

# DANTE INFERNO

## UNA VISIONE IMMERSIVA TRA CULTURA E TECH A NAPOLI

Ferdinando Pintus racconta "Dante Inferno" il progetto multisensoriale ideato da Wiplab e diretto da Roberto Pantè e Cesare Pistilli. Nato a Napoli, cuore del nuovo fermento digitale italiano, il progetto trasforma l'immaginario dantesco in un'esperienza viva attraverso realtà virtuale, metaverso e ologrammi.

Words: **Maurizio Gabriele**

### **Com'è nata l'idea di unire il testo di Dante alla tecnologia immersiva?**

L'idea nasce dal desiderio di riportare Dante nel presente, restituendo all'Inferno la sua forza originaria: non solo un testo letterario, ma un viaggio dentro l'animo umano. Negli anni, la Divina Commedia è diventata per molti una lettura "obbligata e complicata", confinata nelle aule scolastiche, ma la sua essenza è un'altra: è un viaggio universale dentro l'animo umano, che parla di paura, colpa, amore e redenzione con una forza che trascende i secoli.

### **Quanto ha contato il contesto napoletano in questo progetto?**

Napoli non è solo la cornice, ma il cuore pulsante di questo progetto. È una città che per sua natura respira arte, dove il sacro e il profano, la tradizione più antica e la sperimentazione più audace, si fondono senza soluzione di continuità. Questo humus unico, unito al fermento culturale e digitale che la anima oggi, l'ha resa il laboratorio perfetto. È un ecosistema che attira talenti e visioni, e per me, che sono napoletano, rappresenta non solo un luogo ideale, ma una garanzia di riuscita.

### **Che ruolo hanno avuto le istituzioni e la collaborazione di rete?**

Abbiamo concepito il progetto fin dall'inizio come un'opera corale. L'Inferno di Dante è un patrimonio collettivo, e per trasformarlo in un'esperienza veramente condivisa, era fondamentale costruire una rete solida. Le istituzioni, a partire dal Comune di Napoli, hanno colto con grande sensibilità il valore simbolico dell'iniziativa, vedendo in essa un ponte concreto tra cultura, turismo e tecnologia. La collaborazione si è estesa a fondazioni, università, scuole e associazioni, tutti uniti dall'obiettivo di rendere Dante accessibile alle nuove generazioni. La Fondazione Ampioraggio, ad esempio, ha creduto nel suo potenziale nazionale, inserendolo in un percorso di open innovation che ha toccato Campobasso e Roma, donando alla mostra una dimensione che travalica i confini locali.

### **Quali tecnologie avete scelto per rendere l'Inferno immersivo?**

La tecnologia per noi non è un semplice effetto speciale, ma il linguaggio







contemporaneo che ridà voce alla poesia di Dante. Abbiamo selezionato ogni strumento con una funzione narrativa precisa, per guidare il visitatore attraverso diversi livelli di immersione e consapevolezza. Si inizia con un video introduttivo che ricrea l'atmosfera emotiva del prologo: il buio, il dubbio, la solitudine. Si prosegue in una sala con visori e suono spazializzato a 360°, che trasforma lo spazio fisico in un paesaggio interiore. Il clou è l'esperienza in realtà virtuale, che permette di scendere personalmente nei gironi al fianco di Virgilio. Infine, con ologrammi e totem interattivi basati sull'intelligenza artificiale, i visitatori possono dialogare in tempo reale con Dante, Francesca o Ulisse, che rispondono con parole tratte dai versi originali.

**Oltre allo spettacolo, qual è il messaggio profondo della mostra?**

Al di là dell'impatto visivo, la nostra missione è riaccendere nel pubblico il senso

del viaggio interiore. L'Inferno dantesco non è una semplice galleria di condanne, ma un percorso di conoscenza. È la discesa necessaria nelle zone d'ombra dell'anima, il momento in cui si affrontano i propri limiti e le proprie paure per uscirne, potenzialmente, trasformati. Con l'immersività, vogliamo che ogni visitatore percepisca che quel cammino è anche il suo. Ogni cerchio incarna un frammento della condizione umana: l'amore, l'orgoglio, la colpa, ma anche la possibilità di un riscatto.

**In che modo la mostra si intreccia con il tessuto urbano e culturale di Napoli?**

Napoli è il terreno ideale perché qui l'arte non è confinata in un museo, ma vive nelle strade, negli sguardi della gente, nel suo respiro quotidiano. È una città che sa unire il sublime al popolare, la spiritualità alla passione terrena. La mostra non si sovrappone a questo tessuto, ma vi si innesta con l'obiettivo di coinvolgere la

città non come spettatrice, ma come co-protagonista. Attiveremo un ricco programma di iniziative educative e laboratori per scuole e università, perché gli studenti possano "incontrare" Dante, non solo leggerlo. Affiancheremo talk, incontri e visite guidate per creare un dialogo permanente tra mondo accademico, artisti digitali, operatori turistici e semplici cittadini, unendo la grande tradizione letteraria al linguaggio del futuro.

