

# LA DIVINA COMMEDIA VIRTUALE

*20 Anni di ricerca sul capolavoro di Dante: analizzato, iconizzato, elaborato coi nuovi Media digitali: la Divina Commedia trasmessa via fax nella Biennale del 1986, proiettata a Mosca davanti a Gorbaciov nel 1988, pubblicata su CD ROM nel 1993, fino alla più recente edizione multimediale del 2004, su DVD VIDEO, e nel 2010, la prima App editoriale italiana per iPad.*



*Divina Commedia (2004). Incisione Laser da immagine digitale. cm 57X35*

L'esplosione della comunicazione digitale ha un duplice e contrastante effetto sulle opere della tradizione letteraria: da una parte fa presagire una imminente "Apocalisse" del libro, almeno nella sua forma cartacea, dall'altra rende possibile una gamma infinita di nuove edizioni ed elaborazioni multimediali.

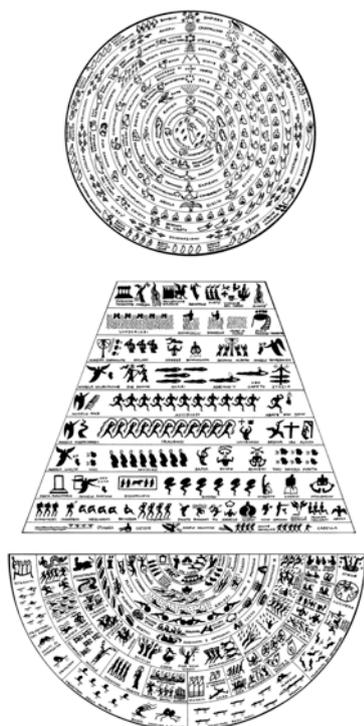
Se davvero stiamo assistendo alla nascita di una nuova civiltà della scrittura multimediale, uno dei sensori più interessanti per monitorare questa evoluzione è costituito dall'analisi delle nuove edizioni dei capolavori letterari universali: dalla Divina Commedia di Dante alla Bibbia e ai poemi omerici. Mentre le magie tecnologiche dei Media Lab di tutto il mondo si impegnano sulle frontiere dei nuovi mezzi di comunicazione, la sensibilità europea può investire le proprie ricerche anche nella riattivazione digitale dei grandi giacimenti culturali del passato.

Nel Network Planetario Ubiqua del 1986, una delle opere trasmesse tra 20 gruppi di artisti collegati via fax è una sintesi iconica della Divina Commedia.



*Divina Commedia Ubiqua. Immagine trasmessa via telefacsimile, 1986.*

A partire da quell'opera è stato accumulato un Know How molto approfondito relativo al mondo e al linguaggio dantesco, che si è tradotto nel 1988, in occasione della manifestazione Italia 2000 a Mosca, in una interfaccia visuale per la navigazione elettronica nei tre regni danteschi, pubblicata da Rizzoli e promossa dall'Università degli studi di Milano. Il progetto è stato proiettato nel "Teatro della Scienza per l'Arte", visitato da Gorbaciov e da altre delegazioni italiane e russe.



*Interfaccia della "Divina Commedia Multimediale" presentata a Mosca nel 1989*

Tale interfaccia si inserisce nella contemporanea evoluzione dei linguaggi iconici dell'informatica aprendo un nuovo orizzonte alle icone, che acquisiscono in questo modo una inedita dimensione culturale.

#### IL POEMA E L'IPERTESTO

Dal progetto grafico dell'interfaccia si è passati nel 1993 alla prima edizione multimediale su CD ROM della Divina Commedia, pubblicata dal Sole 24 ore e IBM. L'opera multimediale ha esplorato le nuove possibilità dell'editoria elettronica: l'abbinamento tra la componente testuale la recitazione vocale dei versi e le immagini, i motori di ricerca full text nel corpus testuale, la navigazione ipertestuale tra testo e commenti, la sincronizzazione tra diversi registri e percezioni sensoriali, l'utilizzo di una interfaccia grafica in grado di visualizzare complessivamente il viaggio di Dante e gli episodi chiave del poema.



*Lo schema digitale dell'Inferno realizzato per l'ipermedia "Divina Commedia, Edito dal Sole 24 ore e IBM nel 1983.*

L'assunto culturale di fondo è che i grandi poemi, da Omero a Dante, costituissero originariamente una esperienza multimediale, basata non solo sulla scrittura alfabetica ma ancor più sulla oralità e sull'immagine.

