

1. titolo del progetto: titolo descrittivo della proposta di ricerca

DANZANDO CON LA STORIA: UN'ESPERIENZA DI REALTÀ IMMERSIVA NELLA RESIDENZA DEL RE

2. proponenti: nome e biografia professionale dei proponenti

- Politecnico di Torino: proff. Massimiliano Lo Turco e Roberta Spallone (DAD), studiosi nell'ambito di Disegno, rilievo e modellazione digitale; prof. Manuela Rebaudengo (DIST), studiosa di Valutazione economica; prof. Franca Ceresa (DAD), responsabile del MultiMediaLab, specializzato nella produzione di elaborazioni multimediali.
- Musei Reali di Torino: dott. Enrica Pagella, Direttore dal 2015, storica dell'arte, opera nell'ambito della gestione del patrimonio culturale, curando mostre e cataloghi; già Direttore del Museo Civico d'Arte di Modena e di Palazzo Madama. Dott. Rossella Arcadi, Responsabile informatica e multimedia.
- DadaLab: prof. Sandro Parrinello e arch. Francesca Picchio, Università di Pavia (DICAR), docenti di rappresentazione digitale.
- Università di Torino: prof. Adriano Favole, docente di antropologia culturale e vicedirettore Dip. Culture, Politiche e Società.
- Teatro Regio di Torino: dott. Walter Vergnano, Sovrintendente.
- #Invasioni Digitali: dott. Marianna Marcucci, co-fondatrice, digital strategist, con particolare interesse rispetto al Digital Cultural Heritage, dott. Elisa Bonacini, responsabile del progetto #iziTRAVELSicilia, esperta di storytelling digitale.

3. Impatto:

Dal punto di vista socio-economico la proposta rappresenta un forte richiamo mediatico rivolto a quella parte di pubblico che manifesta scarso interesse verso i contesti museali più storicizzati, ma che per contro è fortemente attratta dai nuovi media e dai nuovi sistemi di fruizione dello spazio. Il progetto esemplifica le possibilità di implementazione del museo tramite percorsi multidisciplinari di approfondimento, distinguendosi dalle più conosciute esperienze internazionali dei musei di Antropologia e Scienze Naturali.

La virtuosa interazione tra diverse discipline -design, architettura, arte, storia, arti performative, antropologia- permette di collocare in rete parte dei contenuti proposti, offrendone una lettura trasversale, anche per quegli utenti che non possono raggiungere il Museo, rappresentando un notevole impatto in ambito scientifico-tecnologico. Inoltre, la proposta si lega all'anno del Patrimonio Culturale Europeo 2018, declinato dalla Città di Torino sulla linea dell'accessibilità, da intendersi anche come conquista di nuovi pubblici mediante forme di approccio creative e innovative.

4. Dettagli del progetto:

A. OBIETTIVI. Palazzo Reale di Torino, 1835: il re Carlo Alberto dispone la realizzazione della nuova Sala da Ballo, nei due ambienti prima occupati dalle stanze note come Sala delle Principesse e Sala della Concordia. Il progetto è affidato all'architetto di corte Pelagio Pelagi, che compone un complesso decorativo di gusto classicheggiante. Il soffitto a cassettoni, arricchito di rosoni in cartapesta dorata, ospita al centro una tela raffigurante l'*Olimpo*, in cui le Ore danzano attorno all'allegoria del Tempo, dinanzi ad Apollo, alle Muse e al convito degli dei. Il tema della danza torna nel fregio, dipinto da Carlo Bellosio e Francesco Gonin con danzatrici di ispirazione pompeiana. A evocazione di un tempio greco, venti colonne corinzie in marmo bianco scandiscono il perimetro della sala. Nelle specchiere delle cornici in bronzo dorato si riflettono i lampadari in cristallo di Boemia, in un gioco di moltiplicazione della luce e dello spazio. All'eleganza decorativa dell'ambiente partecipano anche il pavimento intarsiato di Gabriele Capello, i vetri smerigliati e la loggia per l'orchestra sostenuta da esili colonne in ghisa.

