

(PROGETTO ARTISTICO E TECNICO DELL'INSTALLAZIONE e PIANO FINANZIARIO)

## DESCRIZIONE TECNICA DELL'INSTALLAZIONE

L'installazione sarà collocata in un luogo aperto al pubblico al chiuso e sarà costituita da un avatar fisico ispirato a Dante che si relazionerà con un singolo utente alla volta.

Il volto dell'utente, posizionato di fronte all'avatar sarà scansionato tramite un sensore installato all'interno dell'avatar stesso.

Il sensore, che nello specifico sarà un dispositivo ottico (camera) associato ad un dispositivo infrarosso (IR), riconoscerà l'utente in posizione (tramite sensore di prossimità) e, attraverso algoritmi basati su intelligenza artificiale e reti neurali, sarà in grado di scansionare il volto dell'utente e creare una maglia di vertici e facce da associare all'utente stesso (con grado di precisione sui riconoscimenti futuri dello stesso utente del 99,76%).

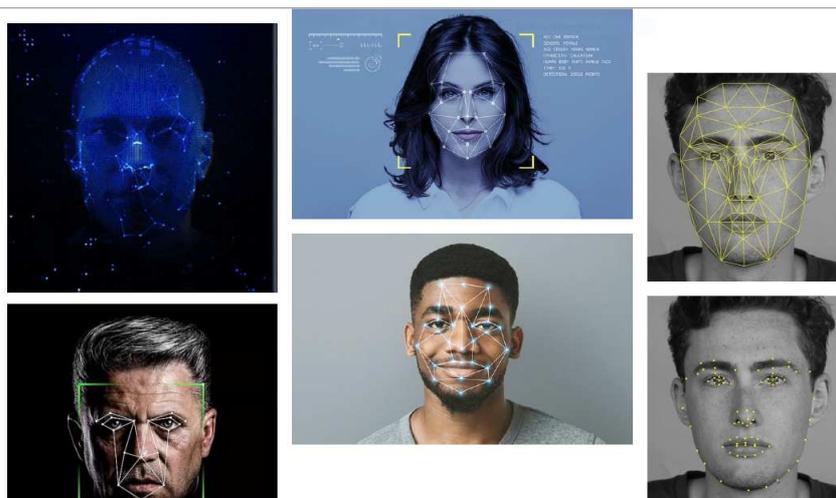


Figura 1: esempio di scansione facciale

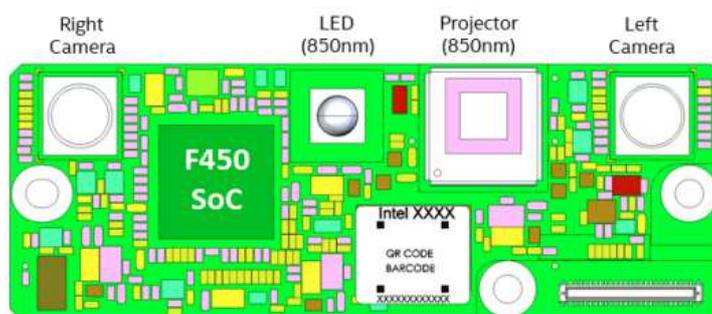
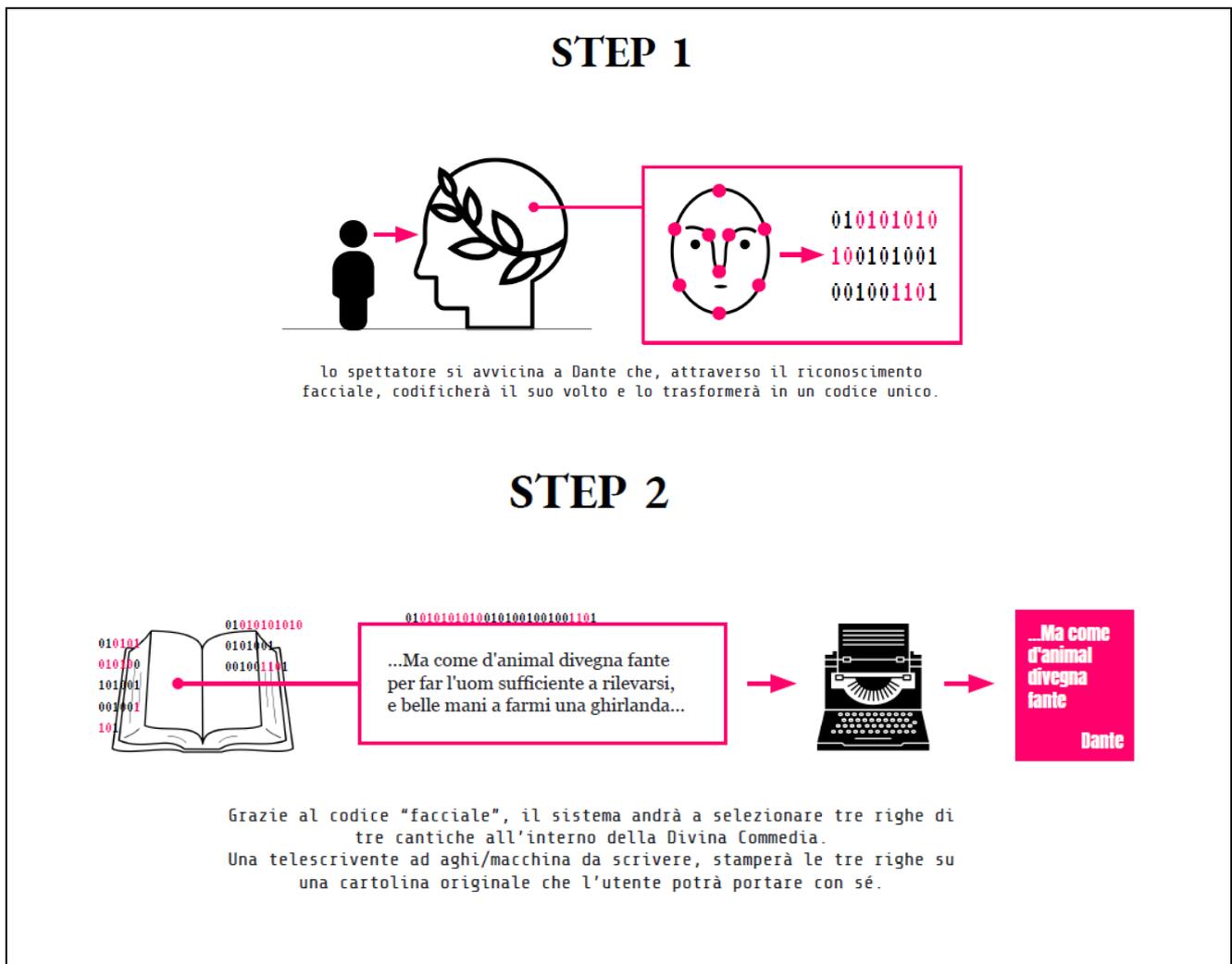


Figura 2: schema funzionamento dispositivo scansione facciale

La geometria del volto sarà tradotta, in pochi secondi, in un codice univoco. Tramite questo codice, il software andrà a selezionare tre versi della divina commedia precedentemente codificata. In questo modo, ad ogni utente ed in maniera univoca, verrà associata una terzina nuova composta da un primo, un secondo ed un terzo verso.



*Figura 3: workflow dell'esperienza*

In questo modo, mantenendo la struttura a terzina, verrà prodotta una nuova terzina inedita, corrispondente ad un'elaborazione matematica del volto dell'utente che, seppur con una deriva surreale, manterrà un suo apparente senso poetico e "Dantesco".

