

Il Polo culturale Le Clarisse è 2.0: concluso il progetto di digitalizzazione

grossetonotizie.com/grosseto/cultura-e-spettacoli-grosseto/2024/04/12/il-polo-culturale-le-clarisse-e-2-0-concluso-il-progetto-di-digitalizzazione/

Redazione

12 aprile 2024



Grosseto. Dieci mesi di lavoro. Un investimento di circa 500mila euro finanziato dal Pnrr. Un nuovo sito di ultima generazione. Tecnologie innovative per migliorare l'esperienza del pubblico.

“**Tech&Art**” è terminato: il progetto, che ha visto la collaborazione tra Comune di Grosseto, Fondazione Grosseto Cultura, Fondazione Polo universitario grossetano ed è curato dalla società di progettazione Wav-e di Valeria Fabbroni e Aldo Lazzeri, diventa realtà.

Il progetto

L'investimento ha permesso di migliorare l'accessibilità e la fruizione museale attraverso l'acquisto, l'installazione e la relativa formazione per l'utilizzo, di tecnologie di ultima generazione, volte a migliorare ed ampliare l'esperienza del pubblico. Secondo i progettisti di

Wav-e, “Tech&Art” può rappresentare l’inizio di un processo di ampliamento dell’offerta culturale, volto al coinvolgimento delle fasce giovanili della popolazione per lo sviluppo della città.

Ed ecco che adesso al Polo Le Clarisse sono presenti al piano terra **un monitor 100 pollici** per la riproduzione di video, uno **schermo touchscreen 43”** con un questionario di gradimento dell’esperienza museale a sostituzione del cartaceo ed in linea con le richieste della Regione.

Nel **Museo Luzzetti** trovano spazio uno schermo (50”) per la guida ai servizi e per l’esposizione di locandine digitali, l’altro (50”) con ultraleap utile alla facilitazione dell’interazione.; grazie infatti ad un rilevatore di movimento non sarà necessario toccare lo schermo. Ancora un monitor digitale dedicato ai piccoli (86”) e servizio audio-guida accessibile con QR-code per tutte le opere esposte con la possibilità di scegliere la lingua.

Al primo piano sono a disposizione altri schermi per migliorare l’esperienza dei visitatori e una postazione con un visore di realtà aumentata per un’esperienza immersiva nel patrimonio delle opere presenti nel museo.

Non solo: sarà possibile proiettare su **piazza San Francesco** materiali digitali al fine di coinvolgere maggiormente la popolazione nelle attività del Polo Le Clarisse.

Oltre a tutto ciò, il museo ha in dotazione due scanner, 2D e 3D, per digitalizzare le opere ed è online il nuovo sito web che mette in connessione la struttura museale con l’utente finale.

Inoltre, nella **nuova biblioteca “Pascucci”** è stata installato uno schermo 43” per accedere al prestito interbibliotecario in modo semplice e veloce. A questo proposito, con la presentazione dei nuovi supporti tecnologici del progetto “Tech&Art”, sarà anche possibile accedere per la prima volta, e quindi aprire al pubblico, agli spazi della nuova biblioteca “Pascucci” che sono stati sistemati e allestiti grazie al contributo che nel settembre del 2022 fu fornito al Polo Clarisse dall’evento “Grosseto città del baseball – Batti e corri per la cultura”, organizzato da “TagMaremma” di Rama. Questo progetto non rientra nel piano Tech&Art.

*«Dopo l’ampliamento del 2019 – spiegano il presidente di Fondazione Grosseto Cultura, **Giovanni Tombari**, e il direttore del museo, **Mauro Papa** –, quando al Polo culturale Le Clarisse venne inaugurato il Museo Luzzetti, adesso siamo arrivati ad un altro importantissimo traguardo per Fondazione Grosseto Cultura e per l’offerta culturale della città di Grosseto. Il nostro museo è oggi uno spazio multisensoriale, senza barriere, completamente digitalizzato e interattivo. Un centro culturale di ultima generazione dove l’esperienza diventa immersiva, dove tutti, anche chi ha difficoltà motorie, potranno accedere, dove tutte le opere sono digitalizzate. Siamo veramente orgogliosi di poter vivere questo passaggio epocale ottenuto grazie alla sinergia di tanti professionisti che negli ultimi mesi hanno lavorato per realizzare il progetto, dal valore di circa 500mila euro, finanziato dal*

Pnrr: ringrazio la società di progettazione Wav-e, lo staff di Fondazione Grosseto Cultura e tutti i partner che hanno reso possibile la realizzazione di “Tech&Art”. La conclusione del progetto non è che un punto di partenza: adesso ci attendono altre sfide perché sarà fondamentale mettere a frutto tutte le potenzialità della digitalizzazione, non solo per quanto riguarda il Polo culturale Le Clarisse, ma per l’intera comunità locale».

Tra gli obiettivi di Fondazione Grosseto Cultura c’è quello di aprirsi alle **nuove generazioni**: proprio come diceva sempre Gianfranco Luzzetti, un museo deve essere vivo, deve riuscire ad uscire dai confini delle sale espositive, deve coinvolgere una comunità, deve essere un propulsore di crescita.

Ecco, con Tech&Art sarà ancora più semplice e immediato raggiungere pubblici differenti, soprattutto le nuove generazioni.

«È una sfida che accogliamo con impegno e passione per la nostra città Grosseto, e per la Maremma tutta», concludono **Tombari e Papa**.

Partner fondamentale del progetto è il Comune di Grosseto.

*«La conclusione del processo di digitalizzazione del Polo culturale Le Clarisse segna un momento cruciale per Grosseto – commentano il sindaco **Antonfrancesco Vivarelli Colonna** e l’assessore alla cultura **Luca Agresti** –. Il progetto “Tech&Art”, fortemente sostenuto dalla nostra amministrazione, rappresenta non solo un investimento tangibile per il nostro patrimonio museale, ma anche un impegno condiviso, tra attori pubblici e privati, per promuovere la cultura attraverso l’uso delle più avanzate tecnologie, rendendo la visita al museo un’esperienza sensoriale e immersiva a 360 gradi. Infatti, l’adozione di questi nuovi strumenti garantisce un accesso sempre più inclusivo e coinvolgente per cittadini e per i numerosi visitatori, offrendo loro un’esperienza culturale unica che riflette il meglio della nostra città e della sua comunità artistica. Il nostro invito, dunque, è quello di non perdere l’opportunità di esplorare e scoprire le meraviglie che il nostro Polo Le Clarisse ha da offrire».*

Un’altra collaborazione è quella con il Polo universitario.

*«Contribuire come partner a questo progetto – dichiarano, per la Fondazione Polo universitario grossetano, **Carlo Citter**, dell’Università di Siena, e Annalisa Senserini – attraverso lo sviluppo di tecnologie ed esperienze innovative per l’accessibilità cognitiva e sensoriale è stato molto importante. Ci auguriamo che il Museolab – Museo laboratorio della Città di Grosseto che si trova all’interno del Polo Le Clarisse, e che da molti anni promuove percorsi di accessibilità universale, possa implementare ancora di più la relazione virtuosa tra il patrimonio culturale conservato al suo interno e le nuove iniziative di fruizione digitale del progetto “Tech&Art”.*

Nella foto, da sinistra: Mauro Papa, direttore Polo culturale Le Clarisse, Luca Agresti, assessore alla cultura del Comune di Grosseto, Valeria Fabbroni, società Wav-e, Giovanni Tombari, presidente di Fondazione Grosseto Cultura, Aldo Lazzeri, società Wav-e, Annalisa Senserini, Polo universitario grossetano.