Da quasi due secoli la Sala da Ballo rappresenta per i visitatori della Residenza reale un luogo di fascino e di meraviglia, ma si tratta di un tipo di fruizione molto parziale rispetto alle vocazioni profonde del luogo. Con la Sala da Ballo Carlo Alberto aggiornava gli usi della corte sabauda rispetto alla moda europea del valzer, la danza dai ritmi fluenti, nata nella Germania meridionale alla fine del 18° secolo, che prevedeva, per la prima volta, l'abbraccio della coppia di ballerini. Partendo da questo spunto, *Danzando con la storia* intende proporre ai visitatori del Palazzo Reale di Torino un'esperienza immersiva nel mondo della danza che, oltrepassando i limiti sensoriali dell'osservatore, sia capace di rievocare virtualmente le funzioni e l'atmosfera originaria dell'ambiente e di ricollegare il tema del valzer a un percorso di conoscenza sul ruolo della danza nella storia delle società umane. Il progetto prevede:

- creazione di un'isola attrezzata al centro della Sala da Ballo, dove i visitatori potranno sedersi e indossare i visori per l'esperienza immersiva;
- realizzazione di un video di circa due minuti con un valzer (danza e musica) ambientato nella Sala da Ballo, ricostruito filologicamente sui dati d'archivio;
- creazione di un video di circa un minuto dedicato alla storia della danza come momento di socializzazione e di comunicazione, dai riti delle comunità primitive, attraverso la danza popolare, fino a oggi;
- creazione di audioguide multimediali personalizzate, in cui i contenuti testuali sono fruibili anche in modalità audio, con corredo di gallerie fotografiche e video (sia propri che linkati da Youtube), e trasformabili in contenuti ipertestuali, con l'aggiunta di links, per rendere la visita maggiormente gradevole e culturalmente più ricca.
- copertura wireless delle sale del Palazzo per agevolare l'accesso ai contenuti multimediali proposti.
- riversamento di parte dei contenuti sul sito e sulle piattaforme websocial dei Musei Reali, in modo da ottenere un'accessibilità quanto più possibile allargata.

Danzando con la storia si configura come un progetto di *edutainment* rivolto al grande pubblico del Palazzo Reale, capace di moltiplicare, attraverso un'esperienza veloce ed emotivamente significativa, le opportunità di conoscenza e di apprendimento:

- propone al visitatore, all'interno del contesto tradizionale della visita, un momento di approccio multidisciplinare immediatamente ricollegabile all'esperienza del suo vissuto;

- sottolinea la vitalità del patrimonio culturale non solo come luogo di meraviglia e di contatto con il passato, ma anche come strumento spendibile ai fini della conoscenza e dell'interpretazione del mondo che ci circonda;
- rappresenta un'occasione per innovare e attualizzare i percorsi di visita di una delle più antiche residenze reali d'Europa, sperimentando percorsi di nuova accessibilità che potrebbero essere estesi ad altri ambienti della residenza.