I poemi omerici furono a lungo cantati, prima di essere scritti, e raffigurati sulle anfore, mentre la Divina Commedia è stata per secoli recitata e imparata a memoria, illustrata con miniature e cicli di affreschi.

Quindi la multimedialità digitale non è solo una rivoluzione culturale, ma anche un recupero di modalità di fruizione andate perdute con l'avvento della stampa.

Nel 2004 viene pubblicata da DeAgostini la prima versione in DVD del capolavoro di Dante. In questo caso la sfida investe il linguaggio video: per la prima volta il poema dantesco si traduce in immagini audiovisive.

#### LA DIVINA COMMEDIA VIRTUALE

Di fondamentale importanza l'adozione del codice virtuale della computer grafica: i tre regni dell'oltretomba vengono ricostruiti in 3d.

Una prima strada per formulare un progetto grafico-stilistico della ricostruzione virtuale del mondo della Divina Commedia è stato il riferimento alle principali illustrazioni tradizionali.

#### **Giotto. paesaggi essenziali e figure statuarie.**

Il linguaggio pittorico più vicino a Dante è anzitutto quello di Giotto, peraltro citato e ammirato dal poeta.

Le rappresentazioni pittoriche più vicine alle rappresentazioni letterarie dantesche sono probabilmente quelle a lui immediatamente precedenti o contemporanee.

Tra i pittori viventi tra il Duecento ed il Trecento non si può dimenticare colui che Dante stesso indica come il più grande: Giotto, a ragione considerato il padre della pittura italiana, come Dante della letteratura. Nei suoi rivoluzionari dipinti vengono anticipate le soluzioni formali dei grandi maestri dei secoli successivi.

Ogni scena giottesca crea un ambiente dotato di grande forza espressiva: in questi luoghi sintetici, primari, ogni figura trae significato dalla sua posizione rispetto alle altre.

Giotto approfondisce l'analisi della figura umana, raggiungendo una straordinaria efficacia espressiva: i gesti sono allo stesso tempo naturali e dotati di grande forza simbolica.

Da Giotto abbiamo tratto l'essenzialità e la tragicità delle figure e dei paesaggi.

### **La miniatura come visualizzazione della scrittura: Giraldis**

Un altro importante riferimento per l'illustrazione della Divina Commedia sono naturalmente le varie edizioni miniate.

Tra esse guardiamo con particolare attenzione al codice urbinato miniato da Giraldis.

Il linguaggio pittorico, non ancora pienamente rinascimentale, risente della sensibilità medievale, e trascrive con notevole attenzione le scene dantesche.

Giraldis illustra con grande puntualità l'Inferno e parte del Purgatorio, aiutandoci nell'arduo sforzo di visualizzare l'enigmatico mondo che traspare appena dalle lacunose descrizioni dantesche.

### **Il racconto sinottico: Botticelli.**

In una serie di splendidi disegni Sandro Botticelli illustra la Commedia con grande attenzione al testo. Ogni tavola contiene uno o più episodi, in modo che gran parte della narrazione di Dante trova puntuale rappresentazione.

Da Botticelli traiamo proprio questa attenzione narrativa, trasformandola in animazione.

Botticelli ci propone un'altra scelta interessante: la rappresentazione in costante campo lungo, in modo che la scena è sempre rappresentata nel suo insieme, mai mediante primi piani.

Tale scelta è stata molto utile per offrire visioni paesistiche spettacolari ed evitare invece problematici primi piani, ancora poco adatti per le figure create al computer.

### **Il chiaroscuro tragico: Caravaggio**

Per trovare un riferimento formale al cruciale problema della luce ci riferiamo ad un autore che non ha prestato attenzione a Dante, ma che ben si adatta all'atmosfera drammatica dell'oltretomba: Caravaggio;

I violenti chiaroscuri di Caravaggio ci aiutano a ricreare l'atmosfera dell'Inferno, dominata dall'oscurità da cui emergono a sprazzi figure drammatiche.

### **Doré l'illustratore**

Non poteva mancare il riferimento all'illustrazione più celebre, quella di Gustave Doré.

