



Comunicato stampa

**A 700 anni dalla sua scrittura,
la Divina Commedia rivive in realtà virtuale:
dalla collaborazione fra la start up italiana Beyond the Gate e il Collegio San Carlo
nasce il gioco educational DANTE VR | La Porta dell'Inferno**

Milano, febbraio 2020 – Chissà se, alle soglie del settimo Centenario dalla sua morte, Dante Alighieri avrebbe immaginato che la Divina Commedia potesse rivivere in realtà virtuale nel XXI secolo? Succede oggi grazie alla partnership innovativa realizzata fra la start up italiana **Beyond the Gate** e una realtà di eccellenza come il **Collegio San Carlo** di Milano che, insieme, hanno creato **DANTE VR | La Porta dell'Inferno**, la prima **esperienza immersiva in realtà virtuale**, fedelmente ispirata al canto di apertura del poema dantesco, tanto da aver ricevuto il prestigioso patrocinio de **La Società Dante Alighieri**.

Trovarsi d'un tratto a camminare nella selva oscura; farsi largo attraverso luoghi cupi e impervi, come fossimo Dante; perdersi, tra il buio e la paura, affrontando le fiere, per poi ritrovare la strada che sale verso il monte, arrivando fino alla porta dell'Inferno grazie a una guida speciale, Virgilio: **Dante VR ci dà la straordinaria opportunità di vivere in prima persona la Divina Commedia, impersonificando Dante** stesso e addentrandoci man mano nel primo Canto, come fosse un luogo reale attorno a noi.

La sfida è sicuramente quella di utilizzare il potenziale offerto dal digitale – e in questo caso dal media attuale per eccellenza, il videogioco – adattandone la complessità progettuale al contesto educativo, con l'obiettivo di **valorizzare e diffondere contenuti culturali attraverso modalità nuove vicine al linguaggio dei più giovani**. Dante VR | La Porta dell'Inferno è infatti solo il primo capitolo della partnership fra Beyond the Gate e il Collegio San Carlo, che proseguirà anche per i Canti del Purgatorio e del Paradiso con nuove narrazioni in realtà virtuale.

*“Questo progetto è l'esempio di come la collaborazione e lo scambio fra realtà apparentemente diverse – quali una start up e un'Istituzione educativa centenaria di riconosciuta eccellenza – possano arrivare a generare innovazione a partire dalla tradizione. Dante VR afferma **Marco Arena, CEO e co-founder di Beyond the Gate** - è un prodotto di realtà virtuale pensato per avvicinare le nuove generazioni allo studio della Divina Commedia, attraverso il linguaggio contemporaneo del videogioco e con grande attenzione ai contenuti storici. Ringrazio il Collegio San Carlo per essersi messo in gioco con sguardo innovativo e per aver sperimentato un nuovo media come il videogioco”.*



Attraverso la collaborazione è stato possibile sviluppare il potenziale educational della VR, creando un ponte che unisce lo studente all'autore e ne rende la narrazione ancora più contemporanea, permette al giocatore di immedesimarsi in Dante con le stesse emozioni, la fatica nel trovare la via, la paura quando affronta le fiere.

Della durata di circa 15 minuti, il gioco è stato realizzato nell'arco di sei mesi grazie a un vero e proprio lavoro di squadra che ha visto il coinvolgimento dei docenti del Collegio San Carlo e degli esperti di Beyond the Gate. Per Dante VR il team di lavoro ha potuto infatti avvalersi delle preziose indicazioni di una docente del Collegio San Carlo esperta dantista e di altre figure specializzate nel campo dell'innovazione digitale.

*“Dante VR e il più ampio progetto DAMA appena inaugurato si inseriscono in una visione di progressiva trasformazione della didattica, che ha visto il Collegio capofila in alcune delle innovazioni più significative degli ultimi anni – ha ricordato il **Rettore don Alberto Torriani**. Cerchiamo di dare risposta alle più importanti sfide educative contemporanee: dotare gli studenti di strumenti innovativi attraverso cui interpretare e anticipare il futuro”.*

Il lancio di Dante VR avviene in concomitanza con l'inaugurazione dei nuovi spazi polifunzionali DAMA – acronimo di **D**igital **A**rts **M**usic **A**gorà – all'interno del Collegio San Carlo: quattro nuovi ambienti dedicati al potenziamento dell'offerta didattica, alle arti espressive e alla digitalizzazione, con la creazione di laboratori per la robotica e i linguaggi digitali, una sala musica, un atelier d'arte e una sala polifunzionale. La nuova area, di ben 700 mq, è stata recuperata nelle antiche fondamenta del Palazzo seicentesco Busca Arconati, prima sede storica del Collegio dal 1869, a seguito di un importante progetto di riqualificazione architettonica. I nuovi spazi nascono in linea con la vocazione alla sperimentazione che l'Istituto da sempre persegue.

