***LQV - La Quinta Via***

***“Chi vuol muovere il mondo, prima muova sé stesso!”***

 ***Socrate***

In una Milano futuristica ma non troppo, dove l’energia è alimentata da batterie a gravità quantistica, **il quartiere delle Cinque Vie** diventa un’ambiente digitale per il *serious game* ***“LQV - La Quinta Via”, ispirato al Secretum di Petrarca.***

*Un game* alla scoperta del libro più misterioso e sconosciuto del grande intellettuale italiano.

*“Che cosa è* ***LQV - La Quinta Via****? Una vera e propria esperienza di conoscenza non convenzionale per via ludica”.*

“Come associazione 5VIE siamo sempre stati orientati a trovare il punto di congiunzione tra l’heritage culturale e l’innovazione. Per questo motivo abbiamo deciso di far sviluppare, nell’ambito del bando TOCC Finanziato dall’Unione europea – Next Generation EU,  una piattaforma 3D che fosse  in grado di sviluppare contemporaneamente da una parte  i nuovi linguaggi digitali e dall’altra i contenuti umanistici che, oggi più che mai, devono essere posti al centro della “rivoluzione tecnologica” che coinvolge tutti noi” afferma **Emanuele Tessarolo**, Fondatore dell’Associazione 5VIE.

 ***“****Quando nel 2023 per la Design Week Emanuele ed Ernesta di 5vie mi invitarono a collaborare, ero appena tornato dal Mobile Congress di Barcellona, dove presentai in anteprima mondiale un tool di intelligenza artificiale basato su musica e dati biometrici umani. Così, realizzammo un’installazione multimediale dove le persone potevano osservare dal vivo delle opere di art-design (in quel caso una splendida installazione di Richard Jasmine,) e contemporaneamente generare con un sistema di intelligenza artificiale (DeepSoundMe) musica personalizzata. Il successo fu di ispirazione per espandere questa esperienza in un processo creativo- digitale più complesso. Quella musica “umana” è diventata la colonna sonora di un game ambientato a Milano nel futuro non troppo lontano, dove la Conoscenza è il fine e il mezzo per scoprire universi paralleli del passato, come il Secretum di Petrarca, non a caso residente per alcuni anni nelle 5 Vie.” aggiunge* ***Sebastiano Deva****, Direttore Artistico.*

**Nel quartiere delle Cinque Vie di Milano si svolge un *Serious Game* dove lo spettatore è portato a confrontarsi con i tre ambiti dell’animo umano, uniti dalla narrazione del Secretum di Petrarca.**

Il Secretum di Petrarca il cui titolo originale è “De secreto conflictu curarum mearum”, tradotto in italiano “il conflitto segreto dei miei affanni”, è stato scritto nel tra il 1347 e il 1353 in forma di dialogo tra il poeta stesso e Sant’Agostino, suo mentore, e una donna bellissima che non parla mai, che rimane in silenzio durante tutta l’opera. Opera estremamente attuale, il Secretum parla del turbamento dell’animo di Petrarca riguardo i beni materiali e quelli dello spirito.

L’animo del Petrarca è tormentato e perennemente in conflitto, dibattuto tra “glorie e amori terreni” e valori spirituali. L’accidia, causata dal sentimento della vanità di tutte le cose, è il male peggiore per il grande letterato: una sorta di tedio, di stanchezza interiore e disinteresse nei confronti della vita che porta l’individuo alla malinconia e alla solitudine. *E’ molto evidente, già solo da quanto esposto, quanto attuale sia l’opera di Petrarca e quanto rispecchi la società di oggi.*

Nel quadrilatero delle Cinque Vie nel centro di Milano, filosofi, artisti, scrittori della storia della cultura europea, hanno vissuto e soprattutto creato. Due percorsi di conoscenza e approfondimento si alternano tra gli spazi urbani, in un’estetica ispirata al prossimo futuro “mistico-tecnologico” che avrà l'anima di Milano in sottofondo.

***All’interno del Serious Game potremo scegliere di conoscere storie di artisti ospitati nella “tana-base***” di ***Cesare Correnti nell’ambito della Design For Goods Temporary Exhibition***, una residenza digitale temporanea per creativi venuti da paesi e pianeti della galassia Solare, che attendono di essere giudicati per accedere agli altri quartieri di Milano come ospiti creatori, ***o un altro percorso ovvero***

**il Secretum**.

Il Secretum diventa una “Escape Room” digitale che incontra il “Simulation Learning”, presente in alcune tipologie di Serious Game, ***che hanno come scopo quello di educare su un argomento, per permettere al fruitore di acquisire delle conoscenze.***

I Serious Games si differenziano dalle altre tipologie di giochi per lo scopo: mentre la moltitudine di giochi presenti sul mercato ha prettamente scopi di intrattenimento, i ***Serious Games mantengono in equilibrio le quote di intrattenimento-apprendimento.***

La trama resta semplice seppur efficace proprio nei punti salienti che si intersecano tra Simulazione, Gioco e Apprendimento: **il giocatore è in un labirinto, per uscire dal quale necessita di informazioni che a mano a mano acquisisce.**Il protagonista cercherà di uscire dal gioco ***come metafora dell’uscire dalla Confort Zone che tanto comoda, impigrisce rivedendosi nei contenuti trattati nel Secretum di Petrarca***.