Doré rappresenta la commedia utilizzando una accurata tecnica di incisione che raggiunge un notevole realismo pur trasfigurando ogni presenza grazie ad una profonda luminosità. Il ciclo completo del grande incisore ci aiuta fornendoci spunti di riflessione e di studio per innumerevoli situazioni non sempre chiare nel linguaggio poetico.

#### DANTE STYLE GUIDE

Nella creazione di un mondo virtuale che rappresenti il cosmo dantesco abbiamo identificato i seguenti indirizzi di ricerca:

##### **Visualizzare la parola poetica.**

Considerare innanzitutto la descrizione del poeta, esplicita o espressa tramite le varie forme espressive della poesia. L'oltretomba di Dante è scarno, essenziale, descritto con poche possenti immagini poetiche. I suoi personaggi non hanno una fisionomia caratterizzata; sono uomini simbolo senza volto, distinti da attributi fortemente simbolici.

##### **Dare vita alle grandiose scene dantesche**

A partire dalla ricostruzione ambientale è stato possibile realizzare un documentario interamente 3D, con la partecipazione virtuale delle anime e delle creature dantesche animate.

Immaginiamo le scene più note e spettacolari: Caronte che rema e batte i dannati, l'incontro con gli spiriti magni nel limbo, Minosse che avvolge le anime con la sua coda.

E ancora, gli episodi più dinamici e suggestivi: Dante di fronte a Cerbero e in fuga in braccio a Virgilio, impegnato nella scalata del Purgatorio, in volo nei cieli con Beatrice.



*Inferno, canto VI. Dante e Virgilio tra i golosi. Ricostruzione virtuale. La divina Commedia in DVD, DeAgostini editore, 2004*

##### **La ricostruzione dell'ambiente dantesco**

Nel corso dei secoli i letterati di tutta Europa hanno inscenato infinite dispute sulla cosmografia dantesca, confrontando modelli conici, cilindrici e sferici, e discutendo sulla natura dei diversi luoghi, delle acque, dei percorsi dell'oltretomba.

Operando una sintesi tra queste visioni, e confrontandole con la lettera del Poema e le raffigurazioni storiche, le tecnologie 3d rendono possibile la ricostruzione del cosmo dantesco.

Rispetto ad una scenografia tradizionale, la ricostruzione 3d permette agevolmente di introdurre gli effetti luminosi, materici e dinamici descritti da Dante. La tecnologia virtuale consente di rendere la grandiosità delle cavità infernali e dei cieli, i fluidi e i gas, le trasparenze e le luminescenze, e ancora gli enormi esseri fantastici irrealizzabili con le tecniche teatrali e cinematografiche tradizionali.



*Inferno, canto XVI. La selva dei suicidi e il sabbione dei sodomiti. Ricostruzione virtuale. La divina Commedia in DVD, DeAgostini editore, 2004*

### **I gesti in motion capture**

La ricostruzione del viaggio dantesco include i gesti descritti dal poeta: demoni, dannati, mostri, Dante e Virgilio, angeli, Beati, si muovono nell'oltretomba seguendo l'attenta regia poetica.

Dante si sofferma sulla gestualità dei dannati, in quanto sono l'elemento caratterizzante e distintivo della loro personalità, nell'assenza sostanziale di descrizioni fisiognomiche.

Per la Divina Commedia Virtuale sono state quindi necessarie diverse sedute di Motion Capture realizzate seguendo le precise indicazioni dei versi del poema.



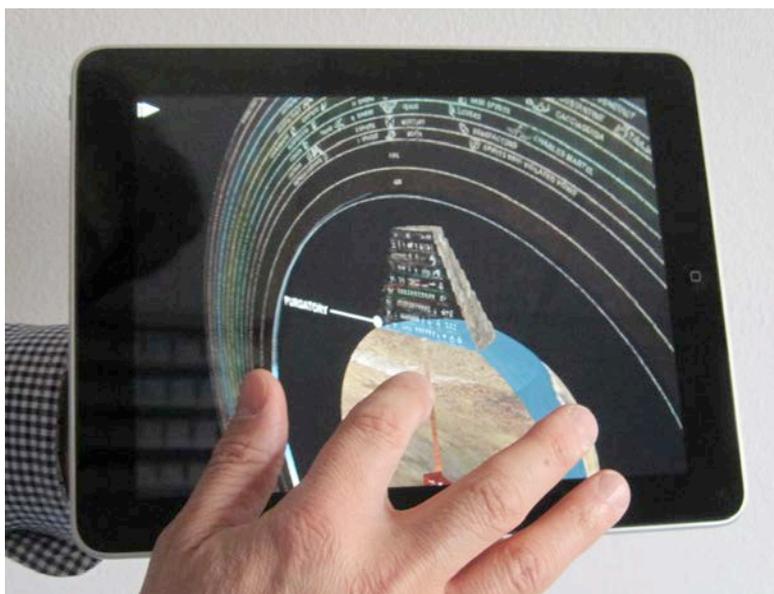
*Mimicon Inferno (2004) . Acrilico su tavola, cm 120X90*

## DANTE E L'ARTE DELLA MEMORIA ARTIFICIALE

Torniamo ad analizzare la sintesi iconica della Divina Commedia, da un punto di vista tecno-linguistico e psicologico.

La costruzione dantesca dei tre regni, Inferno, Purgatorio e Paradiso non risponde solo ad esigenze letterarie, ma è una grande strumento mnemotecnico. In una civiltà prevalentemente orale e visuale come quella medievale, prima di Gutenberg, la cultura si trasmette e si archivia prima di tutto nella memoria individuale.

I cerchi e le bolge dell'Inferno, le balze del Purgatorio e i cieli del Paradiso sono un grande "Palazzo della memoria" che con la sua struttura razionale e spaziale favorisce la memorizzazione del poema.



*iDante, App per iPad (2010) . Modello 3d interattivo dell'oltretomba*

La rappresentazione iconica della Divina Commedia ribalta quindi nel mondo della memoria artificiale le soluzioni dell'arte mnemotecnica: l'interfaccia iconica della Divina Commedia è il linguaggio attraverso il quale i dati memorizzati nel computer diventano accessibili all'interazione umana. E in questo modo diventa una interfaccia tra due memorie: quella umana e quella digitale, che condividono un solo codice: la pittografia nel contesto di una metafora della scrivania. Dalla Desktop Metaphor alla Dante' vision Metaphor.

## UNA SPAZIATURA MITOGRAFICA DEL POEMA DANTESCO

Nelle ere che hanno preceduto la stampa le grandi opere letterarie e religiose hanno trovato altri spazi rappresentativi, diversi dalla pagina alfabetica.

All'epoca di Omero l'Iliade e l'Odissea viaggiavano dipinte sui vasi greci, nel medioevo la Bibbia si incontrava molto più nella Bibbia Pauperum dipinta sulle chiese che nei pochi codici miniati in circolazione.

Definiamo Mitografia la rappresentazione visuale delle grandi narrazioni, che ha trovato nella storia numerose forme di espressione.

La Divina Commedia è un patrimonio universale della civiltà umana; in essa convergono i miti classici e le rappresentazioni primordiali del cosmo.

I tre regni danteschi, l'inferno, il purgatorio ed il paradiso, rimandano ai "tre logos" delle cosmografie primitive, al "trigramma cosmico" cinese, alla trinità egizia Nut-Shu-Geb.

Le figure che abitano l'aldilà di Dante, descritte con pochi, essenziali versi, sono rappresentate nell'interfaccia elettronica da icone che ricordano le figure delle cattedrali medievali, correlate a termini chiave simili ai "filatteri" ricorrenti nelle pitture e nei manoscritti.

La Divina Commedia Elettronica si presenta così come un vero e proprio "habitat informativo" che rende con grande efficacia l'architettura della memoria ideata da Dante. Le tre cantiche sono state strutturate seguendo la direzione del viaggio dantesco: l'Inferno, in basso, verrà consultato scendendo tra i cerchi; il Purgatorio al centro verrà risalito balza a balza; i cerchi del Paradiso verranno attraversati a partire dalla sfera centrale, verso l'esterno.

Più precisamente, il viaggio dell'Inferno comincia nel semicerchio superiore della selva e scende di cerchio in cerchio, mantenendo in ognuno il senso della lettura da sinistra a destra, in modo da incontrare nella giusta sequenza anche i gironi, le bolge e le zone.

La montagna del Purgatorio verrà risalita a partire dalla striscia inferiore della spiaggia, incontrando l'Antipurgatorio e poi la serie delle balze, sempre rispettando all'interno di ognuna il senso da sinistra a destra.