L'installazione comprenderà anche un dispositivo elettronico (p.e. monitor, luce, etc), che renderà visivamente evidente all'utente il processo di identificazione e codifica del proprio volto ed una telescrivente ad aghi (o, in alternativa, macchina da scrivere o stampante analogica), che stamperà la terzina su un foglio che l'utente potrà portare con sé ricreando una nuova struttura DIVINA della COMMEDIA.

L'esperienza vissuta in presenza dall'utente avrà anche un rimando ad un'ambiente virtuale web (es. tramite codice QR) dove poter rivivere/continuare la sua esperienza. Su questo sito web dedicato potrà inserire il codice univoco associato al suo volto ed avere informazioni approfondite sui canti da dove i versi sono stati estratti.

## **DESCRIZIONE ARTISTICA DELL'INSTALLAZIONE**

L'installazione vuole essere una riflessione contemporanea sul personaggio di Dante e della sua produzione letteraria con l'intento di fare metaforicamente un nesso con la società attuale. L'obiettivo è quello di restituire un'interpretazione artistica che prende spunto dal contesto storico, ma non vuole esserne una filologica rappresentazione. L'intelligenza artificiale, progettata per l'occasione, abbinando univocamente ad ogni individuo una nuova terzina Dantesca è come se tramandasse il poema in una 'nuova forma'. Questo rielabora la logica matematica con cui è stata realizzata l'opera portando in luce l'importanza della trascrizione e anche quella dell'interpretazione. L'opera celebra la Commedia e con essa il valore dinamico della lingua e anche il legame di un creatore di mondi immaginifici come lo è stato Dante facendo un parallelismo contemporaneo con quello che oggi viene effettuata da una delle espressioni artistiche-creative meno considerate nel panorama contemporaneo: il mondo dei videogiochi di cui il "Dante" contemporaneo (immaginato) ne sarebbe probabilmente stato un grande sostenitore.

L'installazione é effettuata per diventare un punto di attenzione e approfondimento legato a Dante. La forma "statua", volutamente pop, è concepita come una grande metafora che interpreta il libro, l'approccio Dantesco, la fruizione del Poema nel suo contesto originale, etc...

L'opera è destinata ad esser ospitata in sedi museali ed istituzionali.

L'installazione sarà corredata da una pannellatura esplicativa che, invece, partendo dalle ispirazioni da cui ha avuto sviluppo l'opera, spiegherà in maniera scientifica il contesto. L'informazione collaterale vuole essere un mezzo di diffusione per contribuire all'approfondimento della conoscenza del Poeta.

## **ISPIRAZIONE ARTISTICA**

Si realizzerà un'installazione statuaria contemporanea che in modo metaforico vuole proporre al pubblico l'essenza dell'immaginario Dantesco.

La Divina Commedia è stata una delle opere letterarie più longeve e diffuse in tutto il mondo. L'originale dell'opera è andato perduto. A noi sono arrivate circa 800 copie, tutte scritte a mano, perché al tempo di Dante la stampa non era ancora stata inventata. Nessun manoscritto è uguale all'altro: le varianti sono tantissime, e vanno da piccole differenze relative alla grafia, ai suoni e alle forme a completi stravolgimenti del testo.

La Divina Commedia ha offerto una visione innovativa e drammatica della realtà del suo tempo, riuscendo ad essere nello stesso tempo Commedia e Divina, percorrendo una linea sottile che divideva fantasia e religione.

La nostra opera reinterpreta e riusa il grande scritto dantesco, offrendo al pubblico, attraverso una particolare chiave di lettura, un'opera poetica nuova e collettiva: la prima mai realizzata.

Si è preso ispirazione dalla dinamicità dello scritto e dalla diffusione che la Divina Commedia ha avuto nel mondo rimanendo sempre attuale; si è così andati a replicare il modo in cui si è diffusa, di voce in voce di mano in mano, trasformandosi in un'opera statuaria, dinamica ed interattiva.

