Questo volume è stato realizzato grazie a:

Ripartizione Cultura italiana Ufficio Cultura, Bolzano Coordinamento del progetto: Cristina Alietti



MIMESIS EDIZIONI (Milano - Udine) www.mimesisedizioni.it mimesis@mimesisedizioni.it

Isbn: 9788857558080

© 2018 - MIM EDIZIONI SRL Via Monfalcone, 17/19 - 20099 Sesto San Giovanni (MI) Phone: +39 02 24861657 / 24416383

Fax: +39 02 89403935

NEL CERCHIO DELL'ARTE

MOSTRE MULTIMEDIALI AL CENTRO TREVI DI BOLZANO DAL 2012 AL 2019

a cura di

Antonella Sbrilli, Maria Stella Bottai, Nicola Mittempergher e Paolo Fenu



INDICE

Ufficio Cultura		9
NOTE DI LAVO IN CIRCOLO AI	CON L'ARTE INTORNO PRO DI UN'ESPERIENZA CHE HA MESSO RTE, PUBBLICO E TECNOLOGIA rilli e Maria Stella Bottai	11
IL DIARIO DI U	IO DELL'ARTE N'ESPERIENZA ESPOSITIVA, UN FORMAT REPLICABILE, NTERATTIVO NELL'ARTE npergher e Paolo Fenu	21
1. <u>DON</u>	NE D'ARTE	26
IMMERSIONE		27
1.1 1.2	PROIEZIONE CIRCOLARE - <i>DONNE D'ARTE</i> PROIEZIONE CIRCOLARE - <i>GLI INCONTRI DI BABA</i>	27 32
INTERAZIONE	E E APPROFONDIMENTO	37
1.3 1.4 1.5	TAVOLI MULTI-TOUCH - EXPLORA E LUDIKA PARETE INTERATTIVA TOUCHLESS - GALLERY MONITOR LCD - MONOLOGHI RECITATI DI ARTISTE E MODELLE LA REALTÀ AUMENTATA E L'INCONTRO CON GLI ORIGINALI	37 47 49 52
OPERE IN ESF	POSIZIONE	55
1.7	LAURA DI PAWEŁ ALTHAMER	55
INCONTRI DI	APPROFONDIMENTO	58
1.8	APPUNTAMENTI, LABORATORI E CONFERENZE CON ARTISTE E STORICHE DELL'ARTE	58
COLLABORAZ	ZIONI E PARTNERSHIP	61

2.	PAES	SAGGIO A NORDEST	63	OPERE IN ESPOSIZ	ZIONE	129
IMME	ERSIONE	Ē	66	3.6 IN 7	<i>TRANSIT</i> DI LIDA ABDUL	132
	2.1	PROIEZIONE CIRCOLARE - IL VIAGGIO DI BABA	66	INCONTRI DI APPI	ROFONDIMENTO	134
	2.1	PROIEZIONE CIRCOLARE - PAESAGGIO A NORDEST	69			
	2.2	PROIEZIONE CIRCULARE - PAESAGGIO A NORDEST	07	3.7 APF	PUNTAMENTI CON ESPERTI, ARTISTI E STORICI DELL'ARTI	E 13
INTER	RAZION	E E APPROFONDIMENTO	72	COLLABORAZION	I E DADTNIEDCLID	138
				COLLABORAZION	I E PAKTINEKSHIP	130
	2.3	TAVOLI MULTI-TOUCH – EXPLORA, LUDIKA E GALLERY	72			
	2.4	PARETE INTERATTIVA TOUCHLESS	80			
	2.5	MONITOR LCD - LE NICCHIE	85			
	2.6	LA REALTÀ AUMENTATA E L'INCONTRO				
		CON GLI ORIGINALI	86	4. <u>TEMPO &</u>	DENARO	140
OPER	E IN ES	POSIZIONE	88	IMMERSIONE		141
	2.7	NINFEE #16 DI GOLDIECHIARI	88	4.1 PRC	DIEZIONE CIRCOLARE - TEMPO&DENARO	14
	2.7	SCENA DI CACCIA CON UOMINI SELVATICI	88			
	2.0		00	INTERAZIONE E A	PPROFONDIMENTO	150
	2.0	DI HANS BERNHARD KOCH	90	(12.0 (2.0) (2.2)		
	2.9	MUSICA PER CANTANTE DI FORTUNATO DEPERO	92	4.2 TAV	OLI MULTI-TOUCH - EXPLORA E LUDIKA	150
	2.10	MANTRA DI GIANPIETRO SONO FAZION	94		RETE INTERATTIVA - SOCIAL TAGGING	15
	2.11	EGGENTAL CIRCLE DI RICHARD LONG	96		NITOR LCD - INTERVISTE AGLI ARTISTI	15
INCC	NIRI DI	I APPROFONDIMENTO	98	4.5 <i>VID</i>	EOGAME PER TABLET - ASTA LA VISTA	15
	2.12	PAESAGGI POSSIBILI, PAESAGGI RACCONTATI	98	realtà virtuale		163
COLL	ABORA	ZIONI E PARTNERSHIP	100	4.6 DAI	L'OGGI AL DOMANI - MACRO, ROMA	16
				OPERE IN ESPOSIZ	ZIONE	166
3.	CON	IFLITTO	102	4.7 GLI	ORIGINALI IN MOSTRA - SALA "NEL CERCHIO	
			_	DEL	L'ARTE"	16
IMMF	RSIONE	=	103	4.8 OPE	ERE DALLE GRANDI ISTITUZIONI CULTURALI	170
., , , , , , ,		_		4.9 <i>DAI</i>	. 19 GENNAIO ALL'11 FEBBRAIO 2011	
	3.1	PROIEZIONE CIRCOLARE - CONFLITTO	103	DI F	EDERICO PIETRELLA	174
	5.1	1 NOILZIONE CINCOLANE - COM EN 10	103		STO E LA MONETA DI MATTIA PRETI	17
INTER	RAZION	E E APPROFONDIMENTO	112		DOEON IDIAAEN ITO	100
				incontri di Appi	KOFONDIMENTO	180
	3.2	TAVOLI MULTI-TOUCH - EXPLORA E LUDIKA	112			
	3.3	PARETE INTERATTIVA TOUCHLESS - LIBRERIA DI TRINCEA	120		PUNTAMENTI E CONFERENZE CON ESPERTI, ARTISTI	
	3.4	MONITOR LCD - LA GRANDE GUERRA DELLE DONNE;		E ST	TORICI DELL'ARTE	180
		LA PROPAGANDA	125			
	3.5	VIDEOGAME PER TABLET - CACCIA ALLE OPERE	127	COLLABORAZION	I E PAKINEKSHIP	184

5.	ARTE	SPORT	186
IMME	RSIONE		187
	5.1	PROIEZIONE CIRCOLARE - ARTESPORT	187
INTER	AZION	E E APPROFONDIMENTO	196
	5.2 5.3	PARETE INTERATTIVA E TAVOLO MULTI-TOUCH - GALLERY E TIMELINE VIDEOGAME PER TABLET - ARTESPORT KIDS	196 200
OPERE	E IN ESI	POSIZIONE	206
	5.4 5.5 5.6 5.7 5.8 5.9 5.10	GLI ORIGINALI IN MOSTRA - SALA "NEL CERCHIO DELL'ARTE": SAN SIRO DI YURI ANCARANI OPERE DALLE GRANDI ISTITUZIONI CULTURALI PERCORSO DI SCOMPOSIZIONE E APPROFONDIMENTO CORRIDORE DALLA VILLA DEI PAPIRI DI ERCOLANO ATLETI DALLA VILLA DEI PAPIRI DI MIMMO JODICE SERVIZIO DI ACCESSORI PER ATLETA AVAMBRACCIO CON CESTO DA PUGILATORE	206 209 210 216 223 226 230
REALT	à Virtu	JALE	236
	5.11	MANN - MUSEO ARCHEOLOGICO NAZIONALE DI NAPOLI	236
INCO	ntri di	APPROFONDIMENTO	239
	5.125.13	APPUNTAMENTI CON ESPERTI, ARTISTI E STORICI DELL'ARTE E DELLO SPORT APPROFONDIMENTI DEDICATI ALLO SPORT Daniele Magagnin	239 243
COLLA	ABORA:	ZIONI E PARTNERSHIP	247
<u>BIBLI</u>	<u>OGRA</u>	<u>FIA</u>	250
PAESA(CONFL	LITTO D&DENA	NORDEST	250 251 252 254 256

PREFAZIONE

Ufficio Cultura italiana

"Nel cerchio dell'arte" è un progetto espositivo multimediale, sperimentale e innovativo, inaugurato nel 2012 e giunto alla guinta edizione, ideato dalla Ripartizione Cultura italiana in collaborazione con l'Intendenza scolastica italiana, sviluppato e coordinato dall'Ufficio Cultura della Provincia autonoma di Bolzano - Alto Adige, presso il Centro culturale Trevi a Bolzano, che ha proposto percorsi attraverso la storia dell'arte, raccontandone correnti e tensioni, stili e personaggi. L'esperienza di questi anni ha consentito di proporre diverse chiavi di lettura e di avvicinamento ai linguaggi culturali artistici, come dettagliatamente esposto in questo volume dal team curatoriale, di affrontare un viaggio nella storia dell'arte partendo dall'immersione in una proiezione circolare a 360 gradi, per l'approfondimento dei contenuti visivi adatti alle diverse età dei visitatori e l'utilizzo di tecnologie di ultima generazione, in particolar modo touch. Accanto al percorso di opere virtuali sono state proposte anche numerose opere reali, in prestito da prestigiose istituzioni museali italiane, valorizzate in un'ambientazione appositamente dedicata. Tutte le informazioni inerenti al progetto complessivo sono disponibili sul sito www.provincia.bz.it/nelcerchiodellarte.

Il Cerchio è stato il prodotto di un *team* curatoriale che ha lavorato in sintonia collaborativa a partire dalla prima edizione, ideata e voluta da Antonio Lampis, con il supporto e la cura tecnico-scientifica di Paolo Fenu e Nicola Mittempergher, la supervisione scientifica di Antonella Sbrilli, "madrina" del Cerchio, e di Maria Stella Bottai dell'Università Sapienza e poi - di volta in volta - con l'apporto di esperti dei singoli temi presentati.

Ogni edizione del Cerchio è stata dedicata infatti a un'area di interesse tematico e disciplinare speciale in dialogo con le correnti ed esperienze artistiche manifestatesi nel tempo affrontando e approfondendo con percorsi ed eventi collaterali i temi della figura femminile in arte, del paesaggio e del conflitto, tempo & denaro per concludere con ArteSport.

"Nel cerchio dell'arte" è una sperimentazione proposta al vasto pubblico e in particolare agli studenti attraverso strumenti di lettura appositamente dedicati e accompagnati nell'immersione multimediale alla scoperta di opere virtuali fino alla visione di quelle realmente esposte, grazie alla collaborazione con grandi istituzioni museali italiane, prestatrici di opere prestigiose e di rara se non unica visione a Bolzano. Si tratta di un'esplorazione della storia dell'arte per grandi temi, presentati in modo da catturare la curiosità del visitatore e incidere sulla sua capacità di apprendimento e memorizzazione, facendo leva sulle potenzialità ludiche e interattive delle tecnologie.

Il gioco è anche un elemento che si ritrova in numerosi scritti a cura di Antonio Lampis, direttore generale dei musei - MiBAC Ministero per i beni e le attività culturali, ideatore del progetto stesso nel periodo della direzione della Ripartizione Cultura italiana a Bolzano, quando sottolinea come la conoscenza di arte e cultura possa passare anche attraverso i videogiochi con modalità di fruizione inaspettate e coinvolgenti. In particolare, con riferimento alla decisione UE 2017/864 del 17.5.2017, l'avvio all'anno europeo del patrimonio 2018 ha invitato a porre particolare attenzioni alle generazioni più giovani. Questo invito è stato accolto anche a Bolzano, dove già si erano avviate sperimentazioni di nuove modalità di apprendimento con l'intento di facilitare i processi cognitivi e percettivi delle generazioni più giovani e di incuriosire anche altri numerosi utenti.

"Nel cerchio dell'arte" trova ora in queste pagine una testimonianza testuale e visuale, nella consapevolezza di offrire solo parzialmente il lungo e intenso percorso, dopo lo spegnimento di tutte le installazioni, riproponendo tempi, modalità di lavoro e sviluppi di un'esperienza multimediale e reale condivisa, con l'aspettativa di ampliare il dibattito culturale sul tema apprendimento e nuove tecnologie.

IL CERCHIO CON L'ARTE INTORNO

NOTE DI LAVORO DI UN'ESPERIENZA CHE HA MESSO IN CIRCOLO ARTE, PUBBLICO E TECNOLOGIA

Antonella Sbrilli e Maria Stella Bottai

"Guardati intorno. Qualcuno che conosci assomiglia a una delle donne che hai visto raffigurate?" questo invito e questa domanda, scritti in bianco su fondo nero, compaiono sullo schermo circolare avvolgente montato nella sala interrata del Centro Trevi di Bolzano, nella prima edizione di "Nel cerchio dell'arte" (2012-2013), dedicata al grande tema della figura femminile nelle arti visive.

Un raffinato ritratto di Lucrezia Panciatichi dipinto da Agnolo Bronzino intorno al 1540 si affaccia in alta definizione dallo schermo incurvato. Noi spettatori al centro della sala lo seguiamo con lo sguardo, mentre da un altro punto del cerchio appare la fotografia scattata dall'artista statunitense Tina Barney a una ragazza, in posa accanto ai suoi nonni nella loro aristocratica residenza. Un'aria di famiglia unisce il volto ambrato di Lucrezia e quello della giovane, a distanza di quasi cinque secoli. Con la sua maglietta a righe rosse sarà una vera discendente di Lucrezia? In qualunque caso, il dialogo a distanza fra le forme esistite, dipinte, fotografate – la continuità nel cambiamento di stili e contesti – è una delle calamite che attraggono le persone verso l'arte.

Le somiglianze "commuovono" - come ha scritto la storica dell'arte Marisa Volpi nel volume L'occhio senza tempo (2008) - "come i lineamenti che si ripetono nei volti dopo generazioni [...] ci si esalta di ciò che cambia, strettamente unito a ciò che permane."

Questo confronto, che mette vicine due opere distanti e diverse per tecnica, ma affini per soggetto e atmosfera, ci introduce al racconto dell'esperienza del Cerchio, poiché racchiude bene alcune delle intenzioni di chi lo ha ideato, realizzato e curato: la Provincia autonoma di Bolzano - Alto Adige - Ripartizione Cultura italiana, il Centro Trevi, Paolo Fenu e Nicola Mittempergher, noi che scriviamo, entrambe storiche dell'arte e docenti. Esplorare temi della storia dell'arte in modo coinvolgente e interattivo, cogliendo risonanze della contemporaneità nel passato, riconoscendo lega-

10 - Prefazione Nel cerchio dell'arte - 11

mi e percorsi, attivando un rapporto basato sull'empatia, da cui potessero scaturire curiosità, informazione e conoscenza: era questo l'intento sotteso al progetto "Nel cerchio dell'arte", il suo *concept*, ripercorso in questa pubblicazione. Per raggiungere questo obiettivo era strategico puntare sulle tecnologie più avanzate nel settore della riproduzione delle immagini, della proiezione, della multimedialità, dell'interazione, per arrivare all'incontro con alcune opere originali che compensassero – con la loro presenza – la dimensione immateriale del video, passando per una serie di esperienze che coniugavano narrazione e interazione.

Un interesse che viene da lontano

Nel 2012, anno della prima edizione del Cerchio, i tempi erano favorevoli per proporre una sperimentazione di questo tipo. Postazioni interattive nei musei, riproduzioni in alta definizione di opere d'arte sul web, rilascio di app a contenuto turistico e culturale, mostre virtuali: la trasformazione tecnologica delle infrastrutture, dei modelli produttivi, delle pratiche comunicative aveva trovato nell'arte un contenuto allettante, in grado di aggiungere valore ai "prodotti" e di affacciarsi nei settori della formazione, del tempo libero, del viaggio, della qualità della vita quotidiana. Lo spiega con chiarezza Antonio Lampis, allora Direttore Ripartizione Cultura italiana della Provincia di Bolzano, oggi (2019) alla Direzione Generale Musei MiBAC, raccontando, nell'articolo <u>I videogiochi per conoscere arte e</u> cultura apparso su "Economia della cultura" n. 3 2018, come, fin dal 1998, la sua attività di promozione della cultura fosse andata pionieristicamente in tale direzione, consapevole dello "stretto legame che si crea tra l'appeal che emerge dalle nuove tecnologie e la reale possibilità di convincere le persone ad avvicinarsi al mondo dell'arte per soddisfare il desiderio consapevole o inconsapevole di imparare".

In quelle sperimentazioni degli anni Novanta condotte proprio a Bolzano, fra cui gli *Itinerari virtuali* (progetto di ricostruzione digitale dei musei italiani), risultò evidente "come gli ambienti digitali fossero particolarmente attrattivi non solo per le giovani generazioni, ma anche per quelle di età più avanzata, che effettivamente sorprendono per la forte curiosità e la volontà di colmare i propri *gap* nella conoscenza delle tecnologie, soprattutto quando le esperienze ad alto contenuto digitale sono connesse alla visione di opere d'arte". (*Ibidem*)

D'altra parte, la fine degli anni Novanta del Novecento è considerata una sorta di *golden age* della multimedialità: era arrivato nelle case il formato CdRom, che permetteva di interagire con lo schermo del proprio computer

in un modo nuovo, che stava cambiando quello che Derrick De Kerckhove ha definito il *brainframe*.

Nella cornice dello schermo dei *computer* domestici, linguaggi da sempre separati confluivano in un unico supporto, sollecitando contemporaneamente la vista per immagini e sequenze in movimento, l'udito per musica e parlato, e si appellavano inoltre alla risposta attiva dell'utente che iniziava a esplorare le ramificazioni degli ipertesti. Esemplari in tale direzione, i CdRom monografici su grandi artisti editi da Giunti Multimedia e La Repubblica a partire dal 1996, che consentivano di ingrandire le riproduzioni dei capolavori (Van Gogh fu il primo a essere pubblicato) e di allenare le proprie qualità di osservazione con gli *Esercizi di stile*, esempio di una pratica che ora va sotto il nome di *gamification*.

In contemporanea, iniziava la diffusione dei motori di ricerca che immettevano letteralmente gli utenti in una modalità di approvvigionamento delle informazioni anche culturali istantanea ed enciclopedica. Non stupisce, in questo panorama, che il patrimonio artistico fosse uno dei primi ambiti riversati nei nuovi linguaggi, sui nuovi supporti, sulle nuove infrastrutture, su iniziativa anche delle grandi istituzioni museali. All'origine risaltano i pionieristici CdRom della National Gallery di Londra, in collaborazione con Microsoft; in Italia, una delle prime applicazioni di rilievo vede coinvolti i capolavori della Galleria Borghese di Roma, digitalizzati in alta definizione da Enel e Infobyte nel 1996, con una visione ravvicinata che amplificava la lettura di dettagli difficilmente percepibili anche a occhio nudo. Da quegli anni, si sono succedute campagne di digitalizzazione estensive. che hanno coinvolto musei grandi e piccoli, centrali e periferici, anche con la collaborazione di artisti contemporanei, da Bill Viola a Peter Greenaway, che hanno ampliato creativamente la dimensione della mera riproduzione. Contestualmente si lavorava alla definizione di riproduzioni arricchite di informazioni multimediali accessibili dalla superficie dell'immagine stessa che diventava così la soglia d'accesso ai contenuti ad essa collegati: le così dette immagini dense (Sbrilli 2001, 2002) creano, a partire dalla riproduzione, un nuovo oggetto arricchito di informazione, condivisibile per esempio in corsi in e-learning, oltre che in postazioni locali e sul web.

Un capitolo a sé, particolarmente interessante per la diffusione della cultura merita l'uso del digitale per la replica di originali distrutti o inaccessibili o semplicemente lontani (si ricorda la replica uno a uno delle <u>Nozze di Cana</u> di Veronese all'isola di San Giorgio Maggiore a Venezia, realizzata da Factum Arte con la Fondazione Cini nel 2006).

Il termine "virtuale" cominciava ad essere usato per una gamma di esperienze diverse e affini: la riproduzione di una selezione di capolavori (*highlights*) di musei, le prime mostre "impossibili", i primi restauri elettronici,

le prime ricostruzioni esplorabili a 360° di sale e ambienti artistici, le prime "realtà virtuali" immersive, dove "il movimento dello sguardo, della testa, del corpo, deve generare in maniera immediata il corrispondente cambiamento nella percezione" (Francesco Antinucci, *Il corpo della mente*, 1994).

Verso il Cerchio dell'arte

Intorno al 2010, si cominciava anche a parlare di participatory museum, una nuova dimensione del rapporto dei musei e del patrimonio con il pubblico (Nina Simon 2010) e si affacciava la parola gamification - derivata da game e videogame - segno di una sensibilità verso l'introduzione del gioco in contesti formativi e non solo ludici, infantili e adolescenziali.

Intanto, sempre a Bolzano, al Centro Trevi, fra giugno 2011 e maggio 2012 si teneva - organizzato da Paola Tognon - il ciclo di incontri La classe dell'arte. Opere, collezionismo, istituzioni, tecnologie e linguaggi, in cui il tema della trasformazione tecnologica si intrecciava con le esperienze di artisti, di comunicatori, di formatori (gli incontri sono raccolti nel volume omonimo, edito da Silvana Editoriale nel 2012). All'interno di questo progetto, Nicola Mittempergher e Paolo Fenu avevano curato un ciclo di laboratori dal titolo Impronta (del) digitale, con l'intento di esplorare lo stato dell'arte dell'impiego delle nuove tecnologie in ambito artistico e museale. Con l'aiuto di esperti di interaction design, di artisti, di ricercatori, di sviluppatori hardware e software, questa indagine metteva in luce alcune linee-guida dell'interazione uomo-macchina, collocando "l'utente umano al centro dell'esperienza", dando rilievo a fattori come il touch-screen, alla priorità del coinvolgimento emotivo dello spettatore, alla visione integrata del mezzo nel suo contesto. Come scrivono gli autori, "le tecnologie devono essere impiegate secondo una trama ben precisa, da concepire e creare di volta in volta in maniera non dissimile da un racconto" (La classe dell'arte, pag. 102). Una tecnologia che doveva essere il più possibile invisibile, naturale, organica, fluida, in grado di integrarsi con l'ambiente culturale e sociale di riferimento.

Il lavoro sul primo Cerchio dell'arte ebbe inizio nell'estate del 2011. Si trattava, come ci spiegò Antonio Lampis, di un investimento voluto per sperimentare nello spazio del Centro Trevi una modalità espositiva ad alto impatto tecnologico ed empatico. La provincia di Bolzano vantava una posizione di primato nella classifica della Qualità della vita in Italia (Sole 24 Ore), consolidata negli anni Novanta e confermata tra il 2010 e il 2012. A fronte di questa evidenza, l'amministrazione aveva individuato nella cultura

una delle voci su cui investire per mantenere, aumentare, sfaccettare tale prerogativa.

L'incontro virtuoso fra la volontà politica di investire in cultura, la fiducia nelle tecnologie disponibili, l'affermarsi di nuovi paradigmi di approccio al patrimonio culturale - basati su coinvolgimento, narrazione, immersione - avviarono allora la messa a punto del Cerchio.

L'idea iniziale era quella di offrire una sorta di "Percorso di propedeutica dell'arte al Centro Trevi", indirizzato in modo precipuo agli studenti, alle giovani generazioni e a un pubblico sensibile all'autoformazione nel settore culturale.

Alla base dell'idea c'era anche la considerazione che la formazione storico-artistica è parte integrante di quella "consapevolezza dell'importanza
dell'espressione creativa" ricordata dall'Unione Europea nelle competenze di cittadinanza. Competenze che si espandono dall'ambito scolastico
all'intero arco della vita nella prospettiva del life-long-learning. Si trattava
dunque di proporre dei percorsi, accessibili al mattino alle scuole e nel
pomeriggio alla cittadinanza, in cui si mescolassero armonicamente offerta
formativa, godibilità e coinvolgimento.

Brainstorming e collaborazione

Su quali prototipi basarsi? E come adattarli alle esigenze del Centro Trevi? Dietro al progetto del Cerchio c'è un lavoro di ricerca di modelli e di *best practices*; c'è l'ascolto delle esigenze e dei desiderata delle parti coinvolte: amministratori provinciali e cittadini, docenti e sovrintendenti scolastici, informatici, animatori culturali del territorio, fornitori di tecnologie e di contenuti. E c'è anche un lavoro di immaginazione.

Disegnato dapprima su un grande foglio di carta, il Cerchio andava animato, riempito, attualizzato. Il pensiero correva a esperienze lontane nel tempo, come i panorami dipinti nell'Ottocento e installati in padiglioni circolari (l'artista Giovanni Segantini ne progettò uno per l'Esposizione Universale del 1900); o le sale ellittiche all'Orangerie des Tuileries di Parigi con le tele incurvate delle *Ninfee* di Monet; si spostava più avanti verso il sistema *multivision* di proiezioni coordinate di diapositive, introdotto alla Biennale di Venezia del 1976; fino a giungere a invenzioni più vicine come le CAVE (Cave Automatic Virtual Environment) in cui le immagini avvolgono i visitatori da ogni parte.

Il Cerchio del Centro Trevi, grazie al *brainstorming* fra i partecipanti condotto con incontri dal vivo e collegamenti regolari a distanza coordinati vivacemente da Cristina Alietti (Ufficio Cultura italiana), andava via

via connotandosi come uno spazio fisico in cui entrare, come una struttura di tipo tecnologico, e come metafora di ingresso in un racconto. Ciascuno di questi tre elementi (lo spazio, la tecnologia, la narrazione) ha interagito con la scelta dei contenuti e della loro organizzazione. Prima ancora di entrare nel merito delle scelte del soggetto da affrontare (la figura femminile per la prima edizione del 2012), il lavoro collaborativo tra i vari autori si concentrò infatti sulla peculiarità della forma circolare e sui suoi effetti percettivi. Che cosa vuol dire stare al centro di un cerchio con altre persone; percepire immagini che ruotano; seguire una narrazione che si sviluppa simultaneamente in più punti; come si adatta una storia per sua natura lineare, sequenziale, a una forma ciclica e ricorsiva? Sempre nel corso degli incontri emerse con convinzione l'idea di partire dalle opere d'arte contemporanee per tracciare un percorso a ritroso nel tempo, che ritornasse poi al presente: non per caso il claim del progetto era Storia dell'arte al Trevi. Dal web alle caverne, dove il termine "caverna" rimanda alla filosofia platonica, alla CAVE virtuale, al fascino delle origini arcaiche dell'espressività umana, coniugata alla flagrante attualità della rete. Inoltre era cruciale, per tutto il team che lavorava all'opera, che le immagini rivelassero una parte dei loro significati attraverso sé stesse, con l'uso appropriato di avvicinamenti, dissolvenze, ingrandimenti, e mostrassero la loro storia attraverso la relazione e il confronto con altre immagini affini, mutuate dai più vari linguaggi come il cinema, la fotografia, l'animazione, la musica.

Il Cerchio era dunque il fulcro del progetto espositivo, che doveva accogliere i visitatori presentando il tema scelto con una narrazione avvolgente, ritmata, in grado di suscitare sorpresa e curiosità e di fermarsi - in virtù di questo impatto - nella memoria.

Ma l'area del Cerchio non esauriva il progetto: intorno ad esso, infatti, collegate in maniera coerente e consequenziale, andavano articolate delle zone destinate all'approfondimento dei contenuti proposti, che tenessero conto della vocazione partecipativa di un luogo come il Centro Trevi, in costante dialogo con le scuole del territorio e con le loro esigenze pedagogiche e curricolari, e aperto a tutta la cittadinanza.

Per loro natura, gli spazi del Centro Trevi offrivano la possibilità di allestire, accanto alla struttura del Cerchio, delle sezioni destinate all'interazione con il pubblico in modi modulari e adattabili alle diverse esigenze. Ed ecco che il progetto "Nel cerchio dell'arte" prese la forma di un percorso in tre ambienti: in primis il Cerchio stesso, con il video immersivo. Poi gli spazi per l'interazione multimediale con immagini esplorabili, arricchite di dati storici, iconografici, culturali e con le proposte di giochi edutainment, pensati in collegamento con i programmi scolastici, ma godibili da chiunque fosse

disponibile a mettere in gioco spirito di osservazione e memoria visiva. Infine - all'apice del percorso - l'ambiente destinato a ospitare le opere originali, provenienti da musei e collezioni di rilievo. Nella visione del Cerchio dell'arte, le opere in presenza, scelte preferibilmente di epoca rinascimentale e barocca, avrebbero intessuto un proficuo dialogo fra reale e virtuale, prodotto e riprodotto: oltre a essere osservabili da vicino, le opere erano infatti anche esplorabili in realtà aumentata grazie ad appositi tablet.

Una dimensione ulteriore del progetto risiedeva nell'idea di coinvolgere artisti interessati ai temi di volta in volta scelti, invitati a svolgere laboratori, incontri, attività, anche in sinergia con le realtà museali e creative del territorio. A rievocare la mappa concettuale del progetto del Cerchio, emerge una rete di parole-chiave che dovevano realizzarsi nel prodotto: sono parole che mettono in risonanza la cultura diffusa della multimedialità interattiva, l'interesse crescente per il concetto di empatia, gli studi sull'apprendimento, le innovazioni in campo museale, l'emergere di nuovi pubblici. Ora diremmo che sono tag o hashtag: durante la collaborazione che ha dato origine al Cerchio dell'arte, si è assistito anche alla costruzione di una tag cloud in cui i termini "coinvolgimento empatia interazione tecnologia formazione curiosità sorpresa memoria informazione gioco divertimento immersività emozione" si infittivano e addensavano via via che il progetto prendeva forma.

Una volta messo a punto lo *chassis* concettuale del progetto, bisognava scegliere il tema con cui inaugurarlo. Per l'avvio del Cerchio la scelta cadde - come già detto - sulla figura femminile nella storia dell'arte, un argomento vasto che poteva andare incontro a un interesse sia generale che personale, poteva presentare capolavori internazionali, ma anche essere rappresentato da opere importanti appartenenti al territorio.

Un argomento tanto vasto da esserne avvolti, e dunque adatto alla sensazione che il Cerchio avrebbe dovuto dare ai visitatori, che avrebbero poi avuto modo di scandagliare il tema, scoprirne contesti e dettagli, ammirarne esemplari dentro e fuori la sala circolare.

Diario di lavoro condiviso (e replicabile)

La prima edizione del Cerchio è valsa come un prototipo e il diario di lavoro restituisce le diverse fasi del suo allestimento, con le incognite, le criticità, ma anche gli entusiasmi e gli scatti inventivi che accompagnano la messa a punto di un numero-zero.

I concetti elaborati nella fase progettuale furono strutturati in una sceneggiatura, anzi in una serie di sceneggiature e storyboard per ciascu-

na delle aree previste: il video immersivo, gli approfondimenti interattivi, l'incontro con le opere originali. Queste sceneggiature e questi storyboard furono l'interfaccia di dialogo con gli sviluppatori che, con la guida di Paolo Fenu e Nicola Mittempergher, realizzarono il prodotto finale. Si trattava in primo luogo di scegliere le opere e, nel farlo, di immaginare il loro ingresso nel Cerchio come fossero dei personaggi. Il video che sarebbe stato proiettato sullo schermo avvolgente del Cerchio non era un film sequenziale, ma un racconto segmentato e intrecciato, che doveva dunque essere in grado di tenere desta l'attenzione con il suo ritmo e con espedienti pseudo-interattivi, piuttosto che con la sua trama. Un prodotto complesso, che via via si andò strutturando in due riprese, di cui una breve, appoggiata sulla forza delle sole immagini che prendono posizione nel Cerchio finché i visitatori non ne sono del tutto avvolti.

Chi abbia interesse, può sfogliare le sceneggiature e gli storyboard in dettaglio in questo stesso volume, come esempio di trattamento per video immersivi in mostre sperimentali multimediali. Vi troverà le motivazioni della scelta delle opere, degli accompagnamenti musicali, degli effetti sonori e video, le didascalie, i testi; e anche il concept sotteso alla narrazione, le metafore, i concetti condivisi con gli altri curatori, che dovevano emergere dal prodotto. Ognuno di questi concetti avrebbe trovato realizzazione in un punto del Cerchio: l'idea che nella storia dell'arte le forme nascono dalle forme, costruendo una catena continua nei due versi del tempo, avrebbe prodotto effetti di morphing e dissolvenze da opere preistoriche a performance, da quadri barocchi a fotografie contemporanee. L'idea che il visitatore è al centro del racconto avrebbe portato a inserire sollecitazioni inaspettate, inviti a cercare un dettaglio mentre le immagini scorrono, per poi ritornare a depositare i particolari (gioielli, cagnolini, ventagli) sul primo piano dello schermo. L'idea che la pittura è un deposito di emozioni avrebbe indotto ad allestire una sfilata di passioni e stati d'animo rappresentati nei secoli, da riconoscere e far risuonare dentro di sé nel tempo in cui il video scorre. L'idea che il tempo si deposita nei tratti dei volti avrebbe dato origine a un gioco di attribuzione dell'età a una serie di autoritratti di artiste. E così avanti, oscillando tra visione ed elaborazione.

Lo storyboard sotteso al progetto del Cerchio è fatto anche di liberatorie dei diritti, e dunque la griglia di lavoro riflette, oltre agli aspetti creativi, tecnici, comunicativi, anche quelli normativi. Per la realizzazione del video di "Donne d'arte" e per le attività di approfondimento sono state impiegate più di cento tra immagini, estratti di video e brani musicali: una selezione molto ampia che ha richiesto il reperimento di materiale in alta definizione, l'autorizzazione degli artisti o delle istituzioni che detenevano i diritti delle opere, l'assolvimento dei diritti legati alla presentazione al

pubblico delle stesse, anche laddove non vi fosse scopo di lucro (come era il caso del Cerchio, essendo del tutto gratuito l'ingresso alla mostra). Tra i vari diritti - i più noti sono il diritto d'autore, di cui si occupano gli uffici Siae del territorio, e i diritti museali - ve ne possono essere altri previsti dalla normativa vigente, fermo restando il diritto di citazione, per cui è possibile citare brani letterari, immagini, sequenze video se a bassa risoluzione o di breve durata. Per ogni tipologia di opera utilizzata - visuale, musicale, cinematografica - varia inoltre il referente che concede l'autorizzazione e il gestore dei diritti da assolvere, il costo dei diritti e le procedure burocratiche da seguire. Data la complessità amministrativa di questo aspetto, il progetto del Cerchio si è avvalso del supporto di grandi banche dati come Scala Archives e Bridgeman Art Library.

Una parte consistente della progettazione ha riguardato la messa a punto delle esplorazioni di alcune opere selezionate fra quelle presenti nel Cerchio, secondo il metodo dell'immagine densa, per cui la riproduzione di un'immagine di un'opera funziona da interfaccia per l'esplorazione e la comprensione dell'opera stessa. Di fronte a uno schermo touch-screen con l'immagine riprodotta, il visitatore poteva - toccandone dei punti - acquisire informazioni, seguire confronti e relazioni, rispondere a quesiti. Per il pubblico delle scuole, le immagini dense progettate per gli ambienti multimediali del Cerchio dell'arte, contenevano informazioni e curiosità collegate alle diverse materie, storia, letteratura, scienze, in un palinsesto di dati correlati che aveva il suo fulcro nella riproduzione di un'opera d'arte vista scorrere nel Cerchio dell'arte. Anche per questi aspetti, i dettagli sono disponibili nella parte del volume dedicata alle diverse edizioni. Così come anche le informazioni relative al feedback e alle ricadute cognitive del video immersivo nel tempo.

Bagaglio per il futuro

A distanza di alcuni anni dal primo progetto del Cerchio dell'arte, si può dire che un nucleo di idee di fondo che ne hanno accompagnato la genesi si sono sedimentate nel presente, considerando l'uso estensivo di dispositivi come i touch-screen e i visori di realtà virtuale, l'affermarsi di pratiche di gamification e di edutainment all'interno di mostre e musei, il diffondersi di abitudini partecipative alle proposte culturali, sia in presenza, sia sui social network.

I musei tendono a incrementare le proposte di coinvolgimento (e fidelizzazione) dei visitatori toccando i tasti del gioco, del cortocircuito temporale, della multidisciplinarietà; le mostre tendono a corredare l'allestimento di

elementi attrattivi esperienziali; le visite guidate si caricano di *detection* e sfide; gli artisti vengono coinvolti nella progettazione di *display* originali e creativi.

"Nel cerchio dell'arte" si è trovato ad esplorare con spirito empirico un panorama in trasformazione, captandone alcune caratteristiche salienti e riversandole in un prodotto tagliato per i pubblici del Centro Trevi di Bolzano, studenti, persone curiose e aperte all'aggiornamento, turisti e viaggiatori nei territori e nella cultura.

Nel farlo, ha cercato di mantenere un equilibrio tra offerta di contenuti validi e verificati e sollecitazione ludica, fra narrazione e chiamata in causa diretta dello spettatore. Nel farlo, ha avuto dalla sua parte un consistente spiegamento di mezzi tecnologici all'avanguardia gestiti e manutenuti con cura quotidiana per tutta la durata delle mostre multimediali.

Un lascito particolare dell'esperienza del Cerchio dell'arte riguarda la quarta edizione del 2016, gemellata concettualmente con la mostra Dall'oggi al domani. 24 ore nell'arte contemporanea tenutasi al Museo Macro di Roma fra l'aprile e l'ottobre dello stesso anno, a cura di Antonella Sbrilli e Maria Grazia Tolomeo. La collaborazione fra il Cerchio e la mostra si strinse sull'idea che una tecnologia avanzata come la realtà virtuale (VR) potesse essere usata proficuamente per conservare gli aspetti volatili di un evento espositivo una volta concluso: muoversi nelle sale, girare intorno alle installazioni, fermarsi davanti alle pareti, girovagare, avere una visione d'insieme e di dettaglio delle opere e così via. L'esplorazione virtuale può porsi come un modo efficace di mantenere la memoria di un evento temporaneo, grazie a una tecnologia sofisticata, ma accessibile. Entrare e rientrare in uno spazio concluso, arricchito di significati e relazioni che stimolano la percezione e accendono tracce di memoria: anche questo è stato "Nel cerchio dell'arte".