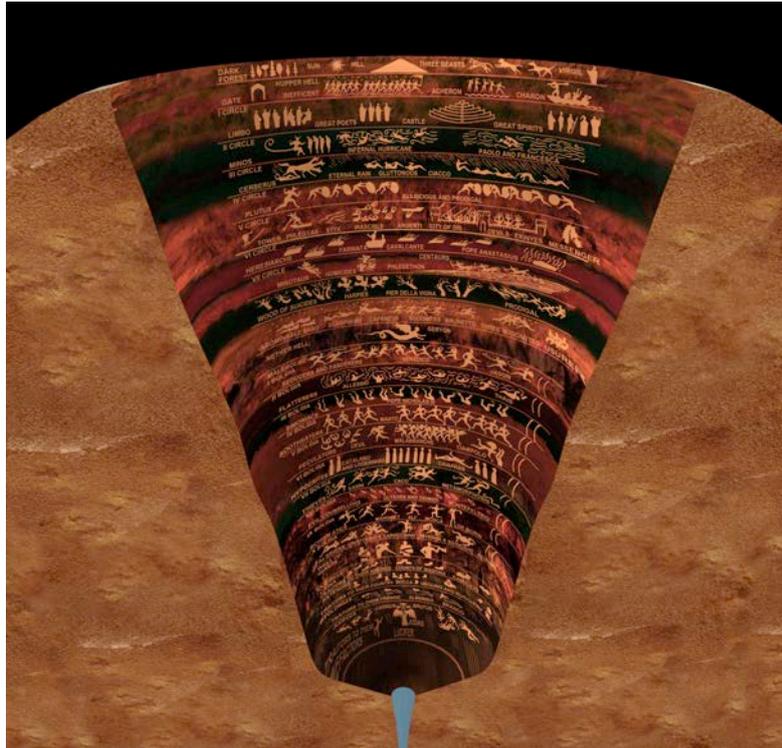
Nel Paradiso il punto di partenza è la sfera centrale del fuoco. Risalendo i cerchi concentrici, si incontrerà la serie dei cieli danteschi.

Ognuno di essi va poi letto in senso orario, a partire dal punto superiore.



*Mimicon Paradiso (2004); acrilico e colore metallico su tavola, cm 134x20.*

Nello spazio disegnato dai tre regni abitano le figure del poema. Si tratta in primo luogo dei personaggi incontrati dal poeta: i dannati, le anime del purgatorio, i beati. La scelta ha privilegiato coloro cui Dante ha rivolto attivamente la parola e le figure simbolicamente più significative. Ogni personaggio, o gruppo, è stato rappresentato da un ideogramma: sulla figura umana si sovrappongono elementi mimici, grafemi astratti, disegni simbolici volti ad identificare in modo preciso e suggestivo il paesaggio: la porta, la selva, il ghiaccio, i corsi d'acqua, gli ambienti celesti.



*iDante, App per iPad (2010). Rappresentazione iconica tridimensionale dell'inferno.*

Nel corso dei secoli i letterati di tutta Europa hanno inscenato infinite dispute sulla cosmografia dantesca, confrontando modelli conici, cilindrici e sferici, e discutendo sulla natura dei diversi luoghi, delle acque, dei percorsi dell'oltretomba.

Il disegno dell'interfaccia da noi creato si propone di andare alla radice storica ed espressiva della tripartizione del cosmo, che Dante ereditò dalle cosmologie dell'Ebraismo, della Grecità, dell'Antico Oriente.

I tre regni, Nut-Shu-Geb per gli Egizi, Marduk e le due metà di Tiamat per i Babilonesi, i tre Logos per i Camuni, il trigramma cosmico cinese, sono rappresentazioni del cosmo all'origine della suddivisione medievale di Inferno, Purgatorio, Paradiso.

L'habitat digitale originato dall'interfaccia della Divina Commedia Elettronica acquista così una continuità culturale con le cosmografie primordiali, aprendo sul mondo delle icone e degli ambienti digitali, inizialmente ristretti nella sfera dell'office automation, un tessuto di infiniti rimandi culturali.

Oltre la metafora della scrivania, all'origine della diffusione di massa del digitale, si apriranno quindi necessariamente metafore di altri luoghi ed altri mondi, rappresentazioni informatiche delle innumerevoli ambientazioni delle attività umanistiche e scientifiche, che cercano nel linguaggio universale delle icone un loro "rinascimento" nella civiltà digitale.



*iDante, App per iPad (2010) . Homepage.*