In questo contesto si inserisce Dante VR | La Porta dell'Inferno che, come avviene di norma nei giochi, prevede diversi livelli di fruizione: nella prima parte il percorso si snoda all'interno della selva oscura, fino alla porta dell'Inferno dove Virgilio narra alcuni canti dell'Eneide. Lungo il tragitto, il giocatore potrà anche perdersi ma sarà proprio questa l'occasione per trovare alcuni artefatti rari nascosti, piccole scoperte per appassionati pensate per arricchire l'esplorazione con alcune informazioni in più su Dante e sulla Divina Commedia. Arrivati alla porta dell'Inferno si arriva alla fine del gioco. Seguono alcune domande sul Poema dantesco e, immancabilmente, un punteggio finale calcolato sulla base del tempo impiegato per arrivare alla Porta dell'Inferno, degli oggetti trovati lungo il percorso e delle risposte alle domande conclusive.



Beyond the Gate

Beyond the Gate è una start-up tutta italiana focalizzata sullo sviluppo di esperienze di edutainment interattive e multigiocatore. Dalle ricostruzioni storiche all'approfondimento scientifico, Beyond the Gate crea mondi tutti da esplorare, in grado di attivare modalità di conoscenza e di apprendimento dinamiche, semplici e divertenti, grazie all'utilizzo delle più innovative tecnologie immersive. Tra i progetti di maggior successo: 'Beyond the Castle', l'esperienza di realtà virtuale interattiva appositamente ideata per il Castello Sforzesco di Milano che, per 18 mesi, ha offerto ai visitatori la possibilità di riviverne ancor più da vicino la storia, il fascino e il patrimonio culturale, coinvolgendo un pubblico ampio e diversificato.

Per maggiori informazioni: <https://beyondthegate.io>

Collegio San Carlo

Il Collegio San Carlo è un istituto milanese paritario, di ispirazione cattolica, che pone la vita dello studente al centro delle proprie attività e si propone di educare la persona nella sua interezza, attraverso modalità formative basate su rigore didattico e cordialità educativa. Mantenendo una forte ispirazione cristiana come base delle proprie attività, il Collegio San Carlo offre percorsi educativi in grado di coniugare tradizione e modernità, garantendo ai suoi talenti una formazione di alto livello, caratterizzata da un'apertura all'interculturalità. L'offerta formativa si rivolge a studenti di età differenti, a partire dalla scuola dell'infanzia, proseguendo con scuola primaria e secondaria e terminando con il liceo. In tutti questi passaggi trovano spazio percorsi scolastici articolati in sezioni ad indirizzo tradizionale ed interculturale.

Per maggiori informazioni: www.collegiosancarlo.it

Dante VR | La Porta dell'Inferno

<https://beyondthegate.io/dante-vr>

Cos'è: un'esperienza immersiva in realtà virtuale

Chi l'ha realizzato: la start-up Beyond the Gate insieme al Collegio San Carlo di Milano, con il patrocinio de La Società Dante Alighieri

Quanto dura: 15 minuti circa

Come si gioca: singolarmente

Svolgimento: ad una prima parte di gioco, a più livelli, seguono una serie di domande e un punteggio finale

Tecnologia: Oculus Quest

Curatela contenuti culturali: Collegio San Carlo

Game design e programmazione: Beyond the Gate

Grafica: Beyond the Gate

Musiche: Collegio San Carlo

Voce narrante: Beyond the Gate



Contatti per la stampa:

Ufficio stampa Beyond the Gate

ddl studio

Tel: +39 02 89052365

Alessandra de Antonellis

E-mail: alessandra.deantonellis@ddlstudio.net

Tel: 3393637388

Laura Cometa

E-mail: laura.cometa@ddlstudio.net

Tel: 3271778443

Collegio San Carlo

Valentina Parietti | Responsabile comunicazione

E-mail: comunicazione@collegiosancarło.it

Direct: +39 02/43.06.32.17

Barabino & Partners | Ufficio Stampa e Media Relations

+39 02/72.02.35.35

Francesca Manco

E-mail: f.manco@barabino.it

Tel: +39 328/5339884

Alessio Costa

E-mail: a.costa@barabino.it

Phone: +39 340/3442329