NEL CERCHIO DELL'ARTE

IL DIARIO DI UN'ESPERIENZA ESPOSITIVA, UN FORMAT REPLICABILE, UN VIAGGIO INTERATTIVO NELL'ARTE

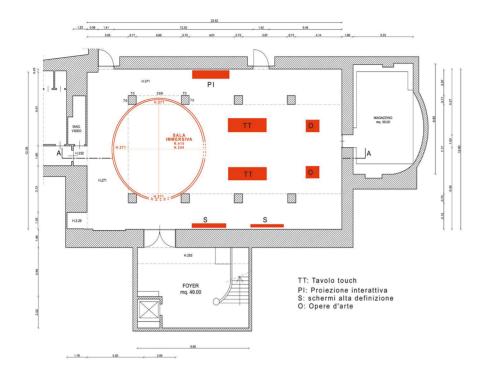
Nicola Mittempergher e Paolo Fenu

"Nel cerchio dell'arte" è un progetto multimediale che fra il 2012 e il 2019 si è concretizzato in cinque mostre e che ora assume la forma di un testo scritto e illustrato, un libro. Non un catalogo in senso tradizionale, perché non illustra eventi esclusivamente espositivi o una selezione di opere originali, ma piuttosto un diario operativo volto a narrare il progetto nella struttura e nei contenuti elaborati per le diverse edizioni. Un testo ibrido, dunque, pensato in parte come racconto il più possibile fedele e suggestivo di ciò che "Nel cerchio dell'arte" è stato, in parte come macchina per innescare nuove produzioni e ispirare l'immaginazione di chi legge. Quaderno di viaggio e strumento operativo di un format che nell'arco di sette anni ha accolto circa 18.000 visitatori, fra studenti, frequentatori del Centro Trevi, turisti e interessati all'arte, alle tecnologie e ai temi trattati.

I capitoli ripercorrono il susseguirsi delle edizioni e ognuno di essi rispecchia, nello sviluppo interno, il percorso di visita della mostra. Quest'ultimo, variato, integrato e migliorato edizione dopo edizione, ha mantenuto una struttura in tre momenti così scanditi: immersione, approfondimento interattivo e fruizione di opere originali.

Il termine "immersione" richiama intuitivamente un'esperienza avvolgente e intima, capace di accogliere e coinvolgere il visitatore dal punto di vista sensoriale, cognitivo, emotivo. Il grado di immersività è anche un criterio che connota e permette di classificare un determinato tipo di tecnologie, definite appunto "immersive", sulla scorta delle caratteristiche tecniche del dispositivo e della *user experience*: "immersiva" è una tecnologia capace di isolare percettivamente l'utente e di proporre stimoli abbastanza ricchi e integrati da generare l'impressione soggettiva di trovarsi in un ambiente distinto dalla realtà.

Il primo momento di visita era perciò pensato per favorire, attraverso la tecnologia individuata, una condizione rilassata e partecipe, predisposta



all'ascolto e alla scoperta: in una parola, all'apprendimento attivo. Queste idee hanno trovato riscontro pratico nella creazione di una sala di videoproiezione circolare larga 9 metri, abbastanza ampia per ospitare circa trenta persone. Semisdraiati su comodi pouf al centro dell'installazione, i visitatori potevano assistere a un video appositamente concepito e montato per sfruttare la particolare superficie di proiezione, uno dei primi esempi di schermo a 360 gradi impiegato in ambito culturale e museale. Le dimensioni e la conformazione del Cerchio, che ha ispirato il nome dell'intero progetto, permettevano un coinvolgimento sia fisico che emotivo rispetto alle immagini e ai suoni, inscenando un'esperienza che toccava i sensi e le emozioni per stimolare la curiosità e la condivisione partecipata. Il leggero disorientamento provato di fronte agli zoom a tutto schermo di immagini in qualità HD, come la loro scomposizione animata in tempo reale, acuivano l'impressione di trovarsi in un luogo a sé, in una cellula spazio-temporale capace di trasportare altrove e offrire un punto di vista ravvicinato, unico e interno alle opere d'arte. L'alta qualità delle immagini offriva una fruizione analitica dei dettagli, delle pennellate, della trama e della materia delle opere. I movimenti, i ritmi e gli accostamenti operati a livello di montaggio accompagnavano lo spettatore nella visita di un'esposizione virtuale, che sfruttava la libertà dai vincoli e dalle difficoltà insite nell'organizzazione di

qualsiasi mostra "reale" (prestito, collocazione e conservazione delle opere) per proporre percorsi capaci di abbracciare in meno di mezz'ora escursioni tematiche sull'arte di ogni tempo.

Il secondo momento, dedicato all'interattività, era concepito come un ambiente in cui il visitatore era libero di approfondire in maniera autonoma e dinamica i contenuti e le opere d'arte. Se la parziale passività connaturata alla video-immersione aveva come fine quello di coinvolgere e affascinare, l'interattività delle postazioni integrate nella successiva fase del percorso costituiva un invito all'esplorazione spontanea dei contenuti. Le tecnologie adottate erano selezionate secondo tre criteri principali: il tipo di interazione (interaction design), il livello di approfondimento permesso rispetto ai contenuti e la mono- o multi-utenza nell'utilizzo.

Dispositivi touch-screen come i tavoli interattivi, grazie all'immediatezza e alla familiarità delle operazioni richieste, costituivano il supporto ideale per presentare una grande quantità di informazioni, organizzate secondo interfacce il più possibile intuitive e immediate da navigare; il riconoscimento fino a trentadue tocchi simultanei permetteva a più utenti di interagire contemporaneamente, ponendo i presupposti per il confronto, lo scambio di idee e la socializzazione.

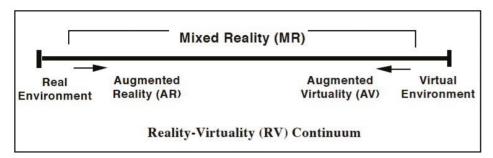
La tecnologia touchless, grazie all'implementazione di sensori di movimento abbinati a dispositivi di visualizzazione di contenuti (videoproiettore o schermo), coinvolgeva l'utente richiedendo gestures corporee rilevate a distanza, senza alcun contatto fisico. La maggiore complessità dell'interazione e la minore immediatezza in termini di feedback da parte delle macchine costituivano un limite relativo, che certo imponeva la progettazione di esperienze mono-utente e più semplici a livello strutturale, ma non per questo meno incisive sotto il profilo dell'esperienza offerta.

Altri dispositivi touch-screen, venti tablet in dotazione alla mostra, sono stati protagonisti di diverse applicazioni nel corso del progetto, a partire dalla fruizione in realtà aumentata (AR – augmented reality) delle opere originali esposte: attivando la fotocamera del tablet, uno strato di informazioni arricchiva la realtà con dettagli su particolari del dipinto, della fotografia o della scultura, selezionabili a piacere dall'utente. Al fine di mantenere vicini ma distinti il livello digitale e quello del rapporto con l'opera originale esposta, l'interazione e l'esperienza erano pensate per collocarsi nell'area della mixed reality¹ più prossima al reale, quella appunto della realtà aumentata.

22 - Nel cerchio dell'arte Nel cerchio dell'arte

¹ La mixed reality è definibile come lo spettro graduale delle soluzioni intermedie fra il tangibile/materiale e i mondi completamente digitali/virtuali. L'illustrazione seguente del Reality-Virtuality Continuum è tratta da P. MILGRAM, F. KISHINO, A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays. IEICE Transactions on Information and Systems, 1994.

Nelle ultime tre edizioni della mostra, invece, gli stessi dispositivi sono stati impiegati per esplorare più da vicino il *gaming* e differenti forme di *edutainment*, con particolare attenzione allo *storytelling*, al linguaggio e alla sensibilità del pubblico di bambini e ragazzi.



L'immersione completa in un ambiente virtuale, nel quale l'utente è libero di muoversi e interagire con una notevole impressione di presenza, è stata adottata nelle ultime due edizioni di "Nel cerchio dell'arte". La realtà virtuale (VR - virtual reality) abbinata alla fruizione tramite appositi visori (headmounted display) ha permesso allora la visita di esposizioni, temporanee e permanenti, allestite presso istituzioni museali nazionali e riprese con tecniche d'avanguardia. La fruizione di opere originali avveniva indossando visori VR che, isolando percettivamente l'utente rispetto all'ambiente circostante, gli permettevano di muoversi fra le sale dei musei e soffermarsi di fronte a un dipinto, a una scultura o a un mosaico, con la vivida sensazione di trovarsi in quel luogo.

L'ultimo momento del percorso di visita prevedeva la fruizione di una o più opere originali, in prestito da enti museali locali e nazionali. Si trattava del momento culminante, dove l'immersione e l'approfondimento interattivo dei contenuti assumevano il proprio pieno valore in termini di finalità propedeutiche e didattiche, dopo aver cioè fornito chiavi di lettura ed elementi concreti per la lettura indipendente e non mediata delle opere. L'intero percorso, che faceva ampio affidamento sulle nuove tecnologie, sulla flessibilità e sulla potenza comunicativa del digitale, era orientato alla valorizzazione del patrimonio esposto e alla relazione unica che con esso può essere instaurata tramite la fruizione diretta.

Tradurre in parole ciò che video-immersione, interazione con i contenuti e fruizione di opere originali ambivano a far vivere in prima persona è un compito che questo testo non può e, in fondo, non intende assumersi: per la difficoltà intrinseca e, crediamo, la scarsa utilità di riportare esperienze

individuali e soggettive, riducendole inevitabilmente; ma soprattutto per non saturare spazi che invece si vorrebbero lasciar liberi a intuizioni, connessioni, spunti e suggestioni. Nei capitoli che seguono, la descrizione concettuale e tecnica degli ambienti di mostra viene pertanto accompagnata da icone, indicate di seguito e volte a orientare la lettura, e interrotta dall'inserimento su pagine con fondo colorato di materiali di lavoro e contenuti effettivamente fruibili dai visitatori. I cambi di registro, dal livello progettuale a quello scientifico/narrativo dei contenuti e viceversa, intendono arricchire la lettura e avvicinarla al processo ideativo che ha portato allo sviluppo dei percorsi: un processo nel quale le possibilità offerte dalle nuove tecnologie, in termini di interaction design e audience development, sono state costantemente indagate in funzione dei contenuti alla ricerca di un intreccio equilibrato, nel quale le prime non prevalessero sui secondi e nemmeno risultassero un mero supporto informativo.

LEGENDA ICONE



VIDEO IMMERSIVO



POSTAZIONE INTERATTIVA



POSTAZIONE VIDEO SU MONITOR LCD



APPLICAZIONE PER TABLET



OPERE ESPOSTE



CONFERENZE E INCONTRI PUBBLICI



COLLABORAZIONI E PARTNERSHIP

24 - Nel cerchio dell'arte Nel cerchio dell'arte



1. DONNE D'ARTE ottobre 2012 - maggio 2013

IMMERSIONE

1.1 PROIEZIONE CIRCOLARE - DONNE D'ARTE

Team curatoriale

Antonella Sbrilli, Sapienza Università di Roma Maria Stella Bottai, Sapienza Università di Roma Paolo Fenu Nicola Mittempergher Simonetta Lucchi, Intendenza scolastica italiana Vincenzo Pace, Intendenza scolastica italiana



Siano ritratte, fonte d'ispirazione oppure artiste esse stesse, le donne hanno sempre svolto un ruolo da protagoniste all'interno della storia dell'arte.

Un tema di assoluta importanza dalla preistoria al contemporaneo, poiché la figura femminile si presenta come madre, come principio creativo, come modello di bellezza, come veicolo di emozioni, protagonista e antagonista della storia.

La scelta, all'interno di un tema così vasto e impegnativo, è caduta in primo luogo su ritratti e autoritratti di donne che guardano verso l'esterno della rappresentazione. Da fotografie, frammenti di video contemporanei,

quadri del Rinascimento, sculture antiche, idoli arcaici, il gioco di sguardi circonda i visitatori da ogni lato, amplificato da un montaggio dinamico. Le immagini di opere di tutti i tempi, dal presente più attuale alle epoche remote, si richiamano l'una con l'altra e si parlano idealmente attraverso incontri e scontri di forme, di suoni, di colori, di simboli, di significati. Gli aspetti più importanti di questo tema (emozioni, bellezza, creatività, ruolo di sé nel mondo, importanza dei dettagli) emergono così direttamente dal flusso delle immagini, dai loro accostamenti e dagli effetti scelti."

Le connessioni tematiche suggerite tratteggiano, accennandoli, i due approcci complementari che hanno ispirato la stesura dello *storyboard*: da una parte, si è cercato il coinvolgimento emotivo del pubblico attraverso la proiezione in grande formato delle immagini HD delle opere selezionate; dall'altra, la creazione di percorsi costruiti con richiami e accostamenti fra immagini è stato adottato quale metodo efficace per presentare concetti e nozioni in maniera intuitiva. Entrambi gli aspetti emergono nel montaggio video finale, che li rispecchia anche nella struttura, proponendo una suddivisione in due tempi articolata come segue.

La prima sezione accoglie il visitatore proponendo una carrellata di figure femminili, dalle più recenti immagini fotografiche ai classici della storia della pittura. La seguenza segue dunque l'ordine cronologico inverso: dal presente al passato, con ritorno al presente, tranne alcune eccezioni motivate. Il collegamento fra le immagini è affidato alla scelta di opere in cui la figura femminile guarda intensamente al di fuori della rappresentazione, quasi stesse cercando di raggiungere lo sguardo dello spettatore al centro del Cerchio e stabilire così un contatto visivo ed emotivo, per quanto virtuale. Dal punto di vista storico, la sequenza offre un'idea di alcuni percorsi che vengono affrontati nel corso degli approfondimenti successivi, ma lo fa senza aggiungere per il momento nulla (né didascalie, né commenti) alle immagini stesse e facendo leva soltanto sul loro impatto emotivo. La musica di accompagnamento, il brano "It's oh so quiet" di Björk, amplifica la sensazione di raccoglimento e l'atmosfera di sospensione creata dalle immagini. Via via che entrano sullo schermo, le opere prendono posizione nel Cerchio, finché i visitatori non sono del tutto avvolti da un carosello di visi che li osservano.

A questo punto, marcato da una breve pausa e da uno stacco musicale, inizia il secondo tempo, più dilatato nella durata e nello sviluppo. Una a una, le immagini già incontrate nella prima sezione rientrano in scena, stavolta arricchite di informazioni: didascalie, parole-chiave, brevi frasi e citazioni che contestualizzano opere, protagonisti, dettagli. In questo modo l'osservatore può rivedere le opere, esperite prima solo emotivamente grazie ai

primi piani sui volti, in un percorso didattico che accostando le immagini in sequenze "parlanti" permette di intuire legami e contenuti senza la necessità di argomentazioni scritte o narrate, sfruttando piuttosto opportuni accostamenti, zoom, morphing ed effetti ad hoc.

Anche in questo caso, le sequenze di immagini seguono in linea di massima un ordine cronologico inverso, sebbene questo criterio non possa essere applicato a tutti i passaggi, per motivi iconologici o di fluidità dei passaggi stessi. Alcune opere, o gruppi di opere, infatti, costituiscono il punto di partenza di percorsi tematici e multidisciplinari che spaziano dalla rappresentazione delle emozioni al ruolo della donna nella rappresentazione artistica e nella società, dall'idea della bellezza alle donne artiste e ai loro autoritratti: temi trasversali alla produzione artistica di ogni epoca e, pertanto, impossibili da presentare sequenzialmente.

Nel complesso, dunque, la scelta di dividere il video immersivo in due tempi ha permesso ai visitatori di esperire le immagini sia emozionalmente, nel potere suggestivo a esse connaturato e accentuato dalla forma circolare dello schermo, sia didatticamente, grazie a ponderati accostamenti, frasi e interazioni guidate, tesi a esplicitare i concetti presentati.





STORYBOARD - DONNE D'ARTE

ESTRATTO DAL PRIMO TEMPO

Fotografia di <u>Paula Sunday</u>, *Pedamentina*: la ragazza napoletana guarda verso l'alto e allarga così la percezione dello spazio virtuale condiviso fra soggetto e spettatore. Chi guarda riflette, con un certo grado di coinvolgimento, sull'idea che esiste una soglia fra realtà e rappresentazione, alla quale richiama la mano alzata a coprire il volto.



Fotografia di <u>Tina Barney</u>, *La nipote*: si collega all'immagine precedente per il soggetto, una ragazza contemporanea che guarda verso l'esterno. La sua posa e il suo sguardo sono segretamente legati a quelli di una sua probabile antenata, la nobildonna Lucrezia Panciatichi, ritratta nel Cinquecento da Agnolo Bronzino. La fotografia viene fatta slittare fino a sovrapporsi al ritratto pittorico, con effetto di dissolvenza, per poi tornare alla fotografia della giovane ("immagine-pacchetto").



ESTRATTO DAL SECONDO TEMPO

Approfondimento sull'idea del bello: Pablo Picasso, Les demoiselles d'Avignon (quadro intero con didascalie e timeline) affiancato dalla Venere di Milo. Schermata con testo: "C'è un'enorme distanza fra la bellezza classica e queste figure femminili di Picasso, che sembrano maschere primitive". Prosegue nella sequenza successiva:



Scorrono una accanto all'altro un autoritratto di Jenny Seville, la *Venere di Lespugue* e la *Venere di Willendorf*. Prosegue il testo precedente: "Fra di loro, millenni di storia durante i quali la regola del bello è cambiata e continua a cambiare".





1.2 PROIEZIONE CIRCOLARE - GLI INCONTRI DI BABA

Per quanto riguarda la costruzione del video immersivo rivolto agli studenti delle scuole primarie e secondarie di primo grado ci si è mossi innanzitutto proponendo, insieme ai docenti Simonetta Lucchi e Vincenzo Pace, una serie di laboratori pratici direttamente nelle classi, dove gli alunni potevano sperimentare in prima persona vari approcci al vastissimo patrimonio delle arti visive. Questo metodo era guidato dall'idea di una costruzione dei contenuti dal basso e di una loro organizzazione che promuovesse un processo innovativo, partecipativo e di attivazione del pubblico.

I laboratori hanno evidenziato in primo luogo una reale necessità di mediazione di contenuti rilevanti attraverso un linguaggio diretto e il più possibile semplice, vicino ai bambini e ai ragazzi sino ai 14 anni. Niente di più complicato! Si è perciò pensato di realizzare il video immersivo rivolto alla loro fascia d'età in disegno animato o *cartoon*, e di dedicare il primo momento della visita a un prodotto d'animazione che parlasse con regole grammaticali visive a loro familiari. È nata dunque Baba, personaggio che in questa fase ha condotto per mano i visitatori attraverso le epoche della storia dell'arte e dell'umanità, dall'oggi fino alle sue origini.

Di seguito le indicazioni per la costruzione del personaggio, mirabilmente realizzato dal *cartoonist* e *video maker* Hermes Mangialardo.

"La Baba è una donna delle caverne, che accompagna i bambini lungo il primo percorso video immersivo. È realizzata in video animazione, bidimensionale. Il viso tondeggiante o ovale, con naso e guance arrossate, occhi piccoli, monociglio nero, grandi lunghi *dreadlocks* rossi fermati da un osso. Quando sorride mostra una fila di denti affilati, da pescecane, e in una mano ha sempre una coscia di pollo. È vestita semplicemente, con un tubino in pelle di leopardo che ne accentua i fianchi, e al collo porta come monile una conchiglia. L'età di Baba è indefinita, potrebbe avere 9 come 25 anni. All'inizio del percorso la sua voce è pacata e profonda, calda, come

se le cose che dice provenissero da una conoscenza antichissima, lasciando allo stesso tempo trapelare un'indole curiosa e leggermente ingenua, desiderosa di conoscere il mondo e il futuro."











Il video, per introdurre Baba e l'argomento della figura femminile, prende l'avvio dalle origini dell'essere umano, da quel misterioso salto evolutivo che, rispetto a tutte le altre specie animali, secondo numerosi studi, sarebbe indissolubilmente legato al simbolico, alla creatività e alla produzione artistica¹.

Baba stessa, dopo essersi precipitosamente e simpaticamente presentata, introduceva il tema della figura femminile e della Dea madre, con i significati cultuali a essa legati, come uno dei soggetti prediletti della sua epoca. Ben presto si ritrovava nel bel mezzo di un vortice che la catapultava verso i nostri giorni.



1 Cfr. UGO MORELLI, *Mente e bellezza. Arte, creatività e innovazione*, Allemandi Editore, Torino 2010.



Da qui Baba iniziava il ritorno a casa e al proprio tempo, sostenuta e accompagnata da una serie di donne d'arte che avrebbe incontrato nel suo cammino, dalla Marilyn di Warhol alla Nefertiti egizia. Ogni singolo incontro offriva il pretesto per far emergere dal cartone animato una serie di informazioni di carattere sociologico, antropologico o più specificatamente artistico intorno alla figura femminile, in modo da lasciare alle donne il ruolo di raccontarsi e raccontare: dalle solitarie donne di Edward Hopper alle parigine rappresentate dagli Impressionisti, da Lucrezia di Gismondo Pucci dipinta da Agnolo Bronzino ad Anna Bianchini dipinta da Caravaggio nei panni della Maddalena penitente.

Grazie all'abilità recitativa dell'attrice e regista Flora Sarrubbo, che prestava la voce a Baba e alle donne d'arte adattandola agli accenti dialettali della loro originaria area geografica, e all'animazione di Hermes Mangialardo, questo primo momento di visita scorreva fluido, divertendo e allo stesso tempo trasmettendo al pubblico nozioni e informazioni.

"Nel cerchio dell'arte" era concepito come un tutto organico e il viaggio di Baba si concludeva, rientrata nel suo tempo, con un invito a riscoprire attraverso le postazioni interattive i dipinti già visti nel video immersivo, andando a scoprire i segreti e le curiosità dietro ogni donna d'arte, artista o modella. In tal modo si perseguiva lo scopo di fare della visita alla mostra un continuum di esperienza, di cui la visione immersiva nella sala circolare, per quanto fondamentale, costituiva solamente uno dei segmenti.



STORYBOARD - GLI INCONTRI DI BABA



Improvvisamente si sente un rombo di automobile che si avvicina e subito dopo un forte rumore di freni e di pneumatici che strisciano sull'asfalto.

Baba si blocca, cade e grida stupefatta e spaventatissima: "Aiutoooo, si salvi chi può! Aiutatemi vi prego! Un mostro verde con gli occhi di fuoco vuole catturarmi per mangiarmi!" Dopo qualche istante si rialza, guarda meglio, vede la donna ritratta nell'immagine e dice: "Ma come, c'è una giovane donna in groppa al mostro?!" E rivolgendosi alla donna nel dipinto: "Stai attenta, scendi subito altrimenti sarai divorata, presto!"

Tamara de Lempicka: "Si calmi mia cara, non mi dica che non ha mai visto un'automobile? Io sono certo una delle prime donne a guidarne una, ma non se ne stupisca come fanno tutti. Quello che nessuno vuole capire è che sono una donna libera, acculturata e dotata sia di talento intellettuale e artistico che di indipendenza economica. Non ho bisogno di nessuno e amo fare ciò che desidero senza chiedere il permesso a chicchessia, anche se spesso il mio stile di vita scandalizza le persone comuni. Mi chiamo Tamara De Lempicka, non ha mai sentito parlare di me?"

Baba, contrariata perché la donna le sta visibilmente antipatica, risponde: "No, perché dovrei?!"

Tamara: "Ahah, allora non legge nemmeno i giornali: nel 1929 in copertina della famosa rivista di moda "Die Dame" c'era proprio un mio autoritratto. DIPINTO DA ME capisce?! A-U-TO-RI-TRA-TTO, in cui ho ritratto ME STES-SA alla guida della MIA auto, questa che chiama "mostro verde", abbigliata con vestiti scelti DA ME nei migliori negozi dell'Italia e della Francia, dove ho studiato e vissuto per anni. Bah, mi sembra che Lei non capisca proprio ciò che dico, si sposti o la investo sul serio: stasera sono impegnata e sono già fin troppo in ritardo!"



Zoom che riprende l'intera immagine: la donna in auto se ne va sgommando e getta una sigaretta accesa per terra dove sta **Baba**, che esclama: "Bella educazione ti hanno dato in Italia e in Francia, complimenti!"

AND SECTION OF THE SE





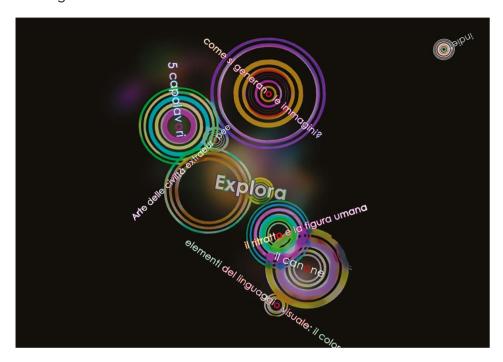
INTERAZIONE E APPROFONDIMENTO 1.3 TAVOLI MULTI-TOUCH - EXPLORA E LUDIKA

La sezione di mostra dedicata agli approfondimenti relativi alle singole immagini dei due video immersivi e all'analisi generale del percorso comprendeva le postazioni di tavoli *touch* e parete interattiva. La prima schermata del tavolo *touch* presentava il logo di mostra costituito da una serie di circonferenze concentriche e tangenti, che come una galassia costituita da diversi sistemi planetari roteava lentamente intorno a un asse centrale, mostrando le due categorie d'approfondimento EXPLORA e LUDIKA agli utenti disposti su tutti i lati del tavolo. Selezionando i cerchi, che pulsavano al loro centro, si accedeva al contenuto con una struttura ad albero, che in questa edizione raggiungeva 5 livelli.



EXPLORA

La sezione dava accesso a una serie di contenuti d'approfondimento specifici sul tema di "Donne d'arte", curati dalla professoressa Simonetta Lucchi e di seguito descritti:



5 capolavori: presentava nel dettaglio una selezione di opere tratte dal percorso di video immersione, con la possibilità di approfondire l'autore

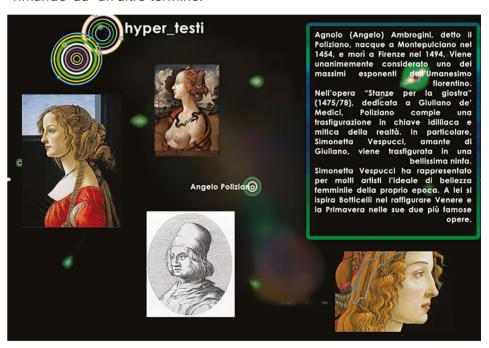
e il suo tempo, la genesi e la storia dell'opera e la tecnica di realizzazione, i materiali e la struttura compositiva, proponendo una chiave di lettura. L'approfondimento si chiudeva con un breve quiz a risposta multipla in cui mettere in gioco le conoscenze appena acquisite. Esempi sono offerti nelle schede relative al dipinto



Maternità (1916) di Gino Severini e alla statua preistorica della Venere di Willendorf, riportate nelle pagine dedicate ai materiali di mostra.

Arte delle civiltà extraeuropee: partiva dal presupposto che la maggior parte delle opere del video immersivo provenissero dallo stesso contesto culturale, occidentale ed europeo, per rivolgere lo sguardo verso produzioni artistiche di altri continenti rintracciandovi l'importanza della figura femminile, come nel caso della pittura aborigena delle origini. Due ulteriori schede mettevano a confronto il ruolo dell'arte e dell'artista e il concetto di bellezza nelle diverse culture del pianeta.

Hyper-testi: conduceva a una serie di ipertesti, appunto, che permettevano di visualizzare informazioni testuali o visive collegandole ad altre schede della sezione, in modo che ogni termine fungesse da "rimando-verso" o "rimando-da" un altro termine.



Due ulteriori punti sensibili erano collegati ad altrettante schermate:

Squeeze - a prova di quiz conduceva a una serie di domande a risposta multipla per metter subito alla prova le conoscenze e gli strumenti appena acquisiti; **Gli studenti insegnano** riportava una serie di ricerche sulla figura femminile nella storia dell'arte, realizzate dagli studenti del Liceo Classico "Giosuè Carducci" di Bolzano nei mesi precedenti all'apertura della mostra.

Al punto sensibile **Approfondimenti** si trovavano ulteriori schede tematiche:

Il ritratto e la figura umana ricostruiva, dalle origini al contemporaneo, la storia di questo fortunato genere artistico, delineandone le tappe fondamentali.

Il canone, da Policleto a Le Corbusier, ripercorreva la storia dei principali strumenti per la definizione dei canoni di bellezza del corpo umano, sottolineando come nella storia dell'arte siano stati lasciati segni pregnanti quando è stato perseguito l'obiettivo di superare e reinventare tali parametri.

Come si generano le immagini? introduceva al fenomeno della visione, centrale nell'odierna civiltà dell'immagine, a partire dalla percezione sino all'elaborazione cerebrale del suo contenuto.

Elementi del linguaggio visuale: forniva alcuni strumenti al fine di poter leggere un'immagine, e in particolar modo un'opera artistica, in tutti i suoi elementi formali. A forma, colore, spazio e movimento, in quanto principali componenti delle immagini, vennero dedicate schede specifiche nelle prime edizioni della mostra.





LUDIKA

Dalla schermata principale del tavolo *touch* era possibile, come accennato, accedere alla sezione LUDIKA, nella quale i visitatori erano invitati ad affrontare una serie di piccole prove interattive. Sfruttando la capacità di osservazione e la memoria, si invitava a portare a termine 15 prove che avrebbero svelato la chiave di accesso alla sala delle opere reali. L'elemento giocoso e attivo fungeva dunque da stimolo e leva per veicolare informazioni e curiosità riguardo al tema donne d'arte.

Le categorie di gioco erano di diverse tipologie, da quelle più classiche (*puzzle*, *memory*, somiglianze, *quiz*) ad altre, meno convenzionali, ideate appositamente in riferimento al tema e ai fini didattici dell'iniziativa. Sono stati ad esempio sviluppati giochi come:

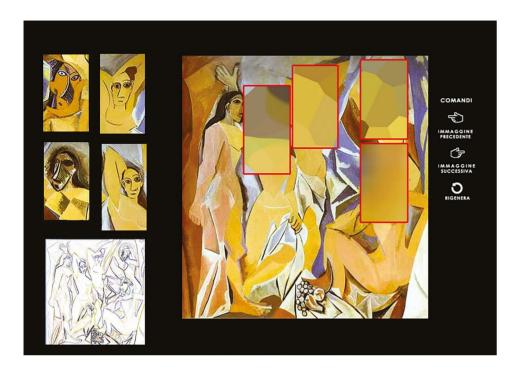
Quale emozione?, nel quale era richiesto di individuare e associare un'emozione a ciascuna delle opere proposte.

Indovina l'età, che prevedeva l'associazione del numero degli anni agli autoritratti delle artiste.

Quale tecnica, che chiedeva di associare a ciascuna opera il *tool* corrispondente alla tecnica di realizzazione.

Chronos e **Opere nel mondo**, che stimolavano a collocare correttamente le opere su una linea temporale e nel rispettivo luogo di conservazione. Altri due giochi, infine, richiedevano di interagire con la parete interattiva e i *monitor LCD* per reperire informazioni utili alla soluzione dei quesiti.





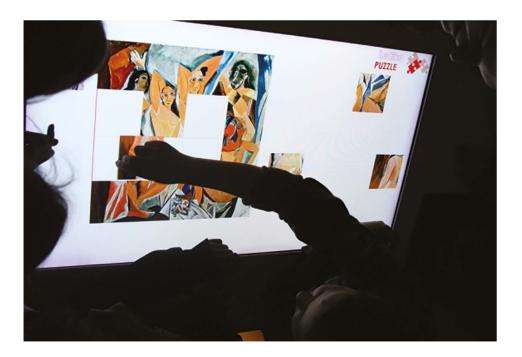


IMMAGINE DENSA - GINO SEVERINI, MATERNITÀ



Dati

autore: Gino Severini titolo: *Maternità* anno: 1916

tecnica: olio su tela dimensioni: 79 x 59 cm

collocazione: Museo dell'Accademia etrusca e della città di Cortona



Mondiale in Italia e in Europa segnerà la fine delle Avanguardie storiche. Molti artisti troveranno la morte a causa della guerra, molti altri subiranno una grave delusione e sofferenza morale. All'estremo sperimentalismo e al rifiuto della tradizione che hanno caratterizzato le Avanguardie storiche si sostituisce in molti artisti la volontà di ritornare a un ordine espressivo tradizionale, quasi a voler recuperare stili di vita e linguaggi artistici precedenti il conflitto mondiale. Questa diffusa tendenza, che non si concretizzerà in un vero proprio movimento o in una scuola, si definisce "ritorno all'ordine" e

si caratterizza per l'interesse verso le arti figurative tipiche soprattutto della tradizione pittorica italiana del periodo che va dal tardo Medioevo al Seicento. La necessità di un ordine o di un rigore formali vede quindi un ritorno alla classicità inteso come nuovo rapporto con l'iconografia e le forme

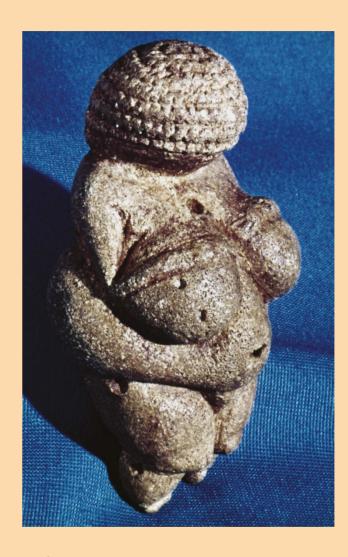
tipiche dell'arte occidentale, al fine di recuperare affinità col reale.

Inquadramento storico. La drammatica esperienza della Prima Guerra

L'opera. In *Maternità* Gino Severini raffigura una donna contemporanea, con in grembo il proprio figlio. L'impianto iconografico, figurativo e volumetrico si ispira alle figure femminili del Trecento e del Quattrocento italiano, e in particolare all'iconografia della "Madonna del latte". Il dipinto nasce dopo una serie di disegni preparatori, secondo un procedimento tecnico formale che ricorda la pittura rinascimentale. La figura femminile raffigurata è la moglie Jeanne con il figlioletto Tonio, morto poco dopo a seguito delle privazioni causate dalla condizione di povertà in cui versava la famiglia.

L'autore. Gino Severini (1883-1966) si trasferisce nei primi anni del secolo a Parigi, e aderisce inizialmente al movimento futurista. In questa fase realizza opere come *Dinamismo di una danzatrice* (1912), che testimonia la frequentazione assidua di questi anni da parte dell'artista dei caffè di Parigi e della frenetica vita notturna della città. Importante è il ruolo di Severini come mediatore tra l'Avanguardia francese e quella italiana. Successivamente si rivolge a soggetti intimistici, dei quali è tipico il tema della maternità. Da Parigi Severini manterrà il suo ruolo di intermediario fra cultura francese e quella italiana, mettendo in relazione non più Cubismo e Futurismo, bensì Purismo e Valori plastici, rivista per cui nel 1919 cura un numero dedicato alla Francia. Nel 1921 pubblica *Dal Cubismo al Classicismo*, dove annuncia la sua nuova visione dell'arte. Successivamente uscirà anche la sua autobiografia, dal titolo *Tutta la vita di un pittore* (1946).

IMMAGINE DENSA - VENERE DI WILLENDORF



Dati

titolo: Venere di Willendorf datazione: Paleolitico superiore materiale: calcare, ocra rossa dimensioni: 11 cm (altezza)

collocazione: Kunsthistorisches Museum, Vienna.



L'opera. La statuetta nota come *Venere di Willendorf* prende il proprio nome dall'omonima stazione preistorica dell'Austria inferiore, a circa 20 km da Krems. Essa mostra in modo evidente i segni della maternità, caratterizzati dall'accentuazione dei fianchi, dei seni e del ventre. In proporzione, gli arti inferiori risultano scarsamente delineati e di piccole proporzioni, come gli arti superiori, che terminano in due piccole mani. Gli studiosi sono concordi nel ritenere che questo tipo di statue servissero a propiziare la fertilità in generale, anche perché spesso sono state ritrovate interrate, quasi a voler favorire il raccolto. La *Venere di Willendorf*, per la sua età, il fascino e il mistero, è sicuramente uno dei più grandi manufatti dell'arte preistorica.

La struttura compositiva. La struttura compositiva colpisce per l'evidente volontà dell'esecutore di realizzare una figura caratterizzata da simmetria ed equilibrio. L'intera figura si può inserire in una forma romboidale, le cui due parti separate dall'asse verticale si rispecchiano.

I materiali. La statua è stata dipinta con ocra rossa, che le ha conferito l'attuale colorazione. In generale, i materiali utilizzati per l'elaborazione delle proprie opere da parte dell'uomo preistorico vanno dall'argilla, all'ocra, a pietre di vario genere (come arenaria, selce, calcare e altre), mentre i pigmenti erano costituiti prevalentemente da minerali finemente polverizzati (ad esempio gesso, lignite, ocre di vario colore). Venivano già utilizzati pennelli, e, sembra, sottili canne attraverso cui venivano soffiati i pigmenti. Si ritrovano anche statuette o oggetti ricavati da ossi, avorio e calcare, che per l'accurata lavorazione presuppongono l'utilizzo di bulini e lame di selce.

L'arte preistorica. Tra i più antichi reperti del Paleolitico superiore si ritrovano questa e altre simili statuette che hanno per tema la figura femminile. Stupisce in particolare l'elevato numero di ritrovamenti simili in un'area geografica molto vasta. L'accentuazione degli elementi femminili più appariscenti ha un significato simbolico e magico. Nelle sculture, nei dipinti e nei graffiti preistorici, l'uomo e la donna sono raffigurati ora in modo naturalistico (come nelle statuette delle Veneri preistoriche), ora in modo stilizzato e sintetico (come nelle scene di caccia dipinte o graffite sulle pareti delle caverne). Sempre, però, mantengono una funzione magico-propiziatoria, sia che intendano favorire la caccia sia che vogliano auspicare la fertilità della terra come della donna. Accanto alle opere che possiamo definire sculture, sono molto frequenti le pitture del paleolitico superiore, soprattutto nella penisola iberica. Fra le più antiche pitture sono da considerare le impronte di mani. Altre importanti pitture rupestri sono caratterizzate da pitture raffiguranti animali.