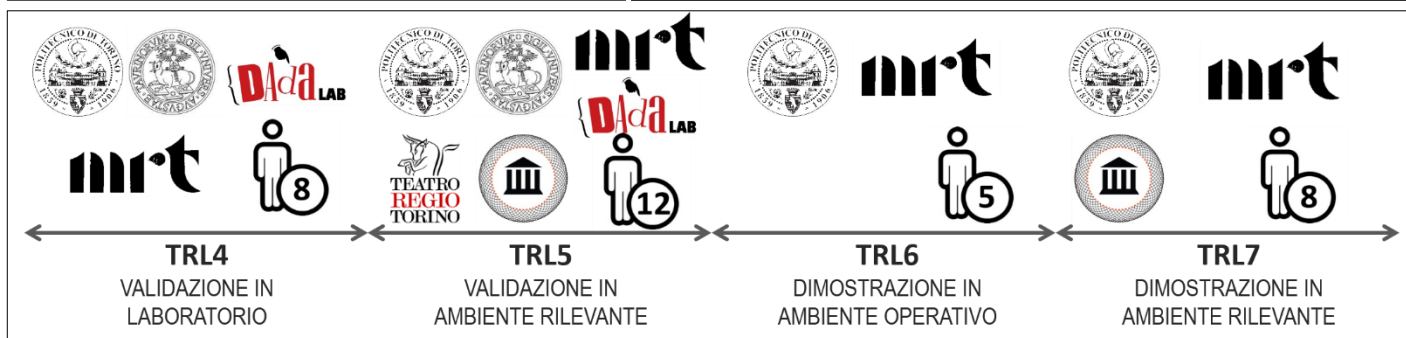
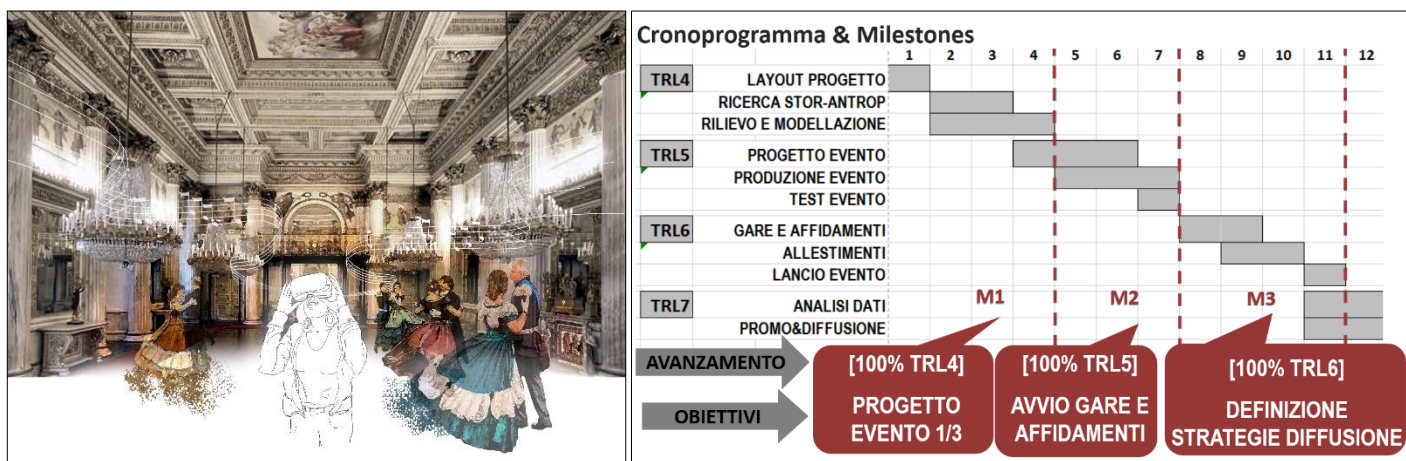
La valutazione dell'esperienza avverrà mediante l'impiego di tecniche di analisi di diverso tipo, che potranno anche avvalersi del monitoraggio mediante una app connessa all'audioguida:

- analisi osservante: gli assistenti museali osserveranno i comportamenti dei visitatori nei giorni di maggiore affluenza, con riguardo a differenti categorie di utenti precedentemente individuate (donne, uomini, giovani, bambini, anziani ecc.) e compileranno il report predisposto (almeno cento casi);
- profilazione utenti: verranno distribuiti alcuni questionari all'ingresso della sala e ritirati all'uscita, con tre/quattro domande chiave; parallelamente, l'utilizzo della app associata alla fruizione dei contenuti multimediali consentirà di ricavare dati sensibili: età, provenienza, grado di soddisfazione, posizione fisica da cui si sono collegati (in situ/ a distanza), avvio di procedure di crowdfunding.
- focus group: con le scuole già attive in museo nei progetti di alternanza scuola-lavoro verranno formati dei gruppi (almeno tre, di diversa età ed estrazione) formati da insegnanti e allievi, che avranno il compito di analizzare e prendere parte attiva alla predisposizione della nuova offerta, giudicandone inoltre l'impatto sui processi di apprendimento.

B. APPROCCIO #TECHNICALITIES. La realizzazione dell'evento multimediale prevede la ripresa e la registrazione in situ della performance di danza in costume d'epoca su musica prodotta dal vivo dall'orchestra. La collaborazione con il Teatro Regio permetterà di selezionare ballerini e musicisti. Coreografia, scenografia e regia verranno definite di concerto con il gruppo proponente. Affinché l'evento registrato possa essere riproducibile attraverso un'esperienza di tipo immersivo, percepibile con una fruizione a 360° dell'intera sala, occorrerà prevedere l'uso di videocamere a 360° da posizionare al centro dell'ambiente che permettono di registrare video sferici compatibili con i vari visori VR.

A questo prodotto, di cui si prevede una durata di circa due minuti, sarà collegata una ricostruzione, mediante immagini statiche e dinamiche, testi e narrazioni sui valori e i significati della danza nella storia e per le varie civiltà, della durata di circa un minuto. La costruzione di tale segmento dell'esperienza all'interno del prodotto multimediale e la sua connessione con le riprese di cui sopra si avvarrà delle competenze interne circa la costruzione di story-board, editing, montaggio e post-produzione. Il video e l'audio saranno fruibili dagli utenti attraverso visori con auricolari integrati, che consentiranno di far partecipare gli spettatori ad una "macchina del tempo" che li condurrà virtualmente all'interno di un'esperienza audio-visiva di tipo immersivo.