*La Tematica principale è conoscere sé stessi in un processo maieutico attraverso l’utilizzo di un media interattivo.* Poiché, ignorando il mondo intorno ignoriamo la storia che ci ha condotti al punto in cui siamo. Così, in questa immersione virtuale nel tempo, **ritroviamo la relazione con lo spazio riallineandoci alla storia.** Ed essendo l’arte il mezzo mutevole per eccellenza di quel linguaggio dell’uomo in rapporto con l’invisibile nel corso della storia, ecco che **tecnologia e arte si incontrano per dialogare tra loro proprio come Petrarca con Sant’Agostino nel Secretum.**

L’Opera che fa da timone rientra in toto non solo nelle tematiche, ma detta struttura e processo all’interno del quale il giocatore si troverà a relazionarsi **con l’avatar che farà da guida**.

*Perseguimento della vanagloria, lussuria e soprattutto accidia, non sono più peccati capitali, come indicati da Petrarca, ma uno specchio nel quale guardare i limiti dei tempi odierni usando l’arte come mezzo di evoluzione*.

***Il Messaggio possiamo quindi riassumerlo nella massima di Socrate: “Chi vuol muovere il mondo, prima muova sé stesso!”***

**Il Secretum, opera principale intorno a cui ruota il percorso, sarà diviso in tre blocchi ognuno in riferimento ai tre libri che lo compongono**; e ogni blocco a sua volta sarà diviso in tre tappe che ne svelano i contenuti *creando un dialogo col gamer*. L’epilogo del gioco coincide con la decima e ultima tappa, avulsa dal percorso. **Ogni considerazione prima della libertà dal labirinto, sarà demandata al giocatore così come nel Secretum lo stesso Petrarca dovrà fare una scelta rispetto alla conoscenza ottenuta**. L’ENDGAME invita a quella Mutatio Animi necessaria affinché lo spirito si rinnovi.

**Il “Tolle lege!” di S. Agostino (Prendi un libro e leggi), diviene invito dell’avatar al rinnovato giocatore a muovere sé stesso prima, e poi il mondo.**

**LQV - LA QUINTA VIA** (versione beta)

Formato: app windows per pc.

Genere: serious game.

Durata: 60 min ca.

Ambientazione: isola urbana 5vie, Milano “mistico-tecnologica”.

Gamification: punta e clicca.

**LQV -** LaQuintaVia è un progetto di: Sebastiano Deva.

Prodotto da: 5vie Network.

SuperVisor: Pietro Marotta.

Progetto editoriale: Jenny del Prete.

Produzione esecutiva: Innereo srl (Innereo.ai).

**ABOUT 5VIE 5VIE**: nasce nel 2013 come progetto di marketing territoriale volto a dare visibilità e attrattività all’omonima area del centro storico di Milano: una zona ricca di storia e cultura, in cui tra vestigia della Roma imperiale, basiliche paleocristiane e cortili rinascimentali, si possono ancora trovare laboratori artigiani di altissimo livello, oltre a raffinate boutique e gallerie d’arte e design.

**La Design Week di 5VIE, incentrata sulle pratiche cross-disciplinari del design e sul design da collezione, ha portato il distretto a essere un punto di riferimento internazionale nel settore**. Peculiarità di 5VIE è di non essere semplicemente un distretto territoriale, ma anche un ***produttore culturale che si avvale dell’expertise di creativi e curatori per proporre ogni anno mostre dall’alto contenuto artistico.*** Tra i designer che hanno esposto e collaborato con 5VIE:

*Anton Alvarez, Maarten Baas, Niamh Barry, Valentina Cameranesi, Luca Cippelletti, CTRLZACK, Max Lamb, Ugo La Pietra, Sabine Marcelis, Erez Nevi Pana, Jorge Penades, Raw Edges, Sara Ricciardi, Stefano Seletti, Studio Ossidiana, Rooms Studio, Roberto Sironi, Tellurico, Nanda Vigo, Richard Yasmine.*

5VIE collabora con istituzioni locali e internazionali come l’Istituto Italiano di Cultura a Hong Kong, con cui ha realizzato nel 2020 il progetto Design Made in Hong Kong. 5VIE si impegna, inoltre, nella ricerca e nella divulgazione delle best practices legate alla sostenibilità, all’economia circolare e all’innovazione sociale. Tra le attività, ha prodotto diverse edizioni del Forum It’s Circular, dedicato all’economia circolare, e del Forum TÈC – Turismo è Cultura, lanciato in occasione della Milano Design Week 2021 e dedicato alle nuove forme di turismo sostenibile e culturale.