1.4 PARETE INTERATTIVA TOUCHLESS - GALLERY

La parete interattiva si è certamente distinta per modalità di interazione e spettacolarità di presentazione. L'installazione era fruibile a distanza dal visitatore grazie all'impiego di un sensore Kinect, un dispositivo complesso che ingloba diversi tipi di tecnologie e permette un accurato rilievo corporeo. Attraverso posture e movimenti delle braccia, ai quali corrispondevano gli spostamenti di un cursore di selezione, il visitatore poteva navigare i contenuti disponibili mantenendo una distanza ottimale per la visualizzazione in grande formato. Pensata come complemento alla consultazione su tavoli multi-touch, la parete interattiva permetteva di accedere sostanzialmente a contenuti dal carattere visivo, come nel caso della GALLERY, oppure accompagnati da testi brevi, inseriti in un libro virtuale da sfogliare. Tramite la GALLERY, in particolare, il visitatore poteva rivedere tutte le opere presentate nella videoproiezione circolare e consultarne le didascalie complete. L'altra applicazione presente, un libro virtuale sfogliabile grazie al motion tracking di Kinect, consisteva in una piccola raccolta di storie e aneddoti, dedicati ciascuno alla protagonista di un'opera e narrati in prima persona con un linguaggio pensato per i più piccoli. In linea generale, dunque, la postazione era concepita per "attivare", anche fisicamente, il visitatore proponendo una modalità differente di accesso alle informazioni; il minore grado di profondità dei testi presenti, dovuto alla difficoltà di gestire ipertesti o interfacce a più livelli con una tecnologia touchless, era compensato dalla sinteticità delle informazioni e dalla visualizzazione in grandi dimensioni.

Per questi motivi, la postazione è risultata particolarmente attraente e curiosa per il pubblico giovane, che spesso riconosceva il sensore Kinect (in dotazione a una famosa *console* di *gaming*) e intuiva facilmente il suo utilizzo, mentre ha riscontrato minor successo presso gli adulti, meno propensi a sperimentare posture inusuali e maggiormente abituati al controllo puntuale tipico delle interfacce *touch*.









1.5 MONITOR LCD - MONOLOGHI RECITATI DI ARTISTE E MODELLE

Due monitor LCD disposti a parete, con sistemi di audio cuffie, chiudevano la sezione degli approfondimenti. Attraverso un montaggio video che metteva in luce i particolari e i dettagli delle singole opere senza tradirne l'originalità, i mo*nitor* mostravano dipinti di diverse epoche, rappresentanti ognuno un ritratto femminile. La particolarità di questi video era che a parlare in prima persona fossero proprio le donne rappresentate, le quali dopo breve tempo svelavano essere le artiste o le modelle dei dipinti. Il racconto riquardava esperienze da loro realmente vissute, ricostruite grazie a un'attenta ricerca svolta dalla curatrice Simonetta Lucchi e rese coinvolgenti dalla lettura recitata di Flora Sarrubbo. Ascoltando i racconti era possibile avere un breve resoconto della vita intima di gueste figure, come per esempio della modella che Lucas Cranach il Vecchio immortalò nel 1530 nel suo dipinto Venere e Cupido, oppure delle donne di Paul Gauguin in Nave Nave Moe (1896). Con i dipinti Due Frida (Frida Kahlo, 1939) e Autoritratto come Allegoria della Pittura (Artemisia Gentileschi, 1638-39) si accedeva alle vicende tragiche di queste due grandissime pittrici e allo stesso tempo alla loro enorme forza interiore nell'opporsi a un mondo di pre-

giudizi e conformismi. Più pacati, invece, risultavano il racconto della modella di estrazione borghese dipinta da Vittorio Corcos (Sogni, 1896) e quello della pittrice Berthe Morisot ritratta da Edouard Manet nel 1872, del quale segue il testo proposto in mostra.





MONOLOGO PER VIDEO



Edouard Manet, *Berthe Morisot distesa*, 1873 olio su tela, 26 x 34 cm Museo Marmottan - Monet, Parigi Bridgeman Images

"Sono stata una donna fortunata.

Davvero, l'ho sempre pensato. Fortunata per essere nata in una famiglia che mi ha sempre amato e sostenuta nelle mie scelte, per essere vissuta a Parigi, in un periodo meraviglioso, quando questa città era il centro dell'arte e della bellezza, per aver avuto un dono, quello della pittura, la passione della mia vita, per essere stata bella, e non solo, per essere stata stimata ed apprezzata in quello che ho fatto... E per aver avuto Julie, la mia bambina, la luce della mia vita. È tanto, lo so. Eppure non mi è mai venuta meno, neanche nella giovinezza, la consapevolezza che tutto quello che avevo non era un mio merito, ma un caso della vita, che tante persone come me non avevano potuto partecipare di questa gioia. Ho sempre avvertito la mutevolezza dell'esistenza,

la fragilità dell'equilibrio su cui si reggono le nostre esistenze. Ho amato la superficie delle cose, questo sì, perché in fondo in questa superficie si dipana il nostro destino. Un mio amico, Edouard Manet, mi fece un giorno un ritratto. Ero giovane, amavo gli abiti bianchi, fluttuanti, che riflettevano la luce, che andavano di moda a quei tempi.

Ma lui volle che mi vestissi di nero. "Come i tuoi occhi", mi disse.

Ma in realtà i miei occhi non erano neri, ma verde scuro.

I miei amici impressionisti lo sapevano, che il nero in realtà non esiste. Quello che a noi appare come nero, in realtà sono tonalità di colore molto scure. Ma tutti descrivevano i miei occhi come neri, perché erano grandi e profondi. Ed era la mia natura riflessiva e malinconica che li scuriva, come un'ombra.

Eppure io amavo la bellezza, ero affascinata dallo spettacolo continuo della vita e della natura, e nella mia pittura fissavo un gesto fuggevole, un sorriso, un frutto, il ramo di un albero, a volte uno dei miei ricordi immateriali, a volte il viso di Julie. Ecco, in questo consisteva la mia arte. Questo mi interessava, non la fama, tantomeno il perdurare della fama dopo la morte.

Che senso ha, quando tutto è movimento, e mutevolezza?

Ricordo ancora molto bene la prima volta che decisi di diventare pittrice. Ero bambina, e mia madre chiese a me e a mia sorella maggiore Edma di realizzare un disegno per festeggiare il compleanno di mio padre.

Ci eravamo appena trasferiti a Parigi, e la luce del sole primaverile entrava dalle finestre ed illuminava l'intimità della nostra vita quotidiana, il colore invadeva il giardino, le sue vibrazioni concordavano con quelle dei miei sentimenti, con la voce delle mie emozioni. Mia madre mi capì, ed allora, sapete, le donne non potevano iscriversi all'Accademia di Belle Arti, così come avevano fatto i miei futuri amici, Renoir, Monet, Cézanne, Sisley e Pissarro, tanto per nominarne solo alcuni. Ma mia madre assunse dei maestri, che istruissero me e mia sorella.

Un giorno sentii uno dei miei primi maestri che parlava con mia madre: "Sua figlia, signora, ha un grande talento. Diventerà una pittrice. Si rende conto di cosa ciò significhi? Nel vostro ambiente, sarà una rivoluzione, una catastrofe!" Ma, ve l'ho detto, mia madre era speciale, e mi sostenne sempre nelle mie scelte.

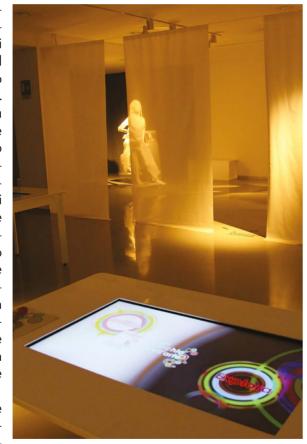
Divenni una grande pittrice, e insieme ai miei amici fondai una società, che chiamammo "Società anonima d'artisti, pittori, scultori, incisori". Organizzammo un'esposizione, nell'atelier di Nadar, che era un grande fotografo. La critica ci deride, e ci definisce per scherno "impressionisti". Ma le nostre tele, che captano piccoli attimi, il sentimento che si posa sui volti delle persone, riecheggiando sulle pareti domestiche, così come nei boschi e nei prati, nei giardini verdeggianti e coperti di fiori, nei laghi e nel mare, li vedete ancora, riprodotti ovunque. E questo, è ciò che mi basta: il nostro sogno, diventato realtà."



1.6 LA REALTÀ AUMENTATA E L'INCONTRO CON GLI ORIGINALI

Il momento finale della visita prevedeva la fruizione di due statue originali ed era concepito come il culmine del progressivo avvicinamento alle opere. Quest'ultimo si svolgeva su più livelli, ciascuno capace di aggiungere uno strato di significato e partecipare alla focalizzazione progressiva delle opere e dei riferimenti simbolici che le caratterizzano. Una grande parte, in ciò, giocavano il susseguirsi degli spazi e l'idea stessa di allestimento, pensato per mettere in atto lo svelamento graduale degli originali e spostare l'attenzione dalla virtualità del digitale alla realtà delle opere.

Le statue erano già state presentate nella videoproiezione immersiva e inseri-



te in un contesto di ampio respiro disteso su più di venti secoli, che le collocava nel lungo corso della storia dell'arte. Dall'ambiente intimo e raccolto del Cerchio si passava alla zona dedicata all'approfondimento interattivo: in



Andrea Brustolon (attribuita), *Santa Barbara* 1730 circa legno di cirmolo intagliato e dorato Museo Diocesano di Bressanone

Il momento della fruizione vera e propria trovava un elemento di grande impatto nella fisicità stessa delle opere, scelte appositamente dal patrimonio statuario. Caratteristiche formali e tecniche come il colore, la postura, le proporzioni del corpo, l'espressione del volto e i materiali, dopo essere state approfondite nella fase interattiva, acquisivano una portata del tutto nuova. Le opere reali erano affiancate e filtrate mediaticamente da un supporto tecnologico che permetteva di esplicitare e chiarire gli aspetti che più

questo caso, volutamente, non erano proposti contenuti specifici sulle due statue, tranne le immagini ad alta definizione. Un particolare allestimento insinuava la contaminazione tra digitale e reale: entrambe le opere, infatti, pur trovandosi nello stesso ambiente aperto e accessibile, erano velate da un tendaggio semitrasparente che permetteva di intravederle e percepirne la presenza, andando a interferire con la visione diretta. In questo modo, nel corso delle interazioni, della lettura e dei giochi, i visitatori iniziavano seppur distrattamente, o in maniera involontaria e incompleta, a rendersi conto delle opere e a coglierne alcuni aspetti.





connotavano e rendevano uniche le due statue: un'applicazione in realtà aumentata installata sui tablet in dotazione. Inquadrando con la fotocamera una delle due opere e, al contempo, il relativo marker, i visitatori potevano attivare uno strato ulteriore di informazioni, che si sovrapponevano in tempo reale alla visualizzazione. I dettagli di ciascuna statua venivano evidenziati e l'utente poteva scegliere gli approfondimenti che più lo incuriosivano. L'utente veniva a conoscere così i nomi delle due figure femminili, Santa Barbara e Laura, scopriva la loro appartenenza a epoche molto distanti fra loro, il periodo barocco e il contemporaneo, poteva capire i motivi del loro colore, dorata la prima e totalmente bianca la seconda, e contestualizzare abiti e oggetti. Ulteriori informazioni riguardavano gli autori delle opere (Andrea Brustolon e Paweł Althamer) e le istituzioni museali prestatrici (Museo Diocesano di Bressanone e MUSEION - Museo d'arte moderna e contemporanea di Bolzano).

L'esperienza in realtà aumentata prevedeva, al termine della consultazione, un breve questionario in forma di quiz: una modalità interattiva e in parte ludica finalizzata a raccogliere dati sull'apprendimento per fascia d'età, con domande riquardanti concetti e nozioni che coprivano l'intera esperienza di mostra.



OPERE IN ESPOSIZIONE 1.7 LAURA DI PAWEŁ ALTHAMER



Dati

Paweł Althamer, Laura, 2011 materia plastica, gesso, carta, metallo dimensioni: 187 (H) x 87 x 80 cm

MUSEION - Museo d'arte moderna e contemporanea di Bolzano

L'artista. Paweł Althamer si forma come scultore presso l'Accademia di Belle Arti di Varsavia. Qui frequenta i corsi di Grzegorz Kowalski, propugnatore di una pratica ispirata al principio di *educational partnership*, di un'arte concepita come effetto dell'interazione tra persone nella condivisione di uno spazio comune.

Laura è una scultura in polietilene su struttura metallica, montata su rotelle. Il viso della scultura è stato realizzato con il calco in gesso del volto di una partecipante volontaria (di nome Laura) al progetto dell'artista. La scultura tiene tra le mani la tastiera di un *pc* e un rotolo di carta. La gonna è stata formata da palloncini gonfiati e ricoperti di materia plastica semirigida.



Note storico-critiche. Il gruppo di sculture di polietilene, di cui l'opera Laura fa parte, è frutto di una "creazione collettiva" ed è stato realizzato in occasione di un workshop in progress previsto dalla mostra Almech presso il Deutsche Guggenheim di Berlino. Per l'occasione, il Deutsche Guggenheim era stato trasformato in una filiale della ditta del padre dell'artista, la Almech (formata dall'acronimo tra Althamer e Mechanics), che ha sede vicino a Varsavia e produce contenitori in plastica. Durante l'esposizione, collaboratori polacchi di Althamer e di suo padre, temporaneamente trasferiti a Berlino, hanno realizzato calchi in gesso dei volti di partecipanti volontari al progetto: dipendenti del Deutsche Guggenheim, persone del mondo dell'arte, ma soprattutto gente comune. Si tratta di maschere estremamente realistiche, ma dal carattere totemico e surreale, per le quali l'artista e i collaboratori hanno successivamente creato corpi di "bianca carne sintetica", di polietilene, appunto. Dai macchinari Almech, infatti, fuoriuscivano filamenti di materiale plastico che, avvolti in maniera alguanto improvvisata e sorprendente attorno a esili strutture di metallo, andavano a formare i corpi e i vestiti dei numerosi calchi di visi reali.

Dalla scultura classica a quella barocca, passando per l'arte funeraria medievale, fino all'estetica dei fumetti e dei film di fantascienza, le sculture hanno un impatto visivo e una grande forza emotiva ed evocano una moltitudine di associazioni. Ogni scultura incarna una e infinite storie, e insieme danno luogo a una scultura sociale, che si espande oltre i confini del museo. Molte di esse hanno attributi distintivi, proprio come nell'iconologia dei santi: con la differenza che in molti casi essi appartengono alla quotidianità, come accade in *Laura*¹.

¹ Testo tratto da: Paweł Althamer - Poliethylene, MUSEION 2012.



INCONTRI DI APPROFONDIMENTO

1.8 APPUNTAMENTI, LABORATORI E CONFERENZE CON ARTISTE E STORICHE DELL'ARTE



Immagini di donne dalla storia dell'arte

Incontro con le curatrici Antonella Sbrilli e Maria Stella Bottai.

Donne d'arte: artiste e protagoniste, le donne raccontano

Incontro con Alessandra Spada, insegnante e presidente dell'Archivio storico delle donne di Bolzano, Antonella Cattani, gallerista, Silvia Levenson, artista. Moderazione di Paola Bassetti, storica dell'arte.

Esposizione e incontro con le artiste: Eleonora Cumer e Cristina Vignocchi.

"Musei: Donne d'arte nelle collezioni museali a Bolzano"

Conferenza con interventi di Marion Piffer Damiani (MUSEION), Sigrid Prader (Museo delle donne, Merano), Leo Andergassen (Ripartizione provinciale Beni culturali), Karin Dalla Torre (Ripartizione provinciale Musei), Antonio Lampis (Ripartizione provinciale Cultura italiana).



Laboratori artistici con Eleonora Cumer e Elisa Grezzani.

Esposizione e incontro con le artiste: Lucia Nardelli e Alma Olivotto.

Incontro d'arte: "Piero della Francesca e Tiziano. Donne tra ideale e realtà" Lezione/conferenza di Patrizia Zangirolami, storica dell'arte e presidente della Biblioteca Archeoart di Bolzano, sull'arte del Rinascimento, con il supporto del patrimonio digitale HD dell'archivio Scala.

Esposizione e incontro con gli artisti: Alice Cristelli e Collettivo Ponteinfinito.

Incontro d'arte: "Le donne di Simone Martini e Botticelli. Eleganza e raffinatezza della linea"

Seconda lezione/conferenza di Patrizia Zangirolami.

Proiezione: Marina Abramović - The Artist Is Present.



COLLABORAZIONI F PARTNERSHIP

Esposizione e incontro con le artiste: Daniela Chinellato, Martine Parise, Elisabetta Vazzoler.

Proiezione: Rebecca Horn - Moon Mirror Journey.

Esposizione e incontro con le artiste: Silvana Ippolito e Giovanna Da Por Sulligi.

Incontro d'arte: "Fede e bellezza: il divino incontra l'umano. Da Giotto a Bellini"

Lezione/conferenza di Silvia Maurelli, insegnante di storia dell'arte presso UPAD e docente ADEP.

Esposizione e incontro con le artiste: Claudia Corrent, Roberta Ragozzino e Silva Rotelli.

Incontro d'arte: "Fede e bellezza. Il divino incontra l'umano. Da Leonardo a Caravaggio"

Seconda lezione/conferenza di Silvia Maurelli.

Mostra collettiva delle artiste di "Donne d'arte".



Grafica: Paolo Fenu

Realizzazione e coordinamento

Ripartizione 15 - Cultura italiana - Ufficio Cultura Ripartizione 17 - Intendenza scolastica italiana

Team curatoriale

Antonella Sbrilli, Sapienza Università di Roma Maria Stella Bottai, Sapienza Università di Roma Paolo Fenu Nicola Mittempergher Simonetta Lucchi, Intendenza scolastica italiana Vincenzo Pace, Intendenza scolastica italiana

Voce narrante

Flora Sarrubbo

Grafica

Paolo Fenu

Mediazione didattica

Paolo Fenu e Nicola Mittempergher

Hardware e software

Space S.p.A., Prato

Allestimento

Audiotek, Bolzano Screenline, Besenello (TN) Space S.p.A., Prato

Sicurezza

Alessio Oss Emer

Prestito opere

Museo Diocesano Hofburg di Bressanone MUSEION - Museo d'arte moderna e contemporanea di Bolzano

Trasporto

Tomasi Group S.r.l., Trento

Assicurazione

Intermedia Broker S.p.A., Bologna

Diritti

Francesco Mariscotti n.be - events, Egna (BZ)

2. PAESAGGIO A NORDEST ottobre 2013 – maggio 2014

Team curatoriale

Simonetta Lucchi, Intendenza scolastica italiana in collaborazione con Danila Serafini e Maria Concetta Bivona, Intendenza scolastica italiana

Paolo Fenu Nicola Mittempergher



A distanza di pochi mesi dal termine del percorso sulla figura femminile, al Centro culturale Trevi di Bolzano è stato inaugurato un nuovo Cerchio, dedicato al paesaggio. "Paesaggio a Nordest", questo il titolo, presentava e approfondiva le opere di artisti che per nascita, adozione o soggiorno temporaneo hanno operato in Trentino - Alto Adige, Veneto e Friuli Venezia Giulia rimanendo affascinati dagli scenari naturali, sociali e architettonici. Dal Brennero all'Adriatico, la varietà di ambienti e atmosfere è pari soltanto agli stili e alle tecniche artistiche cha ha ispirato in autori sia locali che internazionali. La professoressa Simonetta Lucchi, curatrice del percorso, ha operato una selezione di opere del periodo contemporaneo e moderno, per spingersi via via a ritroso nei secoli seguendo il filo rosso della luce e del colore, individuati quali fattori preminenti della resa artistica del paesaggio.

"Nel cerchio dell'arte" è stato perciò ricreato in ogni sua parte secondo queste nuove coordinate e rivolgendosi sempre alle esigenze di un pubblico vasto ed eterogeneo. A partire dalla metà del mese di ottobre 2013 interessati all'arte di tutte le età si sono potuti immergere in una nuova videoproiezione a 360°, pensata in una versione per bambini e una per studenti e adulti: il coinvolgimento a tutto tondo garantito dalla sala di proiezione circolare ha trovato infatti nel tema del paesaggio il complemento ideale per un'esperienza emotiva particolarmente avvolgente.

A seguire la proiezione immersiva, erano presenti approfondimenti interattivi sugli artisti, sulle epoche e le correnti, sviluppati e proposti sui tavoli *multi-touch*, *monitor LCD* e parete interattiva. Tutti i contenuti sono stati predisposti per incontrare le esigenze dei due pubblici di riferimento e offrir loro approfondimenti storici, momenti di interattività e di gioco. La realtà aumentata, attraverso l'utilizzo dei *tablet* in dotazione, ha permesso al visitatore, a conclusione della visita, di scoprire curiosità sulle opere reali presenti in sala.

In occasione di "Paesaggio a Nordest" si è rafforzata la collaborazione con MUSEION - Museo d'arte moderna e contemporanea di Bolzano per offrire al pubblico l'esposizione di opere d'arte provenienti dalla collezione.





Ecco "Paesaggio a Nordest" nelle parole della curatrice Simonetta Lucchi:

"Il progetto espositivo virtuale "Paesaggio a Nordest" nasce nel segno della collaborazione fra Alto Adige, Trentino, Veneto e Friuli Venezia Giulia, con l'intento di offrire al pubblico una prospettiva culturale interregionale relativamente al tema della rappresentazione artistica del paesaggio. La mostra infatti non intende solo indagare il potenziale artistico dell'area del Nordest, quanto mettere in evidenza rapporti e legami di natura storica, linguistica, economica e culturale che fin dai tempi più remoti intercorrono tra queste regioni. L'elemento forse più forte di connessione è quello visivo, per cui si può parlare di una sensibilità comune e quasi "genetica", che vede prediligere in campo artistico un'interpretazione della realtà in cui gli elementi del linguaggio visivo della luce e del colore hanno un ruolo assolutamente dominante. Questa particolare sensibilità nei confronti dell'immagine si concretizza in atmosfere, strutture formali ed espressioni stilistiche presenti sia nelle opere degli artisti nati e vissuti in queste terre, sia in opere di pittori provenienti da altri luoghi."

Con la seconda edizione di "Nel cerchio dell'arte" e grazie alla ricerca sulle nuove tecnologie al servizio della cultura e del patrimonio artistico, il Centro Trevi è stato designato come una delle *location* del Festival dell'Innovazione di Bolzano.



IMMERSIONE

2.1 PROIEZIONE CIRCOLARE - IL VIAGGIO DI BABA





Anche la seconda edizione del Cerchio, rivolgendosi al pubblico dei più piccoli, ha puntato sulla costruzione di un video immersivo d'animazione, in cui alla cavernicola Baba è stato affiancato un nuovo personaggio, scelto nella figura di un bisbetico e dispettoso mago svolazzante sopra una nuvola. Affidandosi ancora una volta a Hermes Mangialardo, *cartoonist* professionista, il video immersivo guidava alunni e alunne sino ai 14 anni in un movimentato inseguimento tra i due personaggi lungo i paesaggi dipinti del Nordest italiano, alla scoperta di scorci, storie e tecniche artistiche, in modo divertente e accattivante.



STORYBOARD - IL VIAGGIO DI BABA



Baba: Ma non potresti farmi arrivare con un elicottero e magari farmi atterrare delicatamente?

Mago: Tu? Una Baba in elicottero?

Baba: ...E perché no? Avevi mai visto prima di ora una Baba al mare? Certo che sei fissato tu con le mucche e con il mare! Scusa... ci sono anche altri paesaggi...

Mago: Come questo per esempio? Guarda che non siamo al mare... siamo a Malcesine sul lago di Garda! Il pittore di questo quadro si chiama Gustav Klimt.

Baba: Ma non è italiano!

Mago: Non è italiano ma ama molto l'arte e la natura del nostro paese e durante i suoi viaggi qui da noi è rimasto molto affascinato dai mosaici bizantini ...

Baba: In effetti questo paesaggio ricorda un po' un mosaico... Bambini voi che ne dite?

Baba: Sembra fatto con tante tessere colorate...

Mago: Sono le pennellate...e man mano che ti allontani dal quadro diventano più riconoscibili...guarda i riflessi sull'acqua e la luce....

Baba: Che meraviglia...questo pittore è davvero incredibile.



Mago: La sua tecnica nel dipingere è stata già utilizzata dai pittori veneziani del Settecento e successivamente dagli Impressionisti francesi...

Mago: Il cielo, il mare... e sapete un tempo come facevano i pittori a fare il colore blu? Utilizzavano un blu speciale, ricavato da una pietra che si chiama lapislazzuli! Una pietra che era più preziosa dell'oro!

Baba: Ohhhh!!! Ci sono anche ioooo!

Mago: E a te Baba cosa fa venire in mente il blu?

Baba: A volte il blu mi fa diventare triste, a volte mi dà un senso di pace, però è anche un colore fresco... leggero... leggero... come l'aria...

[Baba riappare e vola]

Baba: Ohhh che bello... sto volando...

[Volando entra nel quadro successivo]

Baba: Volo volo voloooo! In questo quadro si muove tutto con me... le nuvole... sembra che formino vortici...

[Baba atterra dolcemente]

Baba: Ottimo atterraggio mago, grazie!

Mago: Allora? Cosa ne dici di questo quadro?

Baba: È malinconico per me... mi sembra che abbia nevicato da poco, nessuno ha lasciato le sue orme sulla neve... forse è mattina presto...

Mago: Con il colore e le forme si dà vita alle emozioni dell'uomo... E quindi alle emozioni del pittore che dipinge i suoi quadri... E secondo voi bambini quali sono le emozioni del nostro artista?



2.2 PROIEZIONE CIRCOLARE - PAESAGGIO A NORDEST



Il secondo video immersivo, indirizzato al pubblico di adolescenti e adulti, raccontava un ipotetico viaggio, sia geografico che storico, lungo la linea che porta da Venezia al Brennero. Attraverso l'uso di carte geografiche storiche il visitatore era portato a scoprire scorci e dettagli di opere, in un viaggio dai forti toni visivi e anche sonori, grazie ai brani selezionati da Silvia Cesco¹. Ancora una volta, per il video immersivo dedicato al visitatore adulto si è puntato su un racconto visivo e privo di commento, allo scopo di favorire un avvicinamento di tipo emozionale alle opere e creare un'aspettativa che portasse a scoprire le informazioni cruciali nella sala successiva.

¹ Docente di chitarra presso l'Area Musicale Vivaldi a Bolzano.



STORYBOARD - PAESAGGIO A NORDEST



Il video inizia con le carte geografiche provenienti dall'<u>Archivio Provinciale di Bolzano</u>. Inizialmente affiancate, ciascuna con relativa didascalia, le mappe sono sottoposte a un effetto di seppiatura e sfumatura nei toni grigi o marroni. Nel corso del video le carte rivestono due funzioni: costituiscono lo sfondo, in morbida fluttuazione, sul quale compaiono le opere; permettono di identificare le aree geografiche a cui si riferiscono le immagini. Gli spostamenti (dalle Dolomiti a Venezia, ad esempio) sono indicati tracciando una linea rossa che si sofferma sulla località di riferimento.





Tempo di permanenza dell'opera di Gustav Willeit (*REAB II*, 2012): 50" circa, compresa la transizione in entrata e uscita.

Movimento dell'immagine: l'opera compare intera e rimane fissa per qualche secondo; segue un rapido *zoom in* contemporaneo a un ingrandimento a tutto schermo. L'effetto riproduce la vertigine e l'impressione di altitudine, mentre l'immagine si allarga ad avvolgere lo spettatore. Scorrimento dal basso verso l'alto, a focalizzare la figura ritratta.







INTERAZIONE E APPROFONDIMENTO

2.3 TAVOLI MULTI-TOUCH - EXPLORA, LUDIKA E GALLERY

L'organizzazione dell'architettura interattiva è stata affidata ancora una volta ai tavoli touch e alla parete interattiva. Nella schermata iniziale del tavolo touch si trovavano tre categorie di attività: EXPLORA e LUDIKA, alle quali si è aggiunta GALLERY, che permetteva di rivedere e scoprire le opere presentate nei video. Strumento ideale sia per l'autoapprendimento che per le visite mediate dagli operatori didattici e curatori dell'iniziativa, la galleria di immagini consentiva di soffermarsi sulle singole opere e ingrandirle per scoprirne i minimi dettagli, le curiosità, tecniche e personaggi, ripercorrendo l'evoluzione del paesaggio nella storia dell'arte.

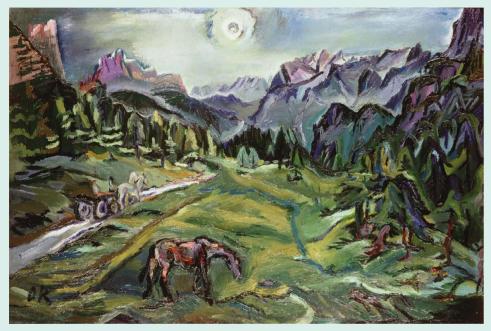
In maniera giocosa LUDIKA metteva gli alunni in prima persona di fronte all'osservazione delle opere allo scopo di risolvere alcune prove, mentre in EXPLORA era invece possibile approfondire più specificatamente il tema del paesaggio e quello dell'educazione all'immagine, attraverso alcune schede che ricostruivano la storia di questo fortunato genere artistico dagli



antichi egiziani sino ai nostri giorni. In questo caso un approfondimento mirava ad analizzare il movimento artistico della Land Art, il quale lavora sul paesaggio agendo artisticamente su di esso anziché rappresentandolo. Le "immagini dense" dedicate agli artisti che hanno rappresentato il paesaggio del Nordest italiano offrivano la possibilità di scoprire, oltre ai dettagli delle opere viste nel Cerchio, alcune note biografiche sulla loro vita. Infine, per concludere la sezione degli approfondimenti interattivi, alcune schede esaminavano caratteristiche del linguaggio visivo come il colore, lo spazio e il rapporto luce/ombra, proseguendo il percorso iniziato nell'edizione precedente "Donne d'Arte".



IMMAGINE DENSA - OSKAR KOKOSCHKA, PAESAGGIO DOLOMITICO: TRE CROCI



Oskar Kokoschka, *Paesaggio dolomitico: Tre Croci*, 1913 olio su tela, 79,5 x 120,3 cm Collezione privata / Bridgeman Images

L'artista

Oskar Kokoschka nacque a Pöchlarn (Austria) nel 1886. Studiò dapprima chimica, poi frequentò l'Accademia di Belle Arti di Vienna.

Studiò a diretto contatto con Gustav Klimt, grazie al quale fu presentato al pubblico viennese durante il Kunstschau (Art Show) del 1908. Proprio in quest'occasione si fece notare dalla critica, che gli attribuì l'appellativo di "super selvaggio". Le sue opere, infatti, rifuggono da ogni ideale di bellezza e di grazia e mettono invece a nudo gli aspetti più duri e sconcertanti dell'esistenza.

Nei suoi lavori degli anni Dieci del Novecento, sono presenti un violento cromatismo e un'attenta analisi psicologica che intende indagare l'intimo del personaggio, influenzato in questo dalle nuove teorie psicoanalitiche di Freud.

Con *La sposa del vento*, 1914, la sua pittura tragica raggiunse la piena maturità espressiva, che lo collocò in una posizione di spicco all'interno dell'Espressionismo. Il dipinto era un omaggio ad Alma Mahler, pittrice e compositrice austriaca, vedova del compositore Gustav Mahler, con la quale aveva avuto una sfortunata relazione amorosa, che influenzò tutta la sua vita e la sua produzione.

Fu ferito durante la Prima Guerra Mondiale e, dopo un ricovero all'ospedale militare, fu congedato per instabilità mentale.

A partire dal 1924 viaggiò in Europa e in Africa dipingendo i paesaggi che incontrava attraverso disegni vibranti con colori accesi. Tornato a Vienna, dopo l'invasione nazista dell'Austria, si rifugiò a Praga; nel 1938, quando anche Praga fu invasa, emigrò a Londra. Il regime hitleriano confiscò e distrusse molte sue opere, alcune delle quali furono esposte a Monaco nella mostra d'arte degenerata del 1937.

Negli anni successivi al secondo conflitto mondiale, la sua pittura si allontanò progressivamente dalle tematiche dell'analisi psicologica e del subconscio per trattare i grandi spazi, i paesaggi e le vedute di città. La ricerca dell'unione tra sentimento e forma lo spinse a cercare una partecipazione totale, senza vuoti formalismi, nei più diversi soggetti, dagli scenari di montagna ai panorami delle città. Morì a Montreux nel 1980.

L'opera

Nell'agosto del 1913 Kokoschka e Alma Mahler fecero un viaggio nelle Dolomiti. Alma annotò nel suo diario: "A Tre Croci tutta la nostra vita ruotava intorno al suo lavoro... il sole estivo sui ghiacciai! Questa mattina, non riesco a scrollarmi di dosso la sensazione che semplicemente non merito tutta questa fortuna. Kokoschka ha bisogno di lavorare! Questo è ciò per cui lui è nato. La vita in sé stessa non lo interessa per niente..."

Il paesaggio ritratto in questo dipinto sembra incantato. La predominanza delle tonalità del verde, i contorni scuri e accidentati e la qualità dell'illuminazione contribuiscono a questa impressione. Gli schizzi per questo dipinto portano la didascalia "dopo la tempesta". Sebbene Alma non sia realmente visibile nel paesaggio è in qualche modo comunque presente. Infatti il climax stilistico, iniziato proprio nel periodo in cui Kokoschka dipinge questo paesaggio dolomitico, raggiunge il suo culmine nel 1914 con La sposa del vento (conosciuto anche come La tempesta), forse il suo dipinto più famoso, che oggi possiamo ammirare al Kunstmuseum di Basilea. In quel dipinto, Alma Mahler e Oskar Kokoschka si stringono l'un l'altro davanti a una veduta quasi identica a quella di Paesaggio dolomitico: Tre Croci. Elisabeth Leopold, moglie di Rudolf Leopold, fondatore del museo in cui si trova il dipinto, lo ha definito in modo molto calzante "una sinfonia in verde".



IMMAGINE DENSA - GUSTAV WILLEIT, REAB II



Gustav Willeit, *REAB II* (serie "PERSPE"), 2012 fotografia n. 5049, stampa fotografica su Dibond, 120 x 80 cm Proprietà dell'artista

L'artista

Gustav Willeit nasce nel 1975 a Brunico (BZ). Interrompe gli studi nel 1990 per riprenderli dieci anni dopo frequentando l'Istituto F+F für Kunst und Mediendesign a Zurigo. Conseguito il diploma lavora in Svizzera presso diversi studi di affermati fotografi.

Partecipa a mostre collettive e personali in Italia e in Europa ed è apparso su importanti riviste internazionali, come la svizzera "BIANCO" e la tailandese "SAWASDEE". Fotografo freelance dal 2006, realizza nel 2008 il film Alta Badia Visions.

Vive e lavora tra la Val Badia (BZ) e Zurigo.

L'opera

Sarebbe facile e sbrigativo licenziare questa fotografia di Gustav Willeit citando l'opera di Caspar David Friedrich (1774-1840), visto il palese rimando al dipinto del 1818 *Viandante sul mare di nebbia*. In entrambi i lavori la natura sovrasta, altera e imponente, la minuta figura dell'uomo e l'identificazione con il personaggio permette di vivere le sue sensazioni, che comprendono i sentimenti di solitudine e di malinconia. La solitudine per l'incapacità di vivere una comunione vera con la natura e la malinconia che deriva dalla consapevolezza di restare ingabbiati entro i limiti dell'umano. Le tinte declinate sui toni dei grigi si fanno sfumate e nebbiose attorno alla montagna, che emerge grazie a una resa maggiormente vivida dei colori, più terrosi e caldi.

La sua verosimiglianza con il dato naturale (lo scatto rappresenta la montagna Re Alberto in Val di Fassa) è tuttavia minata dal procedimento tecnico e di rimaneggiamento dell'immagine operato dall'artista: la fotografia viene infatti ribaltata, specchiata così da divenire l'intero di due metà simmetriche e speculari.



IMMAGINE DENSA - GIANCARLO LAMONACA, SENZA TITOLO (SCHIZZO #78)



Giancarlo Lamonaca, *Senza titolo (Schizzo #78)*, 2012 stampa su carta fotografica, edizione 1/1 , 79x150 cm Proprietà dell'artista

L'arte che tenta di produrre esperienze "altre" rispetto agli spazi dell'abitudine, l'arte che illumina il "non visibile", aprendo nuove possibilità di luogo, di abitazione, di visione. L'arte che smette di essere puro feticcio autoreferenziale, chiuso nel proprio recinto magico (nel *white box* della galleria o del museo) e prende a relazionarsi con il contesto sociale e urbanistico.

È quanto cerca di realizzare con le sue foto-installazioni Giancarlo Lamonaca: non solo opere, ma anche operazioni, non solo immagini concluse in sé, ma anche immagini capaci di perturbare lo spazio quotidiano o, quantomeno, di alterarne e moltiplicarne gli aspetti congelati dalla Storia.

Eppure, nel suo affrontare le strade, le chiese, i monumenti, gli affreschi di Chiusa l'artista non attua una effrazione palese, non trasforma ciò che fa parte dell'usuale esperienza percettiva in qualcosa di estraneo o di esotico: il Municipio mantiene la sua decisa imponenza, la Chiesa Parrocchiale di Sant'Andrea la sua solennità gotica, il monumento a Dürer il suo oscuro "respiro" plastico. Al punto che si potrebbe quasi dire che la fotografia eternizza la realtà, la rende patente, oggettiva, impersonale. Ma la nozione di mera registrazione non basta a Lamonaca: il suo obiettivo non è quello di costruire consenso, ma comprensione dei dati del mondo, non quello di offrire pure informazioni visive, quanto la coscienza (o, almeno, il sospetto) che ogni elemento realistico implichi o nasconda qualcosa

di ambiguo, di elusivo, di enigmatico. Se si osserva, ad esempio, l'opera Senza titolo (autorità spirituale e potere temporale) si può notare come sopra al fregio posto all'entrata del palazzo del Municipio sia collocata la sagoma di un vescovo (copia da museo) o come in Senza titolo (triade) sia inserita una vetrata in più sulla facciata nord della Chiesa. Ma il gioco può anche capovolgersi, come accade in Spazio abbandonato, dove alcuni elementi strutturali di una casa vengono letteralmente cancellati. Qualcosa è immancabilmente aggiunto, qualcosa è tolto, rispetto a ciò che è conosciuto.

La "coerenza ereditaria" è come sottratta a sé stessa e sostituita da un modo diverso di guardare le cose. Ma non si tratta di una menzogna visiva, di una illusione metafisica, quanto piuttosto di una maniera per mostrare come ogni forma di conoscenza custodisca in sé una sorta di repertorio immaginativo potenziale, ipotetico. Nello spazio dato, cioè, Lamonaca apre uno spazio congetturale, plurimo. Sulla facciata della scuola media (*Senza titolo: matrice*) applica un pannello su cui si può vedere l'interno che si dilata, si scompone e ricompone, come in un quadro cubista. Per lui il mondo deve ampliarsi fino a diventare inafferrabile, deve superare i limiti dell'ordine, per accedere ad una dimensione indeterminata, in bilico tra memoria e avvenire, tra storia e prefigurazione del futuro.

