

OCCAMBE€€ 

OCCAMBE€€ 

# Virtual Dante

gennaio 2013

Progetto di Giuliana Nuvoli  
Università degli Studi di Milano

in collaborazione con Occambee Srl

<giuliana.nuvoli@unimi.it>

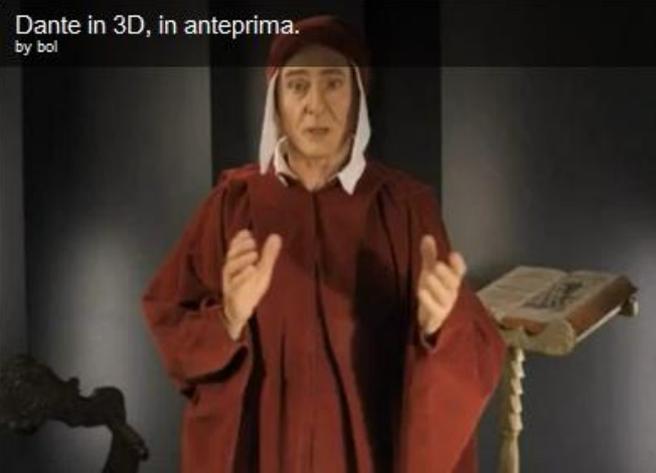
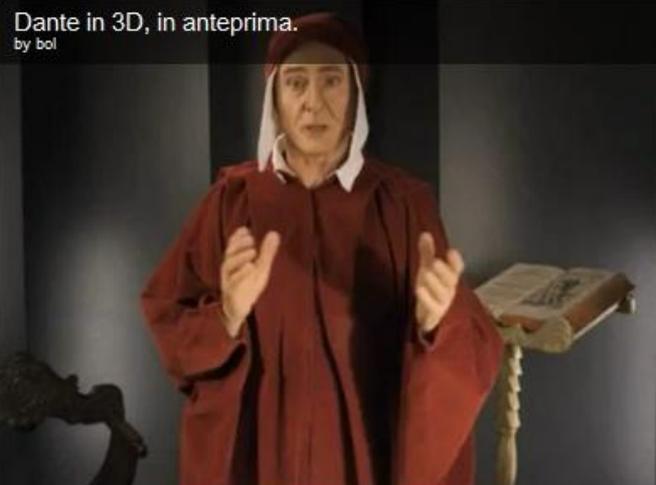


## Obiettivo

Creare un evento multimediale ispirato al padre della letteratura italiana.

Requisiti dell'opera: coniugare l'arte letteraria e le tecnologie innovative e coinvolgere interattivamente il pubblico.

L'opera dovrà attirare e suggestionare sia il pubblico competente in materia sia il pubblico digiuno dell'opera dell'Alighieri.



## Il precedente

Un progetto su Dante Alighieri era stato da noi presentato attraverso la proiezione 3D su schermo cinematografico, al Salone Internazionale del Libro di Torino del 2011.

Committente del progetto: Mondadori Libri.

Il pubblico (gruppi di circa 20-50 persone), stimolato da un animatore, poneva le domande utilizzando un microfono.

Le risposte, tutte declamate in terzine, erano poi commentate da un esperto di Dante in modo da renderle comprensibili anche per un pubblico non competente.

Vincoli progettuali, di tempo e di budget avevano limitato la “quantità” di conoscenza di Dante a circa un terzo della Divina Commedia.



## La nuova performance

Il nuovo Alighieri virtuale sarà in grado di rispondere a domande del pubblico poste sia in voce che in testo. Le domande del pubblico saranno libere (non prefissate).

Le risposte verranno “pescate” dalla base di conoscenza secondo un criterio di “congruenza” - la frase più adatta a rispondere a quella domanda in quel determinato momento -

La conoscenza di Dante sarà composta da tutte le terzine della Divina Commedia e delle altre opere del Poeta e risposte sulla vita e sul pensiero dell'autore (anch'esse stilate in terzine)

Il dialogo tra Dante e il pubblico sarà strutturato in modo da creare una continuità dialogica piuttosto che una sequenza di domande-risposte.



