Padova, 7 febbraio 2023

**CINQUE INSTALLAZIONI DIGITALI INTERATTIVE**

**PER SCOPRIRE L’ORTO BOTANICO DI PADOVA**

**Curiosità scientifiche, aneddoti e illustrazioni inedite offrono al pubblico la possibilità di approfondire la storia dell’Orto Botanico di Padova e di conoscere da vicino l’affascinante mondo delle piante attraverso modalità digitali e coinvolgenti**

**Lo studio Dotdotdot** - nato a Milano nel 2004 e tra i primi in Italia a operare nell’ambito dell’Interaction Design - **ha progettato per l’Orto Botanico di Padova cinque installazioni digitali e interattive**, per approfondire la storia dell’istituzione padovana - la prima nel suo genere rimasta attiva nella sua sede originaria, istituita nel 1545 per la coltivazione delle piante medicinali, oggi Patrimonio Unesco - e avvicinare il pubblico alla botanica raccontando temi complessi con un approccio semplice e coinvolgente. L’Orto rinascimentale e il Giardino della biodiversità si arricchiscono infatti del Museo botanico, un nuovo nucleo espositivo che presenta per la prima volta al pubblico una significativa selezione del patrimonio storico dell’Università di Padova, finora destinato principalmente a ricerca e didattica e non visibile al grande pubblico.

Curiosità, argomenti scientifici, aneddoti, personaggi e vicende storiche legate all’Orto botanico e al mondo delle piante vengono indagati e raccontati attraverso **ambienti immersivi** e **installazioni multimediali**, dove il pubblico è invitato a interagire per mettere alla prova le sue conoscenze di botanica. Si tratta di collezioni botaniche risalenti prevalentemente all’Ottocento e al primo Novecento, tra cui spicca l’erbario storico – uno straordinario archivio della biodiversità vegetale con circa 800.000 esemplari tra piante, alghe, funghi e licheni essiccati – e che conta anche 16.000 provette con semi di specie alimentari, medicinali e ornamentali, le tavole didattiche ottocentesche, modelli di funghi e sezioni di legni.

La narrazione è arricchita da una serie di **illustrazioni** appositamente realizzate da Dotdotdot, insieme a momenti di gioco e sfide.

Attraverso le cinque installazioni dislocate in sale diverse del Museo botanico, il visitatore può **calarsi** ad esempio **nella quotidianità e nel lavoro di uno speziale del Rinascimento** mentre crea farmaci e preparati, all’interno di una vera farmacia di fine Settecento con la sua strumentazione, le preparazioni e i farmaci che attraversano almeno tre secoli di storia della farmaceutica e della medicina. Oppure può ingaggiare divertenti competizioni per imparare a **riconoscere le piante** **e a classificarle**, o per approfondirne le **proprietà benefiche e curative**, ma anche i **potenziali pericoli** legati ad esempio al consumo di specie velenose. Una postazione permette inoltre di scoprire i **modi che i semi utilizzano per viaggiare** e raggiungere nuovi terreni fertili in cui mettere radici. La **storia dell’Orto Botanico,** a cui è dedicata un’intera installazione, viene invece ripercorsa attraverso una mappa interattiva dei luoghi e con i personaggi illustri che hanno avuto contatti, scambi e collegamenti di varia natura con l’Istituzione padovana.

**Scheda installazioni Dotdotdot | Orto Botanico Padova**

**1/ Botanica senza frontiere**

*Una mappa interattiva evidenzia i legami dell’Orto Botanico con il resto del mondo, attraverso le storie dei personaggi che sono entrati in relazione con questo luogo.*

Fin dalla sua nascita nel ‘500, il prestigio dell’Orto Botanico di Padova – continuamente arricchito di piante provenienti da varie parti del mondo - ha richiamato studiosi da tutta Europa, molti dei quali hanno poi contribuito alla nascita di nuovi orti botanici. Attraverso questa installazione è possibile scoprire le loro storie e i legami che da qui si sono generati tra l’istituzione padovana e altre città italiane ed europee.

L’interfaccia digitale sorvola tutta la mappa dell’Europa mentre il visitatore, ruotando un disco posizionato sulla consolle di fronte a sé, si muove nel corso dei secoli visualizzando le vite dei personaggi e le città legate all’Orto Botanico. Un albero relazionale aiuta ad evidenziare le connessioni tra i personaggi, tra cui Goethe, Linneo, Brahe.

**2/ Veleni e antidoti**

*Un gioco interattivo e didattico che si ispira a un laboratorio di ricerca*

Il visitatore diventa un ricercatore botanico incaricato di risolvere enigmatici casi di avvelenamenti e scoprire le piante “colpevoli”. Attraverso il gioco si impara a conoscere le proprietà delle piante e a riconoscere i “falsi amici”, piante medicinali che talvolta possono rivelarsi fatali o fortemente velenose. Si procede per indizi, analizzando episodi storici o di invenzione. Dal famoso caso di Seneca, costretto al suicidio con la cicuta maggiore (*Conium maculatum*) alla misteriosa fine di Cangrande della Scala. Una classifica finale premia i partecipanti che hanno risolto i casi nel minor tempo.