E anche le stampe fotografiche, raccolte nelle stanze del Museo Civico danno l'idea di immagini senza identità, quasi liquide o in dissolvenza. Vedute delle vie di Chiusa, della Salita di Sabiona, del traffico dell'autostrada, ottenute attraverso il metodo della sovrimpressione. Più scatti, più durate, più tempi raccolti in uno stesso tempo. Ma senza avere un più di visione, un suo approfondimento o un suo arricchimento, quanto invece una sua perdita, un suo sfaldamento. È come se niente fosse mai fissato e mai "visto" davvero e si mirasse a mostrare le infinite azioni e peripezie per cogliere un soggetto.

Solo che così, più che il soggetto, si coglie il suo passare (o trapassare), si afferrano immagini che non finiscono mai, che non finiscono qui sotto ai nostri occhi, ma che soprattutto non sono iniziate qui, ma chissà dove e chissà quando. Ecco, perché, osservandole, si hanno solo delle intuizioni, dei presagi, dei labili indizi. Come dire che anche in questo ciclo di lavori ogni cosa può essere invariabilmente osservata, rimescolata e riordinata in tutti i modi possibili.

Così, sia davanti alle installazioni dislocate per la città che alle foto esposte nel Museo, ci afferra sempre una misteriosa inquietudine. Ci troviamo di continuo di fronte all'imprevedibilità del luogo comune, al falso camuffato da ragguaglio oggettivo. Quella di Lamonaca è la poetica dello spostamento e della traslazione, la logica dell'"altrove". Nelle sue immagini siamo chiamati a cercare anche quello che non c'è, l'alternativa possibile, l'altra faccia del mondo: a stanare, se si vuole, l'oggetto nascosto o decontestualizzato, come in un racconto poliziesco o in un romanzo di Poe.²

² Testo tratto da: http://www.lamonaca.it/anderswo.html

2.4 PARETE INTERATTIVA TOUCHLESS



IL CICLO DEI MESI DEL CASTELLO DEL BUONCONSIGLIO DI TRENTO



Basata sulle stesse apparecchiature tecniche dell'edizione precedente, anche "Paesaggio a Nordest" ha sfruttato la manualità e le *gestures* del visitatore della mostra per permettere l'accesso a contenuti d'approfondimento su alcune opere presenti nel video immersivo, attraverso quella che abbiamo chiamato "parete interattiva".

In questo caso sono state messe a confronto due opere paesaggistiche molto lontane nel tempo: i dettagliati affreschi di Torre Aquila del Castello del Buonconsiglio di Trento, opera di altissima rilevanza artistica e storico-sociale sulla vita del tardo Medioevo, e un'opera dell'artista altoatesino Claus Vittur. In quest'ultimo caso, sfogliando una sequenza di fotografie scattate nell'atelier del pittore, si poteva scoprire passo passo il processo creativo e di rappresentazione osservando come ogni istante, tratto, colore o sfumatura sia fondamentale per la riuscita dell'opera, ma anche come l'artista giunga all'astrazione passando per un processo figurativo.



Maestro Venceslao (attribuito), *Aprile*, dal *Ciclo dei Mesi*, XIV-XV secolo, affresco Torre Aquila del Castello del Buonconsiglio, Trento

A. Bednorz, 2009 - ©Castello del Buonconsiglio, Trento

Le pareti della sala principale di Torre Aquila sono decorate con il celebre *Ciclo dei Mesi*, raffigurati in riquadri separati da sottili colonnine, che tutta-



via non interrompono la sequenza dei mesi e la rappresentazione del fluire del tempo nell'avvicendarsi delle stagioni.

Questi affreschi costituiscono, con particolare riferimento al Trentino, uno dei documenti figurativi più rari e preziosi della vita economica e sociale tra la fine del Trecento e l'inizio del secolo successivo, rappresentando sia gli svaghi del ceto nobiliare, sia il lavoro dei contadini, impegnati nei campi secondo l'alternarsi delle stagioni. Il mutare della natura è descritto con sensibile attenzione: il paesaggio spoglio e imbiancato dalla neve nel primo mese dell'anno diventa rigoglioso di vegetazione in primavera; le messi estive segnano il momento culminante dell'attività agricola, mentre gli alberi nel mese di novembre sono circondati dalle foglie cadute a terra. La straordinaria cura per i particolari si manifesta anche nella descrizione delle vesti: ricche e multicolori per i nobili, il cui abbigliamento permette di riconoscere i tratti tipici della moda del tempo, semplici e dimesse per contadini e artigiani. Le diverse attività sono raffigurate con grande realismo: l'aratura, la vendemmia, la semina e la raccolta della legna così come i giochi all'aperto, i tornei, le passeggiate e la caccia.

L'autore di questo suggestivo ciclo pittorico, probabilmente quel Maestro Venceslao documentato a Trento in rapporto con il vescovo nel 1397, forse legato all'ambito di provenienza del committente Giorgio di Liechtenstein (Moravia). Appartenente a una antica famiglia della Moravia, il vescovo, raffinato collezionista di opere d'arte e bibliofilo, possedeva un *Tacuinum sanitatis*, prontuario illustrato di medicina e botanica, da cui il pittore poté trarre ispirazione per rappresentare il ricco ambiente naturale in cui si svolgono le scene. Gli affreschi vennero eseguiti probabilmente sul finire del Trecento, in ogni caso entro il 1407, quando il vescovo venne imprigionato e allontanato da Trento in seguito ad una rivolta.³

CLAUS VITTUR, LANDSCAPE 03







Claus Vittur, *Landscape 03*, 2013 olio su tela, 100 x 150 cm Proprietà dell'artista

L'artista

Claus Vittur nasce a Brunico (BZ) nel 1967 e si diploma a Milano all'Accademia di Brera (sezione scultura) nel 1992. Alla pittura si dedica successivamente, a partire dal 2000 e come autodidatta. Partecipa a mostre personali e collettive principalmente in Italia, Austria e Germania. Vive e lavora in Val Badia (BZ).

L'opera

L'artista fissa un fotogramma del film *Teorema* di Pier Paolo Pasolini (1968) e più esattamente la scena in cui si vede, in un paesaggio invernale, un fiume che scorre. Il soggetto è ancora visibile nella parte sinistra del quadro, avvolto dai toni azzurri e dai riflessi grigi in una perfetta fusione di aria e di acqua; il resto dell'immagine è pressoché indecifrabile, totalmente sopraffatto da un insieme di pennellate per le quali l'unica riconoscibilità è il verso di stesura.

Vittur abbandona ogni limitazione descrittiva, supera ogni concezione figurativa, semplificando lo schema compositivo, spogliandolo di ogni elemento inutile o superfluo e, infine, scorporando le forme nella sostanza pura dei colori. La materia pittorica è un magma mosso dalla forza del porpora acce-

³ Testo tratto da: https://www.buonconsiglio.it/index.php/Castello-del-Buonconsiglio/monumento/Percorso-di-visita/Torri/Torre-Aquila.

so al centro dell'opera, che va sfumando a sinistra nelle tinte calde dei rosa, dei gialli e dei verdi-grigi e a destra nei passaggi di bruni pallidi e azzurri pastosi. Il risultato è un'impostazione cromatica perfettamente equilibrata e modulata, capace di suggerire due zone distinte: una in primo piano a sinistra e l'altra in profondità a destra.

In qualche modo, la traccia da cui l'artista era partito, il fiume che scorre, non è smarrita completamente, ma riaffiora lentamente e da lontano, come l'immagine di un sogno o di un ricordo che emergendo si veste di nuovi e inaspettati significati.

L'artista afferma: "Dipingere è un tentativo di dar forma non a ciò che c'è già, ma a ciò che accade e che non conosco... così che lavorando all'immagine del mondo si lavora in realtà su sé stessi".

La materia pittorica trasmette l'emozionante imponenza della natura, ma tradisce altresì quel moto di trasformazione, di inquietudine e di armonia inappagata che è proprio dello stato d'animo dell'artista.



2.5 MONITOR LCD - LE NICCHIE

I monitor LCD erano collocati in due ambienti specifici, immersi in un'ambientazione rielaborata fantasticamente a partire dalle ricche illustrazioni di flora e fauna del noto botanico Ernst Haeckel degli inizi del Novecento. I visitatori potevano seguire individualmente o in gruppo una ricostruzione video delle fasi più importanti nell'elaborazione del paesaggio in arte, partendo dagli antichi egizi per giungere ai nostri giorni.







2.6 LA REALTÀ AUMENTATA E L'INCONTRO CON GLI ORIGINALI

Grazie al sodalizio con MUSEION - Museo d'arte contemporanea di Bolzano e con l'Abbazia Benedettina Muri-Gries di Bolzano, "Paesaggio a Nordest" ha potuto ospitare un numero di opere maggiore rispetto all'edizione precedente, puntando su un ricambio trimestrale dal quale emergessero sempre nuovi contenuti, forme, tecniche e stili rispetto al tema della rappresentazione artistica del paesaggio. Dall'antico e prezioso arazzo attribuito a Hans Bernhard Koch di proprietà dell'Abbazia di Muri-Gries, datato 1420, sino ad una delle *Ninfee* di Goldiechiari, passando per Fortunato Depero, Richard Long e Gianpietro Sono Fazion, le opere reali hanno equilibrato verso il concreto e il materico l'ago della bilancia della mostra, altrimenti interamente digitale.



Un'applicazione in realtà aumentata, fruibile sui *tablet* in dotazione, ha fornito al visitatore i parametri per inquadrare le opere reali all'interno del proprio contesto storico e artistico, con informazioni sull'artista e sulle opere.





OPERE IN ESPOSIZIONE

2.7 NINFEE #16 DI GOLDIECHIARI



Goldiechiari, *Ninfee #16*, 2007 fotografia a colori, 126,5 x 334,5 x 9 cm MUSEION - Museo d'arte moderna e contemporanea di Bolzano

L'opera appartiene al progetto artistico "Panoramic nympheas", esposto da maggio a settembre 2007 all'esterno di quello che era ancora il cantiere di MUSEION. Scrivono le artiste:

"Il progetto per la copertura della recinzione del museo in costruzione in via Dante è costituito da un'immagine fotografica panoramica. La foto è realizzata dal montaggio di 10 fotogrammi differenti, uniti grazie ad uno scrupoloso lavoro di *computer graphic* che ha permesso di costruire un'unica immagine di grandi dimensioni. Si tratta di un giardino acquatico costellato da buste di plastica colorate che simulano delle ninfee. Questo nuovo progetto realizzato *ad hoc* per il MUSEION recentemente, fa parte del ciclo di ricerca "bu coliche", iniziato nel 2003 e presentato per la prima volta nel febbraio 2005 ad Anversa, in Belgio. Il gioco di parole "bu coliche" accosta un termine aulico e un termine che descrive un malessere fisico. Il procedimento utilizzato per il linguaggio è simile a quello della visione. Spingendo lo spettatore a più tentativi di messa a fuoco e di disvelamento, si sugge-

risce una riflessione a proposito del meccanismo stesso del guardare. Le immagini prendono spunto da una precisa corrente artistica, scelta per la sua notevole visibilità e riconoscibilità e dai sentimenti che caratterizzarono la prima fase dell'era industriale: la fiducia nel progresso, nella scienza e nella ragione.

Le immagini della serie sono realizzate *en plein air* nei dintorni della città di Roma e nello specifico le ninfee sono fotografate nel Tevere. Il progetto artistico nasce dalla volontà di integrare l'opera con il contesto urbano paesaggistico e di evocare la funzione di museo d'arte moderna e contemporanea dell'edificio in costruzione, sia in termini narrativi che metanarrativi. L'opera si integra con il paesaggio circostante, riproponendo nell'immagine i platani che sono nella via e rimandando lo spettatore alla presenza del fiume dietro al museo."





2.8 SCENA DI CACCIA CON UOMINI SELVATICI DI HANS BERNHARD KOCH



Hans Bernhard Koch, *Scena di caccia con uomini selvatici*, 1420 circa arazzo, 75 (81) x 230 cm Abbazia Benedettina di Muri-Gries, Bolzano

L'arazzo, produzione di lusso e di altissimo valore per i lunghi tempi di lavorazione e le materie impiegate, conobbe un'ampissima diffusione nel Medioevo. Usato nelle chiese come decorazione per particolari e solenni ricorrenze dell'anno liturgico, venne particolarmente ricercato dal ceto aristocratico: decorava le sale dei castelli, serviva da parete divisoria mobile, difendeva dal freddo e dall'umidità e soprattutto poteva seguire gli spostamenti delle corti itineranti. Proprio il suo impiego privato determinò un grande aumento della produzione e una predilezione verso soggetti profani e cavallereschi.

Gli arazzi conservati a Bolzano presso il convento di Muri-Gries fanno parte di un gruppo di tappezzerie prodotte a Basilea all'inizio del XV secolo. Questa striscia di arazzo, alta quasi un metro e lunga due, va considerata assieme a un secondo pezzo custodito presso l'Historisches Museum dell'Aargau, che costituisce la metà destra di un arazzo lungo complessiva-

mente quattro metri. Esso ritrae in ordine alternato l'incontro tra un gruppo di giovani nobili impegnati nella caccia col falcone e alcuni uomini selvaggi a cavallo di animali leggendari; vi erano dunque in tutto due coppie di giovani e quattro uomini selvaggi.

La metà dell'arazzo conservata a Bolzano-Gries mostra anzitutto una giovane nobildonna con un abito lungo e un ornamento di penne rosse tra i capelli; sulla mano destra tiene il falcone, mentre con la sinistra ammansisce il leggendario animale da sella dell'uomo selvaggio che, rivolto all'indietro, crea il collegamento con il pendant maschile della dama, un giovane damerino. La medesima posa ritorna negli uomini selvaggi, con il secondo animale cornuto che sembra sputare fuoco sul terreno erboso e il secondo uomo selvaggio che incita il suo animale da sella con un oleandro fiorito. Sotto la scena dell'incontro sono raffigurati en miniature, su un fondo di foglie verdi, lepri, caprioli, lumache, un cervo e persino un leone. Gli uomini selvaggi sono di colori diversi: il primo è seduto con la sua pelliccia verde sull'animale rosso, mentre il secondo indossa una pelliccia rossa a cavallo dell'animale verde con le corna. Gli abiti alla moda dei giovani nobili sono riprodotti con grande ricchezza di particolari. Il giovane falconiere indossa un cappello di paglia rosso, un ampio collo sfrangiato a lobi e a punti bianchi, una giornea svasata e dei gambali aderenti.

Il tema tipicamente cortese della giovane coppia sorpresa durante una battuta di caccia da un gruppo di uomini rimanda in ultima analisi alla nobiltà d'animo dell'aristocrazia feudale e alla virtù che sovrasta l'esistenza primordiale, mentre gli uomini selvaggi sono un tema ricorrente che presenta in forme cortesi la natura primigenia rispetto al cosmo addomesticato e civilizzato della corte.⁴

⁴ Testi tratti dal catalogo della mostra *Il Gotico nelle Alpi, 1350-1450* (a cura di E. CASTELNUOVO e F. DE GRAMATICA), Castello del Buonconsiglio, Museo Diocesano Tridentino, Trento, 2002.



2.9 MUSICA PER CANTANTE DI FORTUNATO DEPERO



Fortunato Depero, *Musica per cantante*, 1940 arazzo, $100 \times 200 \times 1,5$ cm Fondazione MUSEION - Museo d'arte moderna e contemporanea di Bolzano

L'arazzo *Musica per cantante* di Fortunato Depero (1892-1960) fu acquistato nel 1940 dal podestà di Trento Bruno Mendini per omaggiare la cantante lirica Gianna Pederzini e celebrare il ricordo della sua interpretazione di Fedora al Teatro Sociale di Trento.

Al centro della composizione, cinta da mura e incorniciata in un semicerchio, è una veduta del Castello di Avio (TN). Agli angoli superiori e interni si trovano i simboli del Trentino: a sinistra la Torre di Piazza Duomo a Trento, a destra l'aquila, stemma della città. Negli angoli inferiori, a destra è il simbolo del teatro drammatico, la maschera, a sinistra il simbolo del teatro lirico, la lira.

Ricca di elementi geometrici sapientemente organizzati secondo un'ottica grafica e sostanzialmente simbolica, la scena celebra il talento artistico della cantante nativa di Avio, ricordandone la terra e le radici culturali. Depero è in questo senso l'eccellenza trentina che mette a disposizione il proprio "mestiere" per comporre un'opera decorativa che intreccia coerentemente origine e passione, appartenenza e artisticità.

Gli arazzi, o meglio definiti mosaici in stoffa, assumono una posizione centrale nell'ambito della produzione artistica di Depero. L'idea di impiegare un mosaico, una tarsia di stoffe, invece che l'usuale tecnica della tessitura, nacque durante il periodo romano dell'artista, grazie all'incarico ricevuto nel 1916 dal noto impresario di Balletti Russi Sergej Djaghilev per la realizzazione di alcuni bozzetti illustrativi. In questa occasione Depero cominciò ad applicare alle stoffe la propria esperienza e abilità nel realizzare collage con carte colorate.

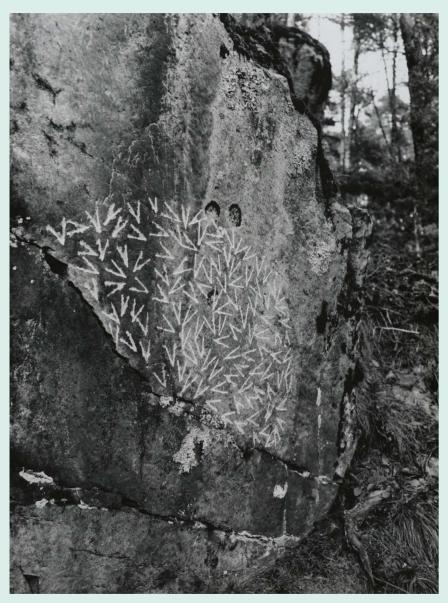
L'attività progettuale per il teatro rimane nel tempo il primo referente iconografico di tutta la produzione dei lavori in stoffa. Dal teatro Depero attinge la vivacità colorista e il tono fiabesco che caratterizza la sua produzione più conosciuta. L'impulso immaginifico è parzialmente abbandonato solo negli anni quaranta, in sede di revisione critica dell'opera e a seguito dell'esperienza americana. L'artista torna in Italia dopo essersi confrontato da vicino con quel futuro tanto vagheggiato dai Futuristi, che in realtà scopre materialista e abitato da una folla in continua scalata verso le cime del potere. La disillusione etica si accompagna a una caduta di pulsione utopica e a una diminuzione della vivacità immaginativa.

Negli anni trenta Depero si ristabilisce a Rovereto, si allontana progressivamente dal Futurismo e riprende le redini del laboratorio di stoffe che aveva fondato molti anni prima. L'artista non abbandona la propria vena ispiratrice, ma rivede la produzione degli arazzi con una scelta di colori più tenui rispetto al passato. Si dedica alla rielaborazione dei temi ispirati al folclore, realizzando grandi commesse per ditte e istituzioni pubbliche del Trentino e dell'Alto Adige.

Tra queste opere si annovera l'arazzo qui esposto, parte della collezione di MUSEION e riproposto per la prima volta al pubblico dopo un importante restauro curato da Irene Tomedi in occasione della manifestazione "La lunga notte del Futurismo".



2.10 MANTRA DI GIANPIETRO SONO FAZION



Gianpietro Sono Fazion

Mantra (particolare), 1969
fotografia, 60 x 50 x 1,2 cm

MUSEION - Museo d'arte moderna e contemporanea di Bolzano
Fotografia: Ivo Corrà

Gianpietro Sono Fazion, nato a Cerea di Verona nel 1936 e cresciuto in Alto Adige, inizia alla fine degli anni sessanta a sviluppare, parallelamente ad artisti di fama mondiale quali Richard Long e Hamish Fulton, una forma del tutto particolare, potremmo dire spirituale, di Land Art. Già nel 1972 partecipa alla mostra internazionale "Situation Concepts".

La sua opera consiste essenzialmente in interventi sul paesaggio naturale che poi vengono fotografati, ma anche in lavori fotografici di manifestazioni spontanee della natura che in parte esegue personalmente e in parte fa scattare a un fotografo professionista. Alle fotografie dei paesaggi (altoatesini, ma anche del lago di Garda) sono associate delle frasi che testimoniano un rapporto mistico con la natura. Oltre alle fotografie, l'opera di Fazion consiste anche in progetti concettuali di paesaggi e di lavori testuali puri. A metà degli anni settanta conclude l'attività artistica in senso stretto per dedicarsi a una ricerca pratica e teorica nell'ambito della religione buddista, fatto che però può essere interpretato non tanto come una rottura totale con il passato, quanto come una prosecuzione dei medesimi interessi con mezzi diversi.

Nelle parole dell'artista:

"Nell'anno 1967, dopo aver attraversato i territori della poesia sperimentale e della poesia visiva, ho avvertito l'impossibilità di esprimere con la parola la visione del mondo che si era formata in me con la frequentazione della cultura orientale (soprattutto cinese) e della meditazione (allo zen sarei approdato anni dopo, come scoperta di situazioni dello spirito in arte intuitivamente già acquisite). Il consueto andare nella natura, nelle valli nascoste seguendo i sentieri interrotti dei boscaioli (Holzwege, per ricordare Heidegger) o verso l'alto di cime solitarie, ha ispirato i primi interventi sulle rocce, quali tracce meditative, segni di una presenza mite e armonica dell'uomo - "non azione", wu-wei in cinese - che la natura stessa non tarderà a riconquistare, nella trasformazione della pietra per la libera opera dell'acqua e del vento, o con l'avanzare di muschi e licheni. Non c'è differenza tra lo spirito di contemplazione della natura e lo spirito di questi interventi che, come nelle icone di Andrej Rublëv, tendono a restituire la stessa silenziosa armonia contemplativa che li ha generati. La maggior parte di queste opere sono state scolpite sui monti dell'Alto Adige e del Trentino, in un arco di tempo che va dal 1967 al 1970: di alcune è andata perduta la documentazione. Ho passato lunghi periodi immerso nella solitudine della natura, dove gli unici suoni erano dati dallo scalpello che incideva la roccia, dal vento delle cime, dal canto degli uccelli e, nei boschi vallivi, dai colpi secchi del becco di un picchio alla ricerca di cibo."5

⁵ Dal catalogo Gianpietro Sono Fazion. Non Azione, MUSEION, Bolzano 2002.



2.11 EGGENTAL CIRCLE DI RICHARD LONG



Richard Long, Eggental Circle, 1996 installazione, 400 cm circa (diametro) MUSEION - Museo d'arte moderna e contemporanea di Bolzano

Richard Long è uno dei massimi rappresentanti del movimento artistico della Land Art europea, nato alla fine degli anni sessanta e che aveva come principale punto di riferimento la natura. Nelle opere di Richard Long è possibile riscontrare un aspetto immateriale e uno materiale. Il primo consiste in "camminate" fatte dall'artista in luoghi spesso disabitati, che seguono un concetto specifico predeterminato dal punto di vista geografico e temporale (per esempio *An eight day walk in the South Tyrol*) e che rappresentano l'aspetto esistenziale dell'opera di Long. Le opere, create durante o dopo le camminate, rappresentano invece l'aspetto materiale del suo lavoro. Si tratta principalmente di trasformazioni (come per esempio delle pietre disposte a

cerchio) che Long esegue sul paesaggio dapprima percorso e successivamente fotografato. La fotografia permette infatti di fissare l'intervento sul paesaggio e di garantire la durata dell'opera, che altrimenti rimarrebbe limitata nel tempo e sarebbe vista da pochi. Per questo motivo il mezzo fotografico nell'opera dell'artista gioca un ruolo documen-



tario fondamentale, presentando sempre delle iscrizioni precise riguardo a titolo, luogo e periodo di esecuzione. Parallelamente l'artista si cimenta con opere in cui l'aspetto materiale del paesaggio, come per esempio delle pietre, viene prelevato e trasferito in un museo o in uno spazio espositivo per assumere una nuova forma (è il caso di *Eggental Circle* del 1996).

"Dov'è il lavoro e che cosa è il lavoro: è la scultura sull'orlo di un burrone alpino, la scultura costituita da un cerchio o da una linea di sassi, o di acqua versata per terra? O è la foto di quella scultura sull'orlo di un burrone alpino e la didascalia che la descrive? Quella foto, dovremmo anche ricordare, deriva da un solo momento di una lunga camminata."



6 Testo tratto da: http://www.provincia.bz.it/catalogo-beniculturali/it/ricerca.asp?kks-priref=30003751



INCONTRI DI APPROFONDIMENTO

2.12 PAESAGGI POSSIBILI, PAESAGGI RACCONTATI

La mostra è stata arricchita da un calendario di incontri sul paesaggio nell'arte, per conoscere meglio gli artisti ed entrare in contatto con enti e realtà che si confrontano quotidianamente con esso per capire che cos'è e che cosa può essere il paesaggio, oscillando fra il reale e l'immaginario.

Gli incontri in programma sono stati distinti in due tipologie:

paesaggi raccontati, con l'intervento di esperti e storici dell'arte attraverso opere, tecniche, aneddoti e soluzioni adottate da artisti passati e presenti; **paesaggi possibili**, con presentazioni di casi virtuosi di realtà e persone che operano assumendo una prospettiva differente sul paesaggio naturale e urbano.

Canaletto, omaggio a Venezia (paesaggi raccontati)

Conferenza/lezione di Silvia Maurelli, insegnante di storia dell'arte presso UPAD, docente ADEP.

Gli affreschi al Castello del Buonconsiglio di Trento (paesaggi possibili) Intervento di Francesca Jurman, responsabile del settore educativo del museo, con la moderazione di Lorenzo Fabris.

Cartografia e documenti storici (paesaggi possibili)

Conferenza di Christine Roilo, direttrice dell'Ufficio Archivio provinciale di Bolzano, e Adriano Oggiano, direttore dell'Ufficio Tutela del paesaggio. Moderazione di Lorenzo Fabris.

Paesaggi nei mosaici antichi (paesaggi raccontati)

Conferenza/lezione di Patrizia Zangirolami, storica dell'arte e presidente della Biblioteca Archeoart, Bolzano.

Pietro Longhi e il gossip della nobiltà veneziana (paesaggi raccontati)

Conferenza/lezione di Silvia Maurelli.

Un paesaggio in evoluzione: percezioni, modifiche, emozioni

(paesaggi possibili)

Appuntamento dedicato al paesaggio e alle linee guida per la sua tutela in Trentino - Alto Adige, con gli interventi di Michaela Garbari e Monica Romani, Ufficio Tutela del paesaggio. Moderazione di Lorenzo Fabris.

Raffaello, Giorgione, Leonardo, Tiziano: quale paesaggio?

(paesaggi raccontati)

Conferenza/lezione di Patrizia Zangirolami.

Il paesaggio nelle collezioni del MART (paesaggi possibili)

Intervento di Cristiana Collu, direttrice del MART - Museo di arte moderna e contemporanea di Trento e Rovereto, e Antonio Lampis.







Arte e paesaggio (paesaggi raccontati)

Conferenza di Adriana Polveroni, giornalista per il gruppo Espresso e direttrice di Exibart, curatrice indipendente e docente di Museologia all'Accademia di Belle Arti di Brera.

Paesaggio e creatività (paesaggi possibili)

Incontro con Emanuele Montibeller, direttore artistico di Arte Sella, e Chiara Bassetti, responsabile Grandi Eventi e Progetti Culturali presso Trentino Marketing S.p.a. Moderazione di Lorenzo Fabris.

I Giardini di Castel Trautmannsdorf di Merano (paesaggi possibili)

Conferenza con interventi di Gabriele Pircher, architetto paesaggista dei Giardini, e Alessandra Patuzzi, responsabile mercato italiano dei Giardini.



COLLABORAZIONI E PARTNERSHIP

Team curatoriale

Simonetta Lucchi, Intendenza scolastica italiana in collaborazione con Danila Serafini e Maria Concetta Bivona, Intendenza scolastica italiana Paolo Fenu Nicola Mittempergher

Voci narranti

Martina Bacher e Gianluca Iocolano (rispettivamente Baba e Mago nel video immersivo), Diletta La Rosa e Flora Sarrubbo (voci narranti nei video su monitor LCD)

Associazione Theamus

Consulenza musicale

Silvia Cesco

Prestito, trasporto e assicurazione

MUSEION - Museo d'arte moderna e contemporanea, Bolzano

Allestimento

Audiotek Technology solutions, Bolzano Silkapple Serigraph S.n.c., Bolzano

Grafica

Paolo Fenu

Mediazione didattica

Paolo Fenu e Nicola Mittempergher

Artisti che hanno concesso l'utilizzo delle riproduzioni digitali delle proprie opere

Goldiechiari

Irma Irsara

Marcello Jori

Giancarlo Lamonaca

Markus Moling

Claus Vittur

Gustav Willeit

Archivi ed enti per le riproduzioni digitali

Archivio Provinciale di Bolzano - Alto Adige

Abbazia Convento Benedettini Muri-Gries di Bolzano

Soprintendenza per i beni storici, artistici ed etnoantropologici del Friuli

Venezia Giulia

Archivio Tullio Garbari, Pergine Valsugana

Bridgeman Art Library

Castello del Buonconsiglio di Trento

Collezione Fondazione Venezia

Dia Art Foundation, New York

MUSEION - Museo d'Arte Moderna e Contemporanea di Bolzano

Museo d'Arte Moderna "Mario Rimoldi", Cortina d'Ampezzo

Scala Archives

Produzione video e sviluppo software

Space S.p.A., Prato

"Nel cerchio dell'arte" ha partecipato a Innovation Festival Bolzano - Bozen.



3. CONFLITTO novembre 2014 - settembre 2015

IMMERSIONE 3.1 PROIEZIONE CIRCOLARE - CONFLITTO

Team curatoriale

Daniela Ferrari, MART - Museo di arte moderna e contemporanea di Trento e Rovereto Paolo Fenu Nicola Mittempergher "Conflitto" ha preso spunto da un'importante ricorrenza, quella dei cent'anni dall'inizio della Prima Guerra Mondiale, per confrontarsi con una tematica delicata e complessa, sia dal punto di vista storico che da quello artistico. Rispetto alle edizioni precedenti della mostra, che avevano abbracciato argomenti trasversali all'intera storia dell'arte e spaziato dai suoi albori fino al periodo odierno, "Conflitto" si è concentrata su una finestra temporale circoscritta al secolo seguito alla Grande Guerra, un evento che per tanti versi ha segnato e inaugurato l'epoca. Lo sviluppo dell'intero percorso e, in particolare, la selezione delle opere sulle quali è stato composto il video immersivo, sono stati resi possibili grazie alla collaborazione con il MART -Museo di arte moderna e contemporanea di Trento e Rovereto, che nello stesso periodo curava una mostra affine per argomento e scelte cronologiche: "La guerra che verrà non è la prima". Daniela Ferrari, curatrice del museo e parte del team curatoriale dell'esposizione, ha fornito perciò un contributo essenziale nelle scelte iconografiche e nelle aperture tematiche di "Conflitto".



Estraneo a finalità di celebrazione del passato come anche alla volontà di proporre un ricordo cristallizzato dell'accaduto, il percorso ha voluto presentare fatti lontani nel tempo favorendo il più possibile l'immedesimazione in prima persona del



pubblico. Il confronto e l'accostamento di opere create negli anni della Prima Guerra Mondiale con lavori di artisti successivi, che hanno riflettuto su conflitti a loro contemporanei come la guerra del Vietnam o i recenti scontri nell'area mediorientale, hanno introdotto cortocircuiti capaci di far oscillare l'attenzione degli spettatori focalizzandola ora su frangenti remoti, ora su momenti presenti. Con continui andirivieni, slegandosi perciò anche dalla linearità cronologica a ritroso delle prime due edizioni, il video metteva in luce le affinità profonde fra opere molto variegate per tecnica e soggetto. Ogni salto temporale e, inevitabilmente, stilistico, ricopriva una precisa funzione all'interno di sequenze tematicamente omogenee, che componevano nel complesso un racconto visivo fluido.

La narrazione video prendeva il via dal lascito più evidente e tangibile della Grande Guerra alla contemporaneità: i segni incisi nel paesaggio, specie quello d'alta montagna. Fotografie d'epoca ritraenti trincee e ambienti invernali solcati da soldati in marcia lasciavano spazio agli scatti di artisti contemporanei, presentati a tutto schermo come a proiettare gli spettatori sulle vette raffigurate. Lo squardo degli spettatori veniva progressivamente quidato a entrare nella montagna, attraverso zoom e infilate su rifugi di fortuna e ricoveri scavati nel ventre della roccia. Si accedeva così, visivamente e simbolicamente, al vissuto e alle vicende testimoniati da storie e opere. Dal ritratto di un soldato a riposo assorto fra le pagine del proprio diario, dipinto nel 1917 da Albin Egger-Lienz, il passaggio a un'opera del fotografo israeliano Adi Nes (dalla serie "Soldiers" del 1999) portava gli spettatori a immaginare sensazioni, istanti e luoghi, riflettendo sul conflitto in quanto fattore ineliminabile dell'esistenza umana. La fatica delle marce, la permanenza prolungata in zone di pericolo, l'esposizione del corpo a situazioni potenzialmente mortali, la quotidianità e l'incomunicabilità della guerra, la penuria condivisa di viveri e agi, l'eccezionalità di un paesaggio visivo e acustico stravolto da bagliori e rumori assordanti: sono tutti tratti presenti

nei diari e nelle opere riferiti alla Prima Guerra Mondiale, come nelle testimonianze di chi ha preso parte a conflitti successivi e nei lavori degli artisti che hanno riflettuto su di essi.

Originale, unico e appartenente al proprio tempo, invece, fu l'entusiasmo per la guerra proclamato e rappresentato dagli artisti del Futurismo. Un entusiasmo che, ispirato al progresso della modernità e alle sue componenti di velocità, meccanicità e caos, li portò a esaltare l'entrata in guerra dell'Italia e a farsi avanti in prima persona arruolandosi spesso da volontari. Come reso a livello visivo e acustico con effetti grafici e onomatopeici inseriti nelle opere pittoriche - il diario e le lettere di Umberto Boccioni ne sono esempi lampanti - i Futuristi celebravano il "battesimo del fuoco", le esplosioni, le macchine che mettevano in scena lo spettacolo della guerra. A fianco dell'attivismo futurista, la retorica della propaganda di stato, illustrata attraverso manifesti di chiamata alle armi e sostegno popolare alle spese di guerra, aveva un contraltare nella satira politica: vietate e censurate, le cartoline della Danza macabra europea di Alberto Martini, montate nella proiezione immersiva ad accerchiare lo spettatore con figure deformate di politici e gerarchi militari, costituivano l'apice di distruzione e di incubo che ogni guerra rappresenta.



Da lì si sviluppava l'ultima parte del video, una sezione dal carattere "metafisico" che si distaccava dalle contingenze della Grande Guerra per ampliare la visione complessiva e indagare, piuttosto, gli effetti dei conflitti e la relazione che persone e popoli instaurano con essi. Velo di vedova di Giacomo Balla, con esplicito riferimento alla condizione del dopoguerra, lasciava spazio a opere concettuali e di critica diretta: come i camouflages delle grandi tele mimetiche di Alighiero Boetti e i collage in cui Martha Rosler affianca gli interni delle riviste patinate americane degli anni sessanta alle immagini che ogni giorno i media diffondevano dalle prime linee del Vietnam. Per tornare al nostro tempo e approdare alla guerra in Afghanistan trasfigurata e sublimata nell'opera video di Lida Abdul: dove l'aereo militare non spara più perché è ormai un relitto abbandonato e dove i bambini si stendono dopo aver fissato alla sua carcassa fili che ten-



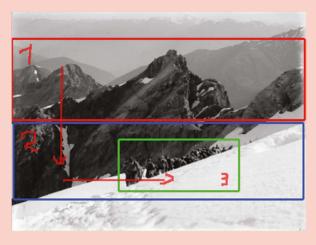
dono a turno, come a orientare il volo di un aquilone in cielo. Di fronte alla drammaticità delle immagini e delle esperienze sottese alle opere, "Conflitto" proponeva un unico video immersivo, ritenendo opportuno individuare una formulazione che



risultasse adequata sia al pubblico degli studenti che a quello adulto. Le immagini ad alta definizione, anziché essere inserite in una versione cartoon del video, su fondali disegnati e con un avatar o un character che fungesse da mediatore dei contenuti, sono state valorizzate in quanto tali e per ciò che rappresentano. Nelle diverse sezioni del video erano adottate tecniche intese a espandere il potenziale comunicativo delle opere, senza banalizzarne il significato o semplificarne la stratificazione emotiva: la scomposizione e la ricomposizione animata di un'opera di Fortunato Depero ha permesso, ad esempio, di cogliere a un tempo il soggetto rappresentato e il lavoro svolto dall'artista sulla spazialità e sull'integrazione delle prospettive di un oggetto in movimento; le onomatopee, così presenti nei dipinti e negli scritti futuristi, prendevano vita al di fuori delle opere per fluttuare nello schermo e accompagnare una narrazione audio recitata da attori professionisti; il citato collage di Rosler è stato, per portare un altro esempio, ritagliato nelle sue componenti e animato per rendere immediata e più intensa l'azione rappresentata (una casalinga armata di aspirapolvere scosta le tende di una casa dal design moderno e raffinato per mostrare dalla finestra, quasi si trovassero nel suo giardino, giovani soldati americani in prima linea nel Vietnam). Il processo narrativo per accostamento di opere e immagini, su cui si basava "Conflitto", è stato infine reso possibile ed efficace grazie ai numerosi scatti d'epoca messi a disposizione dall'Archivio Provinciale di Bolzano: la fotografia ha permesso, infatti, di integrare le immagini delle opere d'arte per raccontare esperienze e momenti altrimenti inenarrabili.

Le <u>musiche, appositamente composte da Nicola Mittempergher</u>, accompagnavano i passaggi visivi con un'espressività e un linguaggio musicale propri del nostro tempo, per favorire un forte coinvolgimento emotivo.

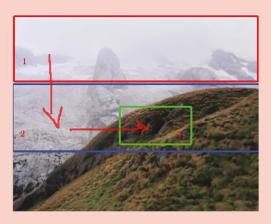




Fotografia d'archivio con marcia in alta montagna: proiezione a tutto schermo. Segue movimento lento dall'alto verso il basso (da riquadro 1 a riquadro 2). Eseguire zoom in entrata sulla stessa immagine, inquadrando i soldati sulla neve (riquadro 3).

Opera di Paola De Pietri (*Pré de Padon*, 2009): dall'immagine precedente, passare lentamente con transizione incrociata alla fotografia a colori, mantenendola a schermo pieno.