## L'innovazione tecnologica

La figura di Dante Alighieri sarà animata e modellata in 3D, utilizzando tecniche tipiche del mondo dei videogiochi

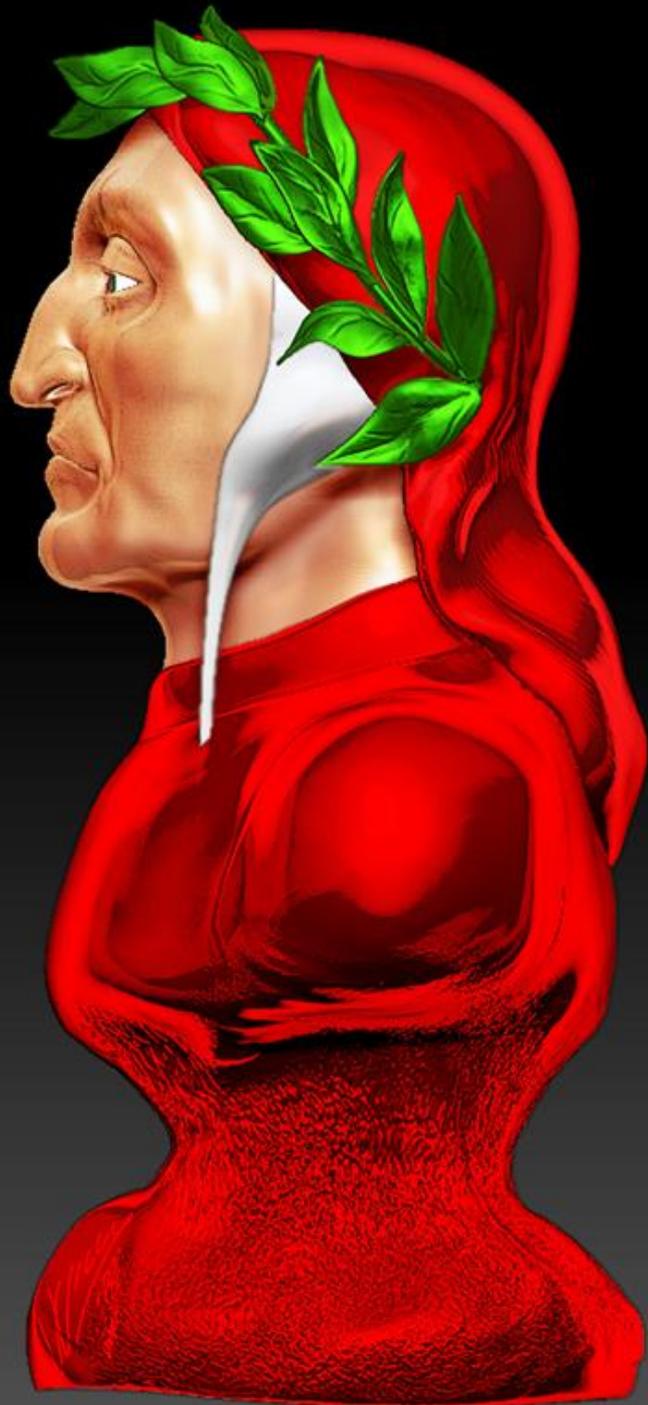
La conoscenza di Dante sarà immagazzinata all'interno di una base di conoscenza. Ogni frase (terzina) verrà tassonomizzata

Le domande del pubblico saranno intercettate da un sistema di riconoscimento vocale che le contestualizzerà e le tradurrà in testo oppure immesse direttamente con modalità testuale

Il percorso dialogico (la risposta congrua) sarà determinato da un sistema di A.I. (motore a regole)

La risposta di Dante sarà recitata mediante sintesi vocale integrata con il modello 3D di Dante.