**Cosa rappresenta per te il Made in Italy?**

Oltre all'arte, per me il Made in Italy è soprattutto una questione di identità: è appartenenza, unicità e creatività applicate. È la fortuna e l'orgoglio di vivere in un Paese riconoscibile in tutto il mondo per la sua eccellenza in campi diversissimi, dallo sport alla moda, dall'aerospazio all'artigianato di precisione, senza dimenticare, ovviamente, il cibo e il vino che sono espressioni di una cultura materiale unica al mondo.

FERDINANDO PINTUS UNVEILS DANTE INFERNO, THE MULTISENSORY ODYSSEY CONCEIVED BY WIPLAB AND DIRECTED BY ROBERTO PANTÈ AND CESARE PISTILLI. BORN IN NAPLES, THE PULSING HEART OF ITALY'S FRESH DIGITAL RENAISSANCE, THE PROJECT BREATHES LIFE INTO DANTE'S VISION THROUGH VIRTUAL REALITY, THE METAVERSE, AND HOLOGRAMS.

**How did the notion of wedding Dante's text to immersive technology come about?**

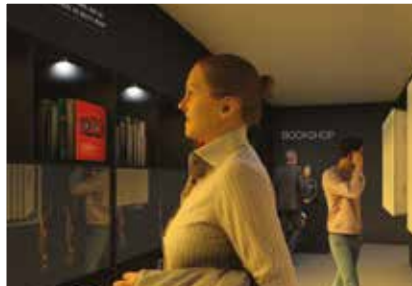
The spark arose from a longing to summon Dante back into our midst, restoring to his *Inferno* its primal vigour: not merely a literary relic, but a pilgrimage through the human soul. Over the centuries, the *Divina Commedia* has too often been reduced to a "duty read, fiendishly knotty", banished to schoolrooms; yet its true marrow is a timeless voyage into the heart's depths, speaking of dread, guilt, love, and redemption with a force that leaps across ages.

**How pivotal was the Neapolitan setting to this endeavour?**

Naples is no mere backdrop; she is the beating heart of the enterprise. A city that breathes art by its very nature, where the sacred and the profane, ancient rite and bold experiment, meld without seam. This singular soil, enriched by today's cultural and digital ferment, made her the perfect crucible. An ecosystem that lures talent and vision; for me, a son of Naples, she is not only the ideal stage but a warrant of triumph.

**What part did institutions and collaborative networks play?**

From the outset we envisaged the project as a choral work. Dante's *Inferno* is collective heritage; to transmute it into a truly communal experience demanded a sturdy web. Institutions, beginning with the *Comune di Napoli*, grasped the symbolic weight with rare sensitivity, perceiving a living bridge between culture, tourism, and technology. The web widened to foundations, universities, schools, and societies, all bound by the aim of bringing Dante within reach of fresh generations. The *Ampioraggio Foundation*, for instance,



championed its national promise, weaving it into a tapestry of open innovation that touched Campobasso and Rome, bestowing upon the exhibition a reach that soars beyond local bounds.

**Which technologies did you select to conjure an immersive *Inferno*?**

Technology, for us, is no mere flourish but the modern tongue that revives Dante's verse. We chose each instrument with narrative intent, to shepherd the visitor through layered depths of immersion and insight. It begins with an introductory film evoking the prologue's mood: darkness, doubt, solitude. Next, a chamber with headsets and 360° spatial sound transmutes the physical realm into an inner landscape. The pinnacle is virtual reality, permitting one to descend the circles beside Virgil. Lastly, holograms and AI-driven interactive totems allow real-time converse with Dante, Francesca, or Ulysses, who reply in the poet's own lines.

**Beyond the spectacle, what profound message does the exhibition bear?**

Past the visual thrill, our quest is to rekindle in each soul the sense of inward pilgrimage. Dante's *Inferno* is no the necessary plunge into the psyche's shadowed vales, the moment we confront our frailties and fears, emerging, perchance, remade. Through immersion, we yearn for every visitor to feel that path as their own. Each circle mirrors a shard of the human lot: love, pride, guilt—yet also the glimmer of redemption.

**In what way does the exhibition intertwine with Naples's urban and cultural fabric?**

Naples is the ideal ground, for here art spills beyond museum walls into the streets, the glances of passers-by, the city's very breath. A place that weds the sublime to the everyday, spirituality to earthly fire. The exhibition does not overlay this weave but grafts itself upon it, intent on enlisting the city as co-protagonist rather than mere onlooker. We shall launch a rich programme of workshops and labs for schools and universities, so pupils may "meet" Dante rather than merely read him. Talks, encounters, and guided tours will forge an enduring dialogue between academe, digital artists, tourism stewards, and citizens, marrying grand literary tradition to the idiom of tomorrow.

**What does *Made in Italy* mean to you?**

Beyond art, *Made in Italy* is above all a matter of identity: belonging, singularity, and creativity set loose. It is the privilege and pride of dwelling in a land recognised worldwide for excellence across realms as varied as sport, fashion, aerospace, and precision craft—nor forgetting the food and wine that embody a matchless material culture.