L'immagine scorre dall'alto verso il basso, inizialmente sovrapponendosi alla fotografia in bianco e nero. Eseguire il movimento dal riquadro 1 al riquadro 2 e poi effettuare zoom lento verso il riquadro 3. Effettuare zoom verso il ricovero scavato nella montagna, per sfumare progressivamente nell'immagine successiva (opera di Albin Egger-Lienz), dando l'impressione di essere entrati in un luogo chiuso.

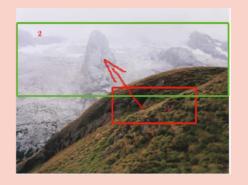
d'epoca si cancellano con effetto sfocato (riferimento al milite ignoto, alla cancellazione d'individualità negli assalti in massa della fanteria).

Passare con gradualità all'opera fotografica di Adi Nes (*Untitled*, serie "Soldiers", 1999), da proporre a schermo intero. La convivialità del momento è sospesa dalla carica riflessiva del soldato al centro: focalizzare il suo volto con uno *zoom* in entrata.



Dal volto del soldato (individualità, interiorità psicologica, consapevolezza del pericolo imminente) ritornare per qualche istante all'immagine di Paola De Pietri: stavolta effettuare uno zoom out, come a uscire dal ventre della montagna, dal rifugio, dalla compagnia dei commilitoni.











Opera di Albin Egger-Lienz (Natale degli Standschützen, 1917): collocare l'immagine al centro dello schermo, riprendendo intorno ad essa il pattern delle travi e delle assi in legno. A fianco dell'opera compaiono progressivamente immagini di soldati in momenti di riposo e di pausa dalla battaglia. I volti ritratti nelle foto

Composizione animata di *Paesaggio guerresco* di Fortunato Depero

Animazione: sfruttare le linee e i colori della *palette* dell'opera per creare un gioco di forme e cromie sullo schermo, mentre l'immagine precedente va in dissolvenza. Gli elementi andranno a ricomporsi, al centro, mostrando in tal modo l'opera di Depero.

Due diversi tipi di movimento:

- 1) ritagliare interi elementi grafici dalla figura e farli schizzare contemporaneamente lungo tutto lo schermo;
- 2) piccole aree di colore (possono essere triangoli, rettangoli o quadrati) si muovono lungo tutto lo schermo piuttosto caoticamente seguendo le linee e i movimenti dei tratti dipinti dall'artista.

Sovrapposizioni di piani, linee, colori. Le linee dinamiche dell'opera, muovendosi, ricostruiscono l'immagine del dipinto. Da quel momento zoom in, verso il centro dell'opera, che si allarga in tutto lo schermo dissolvendo.













Fortunato Depero

Paesaggio guerresco, 1916
olio su cartone, 64 x 92,5 cm

MART 8800, VAF 2158; ex VWF 3573

MART - Museo di arte moderna e contemporanea di Trento e Rovereto
Collezione VAF-Stiftung, neg. VWF 3573

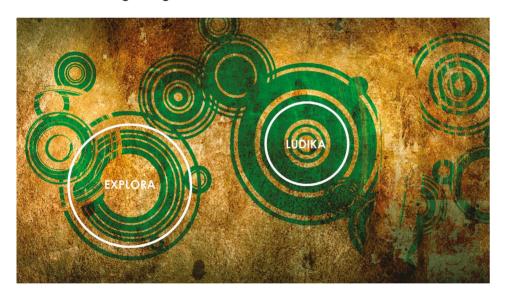
Crediti fotografici: MART, Archivio fotografico e Mediateca



INTERAZIONE E APPROFONDIMENTO

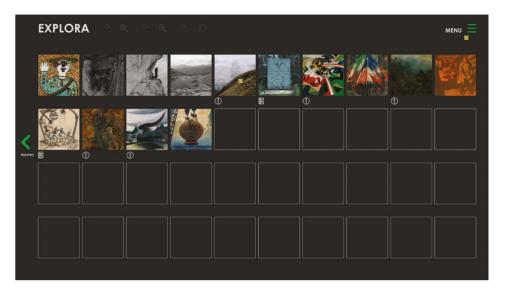
3.2 TAVOLI MULTI-TOUCH - EXPLORA E LUDIKA

La sezione di approfondimento di "Conflitto" si componeva innanzitutto di due tavoli *multitouch* dotati dello stesso *software*, strutturato in due sezioni principali: EXPLORA e LUDIKA, dedicate rispettivamente alla consultazione di contenuti e al *gaming*.



EXPLORA

Pensato come piattaforma dove ritrovare tutte le immagini in alta definizione delle opere d'arte presentate nella videoproiezione immersiva, EXPLORA ne riuniva le miniature in una schermata iniziale di accesso.





Lì era possibile selezionarle singolarmente, facendole apparire in sovraimpressione sullo sfondo e in dimensioni maggiori, adeguate alla visualizzazione complessiva dell'opera. A quel punto si poteva interagire con l'immagine ingrandendola, ruotandola o spostandola per mostrarne i dettagli a un altro utente. Ogni opera era corredata della didascalia completa e permetteva, tramite un'apposita icona, di accedere a un ulteriore livello con informazioni e contenuti specifici sull'artista, sul progetto da cui era nata, sulla tecnica di realizzazione, sulla corrente artistica di riferimento.

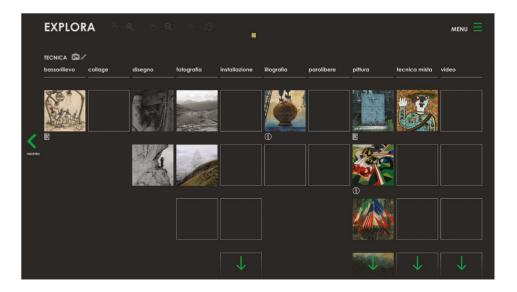




L'inserimento di termini in evidenza permetteva di mettere in luce connessioni e aperture tematiche che andavano a completare la lettura con brevi definizioni di termini tecnici e con elementi riguardanti il contesto storico, il rapporto con altri artisti (fondamentale nel caso dei maestri del Futurismo) e il confronto con immagini d'epoca. Tali contenuti erano accessibili attraverso finestre *popup*, nel caso fossero brevi e disgiunti da altre schede, oppure rimandavano direttamente a un'altra schermata di approfondimento, in maniera non dissimile da una struttura ad albero o da un ipertesto. Questa struttura era pensata per risultare il più possibile flessibile alla consultazione e reattiva alla curiosità dell'utente.



Per lo stesso motivo, le miniature delle opere nella schermata iniziale di EXPLORA erano riordinabili e raggruppabili attraverso due tipi di filtri: quello tematico e quello per tecnica artistica. Nell'elaborazione del percorso, a ogni opera erano associati uno o più tag, che costituivano i parametri di selezione applicata dai filtri. Dopo l'esperienza del video circolare, l'utente aveva così la possibilità di rivedere le opere in ordine diverso e secondo una logica che era libero di scegliere autonomamente. Il filtro tematico, relativo al soggetto delle opere, prevedeva tre gruppi: uomini (per lo più



opere contenenti figure umane o ritratti), terra (opere connotate dalla prevalenza dell'elemento paesaggistico), macchine (dipinti o fotografie con al centro le macchine, la meccanicità). Il filtro per tecnica artistica agiva sulle opere suddividendole a seconda che fossero state realizzate con fotografia, collage, video, pittura, tecnica mista, "parolibere", musica, installazione, bassorilievo, disegno, litografia. All'interno di ogni raggruppamento era riproposto in maniera implicita l'ordine cronologico, utile alla fruizione e per cogliere evoluzioni e cambiamenti negli stili e nelle correnti.

LUDIKA

La sezione consisteva in un gioco in stile "gioco dell'oca" composto di una griglia di caselle, ognuna corrispondente a un'interazione o a un quiz. La dinamica di gioco prevedeva che l'utente potesse avanzare o retrocedere passo passo, nel caso di risposta corretta o errata. Per rendere più avvincenti le sessioni di *gaming*, la selezione dei giochi non era libera ma vincolata al progressivo completamento di un percorso a spirale in cui i singoli giochi venivano svelati automaticamente uno dopo l'altro, obbligando l'utente a fornire la giusta soluzione per poter procedere.

Le dodici categorie di gioco realizzate spaziavano da quelle più classiche, come *puzzle* e *memory*, semplici quanto funzionali a stimolare l'osservazione dei dettagli delle opere, ad altre ideate ad hoc in relazione al tema di "Conflitto". Prendendo spunto da elementi visivi e da concetti presenti nelle opere stesse, si invitavano ad esempio i bambini a riflettere sul livello di caos e rumore ispirati da un'immagine, oppure sulla temperatura a essa attribuibile osservando i colori e la loro disposizione.



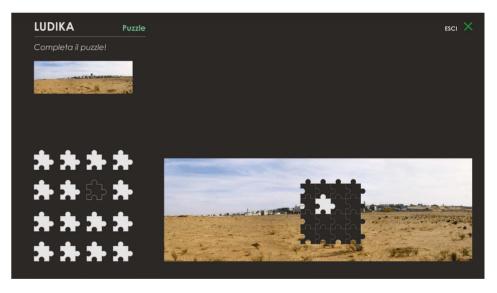




IMMAGINE DENSA - <u>ALBERTO BREGANI</u>, *LA GUERRA BIANCA* - *CRESTA LARES*



Alberto Bregani

La Guerra Bianca - Cresta Lares / Cavento dal Ghiacciaio della Lobbia, 2013 stampa fotografica su pvc light, 300 x 600 cm

MART 9067, neg. 11082

MART - Museo di arte moderna e contemporanea di Trento e Rovereto

Crediti fotografici: MART, Archivio fotografico e Mediateca

Il fotografo Alberto Bregani ha impiegato due anni per ripercorrere alcuni dei tratti più significativi dei 520 chilometri del fronte occidentale trentino, da Passo Tonale alla Marmolada, dalle rive del Lago di Garda sino agli oltre 3.400 metri del Corno di Cavento nel Gruppo dell'Adamello. Lo scopo, quello di realizzare una campagna fotografica, rigorosamente in bianco e nero su pellicola, seguendo postazioni, trincee di alta quota, baraccamenti, cunicoli e grotte, di quella che è stata rinominata la Guerra Bianca, la grande guerra combattuta in alta montagna.

Nel *blog* che ha documentato le tappe del suo pellegrinare attraverso il fronte, l'artista scrive:

"21 Ottobre 2014

Dell'attesa e di altro sentire

Fin dall'inizio del progetto, fin dai primi giorni del mio peregrinare per sentieri, cime e trincee, ho cercato di alleggerire la mente da tutte le informazioni, notizie, letture, visioni di fotografie originali riguardo questa Grande Guerra, raccolte nelle settimane e mesi precedenti. Volevo che tutto si depositasse, che venisse dimenticato così da fare poi emergere naturalmente, pian piano, la mia visione, la mia interpretazione, la mia storia, il mio sentiero. Fin da subito avevo presente il focus ovvero cosa avrei voluto dire, cosa raccontare attraverso i miei scatti: non necessariamente "dei luoghi" in modo documentaristico o didascalico, bensì, e possibilmente, "del sentire". Attraverso la fotografia portare/proporre all'osservatore qualcosa da sentire in modo profondo, dentro la propria anima, più che da vedere. Cercando di immaginare e percepire io stesso, per primo, gli stati d'animo vissuti da chi ha combattuto; sensazioni, percezioni, esperienze che ho raccolto nel tempo anche attraverso le righe di toccanti diari di guerra. E pur consapevole di viverne l'infinitesima parte rispetto a quanto vissuto dai soldati in quelle situazioni. Una fotografia, dunque, che attraverso l'assenza raccontasse di una presenza, che non guidasse da subito e dichiaratamente l'osservatore verso la sua risoluzione, ma che fosse punto di partenza per un viaggio personale dentro il luogo e dentro l'Uomo, a seconda, e di nuovo, del proprio sentire. Sentire il gelo e la battaglia per la sopravvivenza in quelle postazioni sul Cavento a oltre 3mila metri, sentire la paura di correre fuori da un camminamento posto al vento di un crinale, sentire l'angoscia dell'attesa di vedere sbucare qualcuno dalla nebbia, avendo come riparo null'altro che qualche pietra. Sentire gli accadimenti e la loro drammaticità attraverso la lettura di segni sul terreno che mai si sono rimarginati. Sentire il devastante contrasto tra la tragicità e la violenza di guesta guerra e la bellezza infinita e la pace dei luoghi dove si è svolta. Sentire."



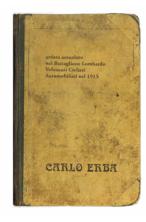
3.3 PARETE INTERATTIVA TOUCHLESS - LIBRERIA DI TRINCEA





La parete interattiva permetteva di approfondire una serie di contenuti, navigandoli e selezionandoli grazie alla lettura delle *gestures* del visitatore effettuata dal sensore Kinect. Concepita come una "libreria di trincea" in formato digitale, la postazione comprendeva sia contenuti di natura artistica che documentaria sulla vita al fronte e sulle condizioni di vita durante la Grande Guerra.

Sui ripiani di una scaffalatura in legno grezzo erano collocati oggetti di tre tipologie: libri, un atlante e una scatola. I primi consistevano in volumi, in tutto quattro, che l'utente poteva selezionare e sfogliare a distanza, per leggere estratti dei diari di guerra di Carlo Erba e Umberto Boccioni, artisti futuristi arruolatisi volontari, oppure per scoprire la poetica e gli strumenti musicali (i cosiddetti "intonarumori") del compositore futurista Luigi Russolo. Un ultimo libro era dedicato alla *Danza macabra europea* di Alberto Martini, il quale disegnò e stampò in clandestinità due serie di cartoline che, nel complesso, costituiscono un esito artisticamente elevato e politicamente pungente della satira politica alla Prima Guerra Mondiale.





Consultando l'atlante era possibile accedere a mappe e carte geografiche d'epoca, raffiguranti in varia scala le diverse zone di confine del conflitto del 1914-18. Il tool "lente d'ingrandimento", trasportato virtualmente dall'utente sopra i punti di interesse, rendeva interattiva l'esperienza e molto più accurata la visione delle carte, permettendone la lettura completa.

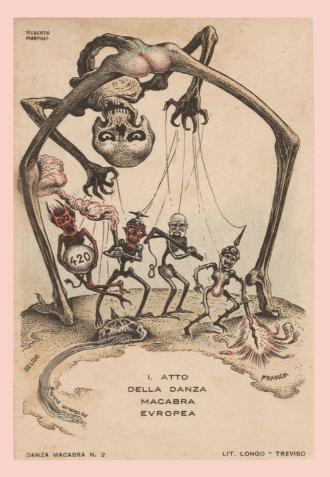
L'ultimo oggetto interattivo, una scatola in lamiera, conteneva una raccolta di riproduzioni di cartoline originali inviate dal fronte. Queste, come le mappe geografiche contenute nell'atlante, erano state selezionate nel vasto patrimonio dell'<u>Archivio Provinciale di Bolzano</u>, che conserva e digitalizza materiali e documenti di particolare interesse per la storia locale. Le car-



toline, espressione dell'urgenza di comunicare e di trovare ristoro affettivo nel rapporto con i propri cari, risultavano particolarmente interessanti per due ragioni: per la rigorosa censura a cui erano sottoposte e per ciò che vi era stampato tipograficamente, immagini idilliche molto lontane dalla realtà oppure espressione dell'ideologia patriottica e dell'odio indiscriminato per il nemico.



ESTRATTO DAL LIBRO SFOGLIABILE SU ALBERTO MARTINI



Alberto Martini

I. Atto della danza macabra europea (dalla serie Danza macabra europea), 1915
cartolina litografica, 14 x 9 cm, I serie, n. 2
Treviso, Lit. Longo
MART, Archivio del '900, fondo Sarfatti

"Per la Grande Guerra mondiale che scoppiò nel 1914, disegnai sulla pietra "La Danza Macabra Europea", cinquantaquattro piccole litografie che gli editori trevisani preferirono lanciare su carte postali, ciò che era allora di gran moda. Una prima serie di dodici piccole stampe fu sequestrata per ragioni politiche e fu poi venduta, non dall'autore, sotto il mantello" (da A. MARTINI, Vita d'artista).

 \triangleright

La Danza Macabra Europea insiste su una modalità deformante, trasformando le figure che impersonificano i poteri degli Imperi Centrali in orridi spettri e scheletri e irridendone le loro attività: le massime espressioni di potere, spirituale e temporale, Papa e Imperatore, vengono sostituiti dalle caricature di Guglielmo II e da Francesco Giuseppe (imperatori, rispettivamente, di Germania e Austria - Ungheria) e sullo sfondo vivi e morti, amici e nemici, carnefici e vittime, pacifisti e interventisti sono tutti travolti in una sola atmosfera di morte, in un solo allagamento di sangue e liquami.

Pagina interna n. 3

L'iconografia originaria della danza macabra che vedeva alternati agli scheletri, in un rigido ordine gerarchico, i protagonisti della società medievale, dal papa ai cardinali, ai vescovi, all'abate, al monaco, fino a inglobare rappresentanti della politica e della plebe, è venuta meno, ma sopravvive in Martini quello spirito di satira beffarda che discende dalle stampe antiche, da Holbein e Dürer in particolare. Nella *Danse des morts*, il ciclo di xilografie delineato da Hans Holbein a Basilea nel 1554, gli scheletri aiutavano i viventi in azioni mortali e quotidiane. Ciò che Martini desume da Holbein è l'ironia beffarda che ridicolizza i potenti della terra e che lo spinge sino al punto di proporre la figura di Francesco Giuseppe, seminudo in equilibrio su una bomba con il calice in mano e una ricca coda di pavone, come sprezzante parafrasi, anche un poco oscena, della *Nemesi* di Dürer.

Pagina interna n. 4

Del resto la *Danza Macabra Europea* anticipa fin dal 1914, con terrificante chiaroveggenza, le future oscenità di una guerra che diventerà mondiale e rimarrà atto d'accusa non più e non solo contro gli Imperi Centrali, ma contro una guerra che aveva perso qualsiasi speranza purificatrice o liberatoria.

"Man mano che il conflitto avanza, scemano le grandi raffigurazioni allegoriche della guerra, sia quelle attinte dal passato che intendevano celebrare gli atti di sacrifico e di eroismo dei combattenti, con maestose figure femminili (la Gloria, la Vittoria) che dispensano onori ai soldati morti per la patria, sia quelle che invece erano dedicate all'immagine della Morte come sovrana assoluta in un mondo senza idealità, in un desolante paesaggio privo di esseri viventi, ma al massimo popolato da cadaveri."

3.4 MONITOR LCD - LA GRANDE GUERRA DELLE DONNE; LA PROPAGANDA



La postazione video di "Conflitto" era rivolta a contestualizzare due fattori chiave della Grande Guerra: la propaganda e il ruolo attivo delle donne. A ciascuno di essi è stato dedicato un montaggio video costituito per lo più di materiale d'archivio (fotografie, documenti, cartoline, mappe) e fondato sulla narrazione recitata dei testi da parte degli stessi attori che hanno prestato le proprie voci per gli inserti parlati nel video immersivo.

"La Grande Guerra delle donne" illustrava aspetti noti e meno noti del coinvolgimento femminile nel conflitto: dal servizio prestato in qualità di infermiere e crocerossine in ospedali da campo e nelle retrovie, all'impiego massiccio della manodopera femminile nelle fabbriche che producevano beni di prima necessità e armi, oppure alla loro presenza in zone di confine per la creazione di sbarramenti di trincea. Un'importante funzione, in tutto

¹ Testi tratti da V. Farinella, *Immagini della Grande Guerra: l'Europa e l'Italia*, contenuto nel catalogo *La guerra che verrà non è la prima*, Mart - Museo di Arte Moderna e Contemporanea di Trento e Rovereto, Mondadori Electa S.p.a, Milano 2012.



ciò, era inoltre svolta dall'immagine e dall'ideale femminile promossi e diffusi a livello centrale dallo stato: ideali che attingevano ad un immaginario edulcorato di "custodi del focolare", "angeli" e "donne del soldato", che strideva fortemente con le condizioni reali di vita e le aspirazioni individuali. Un'emancipazione, quella femminile durante gli anni della Grande Guerra, dettata dalla necessità e dalla contingenza e contrastata a partire dal livello domestico, dove gli anziani rimanevano detentori del potere di decidere e amministrare.



SERVIZIO POSTALE CENTRALIZZATO

Il secondo video realizzato per la postazione nasceva come approfondimento di un tema accennato e presentato nella videoproiezione circolare, quello della propaganda. Oltre ad argomentare la pervasività degli apparati statali di influenza dell'opinione pubblica, evidente in manifesti, comunicazioni scritte e illustrate, la narrazione video analizzava anche l'effetto che ciò aveva sulla trasmissione di informazioni: la censura di lettere e telegrammi dei soldati ai propri cari. Tramite il montaggio di documenti originali, alcuni dei quali sottoposti a censura, emergevano, dall'alto, la volontà di controllare la percezione in patria delle condizioni e dell'andamento della battaglia, dal basso, la vitale urgenza di comunicare dei soldati.

Proprio con un richiamo a quest'ultima, "Conflitto" ha per l'occasione creato un "servizio di posta integrata" alla mostra che, grazie ad una convenzione postale, permetteva di scrivere e inviare gratuitamente dal Centro Trevi una cartolina fra le nove disponibili, tutte a loro volta riproduzioni di stampe originali.

3.5 VIDEOGAME PER TABLET - CACCIA ALLE OPERE



Rispetto a "Donne d'arte" e "Paesaggio a Nordest", "Conflitto" ha tralasciato l'impiego della realtà aumentata su tablet, per proporre un videogame da giocare in loco sui dispositivi in dotazione. L'idea di fondo era quella di integrare la virtualità digitale con il movimento fisico degli utenti, in questo caso bambini e ragazzi, per stimolare un maggiore apprendimento grazie all'attivazione di più sensi e capacità. La soluzione individuata è stata quella di una "Caccia alle opere", ovvero una variante della caccia al tesoro, ben conosciuta e diffusa in ambito di gaming museale e di edutainment.

Il gioco prevedeva diversi livelli e

iniziava con la consultazione della mappa della sala che ospitava la mostra: sei lucchetti, inizialmente chiusi, indicavano i punti precisi da trovare orientandosi negli spazi circostanti. Il movimento fisico che ne conseguiva, dopo la fruizione del video immersivo e l'approfondimento alle postazioni interattive, spingeva i giovani utenti ad attivare una modalità diversa di stare in mostra e di confrontarsi con i suoi contenuti. Il fatto, poi, che i tablet fossero utilizzati in coppia anziché individualmente, aggiungeva un rilevante apporto collaborativo e multiutente nella risoluzione di un compito, che era resa più frizzante dall'inevitabile sfida tra i concorrenti.



OPERE IN ESPOSIZIONE



In prossimità di ogni lucchetto, i giocatori trovavano una scritta a parete corredata di un codice. Letta la prima, inserito il secondo nell'apposita stringa software e verificata l'effettiva corrispondenza dei punti, si rendevano disponibili delle semplici interazioni sulle opere, che dovevano essere in qualche modo "svelate" (cancellando una patina che le oscurava, oppure trascinandone un angolo per portarle al centro dello schermo, e così via). Seguiva una schermata in cui l'opera, "liberata", era affiancata da un semplice quesito attinente alla scritta a parete. Sia nel caso di soluzione corretta, che errata, un feedback di gioco era accompagnato da una piccola curiosità sull'artista o sull'opera.

Le opere d'arte scelte, come i mini approfondimenti da consultare, erano implementate con un occhio di riguardo per il pubblico dei più piccoli: le immagini, selezionate per i soggetti, le forme e i colori rappresentati, e i testi di semplice interpretazione erano concepiti per fornire delle chiavi di lettura ad utenti non completamente autonomi nella consultazione dei contenuti presenti nelle altre postazioni. L'interazione di gioco prevista, tuttavia, risultava efficace anche per studenti di fascia media e superiore, proprio per il suo carattere dinamico e fisico.



L'opera originale che, dal principio fino al termine della mostra, ha completato e arricchito "Conflitto" è stata In transit di Lida Abdul. Presente con alcuni fotogrammi nella parte conclusiva del video immersivo, l'opera video era visibile nella sua interezza in un ambiente dedicato, una sala cinema allestita per accogliere circa 25 persone. La decisione di esporre un'opera contemporanea (In transit è datata 2008) era motivata da diverse ragioni: equilibrare da un punto di vista visivo e storico artistico la forte presenza di opere e immagini create nel primo quarto del Novecento, come i lavori dei Futuristi e le fotografie d'archivio; rilanciare l'approccio adottato

dal video immersivo, richiamando la sensibilità dei visitatori al confronto con l'epoca attuale e con i conflitti che la stanno segnando. Da quest'ultimo punto di vista, la conclusione della visita alla mostra doveva propriamente



avvenire con un'opera recente, capace di reinserire il fruitore nel flusso della propria quotidianità, nel traffico di immagini e notifiche che ogni giorno sono trasmesse dai *media*: l'opera di Abdul riusciva, in altri termini, a riconnettere alla realtà attuale e, allo stesso tempo, a valorizzare l'esperienza visiva delle opere presentate rilanciandone l'interpretazione critica e l'analisi simbolica. Il linguaggio video, d'altra parte, ben si prestava sotto ogni profilo a questa funzione, rompendo con la fissità di tutte le altre immagini selezionate e completando la visita con una narrazione a sé stante, permeabile a interpretazioni diversificate, in quanto poetica e aperta all'attribuzione di molteplici significati esistenziali.

In una seconda fase della mostra, la sezione espositiva è stata integrata con due ulteriori opere, in prestito dal museo MART. Si è trattato di *Lacerazione* (1961) di Pierluca degli Innocenti e *L'uomo di Hiroshima* (1958) di Roberto Crippa. Entrambe dotate di un'evidente presenza fisica e materica, garantita nel primo caso dalla lavorazione dell'acciaio nero e dalla creazione di aggetti e curvature, nel secondo dalla disgregazione corporea e molecolare in atto sulla figura umana plasmata nel bronzo, le opere hanno aggiunto una dimensione quasi tattile e di forte tangibilità al percorso di visita.

L'elemento video, immateriale, dell'opera di Lida Abdul ha trovato equilibrio e complementarietà nella riflessione materica di Pierluca degli Innocenti e Roberto Crippa. Allo stesso tempo la narrazione, scritta o per immagini, e il fattore corporeo, sui quali il video immersivo puntava nel suo sviluppo, emergevano anche a livello espositivo come elementi di fondamentale rilievo per tematizzare i conflitti di ieri e di oggi.



Roberto Crippa

L'uomo di Hiroshima, 1958

bronzo, 83 x 26 x 10 cm

MART 3286, VAF 1256, ex VWF 3810

MART - Museo di arte moderna e contemporanea di Trento e Rovereto
Collezione VAF-Stiftung, neg. VAF 1256

Crediti fotografici: MART - Archivio fotografico e Mediateca



3.6 IN TRANSIT DI LIDA ABDUL



Lida Abdul, *In Transit*, 2008 film 16 mm trasferito su DVD, 4' 55" Courtesy l'artista e Giorgio Persano Gallery, Torino

Memoria e oblio, rovine e macerie, distruzione e rinascita sono al centro della ricerca di Lida Abdul. Con un linguaggio insieme realistico e simbolico, capace di coniugare poesia e drammaticità, l'artista rappresenta un Afghanistan martoriato, segnato da invasioni violente e regimi totalitari, un paese a cui è stato tolto tutto ma che tenta comunque di proiettarsi verso il futuro.

Nelle rievocazioni che Abdul fa della sua terra, non c'è sangue né violenza. Opera singolare che, pur nel rinvio sistematico a un contesto bellico, non mostra mai azioni militari, esplosioni, morti o feriti, ma cerca piuttosto di captare poeticamente la vita di un popolo che si trova ad affrontare un avvenimento terribile, sprovvisto degli strumenti necessari per comprenderlo. Al centro della sua riflessione è posta la rovina architettonica, che assurge al ruolo di metafora della memoria. Spesso protagonisti dei film di Abdul sono i bambini, "i più sensibili e gli esseri più resistenti", incarnazione di una speranza nel futuro. *In Transit*, 2008, parzialmente ispirato a *Il*

colore del melograno di Parajanov, ne mostra un gruppo che gioca presso la carcassa di un aereo sovietico abbattuto e da tempo abbandonato. Sembra che stiano cercando di ripararlo, riempiendo i fori dei proiettili con del cotone idrofilo, e anche di legare ad esso delle corde per tentare di farlo librare in volo come si farebbe con un aquilone.

L'immagine del velivolo semidistrutto e crivellato da innumerevoli fori di proiettili assomiglia a un corpo ferito. Forse un'allusione al corpo martoriato del paese. Forse un doloroso ricordo dell'invasione sovietica che dovrebbe essere rimosso. Forse un equivalente meccanico delle rovine architettoniche care ad Abdul, forse la cura che gli riservano i bambini potrebbe essere equiparata all'azione dell'artista che dipinge di bianco le macerie. Forse. ²

Here I wanted to film children because in some sense they represent a kind of fantasy world - they are willing to forget a little in order to move forward, something their parents' generation is less capable of. The children approach the theme of violence by disarming it through playfulness.

Ho voluto filmare i bambini perché rappresentano in un certo senso una sorta di mondo di fantasia - Sono disposti a dimenticare un po' per andare avanti, cosa che la generazione dei loro genitori è meno in grado di fare. I bambini si avvicinano al tema della violenza disarmandolo attraverso la giocosità.

Lida Abdul



2 Testo tratto da: SARETTO CINCINELLI, La guerra inter-detta, in La guerra che verrà non è la prima, 2014, Mart, Mondadori Electa Spa, Milano, pp. 150-151.



INCONTRI DI APPROFONDIMENTO

3.7 APPUNTAMENTI CON ESPERTI, ARTISTI E STORICI DELL'ARTE

L'anniversario del primo conflitto mondiale ha fornito lo spunto per una riflessione complessiva sul tema del conflitto nell'arco temporale di un secolo, effettuata assumendo una chiave di lettura più antropologica che storica in senso stretto e con principale riferimento ai contesti e agli aspetti culturali: un programma di percorsi di approfondimento tematico, fra teatro, letteratura, storia, arte e psicologia, ha sviluppato il tema del conflitto in diverse declinazioni e sotto varie luci.



Sanguinare inchiostro

Colloquio tra antropologia e scrittura con Andrea Castelli, attore e regista teatrale, Alessandra Limetti, collaboratrice del quotidiano Alto Adige ed esperta di teatro, e Maurizio Gnerre, ordinario di etnolinguistica presso l'Università L'Orientale di Napoli.

Conflitto e trauma di guerra

Intervento di Quinto Antonelli, storico e ricercatore, e proiezione del documentario *Scemi di guerra*. *La follia nelle trincee* (Enrico Verra 2008). In collaborazione con la Fondazione Museo Storico del Trentino.

"La Guerra che verrà non è la prima"

Incontro con Nicoletta Boschiero, MART.

La Grande Guerra sul grande schermo

Presentazione della mostra omonima, a cura di Giuseppe Ferrandi, direttore della Fondazione Museo Storico del Trentino.

Pop gaming. I videogiochi nella nostra cultura

Incontro con Costanzo Colombo Reiser e Flavio Pintarelli, consulente di comunicazione digitale.

Voci nella tempesta

In collaborazione con il Teatro Stabile di Bolzano, incontro con la regista e autrice Elena Marino, Annamaria Cascetta (Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano) e Alessandra Limetti.

L'occhio che uccide

Incontro con Massimiliano Coviello, semiologo presso l'Università di Siena e autore del volume "Testimoni di guerra. Cinema, memoria, archivio", e Flavio Pintarelli.

Il repertorio corale della Grande Guerra

Analisi dei testi delle canzoni di guerra nate sui diversi fronti del Primo Conflitto Mondiale. In collaborazione con la Federazione Cori dell'Alto Adige.

Le donne nel cinema. Appunti per una ricognizione

Intervento di Micol Cossali, co-curatrice della sezione "Sala di comando" nella mostra "La Grande Guerra sul grande schermo". In collaborazione con la Fondazione Museo Storico del Trentino.

Giocare il conflitto. Videogioco e guerra

Incontro con Filippo Lorenzin, giornalista e critico d'arte contemporanea, e Flavio Pintarelli.

Pellicole in guerra

Intervento di Giuseppe Ferrandi, direttore della Fondazione Museo Storico del Trentino.

Il conflitto tra padri e figli nella letteratura del '900

Raffaele Donnarumma, docente di Letteratura italiana contemporanea all'Università di Pisa, in dialogo con Giovanni Accardo, docente di Lingua e letteratura italiana al Liceo "G. Pascoli" di Bolzano.

Anselmo Bucci e Albin Egger-Lienz. Cronache dipinte di due pittori al fronte

Intervento di Daniela Ferrari, co-curatrice di "Conflitto", e Alessandra Tiddia, storica dell'arte, MART.

Cinema Finis Austriae - La guerra combattuta e la sua rappresentazione

Conferenza di Luca Giuliani, responsabile dei progetti culturali della Cineteca del Friuli e direttore della cineteca del Museo nazionale del Cinema di Torino.

Raccontare i conflitti

Incontro con Angelo Ferracuti, reporter e scrittore, nell'ambito del percorso letterario a cura di Giovanni Accardo.

Turismo e guerra

Presentazione della mostra temporanea "Turismo & guerra", presso il Museo provinciale del turismo Touriseum a Merano.

Quatuor pour la fin du temps (1941) di Olivier Messiaen

Intervento del musicologo Marco Uvietta, Università di Trento, ed esecuzione dal vivo del *Quatour pour la fin du temps* a cura del Conservatorio "C. Monteverdi" di Bolzano.

Fotografi(e) in conflitto

Inaugurazione della mostra curata dall'Archivio Provinciale di Bolzano e conferenza di Alessandro Campaner, responsabile dell'Archivio fotografico.

"Wozzeck" (1925) di Alban Berg

Conferenza di Daniela lotti, musicologa e docente presso il Conservatorio "C. Monteverdi" di Bolzano.

Sinti in Italia. Dalla Prima Guerra Mondiale alle deportazioni

Incontro con lo storico Luca Bravi, ricercatore presso l'Università di Firenze, e Radames Gabrielli, presidente dell'Associazione Nevo Drom. In collaborazione con l'Associazione Nevo Drom.

"L'histoire du soldat" (1918) di Igor Stravinskij

Presentazione del progetto e del cd dell'opera eseguita dall'Ensemble Konkonsort con Luigi Maio, a cura di Heinrich Unterhofer, direttore del Conservatorio "C. Monteverdi" di Bolzano.

Traumi e vittime nella letteratura contemporanea

Intervento di Daniele Giglioli, Università di Bergamo, a cura di Giovanni Accardo.

La storia dell'arte nelle esperienze e nei ricordi di un suo cultore

Conversazione di Gianni Contessi, Università di Torino, con Sandro Scarrocchia, Accademia Brera, Bergamo. In collaborazione con MART.

"Ignoto"

Incontro con l'artista Andrea Facco e Daniela Ferrari, curatrice, MART.



Andrea Facco
Monumento alla pittura n.1, 2009
acrilico su tela, 120,5 x 160,5 x 4,5 cm
MART 8762, VAF 2278, ex VWF 3232
MART, Museo di arte moderna e contemporanea di Trento e Rovereto
Collezione VAF-Stiftung, neg. VAF 2278
Crediti fotografici: MART - Archivio fotografico e Mediateca



COLLABORAZIONI E PARTNERSHIP

Team curatoriale

Daniela Ferrari, MART - Museo di arte moderna e contemporanea di Trento e Rovereto Paolo Fenu Nicola Mittempergher

Voci narranti

Benedetta Conte, Dario Spadon - Cooperativa teatrale Prometeo, Bolzano

Musiche

Nicola Mittempergher

Concetto di allestimento

Claudia Polizzi Studio, Graphic design & Visual communication

Grafica

Paolo Fenu

Allestimento

Novum cooperativa sociale, Bolzano

Prespaziati e stampa

SchriftArt Srl, Bolzano

Mediazione didattica

Paolo Fenu e Nicola Mittempergher

Collaborazioni istituzionali

Archivio provinciale di Bolzano
Biblioteca provinciale italiana Claudia Augusta (percorso bibliografico)
Federazione Cori dell'Alto Adige
Fondazione Museo Storico del Trentino

MART - Museo di arte moderna e contemporanea di Trento e Rovereto Teatro Stabile di Bolzano Touriseum, Merano

Opera in mostra

In transit di Lida Abdul, *2008*, *Courtesy* l'artista e Giorgio Persano Gallery, Torino

Diritti per le immagini

Archivio fotografico MART Alberto Bregani, Milano Adi Nes, Tel Aviv Collezione Gruppo Intesa San Paolo

Fondazione MAXXI, Roma

Fondazione Museo Storico del Trentino

Galleria Raffaella Cortese, Milano

Galleria Giorgio Persano Gallery, Torino

Galleria Laveronica Arte contemporanea, Modica

Museo Centrale del Risorgimento Italiano, Roma

Museo Civico Bolzano - Società del Museo

Museo dell'Aeronautica Gianni Caproni, Trento

Soprintendenza per i Beni Storici, Artistici ed Etnoantropologici per le Pro-

vince di Venezia, Belluno, Padova e Treviso, Venezia

Wolfsoniana, Fondazione regionale per la cultura e lo spettacolo, Genova

Sviluppo software

Asteria Multimedia S.r.l., Trento Larixpress, Bolzano Plasmedia web, animation & video solutions, Foligno

IMMERSIONE

4.1 PROIEZIONE CIRCOLARE - TEMPO & DENARO

4. TEMPO & DENARO

maggio 2016 - maggio 2017

Team curatoriale

Antonella Sbrilli e Maria Stella Bottai con la collaborazione di Paolo Fenu Nicola Mittempergher



"Tempo e denaro sono due presenze avvolgenti e a volte ingombranti, che danno ritmo e peso alla vita quotidiana dei singoli e delle collettività. Nel corso dei secoli gli artisti si sono espressi su questi due grandi temi, a volte concentrandosi soltanto su uno, a volte mescolandoli - come si può vedere ad esempio in una delle opere in mostra, raffigurante una candela che si consuma mentre un cambiavalute conta i denari.

Nell'arte contemporanea il tempo entra nella natura stessa di molte opere: come video e *performance*, che hanno una durata precisa e spesso affrontano argomenti collegati al valore del lavoro, dello scambio e del tempo stesso. È un dato di fatto, poi, che molte opere aumentano di prezzo con il passare del tempo, mentre alcuni artisti contemporanei giocano proprio con il meccanismo dell'attribuzione del valore finanziario alle loro opere.