Viste le caratteristiche fisiche dello spazio, una sala di superficie di oltre 240 mq con rapporto fra i lati di circa 2:1, si prevede che l'evento possa essere fruito da una ventina di persone contemporaneamente, presumibilmente sedute su panche a disposizione ellittica, dotate di visori per ogni postazione.



In alto, a sinistra. Prefigurazione dell'evento di esperienza immersiva. A destra in alto, dettaglio delle attività, comprensivo di stato di avanzamento, milestone e obiettivi. Sotto, definizione dei gruppi di lavoro e n. di persone coinvolte, riferita ai diversi livelli di TRL: oltre al Politecnico di Torino e ai Musei Reali di Torino, si evidenzia la collaborazione con UNITO e del Laboratorio DadaLAB nel TRL4, la collaborazione con le Invasioni Digitali e il Teatro Regio nel TRL 5 e il coinvolgimento finale delle Invasioni Digitali nel TRL 7.

Il Museo vuole, inoltre, colmare il gap esistente tra la comunicazione e la fruizione digitale delle sue collezioni avvalendosi della piattaforma globale izi.TRAVEL (<https://izi.travel/it>) e istituti scolastici del territorio, realizzabile attraverso l'avvio di progetti laboratoriali di Alternanza Scuola-Lavoro. Scopo del progetto è l'attivazione di processi partecipativi di co-creazione, democratizzazione e disseminazione di contenuti culturali per la creazione di audioguide multimediali della collezione museale, anche differenziate in base all'utenza (bambini/adulti, ad esempio) e realizzate secondo l'approccio dello storytelling digitale. Come già sperimentato altrove (ad esempio in Sicilia), la piattaforma izi.TRAVEL consente agli studenti di ogni ordine e grado di promuovere il patrimonio culturale assumendo il ruolo di "Ciceroni digitali": il progetto favorirà lo sviluppo delle loro competenze digitali (secondo quanto indicato dal piano della Buona Scuola e dalla Agenda Digitale) nel verso di una democratizzazione del linguaggio della comunicazione culturale. Si favorirà un approccio comunicativo basato sullo storytelling diretto ed esperienziale, traendo beneficio da un indubbio valore emozionale, senza tralasciare criteri di qualità, autorialità e affidabilità di contenuti e informazioni.

C. CONCLUSIONI #RICADUTE ATTESE. Nel 2017 i Musei Reali di Torino hanno totalizzato 360.000 visitatori, costituiti per circa un quinto da giovani e da scuole. Il principale attrattore del sistema è il Palazzo Reale, con le sue sale riccamente arredate e il suo ricchissimo patrimonio di memoria storica. Il percorso di visita è ancora di tipo molto tradizionale, con supporti informativi scritti di contenuto prevalentemente storico-artistico. Considerare lo spazio come fenomeno 'dinamico', all'interno del quale esiste un reciproco condizionamento di limiti ed espressioni tra il "contesto" e l'"individuo", implementando il percorso espositivo con strumenti di nuova tecnologia e con nuove attrattive digitali (VR e AR), rappresenterà già di per sé un aggiornamento della visita e una rivoluzione nel rapporto utente-spazio-tempo: l'interazione dinamica tra il soggetto e il contenuto informativo è da considerarsi uno strumento di attrazione soprattutto per il pubblico più giovane, oltre che uno spostamento dell'asse di attenzione del museo dalle sue competenze tradizionali verso la frontiera di nuove discipline (le arti performative, l'antropologia), ponendo le basi per un contatto con nuovi portatori di interesse capaci di promuovere l'esplorazione e la conquista di nuove narrazioni e interpretazioni del patrimonio.