Un secondo piccolo sistema di A.I. deciderà, in tempo reale, come collegare diverse le animazioni del modello 3D di Dante in modo da creare un'interazione coerente.



## Come si presenterà

Dante Alighieri, nella sua versione definitiva sarà presentato , con un ologramma a grandezza naturale, nell'Aula Magna dell'Università degli Studi di Milano durante l'evento "Dante a Teatro" che si svolgerà nell'aprile 2013.

Il pubblico potrà porre le domande utilizzando un microfono.

Le risposte saranno commentate da un esperto di Dante in modo da renderle comprensibili anche per un pubblico non competente.

Per tutta la durata del progetto il Dante Virtuale sarà visibile sul web, dove se ne potranno seguire gli sviluppi e testare le evoluzioni.



# Il coinvolgimento delle scuole

Agli **studenti** verrà chiesto di:

- ✓ inserire tutte le terzine delle opere del Poeta;
  - ✓ raccontare, in terzine, vita e pensiero del Poeta;
- ✓ inventare delle terzine che illustrino il pensiero del poeta su temi forniti ad hoc;
- ✓ catalogare le terzine con delle parole chiave;
- ✓ abbinare ad ogni tema uno stato emotivo.

Ai **docenti** verrà chiesto di:

- ✓ supervisionare l'attività degli studenti;
- ✓ mantenere aggiornati i referenti del progetto sullo stato di avanzamento dei lavori;
- ✓ partecipare alle riunioni mensili di aggiornamento;
- ✓ varie ed eventuali.

Ipotizzando un'adesione di almeno **50 classi**, stimiamo un carico di attività:

- ✓ sul singolo studente di circa **30 terzine in 6 mesi** (5 terzine/mese)
- ✓ sulla singola classe di **100 terzine al mese** (600 in sei mesi)



## Quale ritorno per le scuole

- ✓ il piacere di partecipare ad un'iniziativa, nel suo genere, unica al mondo -  
il progetto si prefigura come una grande evento culturale il cui risultato finale sarà generato dal contributo degli utenti
- ✓ venire a contatto, conoscere ed utilizzare tecnologie alla frontiera dell'innovazione -  
Intelligenza artificiale, semantica, NLP, gestione della conoscenza, animazione e modellazione 3D . Gli studenti avranno modo di "toccare con mano" queste tecnologie e capire come verranno utilizzate.
- ✓ arricchire, in modo piacevole, la propria conoscenza su Dante [l'uomo e l'artista] e sulle sue opere -  
... lavorare sulle emozioni del Poeta, cercare di attualizzarne il pensiero permetterà di percepire l'uomo dietro l'artista riconferendogli quella profondità che, spesso, i banchi di scuola gli hanno tolto.
- ✓ sviluppare del materiale didattico riutilizzabile -  
Quanto realizzato verrà ospitato su un sito web che rimarrà a disposizione delle scuole a scopo didattico anche negli anni futuri.

D ANTHES ALDIGERIVS



## Le fasi del progetto

Primo mese

raccolta delle adesioni e definizione ed inizio delle attività operative

Secondo e Terzo mese

raccolta contenuti (fine attività studenti)

Quarto mese

preparazione del progetto per la presentazione al pubblico



# Organizzazione del progetto

in via di definizione con i docenti ....



## Come procedere ora

### **Docenti:**

- contattateci rispondendo alla mail ricevuta oppure scrivendo a [info@occambee.com](mailto:info@occambee.com)

### **Studenti delle Scuole Superiori:**

- chiedete al vostro docente di contattarci

### **Chiunque altro desideroso di partecipare al progetto:**

- mandate una mail a [info@occambee.com](mailto:info@occambee.com) spiegando chi siete e in che forma desiderereste partecipare al progetto



giuliana.nuvoli@unimi.it