Nei ritmi sempre più incalzanti della società connessa H24, nelle esperienze delle Banche del Tempo, nelle crisi finanziarie, nel risparmio delle famiglie e nella diffusione della moneta elettronica, tempo e denaro sono sempre più in relazione fra di loro, e noi con loro."

Antonella Sbrilli, Maria Stella Bottai

"tempo & denaro" è nata in parallelo a una mostra inaugurata nello stesso periodo presso il MACRO - Museo d'Arte Contemporanea di Roma, intitolata Dall'oggi al domani. 24 ore nell'arte contemporanea (30.04 - 02.10.2016). Il trait d'union fra le due iniziative era costituito da Antonella Sbrilli, co-curatrice di entrambe le esposizioni. La mostra presso il MACRO di Roma, rivolta a indagare il tema del tempo con un focus sulle 24 ore, sull'arte contemporanea e dunque anche sulla società odierna, ha costituito uno spunto e un complemento ideale per lo sviluppo di "tempo & denaro", la cui idea era riferita fin dal principio a uno spettro tematico e a un arco temporale e storico-artistico più ampi. Due mostre, dunque, parzialmente affini per contenuti e molto diverse per i metodi adottati ma di fatto, per dirla con le curatrici, "due facce della stessa medaglia". Ciò si è riflesso innanzitutto sulla composizione del video immersivo di "tempo & denaro", e ha avuto poi una rilevanza centrale anche per la realizzazione del software in realtà virtuale (VR), come si vedrà nella parte dedicata.

Il video immersivo di "tempo & denaro" ha condiviso alcune scelte curatoriali con la mostra "Dall'oggi al domani", limitatamente al periodo e al tema considerati, per integrarle con riferimenti al lungo corso della storia dell'arte e ai legami con l'elemento del denaro e della finanza. La selezione delle opere, a differenza delle precedenti edizioni, non si è spinta fino all'arte antica, bensì ha trovato nel Rinascimento il termine di paragone e il riferimento del binomio trattato. "Fin dal Rinascimento gli artisti hanno sempre preso in considerazione entrambi i temi - affermano le curatrici - considerando i valori a essi intrecciati e rappresentandoli nelle loro opere. Forse si sono concentrati di più sul tempo che non sul denaro, sebbene anche al denaro si guardasse con attenzione, in particolar modo nei paesi protestanti. In alcuni casi, poi, queste due coordinate si incontrano all'interno della stessa opera." Visto il modo diversificato e non uniforme in cui tempo e denaro sono raffigurati nei lavori degli artisti considerati, il video immersivo è stato strutturato in diverse sezioni: Domani è un altro oggi; Tempo denaro finanza; Tempo lavoro denaro; Lavoro a giornata. Dall'alba al tramonto; Lavoro a giornata. Grattacieli che spuntano in pochi giorni; Lavoro a giornata, lavoro e giornate, opere e giorni; Opere d'arte: valore nel tempo; Denaro icona valore. Questo ventaglio di argomenti e visioni può essere condensato in

una formula suggestiva adottata per comunicare l'iniziativa: dalla rotazione dei pianeti al ticchettio delle lancette / dal cambio della moneta ai flussi finanziari / dal Rinascimento all'arte contemporanea.













142 - tempo & denaro Nel cerchio dell'arte - 143

Ogni sezione era, dunque, dedicata a suggerire una sfaccettatura dell'argomento presentato, quasi si trattasse di un problema o di un concetto da scomporre e analizzare argomentandone gli aspetti, per essere reso nella sua complessità. Una complessità quanto mai reale e quasi tangibile, poiché riguarda da vicino la vita di ogni persona. E proprio questa idea di prossimità, di possibile vicinanza ad argomenti intimi alla sfera personale di ognuno, ha spinto ad arricchire il video con elementi che fanno parte della nostra quotidianità, come il cinema e la musica pop. Ciò ha permesso in sostanza di rompere fin dall'inizio – con l'inconfondibile ticchettio di "Time" dei Pink Floyd – la barriera che spesso separa lo spettatore passivo dall'utente cognitivamente ed emotivamente partecipe della fruizione, e di svolgere una narrazione informale ma allo stesso tempo precisa.

Dalle opere dei fiamminghi a Andy Warhol, per arrivare fino a William Kentridge passando per Masaccio e le *performance* di Teching Hsieh e Cesare Pietroiusti, il percorso video raccontava le riflessioni degli artisti, il loro modo di percepire, di sentire, di vedere il tempo e il denaro nell'epoca in cui sono vissuti o vivono. Il metodo dell'accostamento "parlante" di immagini, avvicinate visivamente senza appesantire l'occhio con testi scritti e l'orecchio con spiegazioni audio prolisse e didascaliche, ha permesso di raffrontare opere anche molto differenti per stile ed epoca di riferimento, senza chiudersi nel vincolo di un andamento cronologico a ritroso. Il famoso e preziosissimo teschio incastonato di diamanti di Damien Hirst (*For the love of God*, 2007) lasciava ad esempio spazio, con un effetto di sovrapposizione e *morphing*, a quello dipinto da Vincent Van Gogh nel 1887, per indurre una riflessione sul tempo e sul valore degli artisti stessi, del loro destino e delle loro quotazioni.





Come accennato, oltre alle opere d'arte visive il video ha chiamato in causa la musica e il cinema, ossia le icone contemporanee della nostra società, fornendo un insieme eterogeneo di suggestioni, idee, stimoli. Anche in questo caso, le scelte hanno abbracciato generi e periodi diversi, sia per la loro assonanza con le singole opere d'arte presentate o con il sotto-tema argomentato, sia per incontrare il gusto di un pubblico molto ampio. Per "tempo & denaro", come per "Conflitto", è stato infatti realizzato un unico video immersivo adatto a un pubblico eterogeneo: spaziare da estratti senza tempo di un film di Totò (Signori si nasce) al Charlie Chaplin di Tempi Moderni, da Una poltrona per due a La grande bellezza e a un videoclip di Malika Ayane (Senza fare sul serio), o ancora dai già menzionati Pink Floyd a Joni Mitchell, ha di certo permesso a ognuno di riconoscersi, sentirsi coinvolto e incluso nei temi presentati.

Quale reazione più entusiasta ci si potrebbe aspettare da parte di una classe di studenti di fronte a un'opera di Giacomo Balla (*La giornata dell'opera-io*, 1904), se non il canto in coro dei versi e del ritornello di *Sono un eroe* di Caparezza, che ne accompagnava la proiezione a tutto schermo?





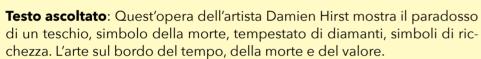
STORYBOARD - TEMPO & DENARO

SEQUENZA "OPERE D'ARTE: VALORE NEL TEMPO"

Testo scritto (color oro su fondo nero): Opere d'arte: valore nel tempo **Musica:** Mentre sfuma la musica di Malika Ayane, schermo nero e inizio nuova sequenza.





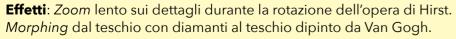


Musica: Fondo sonoro omogeneo.















Per avere corrispondenza fra i soggetti, ruotare specularmente l'opera di Van Gogh sull'asse verticale e, una volta effettuato il *morphing*, riportare l'opera alla sua disposizione originale facendola ruotare su se stessa.

Testo ascoltato: Un artista come Van Gogh ha raggiunto il successo solo dopo la sua morte.

Testo scritto: Da La migliore offerta (2013), di Giuseppe Tornatore

Effetti: Clip con l'asta da inserire per intero.

In chiusura, effetto di vocìo di casa d'aste che sfuma verso lo schermo nero.



Effetti: Dopo il *morphing*, nel momento in cui il teschio di Van Gogh è stabile, parte la clip del film *Vincent & Theo* di Robert Altman, con la scena dell'asta record del suo dipinto *I girasoli* (1888).

Testo scritto: Londra, 30 marzo 1987:

il quadro *I Girasoli* di Van Gogh

viene venduto all'asta per 22.500.000 sterline, pari a circa 52 miliardi.

Da Vincent & Theo (1990), regia di Robert Altman.

Effetti: Il quadro compare mentre sfuma la scena dell'asta dal film di Altman.

In grafica, cartellini con i prezzi del dipinto a distanza di un secolo:

1888: 0

1987: circa 30.000.000 di euro attuali

Zoom sulla firma



INTERAZIONE E APPROFONDIMENTO

4.2 TAVOLI MULTI-TOUCH - EXPLORA E LUDIKA



I tavoli *multi-touch* hanno costituito anche per l'edizione "tempo & denaro" la principale postazione per l'approfondimento dei contenuti, con alcuni cambiamenti rispetto ai *software* elaborati in precedenza. La struttura di base, suddivisa nelle due macro sezioni EXPLORA e LUDIKA, è stata innanzitutto ottimizzata per la multiutenza, che permetteva fino a quattro utenti di interagire contemporaneamente.

Ciò vale in particolar modo per EXPLORA, che replicava su ciascun lato dell'interfaccia la medesima barra di accesso ai contenuti. La condivisione della superficie di visualizzazione, pur comportando dei limiti nella quantità di materiale caricabile, portava con sé un interessante aspetto collaborativo

che stimolava alla condivisione di testi e immagini, tutti zoomabili, spostabili e orientabili a piacere dagli utenti. Scorrendo le quattro icone presenti in ogni barra di interfaccia, si poteva accedere ad altrettante aree, composte di immagini, testi e video. GALLERY dava accesso a tutte le immagini HD delle opere presenti nell'esperienza immersiva, complete di didascalie e brevi informazioni sull'artista. Un maggiore livello di approfondimento era disponibile per una selezione di circa dieci immagini, nella sezione "immagini dense": oltre a un inquadramento generale dell'artista, della tecnica impiegata e della corrente di riferimento, i pin (piccole icone grafiche) inseriti in corrispondenza di determinati dettagli garantivano accesso a informazioni sugli elementi iconografici più significativi per la lettura dell'opera.



La scelta di una forma più distribuita, più *smart*, dei testi, suddivisi in cinque o sei *pin* per immagine anziché accorpati in un'unica schermata, ha permesso sia una migliore esperienza da parte dell'utente che una fruizione più conforme alle modalità di lettura attuali. Il visitatore, libero di scegliere quale dettaglio scoprire, veniva in definitiva maggiormente incuriosito a osservare e conoscere l'opera.

EXPLORA proponeva, inoltre, la visione delle singole scene cinematografiche inserite nel video immersivo e la consultazione di ulteriori materiali testuali. Questi ultimi comprendevano: la versione digitale del catalogo della mostra partner *Dall'oggi al domani. 24 ore nell'arte contemporanea* presso il MACRO di Roma; una bibliografia ricca di spunti di lettura in ambito letterario, artistico e filosofico; la rubrica "La citazione del giorno", che riproponeva quotidianamente un brano letterario contenente al suo interno la



data del giorno, rilanciandolo direttamente dal *blog* <u>www.diconodioggi.it</u>, curato da Antonella Sbrilli.

La sezione LUDIKA, in maniera analoga agli sviluppi delle edizioni precedenti, era costituita da un'area dedicata al *gaming* e ad attività ludiche. Una griglia composta di tessere, ognuna riportante al centro titolo e icona esplicativa, dava accesso a dodici interazioni ispirate alle opere e ai temi del percorso. Ai giocatori era, ad esempio, richiesto di provare a indovinare la cifra con cui sono state battute all'asta opere di artisti ormai celebri, associando il cartellino con il "prezzo" all'immagine del dipinto o, ancora, di trasformare il corrispettivo di vendita de *I Girasoli* di Van Gogh in quantità di sale (in antichità, questa era la moneta con cui veniva pagato il lavoro, da cui "salario") a 80 centesimi al kg. Oltre a interazioni più classiche, un gioco era poi dedicato al concetto di tempo e alla sua misurazione all'epoca di Internet e della connessione H24: all'utente era in questo caso chiesto di convertire l'ora attuale in *beats*, l'unità di misura internazionale del tempo proposta da Swatch, trascinando un cursore nella corrispondente posizione di una barra graduata.



4.3 PARETE INTERATTIVA - SOCIAL TAGGING

Tempo Orologio Ritmo
Denaro Passaggio Giudizio
Allegoria Valore Economia
Società Bellezza Finanza
Movimento Scambio Durata



Una nuvola di termini e concetti riguardanti arte, tempo, denaro, fra i quali scegliere quelli ritenuti più appropriati per descrivere un gruppo di opere selezionate: "Social tagging" era di fatto un'esperienza collaborativa che intendeva stimolare gli utenti a ingrandire le immagini e confrontarsi per decidere quali termini fossero secondo loro più azzeccati. All'invio della combinazione, il software restituiva in tempo reale la stima aggiornata di tutte le scelte inviate fino a quel momento; proseguiva così, idealmente, il confronto e la riflessione collettiva con gli altri visitatori, con le loro percezioni delle opere e degli argomenti trattati. Dal punto di vista hardware, l'applicazione era accessibile su un monitor touch-screen a 75" di nuova concezione. Le dimensioni dell'interfaccia e il riconoscimento fino

a dieci tocchi simultanei permettevano l'interazione di due o più persone contemporaneamente, garantendo un'effettiva esperienza collaborativa. L'intuitività delle *gestures* richieste, del tutto simili a quelle tipicamente impiegate per l'utilizzo di dispositivi come *tablet* e *smartphones*, ha inoltre contribuito a rendere la postazione maggiormente accessibile a un pubblico più ampio e vario.

4.4 MONITOR LCD - INTERVISTE AGLI ARTISTI

4.5 VIDEOGAME PER TABLET - ASTA LA VISTA

La postazione permetteva di conoscere meglio l'opera e le idee di tre artisti contemporanei, intervistati in brevi video prodotti da istituzioni che in passato hanno esposto i loro lavori, oppure ospitato le loro performance. Poter vedere l'autore di un'opera, ascoltarlo raccontare il proprio lavoro e gli aneddoti legati alla sua creazione, costituisce di certo un elemento che lo rende più vicino al fruitore, superando distanze difficili da abbattere per gli artisti più lontani nel tempo. Così è stato per Damien Hirst e la sua discussa opera For the love of God, per Teching Hsieh e la performance (ripercorsa nella retrospettiva One Year Performance 1980-1981) che per un anno intero l'ha visto timbrare il cartellino di presenza a ogni scadere di ora nell'appartamento in cui viveva; per finire con Cesare Pietroiusti e la performance Money Watching del 2007, che sfida il pubblico a osservare senza distogliere lo sguardo la banconota esposta per un tempo stabilito, donandola al suo scadere.



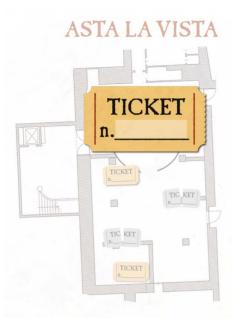
Asta la vista, l'app utilizzabile onsite sui tablet in dotazione, riprendeva la struttura di base della caccia al tesoro declinandola con aspetti e caratteristiche mutuati dal mercato dell'arte. Consultando la mappa degli spazi di mostra, i giocatori potevano avvicinarsi a sei luoghi "fi-



sici", in corrispondenza dei quali trovavano un breve testo descrittivo e il codice di accesso per sbloccare la relativa asta. A quel punto un conto alla rovescia scandiva il tempo per rendere più difficile la decisione: la descrizione appena letta corrispondeva all'opera? Si trattava di un originale o di un falso? L'opera andava allora comprata, aggiudicandosi l'asta, o era meglio lasciar scorrere il timer fino in fondo e passare al punto successivo? Al termine della sessione di gioco, l'app rilasciava un certificato che attestava le capacità di osservazione e di acquisto delle opere.

(H)

Il videogioco, svolto solitamente in coppia, stimolava con successo il confronto fra il testo e l'immagine dell'opera in asta, portando a osservare dipinti e fotografie nei minimi dettagli per prendere la giusta decisione.





Vuoi comprare l'opera al prezzo indicato sopra?

NO

Sì



IMMAGINE DENSA - PAUL CÉZANNE, LA PENDOLA NERA

TESTO INTRODUTTIVO

Un quadrante senza lancette e altri oggetti che alludono al passaggio misterioso del tempo: cliccate sui punti sensibili.



Paul Cézanne, *La pendola nera*, 1870 circa olio su tela, 55,2 x 74,3 cm collezione privata

ZONE ATTIVE NELLA DIDASCALIA

Paul Cézanne

Nato a Aix-en-Provence nel 1839, Paul Cézanne, dopo aver studiato diritto, si trasferì a Parigi dove conobbe il gruppo dei pittori impressionisti ed espose alla loro prima mostra del 1874. La sua ricerca pittorica, condotta

per lo più in Provenza, ambisce a mostrare la consistenza tridimensionale dello spazio senza usare le linee e il chiaroscuro della tradizione accademica. Questo aspetto sarà di grande importanza per gli artisti successivi, fra cui Picasso e Braque, che nel 1907 videro la mostra retrospettiva allestita l'anno dopo la morte di Cézanne.

La pendola nera

L'orologio a pendolo, oltre a essere lo strumento per scandire l'ora in un mondo analogico, era una parte importante del mobilio nelle case borghesi dell'Ottocento, collocato spesso nel salotto o all'ingresso. In questo dipinto dà addirittura il titolo alla composizione.

1870 circa

Mentre la Francia è in guerra con la Prussia (e in Italia si conclude l'unificazione, con la presa di Roma), per evitare l'arruolamento Paul Cézanne si trasferisce in Provenza con la sua modella Hortense, che più avanti diventerà sua moglie.

ZONE ATTIVE NELL'IMMAGINE (PIN)

Quadrante della pendola

Non è il primo dipinto di Cézanne in cui fa la sua comparsa un orologio nero, addossato alla parete di un salotto. Pochi anni prima l'artista francese aveva dipinto lo stesso oggetto, ma in questo quadro ciò che colpisce e resta in mente è l'assenza delle lancette. La loro mancanza è interpretata come ricerca di permanenza, congelamento della scena in una dimensione senza tempo, che la lettura di un'ora specifica avrebbe impedito.

Tovaglia bianca

La tovaglia spiegazzata, che copre il tavolo, occupa una gran parte del dipinto di Cézanne, rivelando con quanta perizia il pittore sappia usare il bianco. Il bianco - come notò lo scrittore boemo Rainer Maria Rilke - è un vero colore per Cézanne, pastoso e denso.

Conchiglia

La grande conchiglia appoggiata a sinistra sul tavolo appartiene alla specie Strombus Gigas: presente nei mari tropicali, può raggiungere i 30 centimetri di lunghezza e i 3 chili di peso. Veniva usata a scopi ornamentali, come testimonia la sua presenza in questo interno. Prosegue anche nell'Ottocento - alle soglie di tanti rivolgimenti nel gusto, nell'arredo, nella pittura - la tradizione per il collezionismo di oggetti bizzarri, segni della creatività della natura.

Limone

Il limone costituisce una nota di giallo acceso che bilancia i due colori base di questo dipinto: il nero della pendola e dello sfondo, e il bianco smagliante della tovaglia e della tazza. Cézanne ha una grande capacità di manipolare le materie cromatiche, che si riallaccia alla tradizione della natura morta francese (per esempio quella di Chardin) e ai formidabili dipinti di fiori e frutta di Manet.



IMMAGINE DENSA - ANDY WARHOL, ONE DOLLAR

TESTO INTRODUTTIVO

Una banconota stropicciata e macchiata di rosso: si tratta di un disegno di Andy Warhol che rappresenta un dollaro americano e che è stato di recente venduto a più di 5 milioni di dollari!
Cliccate sui punti sensibili.



Andy Warhol, *One Dollar*, 1961 acquerello e grafite su carta 45,7 x 61 cm collezione privata

ZONE ATTIVE NELLA DIDASCALIA

Andy Warhol

Nato nel 1928 in una famiglia immigrata negli Usa da quella che allora si chiamava ancora Cecoslovacchia, Andy Warhol è identificato con la *Pop Art*, la corrente degli anni Sessanta che include nella sfera dell'arte il gusto *popular*, le icone del cinema e della televisione (Marilyn Monroe, Elvis Presley), il sesso, la pubblicità, i beni di consumo. Warhol è un artista a tutto tondo, che ha modificato le regole dell'arte contemporanea, come creativo e imprenditore di se stesso. Autore di opere grafiche, serigrafiche, fotografiche, produttore e regista di video e film sperimentali, fu uno dei perni della comunità artistica di New York fino alla sua scomparsa, nel 1987.

One Dollar

Il titolo di quest'opera, eseguita ad acquerello e matita su carta, corrisponde a ciò che rappresenta: una banconota da un dollaro. L'artista ha più volte raccontato la sua attrazione per il denaro, che preferiva in contanti, da toccare e stropicciare, addirittura da appendere al muro come fosse già - in sé - un'opera d'arte. Come ebbe a dire: "I soldi americani hanno una bellissima grafica, davvero. Mi piacciono più di ogni altro tipo di denaro".

1961

Il 1961 segna l'inizio dei mitici anni Sessanta, pieni di fermenti politici e sociali, di aperture culturali, di novità musicali, ma dominati dalla rivalità fra i due blocchi politici contrapposti dell'URSS e degli USA. Il 1961, in particolare, è l'anno che vede, in America, l'elezione a presidente del democratico John Fitzgerald Kennedy e, in Europa, la costruzione del muro di Berlino che divide in due la città tedesca.

Warhol in questo inizio di decennio mette a fuoco i suoi interessi per gli oggetti della vita quotidiana - dai cibi in scatola al denaro - e per le icone della comunicazione di massa.

ZONE ATTIVE NELL'IMMAGINE (PIN)

L'ovale con il volto di Washington

George Washington fu uno dei protagonisti dell'indipendenza americana dall'impero inglese. Generale e uomo politico, nel 1789 venne eletto primo presidente degli Stati Uniti d'America. Il suo volto è scolpito sul monte Rushmore e compare sulle banconote americane, come un'icona dell'identità nazionale e in ricordo della fondazione del sistema bancario statunitense.



La cifra "1"

I numeri servono a contare il tempo e il denaro. Hanno un valore simbolico e concettuale. Gli artisti della Pop Art hanno spesso scelto i numeri come soggetto, per la loro grafica semplice e ripetibile. Il numero uno ha un particolare valore: si pensi alla mitica "numero uno" di Zio Paperone, la prima moneta del suo capitale immenso. In questo caso, l'uno disegnato da Warhol raffigura il taglio minimo delle banconote americane: ma per le strane leggi del mercato questo uno è stato venduto di recente a cinque milioni di dollari.

"Silver Certificate"

La scritta "Silver Certificate" si riferisce a una serie di banconote americane, stampata dall'Ottocento fino ai primi anni Sessanta. Nel suo intento di mettere in contatto il denaro e la pittura, creando un cortocircuito fra le due sfere, in una identificazione fra l'attività creativa e il suo valore economico, Warhol realizza a mano, con matita e acquerello, questo disegno di una banconota da un dollaro. Estrae da essa gli elementi più evidenti: oltre al volto di Washington e al numero uno, appunto, la scritta "Silver Certificate". Con i tratti di matita e le macchie di colore rossastro, dà al disegno un effetto di leggera tridimensionalità e di cromatismo. Un modo di portare il denaro nella sfera della pittura.

REALTÀ VIRTUALE 4.6 DALL'OGGI AL DOMANI - MACRO, ROMA



L'introduzione di una postazione dedicata alla realtà virtuale (VR) ha costituito una novità. sia sotto il profilo strettamente tecnologico che per l'accessibilità a contenuti non fruibili in loco. Grazie a due visori "Oculus Rift" di nuova generazione, la postazione offriva ai visitatori il tour virtuale completo dell'esposizione parallela a "tempo & denaro", ospitata presso il museo MACRO di Roma: una mostra su come gli artisti hanno rappresentato quella porzione di tempo che chiamiamo "oggi", lavorando su diari e calendari, raccogliendo set di 365/366 fotografie, ricamando date, creando partiture ritmiche scandite dal passare dei giorni. Al termine dei sei mesi

di apertura la realtà spaziale dell'esposizione romana, composta di disegni, quadri, installazioni e video, sarebbe andata inevitabilmente persa, come sempre accade per le mostre d'arte. La riproduzione virtuale degli ambienti e delle sale ha invece permesso di tenere traccia non solo delle opere esposte (cosa che riesce a fare anche il tradizionale catalogo), ma anche della disposizione che esse avevano negli spazi e delle relazioni interne suggerite dall'allestimento. La postazione VR di "tempo & denaro", inaugu-

rata poche settimane dopo la chiusura di *Dall'oggi al domani*, permetteva pertanto di visitare una mostra collocata a tutti gli effetti altrove: spazialmente e anche temporalmente. Proprio la capacità di offrire un'esperienza fedele di un evento temporaneo, anche dopo il periodo di svolgimento, si è rivelato un impiego efficace e peculiare della tecnologia virtuale.



L'immersione nella virtualità era garantita da numerose riprese fotografiche HD per ognuno degli ambienti riprodotti. Le fotografie, scattate a 360° secondo gli scarti graduali di una testa rotante e successivamente montate in formato panoramico quasi sferico, garantivano un'ottima resa tridimensionale degli spazi. La simulazione della profondità spaziale, permessa dalla tecnologia virtuale e dall'impiego dei visori, offriva agli utenti un'esperienza avvolgente e piacevolmente straniante, nel complesso molto apprezzata. L'alterazione avvertibile nelle proporzioni degli oggetti, inoltre, costituiva un inconveniente del tutto accettabile rispetto alla sensazione di potersi spostare in libertà fra le sale: ciò avveniva semplicemente orientando il capo e direzionando un piccolo puntatore a croce, collocato al centro del campo visivo, su uno degli hotspot a cerchio con freccia al suo interno; soffermandosi per qualche secondo, l'ambiente successivo veniva caricato ed era pronto per essere esplorato. Altri hotspot, questa volta con lente d'ingrandimento, indicavano le opere per le quali erano disponibili un ingrandimento e un breve testo informativo sull'artista e sul significato del lavoro esposto. In ultima analisi la realtà virtuale, impiegata ancora in limitate esperienze di

carattere culturale e adottata soprattutto per la valorizzazione e la ricostru-

zione digitale nel settore archeologico, ha costituito una novità tecnologica capace di offrire un'esperienza suggestiva e inaspettata per i visitatori di "tempo & denaro": un primo esperimento che ha innescato il desiderio di integrare nuove possibilità di navigazione, ulteriori potenzialità digitali e nuovi linguaggi.





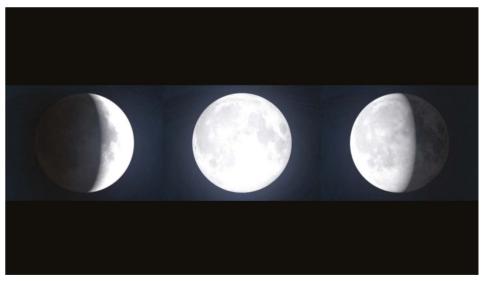


OPERE IN ESPOSIZIONE

4.7 GLI ORIGINALI IN MOSTRA - SALA "NEL CERCHIO DELL'ARTE"

L'intesa con importanti istituzioni museali italiane, a partire da quella con il MACRO di Roma, ha costituito un'importante novità introdotta da "tempo & denaro". Oltre all'ambiente predisposto per l'allestimento degli originali, interno al percorso di visita, un'area della sala conferenze del Centro Trevi è stata adibita a spazio espositivo e multimediale, dedicato ad accogliere le opere in prestito da musei ed enti nazionali. "tempo & denaro" comprendeva perciò ben due spazi espositivi: distinti fisicamente, in quanto collocati in diversi luoghi dell'edificio, e concepiti per esporre opere differenti per periodo di riferimento, tecnica e provenienza. Da una parte, infatti, la sala cinema interna al percorso di visita a "tempo & denaro" si prestava ottimamente alla proiezione di opere video di artisti recenti e contemporanei. Dall'altra, l'allestimento di opere di periodi precedenti, appartenenti a epoche non contemplate dalle collezioni museali del territorio, richiedeva un ambiente con caratteristiche adequate. Sebbene fossero indipendenti e visitabili separatamente, i due spazi espositivi erano ovviamente legati dai temi di mostra, illustrati nel percorso multimediale descritto.

Per coerenza e per chiarezza, riprendiamo la narrazione seguendo il percorso concettuale e di visita a "tempo & denaro": dalla sala espositiva adiacente alle postazioni di approfondimento, appena descritte, ci sposteremo poi a quella dedicata agli originali in prestito da musei nazionali. Nella stessa sala, con l'arena circolare per la videoproiezione immersiva e le postazioni sopra descritte, lo spazio per la proiezione di opere video ha ospitato due lavori provenienti dalla collezione di MUSEION - Museo d'arte contemporanea di Bolzano. Confermando una sinergia sorta fin dalla prima edizione "Donne d'arte", MUSEION ha concesso il prestito delle opere degli artisti Berty Skuber e Sven Sachsalber, entrambe rivolte a indagare il tempo nelle relazioni con la sua misurazione, con la natura, con la vita individuale e umana in generale.



Berty Skuber Epicycles (eclipse), 2014 Video a colori con audio, 5'50" videostill: MUSEION

MUSEION - Museo di arte moderna e contemporanea di Bolzano

Nell'opera *Epicycles* (2014, video a colori con audio, 5'50") <u>Skuber</u> analizza un complesso orologio astronomico ritrovato all'interno di un relitto di nave sul fondo del Mar Egeo. Il video combina immagini di questo primo "calcolatore analogico" con vedute del luogo di ritrovamento, osservazioni astronomiche e immagini del proprio repertorio artistico. Nel lavoro le immagini di documentazione e di reperti sono accostate agli interventi grafici dell'artista (spirali animate, mandala, *collage*, macchie di colore e campi di numeri) nell'intento di riattivare poeticamente l'antico meccanismo attraverso il mito, il simbolo e il caos creativo introdotto da Skuber.³



Sven Sachsalber

WILHALM (Curon), 2012

proiezione video (16:9) a colori, senza audio, 1440'

Foto: Sven Sachsalber / MUSEION

MUSEION - Museo di arte moderna e contemporanea di Bolzano, Collezione Fondazione Cassa di Risparmio di Bolzano

Nella seconda parte del periodo di apertura di "tempo & denaro", la sala cinema ha ospitato l'opera di Sven Sachsalber, WILHALM - Curon (proiezione video 16:9, a colori, senza audio, 1440'). Il video documenta la *performance* che l'artista ha svolto ripetendo ossessivamente la circumnavigazione del campanile di Curon, parzialmente sommerso dal lago di Resia in Val Venosta. La durata dell'azione, 24 ore, e l'imbarcazione scelta, una bara in legno adibita a canoa, evidenziano il carattere simbolico, ossessivo, biografico e fondato sulla ripetizione di gesti semplici che connota la poetica dell'artista.

Parallelamente alle opere video dalla collezione di MUSEION, l'ambiente dedicato agli originali è stato impreziosito dall'esposizione di un'ulteriore opera: un quadro di gonfalone della seconda metà del XVIII secolo, in prestito dal Museo Civico di Bolzano. Dipinta su entrambi i lati, l'opera è stata esposta a mostrare la rappresentazione di San Nicola, figura agiografica particolarmente legata alla virtù della carità. Gli attributi, tre sfere dorate, e la storia del santo, connotata dalla condivisione caritatevole della ricchezza e del denaro, hanno costituito l'ideale contraltare tematico, oltre che stilistico, alle opere video menzionate. Tempo, misurazione meccanica, natura, condizione esistenziale e di vita, da un lato, ricchezza, valore materiale e potere spirituale dall'altro: il "cerchio" argomentativo delle due tematiche trattate trovava una sua chiusura e una sua completezza.

³ Dal sito web di MUSEION, sezione "Collezione Online": 3 Dal sito web di MUSEION, sezione "Collezione Online".

4.8 OPERE DALLE GRANDI ISTITUZIONI CULTURALI

Nel secondo ambiente, collocato nella sala principale del Centro Trevi, le modalità espositive seguivano due coordinate di fondo: la scelta di ospitare una sola opera per volta, alternandola ad altre nel corso del periodo di mostra, e l'idea di proporne la "scomposizione" attraverso supporti tecnologici. Questa formula riprendeva in chiave digitale un approccio già sperimentato con successo in passato dall'Ufficio Cultura italiana, ossia quello di concentrare l'attenzione su un'unica, importante opera, costruendo intorno a essa un intero percorso espositivo e di approfondimento. L'applicazione di questa metodologia era tesa a valorizzare al massimo grado il patrimonio in prestito e fornire concreti strumenti ai visitatori per comprenderlo in ogni suo aspetto. La "scomposizione" dell'opera prevedeva la presenta-



zione analitica e graduale degli elementi iconografici e il loro inserimento nel contesto storico e biografico in cui era stata creata. Un ulteriore aspetto significativo era l'approfondimento per *step* su porzioni limitate dell'opera complessiva, per giungere alla fruizione vera e propria soltanto al termine del percorso: a quel punto, l'accessibilità delle informazioni proposte e la curiosità di incontrare l'originale potevano giungere a fondersi in un'esperienza estetica e di apprendimento.



Giulio Turcato, *Senza titolo*, 1970 circa collage su carta intelata, 58x64 cm inv. 13127, 2001 dono di Vittorio e Pinella Rubiu Galleria Nazionale d'Arte Moderna e Contemporanea, Roma

Le scomposizioni delle opere esposte nel corso di "tempo & denaro" si sono avvalse di quattro schermi *multi-touch* 75" montati a parete, rivelatisi potenti strumenti per la presentazione e la consultazione di contenuti. Brevi video in alta definizione erano dedicati, ciascuno, a descrivere e "far parlare" un singolo particolare dell'opera, come la firma dell'artista, una campitura di colore, l'inserimento di un oggetto (una banconota, ad esempio), i soggetti rappresentati e i loro attributi, la composizione complessiva. Le opere esposte, alternandosi ogni circa tre mesi, avevano una spiccata attinenza con uno o con entrambi i temi di "tempo & denaro".

Il ciclo espositivo, denominato "Opere dalle grandi istituzioni culturali", si è aperto con un prestito dalla <u>Galleria Nazionale di Roma</u>: un collage di Giulio Turcato (*Senza titolo*, 1970 circa), caratterizzato dall'utilizzo sovrapposto di carte veline colorate, carta carbone, macchie di colore acrilico e una banconota americana da un dollaro.

A partire da questi elementi visibili, le scomposizioni video isolavano dettagli e particolari per chiarire aspetti meno evidenti, non intuibili alla sola osservazione. Illustravano, ad esempio, l'interesse pregresso dell'artista per le banconote e l'utilizzo di valute fuori corso nelle sue opere, scoprendo attraverso uno zoom che il dollaro di Senza titolo è in realtà un facsimile; o, ancora, il possibile richiamo della carta copiativa alla riproducibilità del denaro e al ruolo preminente della moneta statunitense nella finanza mondiale, in contrasto con la cultura mediterranea rappresentata dal tempio dorico stampato sul dorso della carta carbone stessa.

La seconda opera, in prestito dal MART, ha portato con sé, incorporandola a livello tecnico, una precisa riflessione sul tempo. *Dal 19 Gennaio all'11 Febbraio 2011* di Federico Pietrella è stata realizzata esattamente nel lasso di tempo definito dalle date presenti nel titolo dell'opera.

Non solo: le date di ognuna di quelle giornate di lavoro costituiscono la trama dell'opera stessa, un ampio paesaggio berlinese realizzato timbrando le date con un comune datario da ufficio. Dimensioni diverse vengono a compenetrarsi nell'opera di Pietrella: il tempo nella sua suddivisione convenzionale e giornaliera, il tempo scandito da un atto ripetitivo come la timbratura, il tempo di lavoro e il tempo vissuto dell'artista. Anche nel caso di Dal 19 Gennaio all'11 Febbraio 2011, la scomposizione presentata sugli schermi permetteva di venire a conoscenza di aneddoti e curiosità sull'artista, sulla nascita di questa originale tecnica, sul luogo raffigurato. Il workshop, svolto da Federico Pietrella con classi del Liceo Artistico "G. Pascoli" e dell'Istituto Tecnico Economico "C. Battisti" di Bolzano, ha inoltre permesso agli studenti di familiarizzare con la tecnica della timbratura (svolta in quel

caso con le impronte delle dita) e regalare al Centro Trevi una singolare opera collettiva.

Ultima opera esposta in ordine cronologico, un dipinto del periodo barocco proveniente dal Museo Capodimonte e Real Bosco di Napoli: Cristo e la moneta di Mattia Preti è datato 1656-1660 circa. La rappresentazione di un episodio evangelico, nel quale intervengono più figure al fianco di Cristo, e la presenza di oggetti dalla valenza simbolica come la moneta e gli occhiali, hanno aperto diverse direzioni di lettura dell'opera in relazione a "tempo & denaro": quella spirituale e religiosa della parabola cristiana, quella antropologica delle usanze implicate dall'episodio, quella numismatica dell'impiego della moneta e della sua introduzione come forma di pagamento in tempi antichi, quella scientifica e ottica connessa alla raffigurazione di un paio di occhiali.



4.9 DAL 19 GENNAIO ALL'11 FEBBRAIO 2011 DI FEDERICO PIETRELLA



Federico Pietrella

Dal 19 Gennaio all'11 Febbraio 2011, 2011

acrilico timbrato su tela, 180,5 x 280,5 x 5 cm

MART - Museo di arte moderna e contemporanea di Trento e Rovereto

Collezione VAF-Stiftung, neg. VAF 2312

Crediti fotografici: MART, Archivio fotografico e Mediateca

Federico Pietrella

Federico Pietrella è nato nel 1973 a Roma, dove ha frequentato l'Accademia di Belle Arti, per poi trasferirsi nel 2009 a Berlino, città dove attualmente vive e lavora.

Interessato al paesaggio, alla veduta, alla figura, ai momenti del quotidiano, Pietrella coniuga il realismo di taglio fotografico con tecniche che analizzano i linguaggi della rappresentazione. Il nucleo più consistente delle sue opere è costituito da tele analoghe per tecnica a quella esposta al Centro Trevi: le forme emergono da timbrature più o meno fitte, ottenute con datari da ufficio. Pietrella è autore anche di interventi che modificano gli ambienti espositivi, costellando le pareti di chiodi o lasciando trapelare la luce da forature.

Dall'11 gennaio al 19 febbraio 2011

Il titolo della tela corrisponde, come sempre nelle opere di Pietrella, al periodo in cui essa è stata realizzata, in questo caso nei giorni dall'11 gennaio al 19 febbraio 2011. Avvicinandosi alla tela, si possono leggere più chiaramente diverse date, fra cui "13 JAN 2011", segno che è stato usato un timbro a data tedesco. Scegliendo di dare alle sue opere un titolo a data, Pietrella si riallaccia alle ricerche sul tempo di artisti quali l'italiano Alighiero Boetti e il giapponese On Kawara, che le dipingeva con colori chiari su fondo scuro, distruggendo quelle che non riusciva a terminare entro la fine della giornata.

