



## Comunicato Stampa

### **DANTEDÌ 2021: DA OGGI CON ETT, INDUSTRIA DIGITALE CREATIVA, LA DIVINA COMMEDIA È IN REALTÀ VIRTUALE 3D**

#### **UN CORTOMETRAGGIO IMMERSIVO, ACCOMPAGNATO DALLA VOCE DI PANNOFINO, A DISPOSIZIONE DI MUSEI, SCUOLE, INDUSTRIA CINEMATOGRAFICA-TELEVISIVA E PIATTAFORME VR**

*Questo progetto si colloca nella più ampia visione strategica di rendere la cultura e la creatività beni del patrimonio collettivo, accessibili attraverso l'innovazione tecnologica e la trasformazione digitale, enfatizzando il ruolo delle immagini e la loro espressività nel contesto contemporaneo*

**Genova, 23 marzo 2021** – A 700 anni dalla morte di Dante Alighieri, in occasione del Dantedì, sarà possibile varcare le soglie dell'Inferno e vivere alcuni momenti significativi di una delle opere letterarie più tradotte al mondo con **“La Divina Commedia VR: l'Inferno, un viaggio immersivo”**, una nuova produzione di ETT, cortometraggio in Realtà Virtuale 3D della durata di circa 7 minuti, accompagnata dalla voce di **Francesco Pannofino**.

ETT S.p.A., industria digitale e creativa leader nelle soluzioni immersive del patrimonio culturale italiano e internazionale, in associazione con West 46th Films S.r.l., ha realizzato, infatti, questo nuovo progetto con regia e sceneggiatura di Federico Basso. Alessandro Parrello, invece, ha curato la regia e la sceneggiatura delle riprese live. Punto di forza della produzione è l'integrazione di computer grafica e riprese cinematografiche in Realtà Virtuale, il cui potenziale è valorizzato dai personaggi e dalle ambientazioni del racconto.

**Giovanni Verreschi**, AD di ETT racconta: *“Riprese live, post-produzione video, computer grafica e animazione 3D costituiscono la gamma delle tecnologie messe in campo da ETT nell'ottica di rendere l'opera fruibile secondo modalità innovative e altamente immersive. Tale approccio multidisciplinare ha reso possibile interpretare e decifrare il mondo immaginato dal Poeta. Il pubblico, in effetti, è messo nella condizione di assumere lo sguardo di Dante e divenire il Poeta, facendo “ingresso nel personaggio”, vivendo la discesa agli Inferi accompagnato dal suono dei lamenti dei dannati. Si tratta di metafore visive potenti nella restituzione di un viaggio straordinario, il cui senso ultimo non è soltanto guardare o lasciarsi trasportare dai versi della Commedia, ma anche assimilarne le atmosfere, come se quelle figure, quei colori e quei suoni fossero oggetto di un'esperienza irripetibile. Un nuovo modo di incontrare la Divina Commedia e il suo Autore da un'angolazione inedita e coinvolgente: un'esperienza innovativa che in futuro potrebbe aprire le porte a un viaggio immersivo attraverso altri capolavori della letteratura”*.

Lo spettatore ha, infatti, la possibilità di riconoscere Dante smarrito nella “selva oscura” ai confini dell'Inferno, per poi assumerne letteralmente lo sguardo e diventare il Poeta. Oltre alla dimensione visiva, il progetto riserva un'attenzione particolare al sound design, all'architettura del suono capace di tracciare i contorni di un'esperienza a 360°. Un fattore che risulta essere coerente con le invenzioni

dantesche. Il Poeta, infatti, nella Divina Commedia si sofferma più volte sulle voci, sui rumori, sulle suggestioni acustiche che percorrono l'Ultraterreno. Sulla stessa linea d'onda si colloca l'ideazione delle musiche originali di Marco Morini, così da offrire un prodotto coinvolgente, studiato nei singoli elementi e valorizzato nel rapporto con la Divina Commedia.

Notevole centralità è stata riservata, durante la fase creativa e realizzativa, alle strategie del racconto, alla selezione dei versi dell'Inferno adatti a ricostruire le atmosfere del viaggio dantesco. Considerata l'importanza del testo, la sua interpretazione è stata affidata alla voce narrante di **Francesco Pannofino**, che da un lato ne assicura la lettura artistica di profondità, dall'altro innalza il livello di riconoscibilità dell'opera in vista della sua divulgazione presso il grande pubblico.

Per questo progetto ETT si è occupata interamente della produzione in Computer-Generated Imagery (CGI) Animation, con un lungo lavoro di ideazione, progettazione e realizzazione di modelli animati in 3D, partendo da uno storyboard profondamente legato ai versi e alle immagini della Divina Commedia dantesca. West 46th Films, invece, ha seguito le riprese live tra location e studio, in stretta coerenza tecnico-artistica rispetto all'universo poetico delineato nella componente in computer grafica.

“La Divina Commedia VR: l'Inferno, un viaggio immersivo” è destinato al mercato delle piattaforme VR, dei festival e dell'audiovisivo in generale, alle istituzioni museali e scolastiche, ai canali cinematografici e televisivi.

Link al trailer

<https://www.youtube.com/watch?v=4fB4R9Vxllc>

ETT S.p.A.

Facebook: <https://www.facebook.com/ettspa>

Instagram: <https://www.instagram.com/ettspa/>

Linkedin: <https://www.linkedin.com/company/ett-spa>

Twitter: <https://twitter.com/ettspa>

Youtube: <https://www.youtube.com/user/ettsrl>

Per informazioni:

Sec Newgate 02/624999.1

Marcella Ruggiero [ruggiero@segrp.com](mailto:ruggiero@segrp.com) 335 214241

Mario Cedone [cedone@segrp.com](mailto:cedone@segrp.com) 339 3702047

Simona La Placa [laplaca@segrp.com](mailto:laplaca@segrp.com) 339 6720700