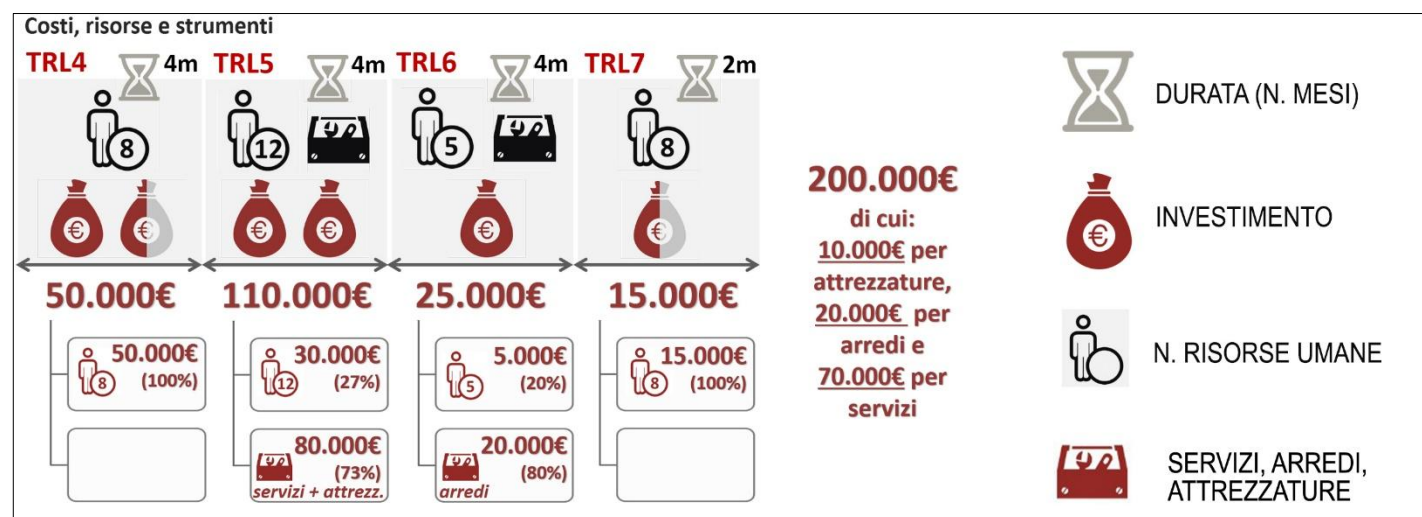
Le ricadute attese valutabili nel breve e nel lungo periodo, sono riconducibili sia ai feedback relativi agli eventi illustrati nella proposta, sia alla loro replicabilità; sono inoltre dunque da considerarsi sul duplice fronte esterno e interno:

- rinnovamento e potenziamento dell'offerta museale in termini di nuovi approcci e di nuove conoscenze;
- conquista di nuove tipologie di utenza, soprattutto tra le categorie più giovani;
- esplorazione, da parte dei curatori museali, di nuove vie di interpretazione e di valorizzazione del patrimonio, anche mediante il lavoro di squadra con competenze multidisciplinari e trasversali;
- stimoli alla creatività nell'ambito delle arti performative (danza, musica, documentazione video).

La diffusione su scala globale di informazioni culturali, liberamente accessibili in modalità multilingue sia sul web che via app, favorirà certamente non solo l'aspetto della fruizione culturale digitale in termini di utenza, ma anche la disseminazione integrata e multimediale di un patrimonio spesso poco conosciuto. Ci si attende dunque un forte impatto sociale, soprattutto nell'aspetto partecipativo delle nuove generazioni e nel rapporto di conoscenza e di appartenenza con il proprio patrimonio.

La proposta, in linea con le indicazioni di "Torino metropoli 2025", costituisce un generatore di nuove "esperienze" per la cittadinanza e un nuovo attrattore turistico, in una stretta relazione tra Reale e Virtuale, tra patrimonio tangibile ed intangibile.

5. Stima dei costi:



Il totale dei costi è pari a 200.000€, per una durata complessiva del progetto di 12 mesi. Si ipotizza una spesa per risorse umane pari a 100.000€ (50%), prevalentemente nelle fasi TRL4-TRL5 in cui si prevede di raccogliere le informazioni, modellizzare e studiare le tecnologie necessarie per la realizzazione del progetto. Le altre voci di costo riguardano l'acquisto di servizi (70.000€, 35%) e di forniture (30.000€, 15%). Nella fase TRL5 il progetto richiede di disporre di attrezzature informatiche e multimediali (pc, visori, cuffie, cellulari in dotazione al museo; 10.000€), lo studio e la produzione del ballo e del video (story board, coreografia e scenografia, produzione, riprese, montaggio; 40.000€) e infine l'elaborazione di contenuti multimediali (30.000€). In fase TRL6, il progetto prevede l'acquisto di arredi museali funzionali alla fruizione dell'evento (20.000€).