Nelle tele di Pietrella l'andamento delle timbrature permette di percorrere le fasi del lavoro quotidiano dell'artista.

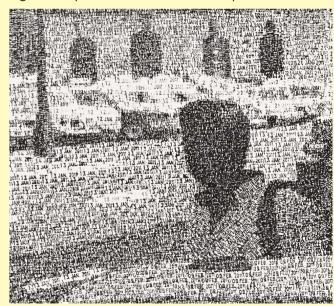
2011

Nel 2011 Pietrella partecipa con questa tela alla mostra "Italiens. Artisti italiani di Berlino", a cura di Alessandra Pace e Marina Sorbello, un'esposizione tenutasi presso l'Ambasciata Italiana di Berlino.

I passanti sulla destra

Mentre di solito Pietrella per le sue tele parte da immagini fotografiche che scatta egli stesso, in quest'opera ha usato un'immagine d'archivio, una vecchia fotografia di Berlino. L'ha scelta perché ha l'impostazione tipica dell'immagine da cartolina, con il monumento centrale e la strada in primo piano; ma insieme, presenta le figure dei passanti che sembrano riportare la scena

in un istante preciso, un momento di una giornata non precisata di quella che sembra essere un'estate del passato. La zona con il volto in ombra del passante, una zona ricca di chiari e scuri, è probabilmente quella da cui l'artista ha iniziato il suo lavoro (con la timbratura del giorno 11 gennaio 2011) per poi espandersi su tutti i lati.



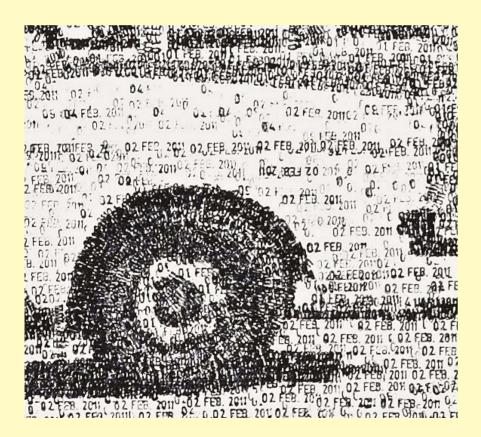


La zona monumentale al centro con la torre sullo sfondo

La tela di Pietrella è realizzata sulla base di una fotografia d'epoca di Berlino, in cui si riconoscono il monumento a Federico II di Prussia, l'edificio della Neue Wache, il Duomo sullo sfondo e la Fernsehturm, la Torre della Televisione. Scattata nella parte orientale della città tedesca, prima della caduta del Muro, l'immagine fissa un istante di vita quotidiana degli anni Ottanta.

La zona con le automobili e gli alberi sulla sinistra

Una sapiente trama di timbrature, che alterna zone più fitte ad altre più aperte, costruisce la chioma degli alberi di tiglio, caratteristici della città di Berlino. Sotto di loro, le macchine parcheggiate - il cui modello rivela il tempo passato - sono ottenute graduando chiari e scuri, sempre con la tecnica della timbratura.



4.10 CRISTO E LA MONETA DI MATTIA PRETI



Mattia Preti, detto Il Cavalier Calabrese Cristo e la moneta, 1656-60 circa olio su tela, cm 128x100 Museo Nazionale di Capodimonte e Real Bosco di Napoli

Il dipinto raffigura l'episodio narrato nei Vangeli sinottici (Mt 22, 15-22; Mc 12, 13-17; Lc 20, 20-26) del Tributo a Cesare: «Allora i farisei, [...], tennero consiglio per vedere di coglierlo in fallo nei suoi discorsi. Mandarono dunque a lui i propri discepoli, con gli erodiani, a dirgli: "[...] Dicci dunque il tuo parere: È lecito o no pagare il tributo a Cesare?". Conoscendo la loro malizia, rispose: "Ipocriti, perché mi tentate? Mostratemi la moneta del tributo.". Ed essi gli presentarono un denaro. Egli domandò loro: "Di chi è questa immagine e l'iscrizione?". Gli risposero: "Di Cesare". Allora disse loro: "Rendete dunque a Cesare quello che è di Cesare e a Dio quello che è di Dio"». Nelle tre narrazioni evangeliche, al dialogo segue il silenzio: per Matteo i farisei restano sorpresi, per Marco ammirati, per Luca meravigliati.

L'opera appartiene alla produzione dell'ultimo periodo romano dell'artista: il tema sacro è reso naturalisticamente, senza idealizzazioni forzate, secondo l'esempio stilistico di Caravaggio riscontrabile anche nel ricorso all'impostazione a mezze figure, funzionale all'evocazione del forte impatto emotivo; ma è evidente la predilezione per l'uso della luce diffusa di ascendenza emiliano-veneta rispetto agli effetti drammatici del chiaroscuro caravaggesco. Essa fa risaltare in pieno l'espressione dei volti e la gestualità delle mani dei soggetti, quasi "parlanti": il fariseo calvo, posto di profilo, che porge e indica il denario romano con l'effigie dell'imperatore Tiberio; Gesù Cristo, diafano e con il nimbo cruciforme rilucente, che conferma sia la sua pacata e assertiva partecipazione ai doveri civici, sia la natura spirituale del cristianesimo; il fariseo retrostante, dai mustacchi e copricapo curati, che attende l'esito della disputa con sguardo trepido; l'erudito a margine munito di occhiali, strumento simbolico di analisi razionale dei fenomeni trascendenti, che tende a discernere scientificamente la dimensione umana e divina del Nazareno. La composizione è più un'interpretazione che un'invenzione: Mattia Preti sceglie a modello del suo dipinto quello del "Tributo della moneta" realizzato da Tiziano Vecellio nel 1568 per Filippo II di Spagna e conservato oggi alla National Gallery di Londra, del quale riprende la struttura formale e l'inserimento della figura dell'anziano occhialuto. Unica peculiarità, riscontrabile anche in altri lavori del Cavalier Calabrese, è l'affissione sullo scorcio architettonico di fondo: non solo un mero cartiglio esplicativo della rappresentazione, ma la testimonianza storica delle freguenti "Ordinanze di necessità e urgenza" che regolavano la vita quotidiana di un secolo di splendori e tragedie, qual è il Seicento.



Mattia Preti, *Predica di San Giovanni Battista*, 1670 circa (dettaglio con autoritratto dell'artista) olio su tela, cm 209 x 202 Chiesa di San Domenico a Taverna Immagine in pubblico dominio (wikipedia.org)

Mattia Preti, detto il Cavalier Calabrese, è tra i maggiori esponenti dell'arte italiana del Seicento, Nasce a Taverna (Catanzaro) il 14 Febbraio 1613. A diciassette anni si trasferisce a Roma dove già opera il fratello Gregorio. Nell'ambiente romano Mattia Preti conosce la produzione pittorica di Caravaggio e dei caravaggisti, restandone influenzato. Viaggia nel frattempo per l'Italia e all'estero per conoscere la pittura dei Carracci, di Lanfranco, del Guercino e del Veronese. L'investitura a cavaliere di San Giovanni dell'Ordine ospitaliero di Malta nel 1642 e la notorietà seguita all'esecuzione di cicli di affreschi per gli ordini religiosi dei Teatini e dei Gesuiti, gli fruttano le commissioni e la protezione di potenti mecenati come le famiglie Barberini e Doria-Pamphili. Dal 1653 il pittore è a Napoli ed esegue affreschi e pale d'altare, nei quali raggiunge un suo personale stile di fusione tra le esperienze caravaggesche e quelle più propriamente barocche, pur senza rinunciare al realismo figurativo della moda del tempo. A conferma del suo prestigio, tra il 1657 e il 1659 Preti ottiene dal Consiglio degli Eletti l'incarico di affrescare i grandi temi votivi con l'Immacolata e Santi Patroni, oggi perduti, sulle sette porte della città per la fine dell'epidemia di peste. Nel 1661 è chiamato a Malta dal Gran Maestro dell'Ordine, dove si stabilisce e si impegna come pittore ufficiale dei Cavalieri, pur continuando ad accontentare la committenza d'oltremare. Nel contesto creativo della sua lunga vita, è ipotizzabile una produzione complessiva di oltre 400 tra tele e affreschi. Muore il 3 gennaio 1699 a La Valletta.4

⁴ Testo di Giovanni Novello, curatore d'arte



INCONTRI DI APPROFONDIMENTO

4.11 APPUNTAMENTI E CONFERENZE CON ESPERTI, ARTISTI E STORICI DELL'ARTE



Ad affiancare la mostra nella sua intera durata sono stati periodicamente proposti al pubblico spunti di riflessione calzanti e argomentazioni tematiche, in un programma di eventi collaterali che hanno spaziato dalla musica classica alla letteratura, dalla finanza al mecenatismo nell'arte del Quattrocento a Firenze.

Coro del Conservatorio "Claudio Monteverdi" di Bolzano

Con introduzione di Giacomo Fornari. Primo degli appuntamenti musicali organizzati in collaborazione con il Conservatorio "C. Monteverdi" di Bolzano.

Monteverdi Cello Octet - concerto per ottetto di violoncelli

Con introduzione di Giacomo Fornari. In collaborazione con il Conservatorio "C. Monteverdi" di Bolzano.

Due pianisti in recital: Ruan Lu e Alessandro Riccardi

Con introduzione di Giacomo Fornari. In collaborazione con il Conservatorio "C. Monteverdi" di Bolzano.



S. Nicola e il denaro

Presentazione dell'opera *Maria Vergine e S.Nicola* (olio su tela in prestito dal Museo Civico di Bolzano) con il saluto di Stefan Demetz, direttore del museo.

I Santi elemosinieri

Conferenza di Giovanni Novello, curatore d'arte.

La Banca del Tempo: una risorsa per la comunità

Incontro con Sylvia Profanter (dirigente del Comune di Bolzano) e Giuliana Biasio Refatti (presidente della Banca del Tempo di Bolzano). In collaborazione con il Comune di Bolzano.

"tempo & denaro" nella storia

Conferenza di Andrea Bonoldi, professore di Storia economica presso l'Università degli Studi di Trento.

Banca etica e mercato finanziario

Incontro con Helmuth Bachmeyer, presidente dell'Associazione Ethical Banking, e Maurizio Murgia, professore di Finanza presso la Libera Università di Bolzano, con la moderazione di Marco Angelucci, Corriere dell'Alto Adige.

Dall'oggi al domani: dalle opere originali alla realtà virtuale

Presentazione della nuova postazione dedicata alla realtà virtuale, con l'intervento di Antonella Sbrilli.



Artisti e mercanti a Bolzano al tempo delle 4 Fiere

Conferenza di Elisabetta Carnielli, coordinatrice del Museo Mercantile di Bolzano, e Paola Bassetti, storica dell'arte.

Il tempo cinematografico

A cura di Sandro Tarter, approfondimento del concetto di tempo cinematografico e introduzione critica alla proiezione del film *Strings* (Drama, Sci Fi, Fantasy, 1h43, IT).

"tempo & denaro" nel cinema

Rassegna di cinque film sugli argomenti della mostra: Ricomincio da capo, Ten minutes older: the trumpet, La grande scommessa, In time, Cosmopolis.

Cristo e la moneta di Mattia Preti - Museo di Capodimonte

Apertura del percorso di approfondimento dedicato a *Cristo e la moneta* di Mattia Preti (1656-60 circa), esposta in originale nella sala al primo piano. Presentazione a cura di Giovanni Novello.

Banchieri e artisti, mecenatismo ieri e oggi

Incontro con Maria Grazia Mattei, esperta di cultura e comunicazione digitale e commissario centrale di beneficienza presso Fondazione Cariplo a Milano.

"tempo & denaro" nei romanzi di Romolo Bugaro

Intervento di Romolo Bugaro, scrittore, in dialogo con Giovanni Accardo, docente di letteratura italiana.

Incontro con l'artista Federico Pietrella

Intervento di Federico Pietrella, autore dell'opera *Dal 19 gennaio all'11 feb-braio 2011*, in dialogo con Daniela Ferrari, curatrice (MART). L'incontro è stato preceduto da un *workshop* dell'artista con gli studenti del Liceo Artistico "G. Pascoli" e dell'Istituto Tecnico Economico "C. Battisti" di Bolzano.







Tempo prezioso. Gli orologi dei sovrani dal XVI al XIX secolo

Conferenza di Lavinia Galli, curatrice del Museo Poldi Pezzoli di Milano.



COLLABORAZIONI E PARTNERSHIP

In convenzione con il Dipartimento di Storia dell'arte e Spettacolo, Sapienza Università di Roma

Team curatoriale

Antonella Sbrilli e Maria Stella Bottai con la collaborazione di Paolo Fenu Nicola Mittempergher

Progetto e cura allestimento

Asteria Multimedia S.r.l., Trento Roberto Canali

Grafica

Gianluca Manzana Graphic design

Ideazione "oralogio"

Grafica Eletti, Roma

Voce narrante

Benedetta Conte

Video immersivo

Plasmedia S.r.l., Foligno

Postazioni interattive

Practix S.r.l., Rovereto

App per tablet

Larixpress S.r.l., Bolzano

Mediazione didattica

Paolo Fenu, Nicola Mittempergher e Evelyn Caracciolo

Collaborazioni Istituzionali

Sapienza Università di Roma - Dipartimento di Storia dell'arte e Spettacolo MACRO - Museo d'Arte Contemporanea di Roma
Conservatorio "Claudio Monteverdi" di Bolzano
Comune di Bolzano
Museo e Palazzo Mercantile di Bolzano

Prestito opere originali

La Galleria Nazionale d'Arte Moderna e contemporanea, Roma MUSEION - Museo d'arte moderna e contemporanea di Bolzano Museo Civico di Bolzano Museo Nazionale di Capodimonte e Real Bosco di Napoli

Cessione dei diritti per l'uso delle immagini

Bridgeman Images, London
Cesare Pietroiusti, courtesy Ikon Gallery, Birmingham
Federico Pietrella, courtesy Mart - Museo d'Arte Moderna e Contemporanea di Trento e Rovereto
MUSEION - Museo d'arte moderna e contemporanea di Bolzano

Galleria Lia Rumma, Milano
Scala Archives, Firenze
Tehching Heigh and Sean Kelly, New York

Tehching Hsieh and <u>Sean Kelly, New York</u> <u>Van Gogh Museum, Amsterdam</u>

con la mediazione di Agenzia Noi Studio S.r.l., Bolzano

Realizzazione allestimenti

8 Archi cooperativa sociale, Bolzano ACS Data Systems S.p.a., Bolzano Cristiani pitture edili, Bolzano SchriftArt, Bolzano Walcher allestimenti S.r.l., Bolzano



5. ARTESPORT marzo 2018 - febbraio 2019

IMMERSIONE

5.1 PROIEZIONE CIRCOLARE - ARTESPORT

Team curatoriale

Fare Cultura associazione culturale (Roma): Tiziana Pikler, Miriam Carinci, Sara Taffoni, Francesca Gallo, Antonio Lombardo

Stefano Pivato, Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo"

con la collaborazione di Paolo Fenu e Nicola Mittempergher



"Nonostante le sue antiche origini il vocabolo sport, che deriva dal francese medievale *desport*, solo nella seconda metà dell'Ottocento ha assunto il significato che tutti oggi gli riconosciamo.

Il primo a utilizzare il termine è stato Eugène Chapus, che nel 1854 diede alle stampe un volumetto intitolato *Le sport à Paris*. Gli inglesi (e gli americani) formalizzarono in quel periodo quasi tutte le discipline sportive, che da allora hanno mantenuto la denominazione anglosassone: tennis, hockey, boxe, rugby, basket, volley."



Attività a noi oggi familiari, che associamo per lo più al tempo libero e al divertimento, sono state definite e codificate in tempi non troppo lontani. Esse affondano le proprie radici in discipline agonistiche che le hanno precedute e che, nel complesso, si inseriscono in una lunga evoluzione delle pratiche e della cultura legate all'atletismo. Il video immersivo di "ArteSport" ha ripercorso questa evoluzione attraverso l'arte e le rappresentazioni che artisti di ogni tempo hanno dato del corpo in movimento e della prestazione atletica, da intendere sia come culmine della pratica agonistica che come momento inserito in un contesto sociale e storico. Circa sessanta opere d'arte e una corposa selezione d'immagini d'archivio accompagnavano il visitatore in un percorso a ritroso, che dagli sport odierni e dall'arte contemporanea retrocedeva progressivamente nei secoli, fino agli albori classici dell'atletismo. Ripercorrere trasformazioni e tappe storiche ribaltandone il verso cronologico, mantenendone però la sequenzialità, ha permesso di addentrarsi nei temi e nelle opere selezionate in maniera graduale e fluida: dai recenti successi olimpici di Tania Cagnotto alle Olimpiadi di Roma del 1960, dagli eroi del ciclismo del Dopoguerra alla diffusione della bicicletta nel secondo Ottocento, passando per l'utilizzo dell'atletismo a fini di propaganda politica dei regimi totalitari del secolo scorso, e così via fino alle discipline scolpite nella statuaria classica, per chiudere e rilanciare con la Tomba del Tuffatore di Paestum. Una narrazione audio scandiva epoche e tappe di questo percorso, presentandone sia gli aspetti storici e tecnici, che quelli legati agli stili, alle correnti artistiche e alla passione personale degli artisti (come quella per il ciclismo del francese Henri de Toulouse-Lautrec).

Quali siano, in ultima analisi, i tratti d'unione e le connessioni tematiche di due argomenti, arte e sport, apparentemente tanto distanti fra loro, è stato ben illustrato da Stefano Pivato nel *concept* curatoriale, che riportiamo di seguito nella sua interezza:



"Nel corso del Novecento si afferma definitivamente uno dei fenomeni più caratteristici della nostra contemporaneità: lo sport. Testimone dello scontro fra campanilismi, artefice della disputa fra nazioni, continenti e ideologie o, più semplicemente, divertimento allo stato puro, lo sport è stato spiegato nel suo significato più profondo da Johan Huizinga. Nel 1939 lo storico olandese pubblica *Homo ludens*, nel quale sostiene che l'homo ludens preesiste all'homo faber. Come a dire che l'uomo ha imparato prima a giocare e poi a lavorare e che «la civiltà umana sorge e si sviluppa nel gioco come gioco».

I giochi, le gare e le competizioni hanno in realtà costituito principi vitali delle società fin dai tempi più antichi. Attraverso un percorso lungo oltre venti secoli sono giunte, nell'ultimo quarto dell'Ottocento, a rivestire la forma di quel particolare fenomeno oggi chiamato sport. Ripercorrere attraverso le immagini dell'arte oltre venti secoli di storia dell'homo ludens significa dunque testimoniare attraverso una forma particolare uno dei principi vitali della nostra civiltà.

In realtà l'arte e le varie forme che nei secoli hanno assunto le gare, i giochi e le competizioni hanno costituito un binomio fecondo. Al punto che c'è da chiedersi che cosa sarebbe oggi la storia dell'arte senza l'esperienza dello studio dei corpi degli atleti nell'antica Grecia: il Discobolo di Mirone o il Doriforo di Policleto sono solo due degli esempi che ci fanno capire come non fosse possibile concepire l'evoluzione artistica senza l'esperienza derivante dalle gare o dagli esercizi di palestra. E così, attraverso i secoli, l'arte ha accompagnato le varie civiltà ludiche: ha raffigurato i tornei medievali; ha esaltato i corpi degli atleti che nel corso del Rinascimento riprendevano i canoni dell'arte classica; ai viaggiatori stranieri che raggiungevano l'Italia dall'Europa ha rappresentato quei giochi, dei quali oggi non rimarrebbe testimonianza se non fossero stati riprodotti in quadri e disegni. Per arrivare ai giorni nostri, nel corso dei quali il passaggio dall'età del gioco (esclusivo, aristocratico ed elitario) allo sport (di massa) è bene rappresentato anche dall'arte. Se un tempo l'immagine dell'artista dava rappresentazione plastica della performance e dell'atleta, oggi si è scomposta moltiplicando gli effetti della riproducibilità: l'arte, soprattutto quella riferita al mondo sportivo, è consumata come un qualsiasi altro prodotto commerciale, secondo la lezione di Andy Warhol.

In definitiva guardare attraverso manifesti, quadri, sculture, pitture parietali e mosaici l'attività dell'uomo in competizione è come «sfogliare» oltre venti secoli di cronache del gioco, dello sport e dei suoi protagonisti in un itine-



rario proposto a ritroso, dalla contemporaneità alla classicità greca, di una delle attività principali dell'uomo nel corso dei secoli.

E se alla fine dell'itinerario proposto può rimanere il dubbio che l'homo ludens sia nato prima dell'homo faber, rimane la certezza che l'homo artifex (l'artista) abbia rappresentato una delle attività più caratteristiche degli ultimi venti secoli".





STORYBOARD - ARTESPORT

SEQUENZA "IL MITO"

IL MITO

Voce narrante: Nella contemporaneità gli artisti sono attratti dal fascino del campione, trattato come un divo del cinema e spesso sottoposto alle leggi del mercato come qualsiasi altro prodotto commerciale. Nelle vittorie sportive gli artisti celebrano gli atleti come nei miti dell'antichità.



Voce narrante: L'artista Sarah Lucas compone la figura dell'atleta, il calciatore inglese degli anni Settanta Charlie George, attraverso il *collage* di annunci pubblicitari: un chiaro riferimento alla mercificazione dei corpi nello sport e nella società in generale. Non a caso, l'unica caratteristica che identifica chiaramente il calciatore è il logo della squadra di appartenenza, l'Arsenal.

Testo a video: Il giornalista sportivo Gianni Brera "descrive" l'opera di Renato Guttuso, *Ritmi di calciatori*, 1983.

Voce narrante in stile radiocronaca: "I calciatori in azione sono cinque, su sfondo azzurro e verde; il portiere che si è elegantemente staccato a ghermire una palla aerea è Dino Zoff [...] Non ha invece nome l'atleta colto in un'acrobatica rovesciata. Campeggia accanto a lui un *coloured* più snello e forsanche più incongruo di Pelé. A domare la palla un bianco dai capelli color rame e dal profilo stranamente camuso di Falcao. L'ultimo è staccato da terra ma più compatto dell'avversario alla sua sinistra che si indovina essere Zico".

IL GIORNALISTA GIANNI BRERA DESCRIVI L'OPERA DI RENATO GUTTUSO











Voce narrante: Il dipinto, realizzato nel 1983, si riferisce ai Campionati Mondiali di Calcio dell'anno precedente, disputati in Spagna e vinti dalla nazionale italiana.

"IL CALCIO È L'ULTIMA RAPPRESENTAZIONE SACRA DEL NOSTRO TEMPO. È RITO NEL FONDO, ANCHE SE EVASIONE. MENTRE ALTRE RAPPRESENTAZIONI SACRE, PERSINO LA MESSA, SONO IN DECLINO, IL CALCIC L'UNICA RIMASTACI. IL CALCIO È LO SPETTACOLO CHE HA SOSTITUITO IL TEATRO." PIER PAOLO PASOLINI, SAGGI SULLA LETTERATURA E SULL'ARTE

Citazione scritta in chiusura della parte sul calcio: "Il calcio è l'ultima rappresentazione sacra del nostro tempo. È rito nel fondo, anche se è evasione. Mentre altre rappresentazioni sacre, persino la messa, sono in declino, il calcio è l'unica rimastaci. Il calcio è lo spettacolo che ha sostituito il teatro." Pier Paolo Pasolini, Saggi sulla letteratura e sull'arte.



Voce narrante: Il pugile Muhammad Alì è uno dei maggiori protagonisti dell'iconografia del pugilato, ma qui solo il suo formidabile destro occupa la tela, sostituendosi al volto. È questo infatti l'attributo che lo ha reso un campione.



Voce narrante: Muhammad Alì fa parte della serie dedicata da Andy Warhol, esponente di spicco della Pop Art, a dieci atleti divenuti celebri nelle rispettive discipline sportive. I ritratti di divi del cinema e dello sport di Warhol hanno una forte connotazione commerciale e, proprio a questo fine, erano prodotti in molte copie uguali utilizzando la tecnica della serigrafia.



Voce narrante: Giovanni Testori, appassionato di pugilato, raffigura lo sport come mezzo di riscatto per uomini desiderosi di lasciarsi alle spalle una vita di miseria e di fatica. Quest'opera si ispira a una foto scattata nell'attimo dell'inaspettata sconfitta di Nino Benvenuti per mano del giovane argentino Carlos Monzon, nell'incontro con in palio la corona mondiale dei pesi medi, avvenuto il 7 novembre del 1970.







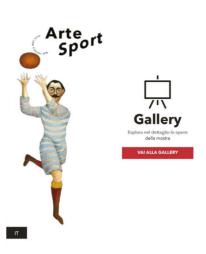
INTERAZIONE E APPROFONDIMENTO

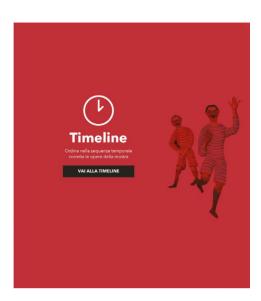
5.2 PARETE INTERATTIVA E TAVOLO MULTI-TOUCH - GALLERY E TIMELINE



La principale postazione di approfondimento dei contenuti di "ArteSport" era la parete interattiva, realizzata in lingua italiana e tedesca per *monitor multi-touch* 75" e consultabile frontalmente con semplici *gestures* delle mani. L'interfaccia si componeva di due sezioni, GALLERY e TIMELINE, dedicate rispettivamente alla consultazione di immagini HD arricchite con testi e all'interazione ludica con le opere.

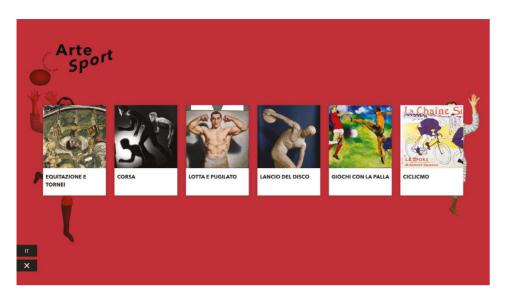
Pensata come applicazione adatta più al pubblico di adolescenti e adulti, che a quello dei bambini, TIMELINE invitava a scegliere una disciplina atletica fra le sei disponibili (equitazione e tornei, corsa, lotta e pugilato,





lancio del disco, giochi con la palla, ciclismo); a quel punto compariva una schermata con le riproduzioni delle opere attinenti alla scelta dell'utente e, in basso, una linea del tempo con diverse date. Compito dei visitatori era dunque collocare le opere in ordine cronologico, ingrandendole per valutare con più precisione l'epoca di riferimento e trasportandole una ad una sulla data corrispondente. Dal punto di vista progettuale e di apprendimento dei contenuti, la metodologia sottostante alle timeline di "ArteSport" ricopriva due funzioni precise rispetto alla visione del percorso video circolare: ricollocare le opere d'arte nell'ordine temporale progressivo, anziché rovesciato, e riunire in ogni schermata dedicata alle singole discipline le opere d'arte che nelle varie epoche le hanno rappresentate. Al visitatore era offerto così un colpo d'occhio sulla produzione dedicata alle discipline da artisti antichi e moderni, unito allo stimolo a ricostruire il divenire secolare dell'agonismo, degli stili, delle tecniche.

In GALLERY, l'altra sezione della parete interattiva, una barra di scorrimento permetteva di accedere alle immagini delle opere, suddivise e organizzate in gruppi che rispecchiavano i capitoli del video immersivo. L'idea di fondo era che il visitatore fosse libero di ripercorrere le tappe storiche, atletiche e artistiche illustrate nel video: seguendo l'ordine di presentazione delle opere, ma con il vantaggio di non dover sottostare ai tempi imposti dalle sequenze animate. Per ogni opera era inoltre possibile soffermarsi, effettuare zoom e confronti con altre immagini, consultare le informazioni generali relative all'artista e quelle puntuali su determinati dettagli indicati dai pin.





Un tavolo *multi-touch* è stato interamente designato a un'opera non presente all'interno della selezione curatoriale per il video immersivo: *Giochi di bambini* di Pieter Bruegel il Vecchio. Dal punto di vista formale l'opera, un dipinto del 1560 fitto di personaggi e raffigurazioni dal taglio aneddotico, si prestava naturalmente all'esplorazione interattiva e alla scoperta di dettagli e significati. I soggetti (bambini e non atleti professionisti) e le attività rappresentate (giochi anziché gare o allenamenti) presentavano diverse affinità con le discipline atletiche alle quali erano ispirate. I numerosi *pin* sparsi sull'immagine permettevano allora di scoprire, tramite piccole



finestre *pop up*, regole e somiglianze che i giochi in uso presso i bambini fiamminghi del Rinascimento avevano in comune con gli "sport" del tempo. E, perché no, anche con i giochi che molti dei visitatori hanno praticato o praticano tuttora.



5.3 VIDEOGAME PER TABLET - ARTESPORT KIDS

Al gaming in senso stretto e a una precisa fascia di pubblico, quello dei bambini fra i 6 e i 10 anni, è stato dedicato il videogioco ArteSport KIDS, disponibile al download gratuito per smartphone e tablet nei principali app store. Il videogioco, disegnato in stile cartoon e con grafica bidimensionale, aveva al suo centro un buffo protagonista dalla forma di uovo e, ovviamente, le opere d'arte.





Scelte in numero di dieci, ognuna a portare la bandiera di una determinata disciplina atletica (dallo sci al nuoto, dal calcio al ciclismo), le opere erano mostrate una volta che il giocatore aveva deciso in quale sport cimentarsi, selezionando il relativo attrezzo tipico. Obiettivo del gioco era, a quel punto, collezionare un trofeo per ognuna delle dieci discipline, risolvendo altrettanti giochi e prove di abilità. Le interazioni con le immagini avvenivano dopo un breve commento audio del protagonista, che, trovatosi di fronte a dipinti e fotografie di ogni epoca, le commentava raccontando storie sugli artisti e dettagli sulle tecniche e dando consigli utili per risolvere i giochi.

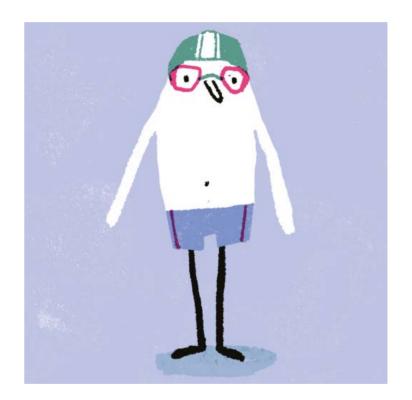




IMMAGINE DENSA-HENRI ROUSSEAU, THE FOOTBALL PLAYERS



Henri Rousseau (Il Doganiere)
The football players, 1908
olio su tela
100,3 x 80,3 cm
Solomon R. Guggenheim Museum, New York

L'artista

Henri Rousseau, il Doganiere (Laval, 1844-Parigi, 1910), dopo gli studi e il servizio militare, inizia a lavorare come impiegato al dazio della prefettura della Senna, da cui deriva il soprannome di "Doganiere". Solo intorno ai quarant'anni si dedica alla pittura, da autodidatta, venendo apprezzato da Guillaume Apollinaire, dai Simbolisti e dai pittori che frequentano lo studio di Pablo Picasso al Bateau-Lavoir.

Pin 1 (sul terreno di gioco)

Il dipinto è anche conosciuto come "I giocatori della palla ovale": in realtà il gioco ritratto, nonostante sia una interpretazione simbolica dell'artista, sia pure in maniera fantasiosa, è infatti il rugby, come si può intuire dalla palla ovale e dalle maglie dei giocatori a strisce orizzontali (quelle dei giocatori di calcio erano a strisce verticali). In effetti all'inizio del secolo anche il rugby veniva spesso chiamato football: vuoi per la scarsa conoscenza del gioco e dei suoi regolamenti, vuoi perché alla fine dell'Ottocento le squadre di rugby aderirono alla Northern Rugby Football Union, più tardi diventata Rugby Football League. Lo stesso De Coubertin nei suoi scritti parla di football riferendosi al rugby.

Pin 2 (sul corpo del giocatore a destra)

Nonostante la semplicità della composizione, la scena rappresentata sembra irreale: i corpi dei giocatori, i loro arti e i modi di flettersi sono bidimensionali e innaturali, i colori sono sgargianti e la luce uniforme annulla la presenza di ombre.

Pin 3 (sulla palla)

La composizione dell'opera appare semplice e ordinata: i giocatori sono al centro di un campo di gioco, delimitato in fondo da uno steccato bianco, che altro non è se non un viale alberato, forse nel parco parigino di Saint-Cloud.



IMMAGINE DENSA - HENRI DE TOULOUSE-LAUTREC, LA CHAÎNE SIMPSON



Henri de Toulouse-Lautrec, La Chaîne Simpson, 1896 litografia a colori 86 x 119,4 cm Musée Toulouse-Lautrec, Albi, France

L'artista

Henri de Toulouse-Lautrec (Albi, 1864-Saint-André-du-Bois, 1901) è il pioniere della grafica pubblicitaria: nelle sue litografie utilizza un nuovo linguaggio, semplice ma accattivante, che deriva dalla rivisitazione delle opere di Degas e del linearismo giapponese. Collabora con diverse testate, tra cui la "Revue Blanche", una rivista di critica letteraria e artistica d'avanguardia, alla quale collaborava anche Tristan Bernard, direttore del velodromo di Buffalo a Neuilly (poco fuori Parigi) che contagia Toulouse-Lautrec con la sua passione per le corse ciclistiche.

Pin 1 (sulla scritta in alto)

Le Chaîne Simpson è un manifesto che pubblicizza l'omonimo marchio di catene per le biciclette. La composizione è studiata in modo tale da catturare immediatamente l'attenzione del passante: i pochi colori (il blu delle maglie, il rosso delle scritte e il verde/giallo dello sfondo), i contorni neri resi con un tratto deciso e le grandi figure in primo piano sono tutti espedienti utilizzati per tale scopo.

Pin 2 (in basso a sinistra)

In basso a sinistra compare la scritta "L.B. Spoke", il nome del negozio aperto dal rappresentante Simpson a Parigi, Louis Bouglé.

Pin 3 (al centro dell'opera)

La scelta di un tandem e di un ciclista in volata vuole sottolineare l'affidabilità del prodotto commerciale, reso dall'artista nei minimi dettagli, dopo che il suo primo bozzetto, raffigurante il campione del mondo Jimmy Michael, era stato rifiutato dal committente proprio perché non presentava con precisione l'oggetto pubblicizzato e, anzi, era troppo centrato sulla figura dell'atleta gallese.



OPERE IN ESPOSIZIONE

5.4 GLI ORIGINALI IN MOSTRA - SALA "NEL CERCHIO DELL'ARTE": SAN SIRO DI YURI ANCARANI

L'opera video San Siro offre uno spaccato inconsueto dello stadio milanese in una giornata speciale per lo sport italiano, il derby Milan-Inter. Per quanto non sia filmato un solo secondo dei 90 minuti di partita giocata, e interrompendosi proprio sul fischio d'inizio dell'arbitro, l'opera mette in discussione diversi temi legati al mondo dell'arte e dello sport, partendo prima di tutto dalla questione degli spazi e degli ambienti, dei luoghi dello sport, o mettendo in mostra la natura eroica dei campioni, nuove semidivinità del contemporaneo. San Siro allo stesso tempo ci restituisce anche e soprattutto uno scenario esauriente del dietro le quinte di una partita e dei suoi reali attori.



Yuri Ancarani
San Siro (serie "Saints of Milan"), 2014
film a colori, 26 minuti
MAXXI - Museo Nazionale delle Arti del XXI secolo, Roma

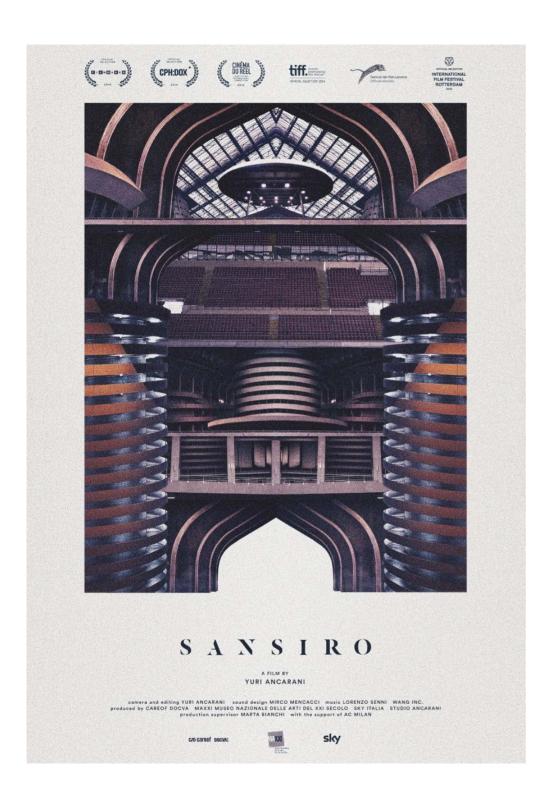
In "ArteSport", San Siro aveva una posizione strategica, riconducendo uno degli aspetti tematici fondamentali della mostra, l'origine rituale dell'atletica greca classica, all'attualità di quello che secondo una definizione di Pier Paolo Pasolini è oggi il luogo di culto prediletto dal contemporaneo, lo stadio di calcio.

Il percorso incominciato con il video immersivo, che dalla mercificazione dello sportivo di oggi (e soprattutto del calciatore) arrivava a decostruirne la storia sino ai suoi primordi rituali e religiosi greci, sottolineati dalla presenza della scultura del *Corridore* di Ercolano al Centro Trevi, trovava perciò nell'opera di Ancarani il suo completamento.



Yuri Ancarani con la troupe di San Siro





5.5 OPERE DALLE GRANDI ISTITUZIONI CULTURALI

Con la quinta edizione di "Nel Cerchio dell'arte" la collaborazione con le grandi istituzioni museali del territorio nazionale italiano ha raggiunto il suo punto apicale. Tra le opere inizialmente inserite nel percorso video immersivo figurava una coppia di corridori in bronzo del primo secolo avanti Cristo di straordinaria fattura, conservata al MANN - Museo Archeologico Nazionale di Napoli, esemplari unici al mondo della tensione fisica e psichica dell'atleta prima della partenza della corsa. Grazie alle politiche di apertura impresse al museo dal direttore Paolo Giulierini, dall'inaugurazione della mostra a novembre 2018 una delle due sculture gemelle è stata esposta al Centro Trevi, per la prima volta a Bolzano.