**3/ L'arte dello speziale**

*Una grande stanza dedicata alla farmacologia racconta la quotidianità di uno speziale nella sua bottega.*

All’interno di un ambiente scenografico, allestito con arredi provenienti da un’antica spezieria, un video-racconto mostra uno speziale intento a lavorare per la preparazione dei farmaci. L’installazione richiama visivamente i teatrini delle ombre, contribuendo ad accrescere il fascino della figura dello speziale e a stimolare nel visitatore la curiosità riguardo alla sua professione e all’arte di combinare gli elementi naturali per creare i medicinali.

**4/ Identikit delle piante**

*Un quiz didattico per imparare a riconoscere le piante in base alle loro caratteristiche.*
Le piante sono classificate secondo criteri precisi e riconoscerle richiede un’attenta osservazione della loro morfologia. Questa installazione interattiva spiega, con un linguaggio semplice e immediato, come funziona il processo di identificazione di una pianta e quali caratteri morfologici vanno analizzati per individuarla: dalla forma delle foglie a quella dei suoi margini, dall’aspetto della chioma fino a quello delle infiorescenze e dei frutti.

**5/ In viaggio con i semi**

*Un quiz didattico illustra le diverse modalità utilizzate dalle piante per disperdere i propri semi.*

Allestita all’interno della sala che accoglie la collezione di semi dell’Orto Botanico, l’installazione aiuta a comprendere come le piante riescano a “spostarsi”, intraprendendo talvolta veri e propri viaggi, grazie alla dispersione dei semi. Nonostante siano in genere saldamente ancorate al terreno attraverso le radici, le piante hanno sviluppato diversi sistemi per diffondere i propri semi e potersi riprodurre altrove, anche a grande distanza.

**Dotdotdot***We design innovative human experiences*

Dotdotdot è uno studio di progettazione multidisciplinare nato a Milano nel 2004, tra i primi in Italia a operare nell'ambito dell'Interaction Design.

Dotdotdot è specializzato in Exhibition e Interaction Design, nella progettazione di percorsi museali, Corporate Experience, mostre multimediali temporanee e permanenti.

Nel corso degli anni ha consolidato competenza ed esperienza nello sviluppo di strategie digitali e nella progettazione di sistemi digitali integrati custom per aziende, musei, archivi storici, ambienti lavorativi, strutture sanitarie, e più in generale progetti dedicati allo Smart Living. Ricerca e innovazione tecnologica sono alla base di tutti i suoi progetti.

Dotdotdot progetta spazi narrativi e dà forma, con un approccio User Centered, al modo in cui le persone e le tecnologie interagiscono tra loro, in un continuum tra spazio fisico e digitale.

Fondato da quattro soci - Laura Dellamotta (architetto), Giovanna Gardi (architetto), Alessandro Masserdotti (filosofo e interaction designer) e Fabrizio Pignoloni (designer) -, Dotdotdot oggi conta un team di oltre 20 persone con profili eterogenei che spaziano da architetti, designer, interaction designer, sviluppatori, ingegneri, sound designer ed esperti di storytelling e design strategy, in grado di gestire la complessità a 360°.

Tra gli ultimi progetti firmati dallo studio milanese: strategia digitale e User Experience Design per il nuovo Museo d’arte della Fondazione Luigi Rovati a Milano; le opere co-progettate per la 23 Triennale Milano “Unknown Unknowns” rispettivamente con Emanuele Coccia “Portal of Mysteries” e Skidmore, Owings & Merrill (SOM) “Decalogue for space architecture”; le installazioni della mostra “Incertezza. Interpretare il presente, prevedere il futuro” per il Palazzo delle Esposizioni di Roma, il progetto di interaction design della mostra “Raffaello e la Domus Aurea. L’invenzione delle grottesche”, l’installazione data-driven “Earth Bits – Sensing the Planetary” per il maat – Museum of Art Architecture and Technology di Lisbona sulla crisi climatica; il progetto “Centrali Interattive” di Enel Green Power per la Centrale di Trezzo sull’Adda (MI), Acquoria (RM) e, di prossima apertura, Presenzano (CE); “Aboca Experience”, l’ala interattiva del museo aziendale della healthcare company toscana.

[**www.dotdotdot.it**](https://www.dotdotdot.it/)

**Cartella Stampa completa Museo Orto Botanico**

<https://drive.google.com/drive/folders/1hZPispYKzqo8ddwyekrRNahULK24JRGL?usp=share_link>