**BIO\_DEVA**

**Sebastiano deva**

BIOGRAFIA (filosofo, designer, imprenditore digitale)

Nasce a Napoli. Laureato in Estetica presso l’Università la Sapienza di Roma.

OPERE (installazioni multimediali, progetti digitali).

Nel 2012 fonda una start-up digitale Apptripper, finanziata da fondi istituzionali e investitori asiatici. Attraverso la mappa emozionale delle opere d’arte, nei musei come nelle città di tutta Europa, l’applicazione era programmata per smartphone (IoS, Android) di prima generazione in un momento di inizio dell’espansione delle tecnologie digitali. Nel 2013 al Museo Madre (Napoli) presenta la prima piattaforma digitale al mondo che sancisce un cambio di paradigma nell’esperienza dell’arte, basata su 8 emozioni (Amore, Rabbia, Paura, Malinconia, Estasi, Sorpresa, Meraviglia, Gioia). L’applicazione sfidava l’utente a rispondere sugli stati d’animo per generare un viaggio fisico attraverso la conoscenza di opere d’arte conosciute e meno conosciute nelle città e nei musei.

Nel 2015 Le Gallerie degli Uffizi (Firenze) il museo Silos/Armani (Milano) il Museo Nazionale di Capodimonte (Napoli) e le città di Torino, Firenze, Palermo, acquisiscono la piattaforma Apptripper per l’esperienza dell’arte dei loro musei istituzionionali.

Nel 2016 il Palazzo Ducale dei Musei Civici di Venezia (Venezia) in occasione della mostra celebrativa dell’artista fiammingo Jeronimous Bosch, commissiona il film VR “4 Visioni dell’Aldilà”, primo film italiano in CGI (Computer Graphic Interface) di realtà virtuale immersiva. Seguiranno altri film scritti e diretti, come “Nuragica” (2017), “Noto, il Giorno della Paura” (2020, distribuito da Rai Cinema) ed altri, due volteselezionato come miglior progetto digitale italiano dall’Osservatorio per l’Innovazione dei Beni Culturali del Politecnico di Milano.

Nel 2020 in occasione dei 400 anni dalla nascita di Raffaello Sanzio, cura la mostra multi-mediale “Raffaello Princeps”, presso la Fondazione Sistema Cultura a Barumini (Cagliari). In un contesto fortemente tecnologico, con riproduzioni di opere in alta definizione e algoritmi di intelligenza artificiale- video immersivi e documentari inediti, si celebrava la nascita del genio rinascimentale.

Nel 2021 approfondisce la ricerca tra tecnologia e neuroscienze. Fonda Innereo, start up di intelligenza artificiale. Innereo (DeepsoundMe) basato sul sistema di rilevamentodei dati epidermici (elettrodermichemical skin conductance) ovvero dati che richiamano le attività primarie del sistema nervoso (Inconscio Cognitivo). Grazie ad un database di intelligenza artificiale, l’analisi puntuale ed istantanea degli dati umani si trasforma in musica istantanea. Un approccio che consente di generare musiche personalizzate, che hanno lo scopo di migliorare il focus dell’attenzione e contrastano il deficit cognitivo, con importanti ricadute sul benessere mentale e sui problemi attentivi. Particolarmente applicato nell’esperienza dell’arte, “DeepSoundMe” è un software originale che pone al centro della sua azione il potenziamento del Fattore Umano. E’ stato presentato per la prima volta al Design Week di Milano nel 2023 (Salone del Mobile, by 5vie Network) e nel 2023 presso il Mobile Congress di Barcellona, attualmente applicato presso il Museo di arte Contemporanea di Gibellina (Palermo) ed altri. Nel 2023, in occasione dell’Assemblea Annuale dei Comuni Italiani, ANCI (Genova 20 Ottobre), in collaborazione con City Green Light Spa, presenta il metaverso emozionale Vr CityART, ispirato alle opere del grande artista surrealista italiano Giorgio de Chirico.

Nel 2024, in collaborazione con la Fondazione Museo Hermann Nitsch, regia, produzione e installazione VR del film: “S.I.L.V.A”. In proiezione al XV° Indipendent film show a cura di Raffaella Morra.

Info e contatti 5VIE:

Ufficio Stampa Artemide PR di Stefania Bertelli

339 - 6193818

stefania.bertelli@artemidepr.it

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |