effects and software capable of conveying information in interactive mode.

PAROLE CHIAVE

DIGITALIZZAZIONE; MUSEI; INNOVAZIONE; ALLESTIMENTO MULTIMEDIALE; MULTIMEDIALITÀ; ESPERIENZE DIGITALI; INTERACTIVE EXPERIENCE; PARETE INTERATTIVA; MULTIUTENTE; SYSTEM INTEGRATOR; DIGITAL ENVIRONMENT

AUTORE

TOUCHWINDOW
INFO@TOUCHWINDOW.IT -

DIGITAL EXPERIENCE & INTERACTION: TOUCHWINDOW

ALLESTIMENTO A CURA DI COMUNE DI RAVENNA AI SENSI DELLA CONVENZIONE TRA COMUNE DI RAVENNA, FONDAZIONE CASSA DI RISPARMIO DI RAVENNA E CENTRO DANTESCO DEI FRATI MINORI CONVENTUALI.