Si è "contemporaneizzato" il metodo, il modo e il soggetto della Commedia.

Con l'ironia sottile e tipica del personaggio Dante, si è immaginato come la DIVINA COMMEDIA, se fosse oggi stata concepita, sarebbe probabilmente diventata un mondo da videogame. Verranno utilizzate citazioni a questo mondo, molto sottili ma altrettanto esplicite, per la creazione dell'opera.

L'alternanza tra digitale e reale, ci riporta alla relazione uomo/macchina/software. La personalizzazione dell'output sempre coerente, mai uguale, data da una concettualizzazione di un software, ci ripropone il tentativo del programmatore e dell'artista creativo di offrire all'utente un'esperienza (una storia) tailor made. La pixelificazione con cui sarà realizzata la forma della statua che ispirata a Dante, darà la forma all'installazione, portando un volto tramandato, scomposto. L'unione tra reale, digitale, la duttilità

## **TEAM DI LAVORO**

Il progetto vedrà la collaborazione di più soggetti, che verranno gestiti e coordinati dal DICl. La direzione tecnica sarà affidata a Federico Capriuoli, che ha una consolidata esperienza di coordinamento di team multidisciplinari nell'ambito della realizzazione di installazioni e piattaforme per la fruizione di contenuti digitali.

La direzione artistica del progetto sarà affidata a Marco Cisaria e Michela Belli, specializzati nella produzione di concept creativi ed installazioni artistiche dedicate ad uno specifico

contenuto. La peculiarità della loro esperienza è radicata nello sviluppo di spazi/oggetti che mettono in pratica, nell'experience dell'utente, un'approccio analogico che cela nel suo iter un alto contenuto tecnologico (nascosto).

La consulenza scientifica dal punto di vista umanistico sarà affidata al Prof. Giuseppe Patota, professore ordinario di linguistica italiana presso l'Università di Siena e accademico della Crusca, che ha già supervisionato e validato le basi scientifiche da cui ha preso ispirazione l'installazione artistica. Lo stesso si occuperà di supervisionare la produzione e la revisione dei testi che andranno a comporre la parte di "foyer" dell'installazione.

Lo sviluppo del software necessario alla codifica del testo della divina commedia, al riconoscimento facciale e all'abbinamento del singolo utente alla terzina univoca di nuova generazione nonché la realizzazione del sito web su cui far proseguire l'esperienza iniziata con la fruizione dell'installazione, saranno curati dal DICl.

La messa in opera dell'installazione ed il coordinamento logistico durante la fase espositiva saranno affidati alla startup innovativa e spin off dell'Università di Pisa ACAS3D Soluzioni Digitali, che condivide con la componente docente del DICl le attività di ricerca e sviluppo nel campo della realizzazione di piattaforme per la fruizione di contenuti digitali.

## Piano finanziario

Il valore complessivo delle attività oggetto del presente Accordo è stimato in € 50.000,00 come specificato nella tabella di seguito riportata:

<b>Attività</b>	<b>Preventivo costi</b>
Progettazione del prototipo dell'Avatar, con progettazione hardware e software dello stesso.	<b>€ 25.000,00</b>
Montaggio, smontaggio, trasporto, assistenza informatica per l'utilizzazione del prototipo di Avatar nelle 5 location toscane.	<b>€ 13.000,00</b>
Realizzazione di supporti ad hoc per l'installazione dell'Avatar nelle diverse location	<b>€ 4.000,00</b>
Adattamento dell'esperienza digitale ai diversi contesti di esposizione e messa online del modello 3D dell'AVATAR	<b>€ 6.000,00</b>
Copertura assicurativa	<b>€ 1.000,00</b>
Spese trasferta tecnici accompagnatori dell'Avatar nelle varie location	<b>€ 1.000,00</b>
<b>TOTALI</b>	
Contributo del Consiglio regionale	<b>€ 25.000,00</b>
Contributo del DICl	<b>€ 25.000,00</b>