Inserito all'interno di quinte architettoniche a semicerchio di color rosso pompeiano, una variante tipica dell'area vesuviana, il <u>Corridore di Ercolano</u>, località dove venne ritrovato nel corso degli scavi borbonici del Settecento, ha incantato migliaia di visitatori con il vitalismo del suo scatto.

Ad accompagnarlo, e posto esattamente di fronte, uno scatto, questa volta fotografico, del Maestro Mimmo Jodice, che ha dedicato alla scultura e in generale ad alcuni capolavori del museo napoletano una specifica ricerca sin dalla metà degli anni Ottanta. A completare la sezione delle opere reali, in due distinte teche, accompagnavano il corridore altri due reperti del Museo Archeologico Nazionale di Napoli: un avambraccio con caestus, l'antico guantone da pugile, come unico testimone bronzeo della scultura di un lottatore dell'antichità andata perduta, e un servizio di accessori noti come strigili, proveniente dalla sepoltura pompeiana di un atleta del I secolo d.C. Il percorso di "ArteSport", intrapreso con il video immersivo che dal contemporaneo guidava sino all'antichità dei giochi olimpici, giungeva in questa sala a compimento instaurando un contatto diretto con opere e reperti dell'antichità.

5.6 PERCORSO DI SCOMPOSIZIONE E APPROFONDIMENTO

Quattro *monitor* interattivi a parete introducevano il visitatore alla visione delle opere esposte in sala fornendo numerosissime informazioni e curiosità su di esse. I contenuti sono stati il frutto di una ricerca svolta in stretto connubio con l'equipe scientifica del direttore Paolo Giulierini e delle dottoresse Paola Rubino De Ritis e Maria Morisco, e con l'Archivio fotografico e la Biblioteca del MANN.

Il primo *monitor* introduceva con un video il museo napoletano, le tappe fondamentali della sua storia dalle origini borboniche ai nostri giorni e le sue collezioni principali. Un altro video invece portava il visitatore alla scoperta della Villa dei Papiri di Ercolano, da dove proviene la scultura in bronzo del Corridore. Dalla scoperta casuale agli scavi borbonici, il video descriveva brevemente gli ambienti della villa e il loro uso, soffermandosi sui ritrovamenti di una scoperta archeologica e artistica unica nella storia. Il secondo monitor portava in maniera interattiva (autonoma o guidata) il visitatore dentro la Villa dei Papiri, con immagini e brevi testi di alcune delle cento sculture ritrovate al suo interno, del loro allestimento attuale al museo archeologico di Napoli e della ricostruzione in scala 1:1 che della Villa è stata fatta a Malibù (Villa Getty, USA). La narrazione si concentrava sugli ambienti e sui ritrovamenti: dalla biblioteca in greco antico e il mistero parzialmente svelato del suo contenuto alla potentissima famiglia romana che ne era forse proprietaria, tra guerrieri e imperatrici, filosofi, danzatrici o hydrophorai, poetesse e divinità, in un universo mitologico di fauni, animali e semidei attentamente disposti negli ambienti. Un'immersione nella vita alla greca, epicurea e paradossalmente romana.

Ancora in maniera interattiva, un terzo *monitor* approfondiva i dettagli delle opere esposte, a partire dalla scultura del *Corridore* dalla Villa dei Papiri, passando dalla fotografia del Maestro Jodice per arrivare all'avambraccio con *caestus* e agli attrezzi dell'atleta.

A chiudere il cerchio, relativamente alle opere reali esposte, un ultimo *monitor* era dedicato alla visita virtuale al MANN, argomento del prossimo paragrafo.





APPROFONDIMENTO INTERATTIVO A MONITOR - VILLA DEI PAPIRI DI ERCOLANO, AMBIENTE TABLINO

Athena Promachos

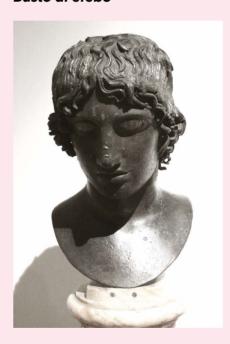


Athena Promachos, I sec. a.C. marmo, 2,00 m (altezza) MANN - Museo Archeologico Nazionale di Napoli Fotografia: Giorgio Albano

Tra le sculture trovate nella villa, quella in marmo dell'Athena Promachos è fra le più celebri e discusse dalla critica. Raffigurata mentre porta avanti la gamba e il braccio sinistro, quest'ultimo ricoperto dall'egida (il mantello protettivo a squame su cui campeggiano serpenti e gorgone), la dea sta per brandire con il braccio destro una lancia, andata perduta. Il chitone, l'antica e tipica tunica greca, era originariamente dipinta di oro, a ricordare le statue crisoelefantine del mondo greco fatte di diversi materiali. La testa è protetta da un elmo attico decorato, sui lati, da un rilievo con grifi e sulla visiera da un'altra testa di Gorgone, l'icona della Medusa dai capelli serpentiformi decapitata da Perseo. Dal punto di vista stilistico, si ritrovano nella scultura elementi di età arcaica, classica ed ellenistica, motivo per cui la sua datazione è stata spesso dibattuta e resta di difficile attribuzione.

L'Athena saettante doveva ricoprire un ruolo significativo e centrale nel sistema dell'arredo della Villa dei Papiri, in cui i proprietari, appartenenti ad una potente famiglia gentilizia, trascorrevano brevi periodi dell'anno in ozio, lontano dagli affari e dalla politica, che costituivano gli elementi centrali del modo di vivere romano. La scultura della dea nell'atto di scagliare la lancia, rimandando alla pratica della guerra, accennava al negotium, fulcro intorno al quale roteava l'essere romano, in contrapposizione all'otium, lo stile di vita alla greca principalmente basato su contemplazione e armonia, che nella Villa dei Papiri è magistralmente rappresentato dalla scultura dell'Hermes a riposo.

Busto di efebo



Busto di efebo, I sec. a.C. marmo, 28,5 cm (altezza) MANN - Museo Archeologico Nazionale di Napoli

La scultura raffigura il busto nudo di un giovane ragazzo, di dimensioni leggermente inferiori al vero, nel cui volto, dai tratti adolescenziali, spiccano i grandi occhi dalla forma allungata. I capelli, che cadono in ciocche rigonfie, erano originariamente trattenuti da una tenia, la fascia che adornava la testa degli atleti vincitori, purtroppo perduta.

AMBIENTE NATATIO

Satiro ebbro, particolare



Satiro ebbro (dettaglio), I sec. a.C. bronzo, 1,37 m (altezza) MANN - Museo Archeologico Nazionale di Napoli

Insieme a Pan, sileni e fauni, che fanno parte della corte del dio Dioniso, le figure di satiri ritrovate nella *natatio*, la grande piscina della Villa dei Papiri, o nelle sue immediate vicinanze, erano accompagnate da due animali sacri al Dio: una coppia di cerbiatti e un porcellino.

Hermes a riposo



Hermes a riposo, I sec. a.C. bronzo, 1,15 m (altezza) MANN - Museo Archeologico Nazionale di Napoli

Nell'ambito dell'eccezionale complesso statuario della Villa dei Papiri, residenza gentilizia situata all'esterno dell'area urbana dell'antica *Herculaneum* (Ercolano), tra le opere più pregevoli è la statua che ritrae il dio *Hermes* seduto su una roccia. La posizione e lo stile si ispirano ai modi dello scultore greco Lisippo, ma l'opera è certamente frutto della creazione originale di un artista romano. La testa, con i capelli a corte ciocche scomposte, è lievemente volta a sinistra; il braccio sinistro poggia sulla coscia corrispondente mentre la gamba è flessa; la gamba destra è invece protesa, e solo il tallone tocca il suolo.

Hermes a riposo, particolare del viso



Hermes a riposo (dettaglio), I sec. a.C. bronzo, 1,15 m (altezza) MANN - Museo Archeologico Nazionale di Napoli

Hermes, il Mercurio del mondo romano, figlio di Zeus e della Pleiade Maia, protettore della letteratura, dei commerci, degli atleti e accompagnatore delle anime nell'oltretomba, è ritratto come un efebo, un adolescente, nudo e con solo i calzari alati ai piedi mentre nella mano sinistra stringe un attributo frammentario, verosimilmente un caduceo, il bastone alato con serpenti attorcigliati, tipico del dio. Dal punto di vista del suo inquadramento semantico all'interno dell'arredo scultoreo della Villa dei Papiri, è da inserire in stretto legame con la figura dell'Athena Promachos, la grande scultura marmorea della dea posta nel tablino, rappresentata nell'atto di scagliare la lancia. Mentre questa rimanda al negotium, il fulcro dell'attività dell'uomo romano incentrata sugli affari e sulla politica, Hermes presiede e protegge tutte le attività educative e di formazione sia fisiche che spirituali del giovane, che si incarnano nello stile di vita alla greca imperniata nel concetto di otium e trovano nel Ginnasio la loro massima espressione.



5.7 CORRIDORE DALLA VILLA DEI PAPIRI DI ERCOLANO

La scoperta



Corridore o lottatore (dalla Villa dei Papiri di Ercolano) I secolo a.C., statua in bronzo, osso o avorio e pietre colorate MANN - Museo Archeologico Nazionale, Napoli

Il 6 luglio e l'1 ottobre del 1754, nel corso degli scavi archeologici di una villa romana a poca distanza dall'area urbana dell'antica città di Ercolano vennero alla luce due sculture di bronzo dall'eccezionale fattura. In seguito alla scoperta della sua biblioteca, composta da più di 1800 rotoli di papiro manoscritti, esemplare unico al mondo giunto a noi dall'antichità nella sua interezza, alla residenza gentilizia venne dato il nome di Villa dei Papiri. Le due sculture, invece, nel corso dei secoli, hanno dovuto cambiare spesso il loro nome, in base all'interpretazione che di esse ne davano studiosi di tutto il mondo. La critica è stata da sempre concorde su un unico punto: le due figure ritrovate nella Villa dei Papiri rappresentano una coppia di atleti. Di quale disciplina?

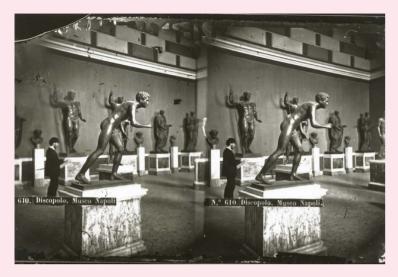
Lanciatore di disco?



Discobolo (dalla Villa di Arianna in Campo Varano, Stabia, Napoli) I sec. d. C., affresco, 57 x 58 cm MANN - Museo Archeologico Nazionale di Napoli Fotografia: Giorgio Albano

Su che tipo di atleti rappresentino i due bronzi si è a lungo discusso. Nell'Ottocento erano noti come *discoboli*, i famosi lanciatori di disco delle gare greche. Il disco, nel periodo più antico, consisteva in una massa di metallo di forma tondeggiante, chiamato *solos*, che dal V sec. a. C. assunse la tipica forma circolare (*diskos*: letteralmente oggetto che si lancia) ispessita al centro per favorirne la presa; nelle gare di Olimpia, esso doveva avere un peso di circa 2 Kg e un diametro dai 17 ai 23 centimetri.

Discobolo o "Discopolo"?



Robert Rive (attribuito), *Discopolo. Museo Napoli*, 1865 circa lastra stereoscopica al collodio, 11,8 x 17,6 cm Napoli, Soprintendenza per i Beni Archeologici di Napoli e Pompei, Archivio Fotografico.

In questa lastra stereoscopica del 1865 circa, precoce antenata del nostro 3D, il fotografo inglese Robert Rive, al quale è stata attribuita, definisce una delle due sculture ritrovate nella Villa dei Papiri con il termine ottocentesco "discopolo", ribadendo la lettura del soggetto tipica del suo periodo come lanciatore del disco. Le due immagini che componevano le fotografie stereoscopiche dovevano essere viste attraverso un visore binoculare, al fine di permettere l'illusione della profondità spaziale e del rilievo, esattamente come gli attuali visori di realtà virtuale. A queste fotografie, in particolare, più che ad altri formati, era affidata nell'Ottocento la resa dei soggetti più "animati", come se fossero catturati nell'istante di compiere l'azione. È questa, infatti, una delle caratteristiche che rendono la scultura del "discopolo" un capolavoro unico.

Viaggio in Italia



Nella scena tratta dalla pellicola *Viaggio in Italia* girata a Napoli dal regista Roberto Rossellini nel 1953, l'attrice Ingrid Bergman, nei panni di Katherine Joyce, in visita al Museo Archeologico della città è accompagnata da una guida, che fornisce una nuova interpretazione della coppia di sculture. Nella trama del film, la visione delle sculture del Museo, come dei luoghi dell'area vesuviana dove queste furono ritrovate, innesca nella donna un viaggio interiore che le consentirà di rileggere il suo passato, immaginare un nuovo futuro, e, solo alla fine, ritrovare se stessa.

I lottatori



Finalmente letti nell'intrinseca connessione che intercorre tra le due sculture, i due atleti vennero interpretati come coppia di lottatori. Gli Accademici Ercolanesi del Museo all'interno della Villa Reale di Portici presso cui furono conservate prima di essere fatte trasferire al Real Museo Borbonico di Napoli (l'attuale MANN), ritenevano infatti che i due giovani atleti fossero raffigurati nell'atto di "venire alle prese per la lotta", ipotesi questa riproposta ancora in tempi recenti.

Descrizione



Le due statue gemelle raffigurano giovani atleti nudi in posa analoga e speculare e dalla fisionomia sia corporea che facciale del tutto simile. Le statue hanno la gamba sinistra avanzata, con la pianta del piede poggiata al suolo, mentre la destra è arretrata, con il tallone sollevato; il torso e il braccio destro sono protesi in avanti, mentre il braccio sinistro è abbassato; la testa è leggermente ruotata verso la spalla. L'atteggiamento della mano destra protesa in avanti, come in una sorta di presa, fece pensare a lottatori in posizione di guardia, sebbene l'inclinazione eccessiva del busto e la poca mobilità dei piedi risultino anomale e incongrue per questo tipo di competizione.

I corridori



Il tipo di muscolatura esile, l'avanzamento del piede sinistro, quasi a immaginare gli atleti posti sulla linea di partenza di una gara di corsa, laddove era collocata una specie di incavo per favorire lo slancio iniziale, fanno propendere per la rappresentazione di corridori.

Dettagli del volto



I capelli, a corte ciocche scomposte sulla fronte, si dispongono in due riccioli contrapposti a forma di tenaglia. Gli occhi sono stati realizzati in materiale diverso dal bronzo e poi inseriti nei visi; in particolare, sono stati usati osso o avorio per i globi oculari, pietra grigia e nera per iridi e pupille.

Lettura



Sono verosimilmente copie romane di età Augustea (seconda metà del I sec. a.C.) di statue greche della fine del IV o dell'inizio del III secolo a.C. che rappresenterebbero una coppia di atleti vincitori di una delle gare delle antiche competizioni panelleniche. Dall'analisi stilistica delle opere molti studiosi propendono ad attribuire il modello originale al grande scultore greco Lisippo, o alla sua scuola, del quale però si sarebbero perse le tracce e la documentazione: il gruppo delle sculture note come *Corridori* o *Lottatori* rappresenta un *unicum* al mondo, del quale sinora non si è trovato modello o copia simile. Il movimento fissato nella posa, il peso del corpo di bronzo azzardato incredibilmente avanti e che spinge al limite la possibilità di gravità del suo peso, e allo stesso tempo i caratteri efebici dei volti, dall'espressione faticosamente concentrata sull'istante della partenza o dello scontro, fanno delle sculture dei vividi capolavori assoluti dell'arte antica.

5.8 ATLETI DALLA VILLA DEI PAPIRI DI MIMMO JODICE



Mimmo Jodice Atleti dalla Villa dei Papiri, 1986 stampa Fine Art su carta Photo Rag 60 x 60 cm, ed. a.p. 1/2 Courtesy Galleria Vistamare, Pescara e Studio Jodice, Napoli

Le sculture del Museo Nazionale di Napoli, tra cui il gruppo bronzeo dei *Corridori*, sono state al centro di una celebre ricerca fotografica di Mimmo Jodice, maestro indiscusso della fotografia italiana, intorno alla metà degli anni Ottanta.

Nato a Napoli nel 1934, ha dedicato molte delle sue campagne fotografiche ai diversi aspetti della città in cui si era formato e aveva potuto respirare il clima di sperimentazione condiviso con importanti esponenti delle avanguardie, tra cui Warhol, Beuys, De Dominicis, Paolini, Merz, Kosuth, Lewitt, Kounellis e Nitsch. Proprio presso l'Accademia di Belle Arti di Napoli fu chiamato a ricoprire il primo incarico di docente di fotografia in Italia, nel 1970.

Nel 1980 ha pubblicato *Vedute di Napoli*, serie fotografica in cui avvia una nuova ricerca incentrata sulla definizione di spazi urbani vuoti e inquietanti. Da questo momento le fotografie di Jodice si allontanano sempre più da una descrizione puramente realistica per immergersi in una dimensione visionaria e silenziosa.

"Tutti i miei lavori sono innanzitutto dei progetti. Come persona, e non come fotografo, mi guardo intorno, mi entusiasmo, oppure mi irrito, provo emozioni positive o negative rispetto a ciò che vedo e a ciò che accade. Un po' alla volta alcune emozioni insistono nel tempo e nella mia mente, e possono diventare progetti. Uno di questi è il mare, ma ce ne sono stati tanti altri, per esempio la memoria, il mondo antico. A quel punto decido di fare il lavoro, mirando a una mostra, a un libro, e comunque sempre a un'ampia sequenza di immagini che possano esprimere queste mie emozioni. Solo a questo punto vado in giro a trovare tutte quelle situazioni che coincidono con il progetto, non esiste un soggetto che io abbia "costruito" per poi fotografarlo. Qualsiasi sia il tema, tutte le mie fotografie hanno un denominatore comune: una dimensione senza tempo. Una mia fotografia non si può datare, potrebbe essere stata scattata 50 anni fa o tra 50 anni. C'è una sorta di silenzio che azzera tutto."

Nel 1985 realizza il progetto fotografico *Un secolo di furore. L'espressività del Seicento a Napoli*, dedicato alla rilettura fotografica dei dipinti barocchi voluto dalla soprintendenza per i Beni Storici e Artistici di Napoli.

Negli anni immediatamente sequenti inizia a dedicarsi alla serie Mediterraneo, una ricerca non solo fotografica ma in parte anche autobiografica sulla ricchezza delle civiltà, dei miti e delle radici dei popoli antichi che hanno costruito le origini del nostro passato. La serie si compone di numerose visioni, vibranti immagini di frammenti di sculture, reperti archeologici, vedute e particolari di volti, che l'artista ha fotografato in Sud Italia, Francia, Grecia, Spagna e Medio Oriente. Mediterraneo è per Jodice anche occasione di sperimentazione attraverso l'uso di tecniche quali il viraggio o il mosso al fine di trasformare le immagini in icone e tracce rivissute della storia, utilizzando la luce come elemento fondante della produzione. Al centro dell'attenzione non sono le rovine del passato ma ciò che della cultura antica rimane nel pensiero, nei modi e nella memoria estetica dell'autore. Quella di Jodice è una riflessione sul significato del passato e sulla solitudine di un'umanità contemporanea che ha perso il contatto con la storia; il fotografo non si pone di fronte al passato con atteggiamento nostalgico, ma intende esortare a non dimenticare le radici della nostra civiltà e a ristabilire un contatto con il mondo antico come antidoto al degrado del presente.

"Gli Atleti della Villa dei Papiri, provenienti da Ercolano e conservati al Museo Archeologico di Napoli, hanno dato il via al mio progetto Mediterra-

1 Intervista a Mimmo Jodice tratta da www.fotografia.it.

neo, un momento molto importante nella mia produzione in cui ho concentrato la mia riflessione sulle radici mitiche del Mediterraneo. Qui le ombre contribuiscono a creare una situazione di dinamismo e di slancio che fa sì che loro rivivano e io mi trovi con loro duemila anni fa. Le mie meditazioni sul mondo classico nascono un giorno a Pompei, durante un momento di pausa. Ero lì per realizzare un lavoro per un editore e, tra uno scatto e l'altro, mi sono seduto su un blocco di pietra a riposare. Guardandomi attorno, ho notato i segni che le ruote dei carri avevano lasciato sulla strada. Colpito ed emozionato, con occhi curiosi mi sono messo a cercare le altre tracce della vita quotidiana degli abitanti di Pompei. Ho trovato allora i segni delle funi sulle pietre delle fontane pubbliche e altre tracce delle esistenze che si erano intrecciate in quel posto. Ho immaginato come vivessero quelle persone, come fossero vestite, come parlassero, come trascorressero le loro giornate. Ho chiuso gli occhi e ho provato a sentire le voci e gli odori vagheggiando il vociare, i mercati, la gente, i carri. Così ho realizzato delle immagini su questo mio ipotetico viaggio nel tempo. Mosso da tali suggestioni, ho viaggiato molto, sulle tracce degli antichi greci e degli antichi romani, individuando nel Mediterraneo la culla simbolica di una comune origine culturale.

Napoli mi ha dato stimoli creativi fondamentali per le mie ricerche confluiti poi nelle riflessioni sul mondo classico e il mare. All'interno del Museo Archeologico Nazionale mi sono concentrato sulla statuaria, realizzando fotografie non come mere immagini di reperti archeologici, ma visioni avvolte in un'atmosfera irreale e di sogno. [...] Negli occhi delle statue ho cercato i turbamenti dell'anima in modo tale da riportarle, dal marmo e dal bronzo, a una esistenza vitale. Ho fotografato in loro il dolore, la gioia, l'amarezza, lo sconforto, la rabbia, la felicità. Nei loro volti ho rintracciato i segni dei sentimenti eterni che sono stati e sempre saranno e che loro sembrano custodire."²

² MIMMO JODICE e ISABELLA PEDICINI, *La camera incantata*, Roma, Contrasto, 2013, pp. 161-170.



5.9 SERVIZIO DI ACCESSORI PER ATLETA



Servizio di accessori per atleta (da Pompei) I secolo d.C., bronzo MANN - Museo Archeologico Nazionale di Napoli

Il gruppo di utensili esposti, provenienti da Pompei, si compone di tre *stri-gili*, un *aryballos* (contenitore per l'olio) e una *patera* per le abluzioni infilati in un anello, chiuso alle estremità da un gancio raffigurante due teste di cane che mordono una mela.

Lo strigile era uno strumento utilizzato quotidianamente nei ginnasi e nelle palestre e faceva parte dell'attrezzatura posseduta da ogni atleta; veniva usato per detergere il corpo dall'olio misto a polvere e sudore dopo le gare sportive o gli unguenti dopo bagni e massaggi.

L'uso di questo attrezzo è documentato a partire dal VI secolo a.C. e permase fin verso il tardo impero, quando venne introdotto l'uso del sapo, una pasta a base di grasso e cenere, antenato del sapone. Lo strigile poteva essere realizzato in diversi materiali, quali bronzo, ferro e più raramente argento, piombo o avorio, ed era formato da uno stretto cucchiaio allungato e ricurvo, detto *ligula*, che serviva per asportare le impurità dalla pelle, e di un manico detto *capulus*.

Prima di un allenamento o di una gara gli atleti si spalmavano la pelle di olio puro o di *ceroma*, unguento composto di olio e cera, che aveva la proprietà di ammorbidirla, e poi di un sottile strato di polvere. Nel corredo di un atleta non potevano quindi mancare l'ampolla dell'olio (*unguentarium*) e lo *strigile* (la *stlengis* dei Greci).

"La polvere fangosa è adatta a ripulire e a restituire un bilanciato equilibrio in quelle parti del corpo che sono eccessivamente sviluppate; quella ottenuta dalla frammentazione della ceramica è utile ad aprire i pori chiusi e a

favorire la sudorazione; quella bituminosa è in grado di riscaldare le parti raffreddate; la polvere nera e quella gialla, entrambe terrose, sono buone per massaggiare e nutrire la pelle; quella gialla, inoltre, rende lucidi e più belli a vedersi quando si trova su un corpo prestante e allenato. Bisogna spalmare la polvere con il palmo della mano umido e, con le dita aperte, aspergere più che cospargere, affinché la parte più fine della polvere si distribuisca sull'atleta."³

L'utilizzo dello *strigile* ci è noto principalmente attraverso le numerose rappresentazioni su vasi e specchi. Una delle immagini più celebri legate a questo strumento è quella dell'*Apoxyomenos*, che letteralmente significa "colui che si deterge", scultura marmorea conservata ai Musei Vaticani e copia del capolavoro bronzeo di Lisippo del IV secolo a.C. Il giovane, colto al termine della gara, asporta il sudore e la polvere con uno strigile, impugnato con la mano sinistra. Anche alcune fonti letterarie antiche descrivono l'uso di questo strumento:

"Ad Olimpia è inevitabile che nella palestra l'atleta si copra di polvere e sia esposto ai raggi del sole; affinché questi non danneggino la sua condizione fisica, lo strigile fa ricordare all'atleta l'olio e gli dice che è necessario spargerlo con tale abbondanza che, dopo essersi unto, deve raschiarlo via con lo strigile."⁴

Le terme

Nel mondo romano gli *strigili* venivano usati per la detersione del corpo all'interno del *calidarium*, il locale delle terme in cui ci si poteva immergere nell'acqua calda. Nei complessi termali romani la palestra, luogo in cui il corpo veniva allenato, era associata alla pratica di bagni sia freddi che caldi per la purificazione del corpo.

In numerosi corredi tombali romani di età imperiale sono stati ritrovati *stri-gili* associati ad altri recipienti in bronzo come *aryballoi*, casseruole e brocche, che dovevano costituire veri e propri servizi da bagno.

Il possesso di uno *strigile* non denotava necessariamente la pratica di una disciplina atletica in palestra, ma poteva semplicemente indicare che il possessore frequentava le terme, denotando l'appartenenza a un preciso gruppo sociale.

³ FILOSTRATO, *Sull'allenamento*, Edizioni Sette Città, Viterbo 2015, capitolo LVI. 4 *Ivi*, cap. XVIII.

Nel 1569 venne pubblicata la prima edizione del trattato *De arte gymnastica*, scritto dal medico Gerolamo Mercuriale, la prima opera moderna che abbia considerato scientificamente il rapporto tra l'educazione fisica e la salute e che abbia tentato di rendere funzionale all'arte medica la ginnastica, pratica in uso presso gli antichi e dai contemporanei ormai completamente abbandonata. Il trattato si divide in tre sezioni; il primo libro affronta la storia della ginnastica, il secondo e il terzo libro sono dedicati agli esercizi più praticati nell'antichità e dal quarto al sesto vengono esaminati gli effetti dei diversi esercizi su individui sani e malati.

Narrando la nascita di questa disciplina, Mercuriale racconta come la ginnastica fosse esercitata dai Greci in un luogo specifico, detto ginnasio, "un edificio pubblico cittadino, nel quale ci si ungeva, si praticavano massaggi, si lottava, si lanciava il disco, e si effettuavano altri esercizi di questo genere. I ginnasi avevano questo nome perché, per praticarvi i loro esercizi, gli atleti per la più parte si denudavano." La denominazione di ginnasio veniva estesa talvolta anche ad altri luoghi nei quali si praticavano esercizi, come i bagni pubblici. Secondo le fonti antiche, i Romani sarebbero stati gli ultimi a costruire ginnasi, chiamandoli "palestre" e integrandoli nei complessi termali, che Mercuriale descrive come strutture organizzate intorno a un peristilio, colonnato rettangolare o quadrato.

Una curiosità: nei ginnasi non veniva detersa soltanto la pelle degli atleti e dei frequentatori. Mercuriale riporta che "Plinio e Teodoro Prisciano attestano che il sudiciume delle pareti delle palestre, raccolto in un panno di tela, serviva a far maturare i foruncoli; ancora, a stare a Dioscoride, Plinio e Galeno, il sudiciume che si formava su pareti, statue e colonne delle palestre, a causa della polvere e del continuo contatto con i corpi sudati dei lottatori, veniva raschiato e messo a frutto, in medicina, per i più vari usi, e Plinio racconta che i magistrati preposti ai giochi lo mettevano in vendita a intervalli regolari, e al prezzo di ottocento sesterzi."



Mosaico del frigidarium (particolare: atleti con strigili), Il secolo d.C. Terme di Porta Marina, Ostia Antica, Roma

Fotografia: Klaus Heese

⁵ G. MERCURIALE, *De Arte Gymnastica*. *Luoghi scelti, tradotti e annotati da Michele Napolitano*, Roma, Edizioni dell'Elefante, 1996, libro II, capitolo VI.

⁶ Ivi, capitolo IX.



5.10 AVAMBRACCIO CON CESTO DA PUGILATORE



Avambraccio con cesto da pugilatore (da Ercolano) I sec. d.C., bronzo MANN - Museo Archeologico Nazionale di Napoli

Il caestus: il guantone del pugile

Il frammento scultoreo proveniente da Ercolano raffigura un avambraccio che doveva appartenere alla statua bronzea di un pugilatore databile al I sec. d.C. La mano e parte dell'avambraccio sono coperti da un guanto, a esclusione delle dita, e il dorso della mano è protetto da un'imbottitura pensata per attutire la pressione dei pesanti anelli che cingevano le dita, dall'indice al mignolo.

L'uso di protezioni per le mani è attestata fin dall'età antica. I pugili usavano avvolgere strette fasce di pelle morbida (in greco denominate prima himántes e in seguito sphairai) intorno alle dita delle mani: legate intorno ai polsi, coprivano metà dell'avambraccio e venivano rinforzate da lana per attutire i colpi. Nel corso del tempo subirono alcune modifiche: nel VI secolo a.C. le strisce divennero dure, principalmente di cuoio, e nel III secolo a.C. furono sostituite da veri e propri guantoni, dotati di uno spesso e pesante anello di cuoio rigido che lasciava libere le dita.

In età romana, e con la progressiva perdita del valore sacro dei giochi a favore dell'aspetto ludico e spettacolare, questo tipo di "guantone", il cui

nome romano era *caestus*, venne ulteriormente rinforzato con l'aggiunta di piombo e reso più offensivo con l'inserimento di punte metalliche e borchie di ferro o piombo. Lo scopo di ciò che originariamente serviva per proteggere divenne dunque quello di infliggere all'avversario colpi più dolorosi. Mutarono di conseguenza anche la costituzione fisica degli atleti e le modalità di combattimento: agilità e destrezza nello schivare i colpi furono sostituiti da possanza e pesantezza fisica per meglio resistere ai colpi sempre più violenti.

Nel libro *Sull'allenamento* Filostrato, filosofo vissuto a cavallo tra il II e il III secolo d.C., descrive il *caestus* e il suo utilizzo: "L'antico modo di praticare il pugilato era questo: si inserivano quattro dita in uno strofio (fascia), dal quale sporgevano al punto tale da formare un pugno, se si riunissero; erano tenute insieme da una fascia che, come sostegno, facevano scendere dall'avambraccio. Ma ora c'è stato un cambiamento: infatti, conciando le pelli dei buoi più grassi, realizzano una cinghia aguzza e sporgente, ma il pollice non collabora con le altre dita nel colpire, per un corretto bilanciamento delle ferite, come se non fosse tutta la mano a combattere. Per questo motivo escludono dagli stadi le cinghie realizzate con le pelli di maiali, giacché pensano che i colpi inferti con esse siano dolorosi e difficili da guarire."⁷

Nel trattato *De arte gymnastica*, Girolamo Mercuriale racconta come "a praticare il combattimento con i cesti fossero piuttosto gli atleti che le persone alle quali stava a cuore la propria salute. È evidente, infatti, che i colpi inferti con i cesti hanno conseguenze ben più dannose per il corpo che i semplici pugni, nella stessa misura in cui i pugni a mano chiusa sono più dannosi di quelli a mano aperta."⁸

⁷ FILOSTRATO, Sull'allenamento, Edizioni Sette Città, Viterbo 2015, capitolo X. 8 G. MERCURIALE, De Arte Gymnastica. Luoghi scelti, tradotti e annotati da Michele Napolitano, Roma, Edizioni dell'Elefante, 1996, libro II, capitolo IX.

Il pugilato



Pugile in riposo
(Mys di Taranto),
Ill secolo a.C.
scultura in bronzo
Museo Nazionale Romano, Palazzo Massimo alle Terme, Roma

Le origini di questa pratica sono certamente antichissime. Nell'Iliade Omero descrive i giochi funebri in onore di Patroclo e testimonia la presenza di tornei di pugilato fra le cerimonie per onorare i caduti in guerra.

Le remotissime origini di questa pratica sono testimoniate anche da Mercuriale nel celebre trattato cinquecentesco *De arte gymnastica*: "Plinio e Omero attestano che il pugilato [...] era già in uso prima della guerra di Troia, e anche Plutarco, nel secondo libro delle *Questioni simposiali*, osservò che Omero preponeva immediatamente il pugilato alla lotta e alla corsa, poiché aveva avuto origine prima di esse." Sempre secondo il medico forlivese "Platone e Galeno attestano che i primi e migliori nel pugilato furono Amico ed Epeo, ai quali va aggiunto Glauco di Caristi, che, incoronato vincitore alla venticinquesima Olimpiade, gareggiò con tale bravura da meritarsi l'appellativo di [...] "il pugile" per eccellenza."

Filostrato, invece, nello scritto *Sull'allenamento*, riconduce le origini della disciplina del pugilato alla figura di Polidice, pugile spartano trionfante in numerose competizioni:

9 Ibidem.

"Il pugilato è un'invenzione spartana e si diffuse tra i Bebrici, che un tempo erano barbari; in esso ottenne ottimi risultati Polidice che, proprio in conseguenza dei suoi successi, i poeti cantavano. Gli antichi Spartani praticavano il pugilato per queste ragioni: non portavano elmi, né ritenevano che fosse un'usanza del luogo indossarli in battaglia, ma al posto dell'elmo, per chi lo portava con abilità, c'era lo scudo. Per schivare i colpi al volto e per sopportarli, se colpiti, praticavano il pugilato e si allenavano così a resistere nel volto. Ma, col tempo, tralasciarono ugualmente la pratica del pugilato e quella del pancrazio, ritenendo che fosse motivo di vergogna competere in queste specialità, nelle quali, anche se uno solo soccombeva, era possibile che Sparta fosse accusata di non aver coraggio affatto." 10

Diversamente dalle attuali regole, l'incontro di pugilato non prevedeva limiti di spazio (il *ring* contemporaneo) e interruzioni, ma si concludeva quando un pugile cadeva a terra privo di sensi, o alzava la mano accettando la sconfitta. In questo tipo di lotta erano vietate le prese, i colpi agli organi genitali o agli occhi, nonché i morsi, caratteristiche che sono rimaste in vita tutt'ora. In un passaggio del trattato *Sull'allenamento* di Filostrato, ci perviene la descrizione del tipo atletico del pugile: "Il pugile abbia mani lunghe e avambracci belli e, nelle parti superiori, sia provvisto di non eccessivo vigore nel braccio e nelle spalle, abbia poi il collo robusto e alto. Quelli che hanno i polsi robusti sono più violenti nel colpire, quelli con i polsi meno robusti sono agili e colpiscono con facilità."¹¹

Per allenarsi i pugilatori utilizzavano il *korykos*, sacco di cuoio riempito di sabbia, antenato del moderno *punching ball*. Per proteggere le parti del capo più delicate venivano utilizzati paraorecchie di lana coperti di cuoio allacciati sotto il mento.

¹⁰ Filostrato, *Sull'allenamento*, Edizioni Sette Città, Viterbo 2015, capitolo IX.

¹¹ Ivi, capitolo XXXIV.



Statua di pugile su plinto e natura morta con galletto e pigna (da Ercolano) I sec. d.C., mosaico in pasta vitrea, 128 x 109 cm MANN - Museo Archeologico Nazionale di Napoli

Gli agoni panellenici e le origini delle gare

Il pugilato è una delle discipline atletiche più antiche e fu introdotto a partire dalla XXIII Olimpiade del 688 a.C. nei Giochi Olimpici antichi. Le Olimpiadi furono le più celebri tra le competizioni sportive panelleniche, ovvero che riunivano a cadenza regolare tutte le città greche, le quali, accettando l'invito a partecipare ai giochi, stabilivano una tregua considerata sacra.

In Grecia esistevano quattro grandi competizioni sportive, i cosiddetti agoni panellenici: i giochi olimpici, che si svolgevano ogni quattro anni a Olimpia, i giochi pitici che avevano luogo ogni quattro anni a Delfi, i giochi istmici ogni due anni a Corinto e i giochi nemei ogni due anni a Nemea. Il ciclo dei quattro principali giochi sacri era detto *circuito* o *periodos*.

Le competizioni agonistiche erano consacrate alla divinità principale della città in cui si svolgevano e avevano luogo proprio nel santuario ad essa dedicato, ad esempio a Olimpia si partecipava e si vinceva in onore di Zeus, mentre a Delfi in onore di Apollo. Le competizioni atletiche erano strettamente connesse, nel programma, alle cerimonie religiose. Le discipline più ricorrenti erano le gare di corsa veloce (stadio, diaulo), prolungata (dolico) e in armi (oplitodromia), il pentathlon e gli incontri di lotta, il pancrazio (una sorta di combinazione tra lotta e pugilato) e il pugilato, oltre a gare di corsa su cavalli e quadrighe, lancio del disco e del giavellotto e salto. Si trattava in ogni caso di gare individuali che offrivano la possibilità di esaltare le qualità fisiche e morali dei singoli. I premi non avevano quasi mai valore materiale ma consistevano in semplici corone, di olivo o sedano selvatici, d'alloro o pino, a seconda della città in cui venivano disputati i giochi. L'atleta che vinceva tutte e quattro le competizioni principali acquistava una fama che andava ben oltre qualsiasi valore materiale e terreno e poteva godere di onore e prestigio, oltre che di numerosi privilegi offerti dalla città di provenienza.

I vincitori venivano celebrati con canti e opere poetiche ed effigiati in dipinti e sculture, per la realizzazione dei quali venivano coinvolti i principali artisti del tempo; le sculture, corredate da un'iscrizione, erano collocate all'interno del santuario della divinità a cui erano dedicati i giochi, che doveva apparire come un magnifico museo all'aperto.

Sulle antiche origini delle gare in Grecia, e sulla stretta connessione con i rituali religiosi, un'importante testimonianza è rappresentata dal brano tratto dal testo *Sull'allenamento* attribuito a Filostrato: "In questo modo è stato inventato lo *stadion*: mentre gli Elei stavano già effettuando i sacrifici secondo la tradizione, le vittime sacrificali giacevano sull'altare, ma ancora non c'era il fuoco accanto a loro. I corridori si trovavano ad una distanza di uno stadio dall'altare, davanti al quale stava in piedi il sacerdote che fungeva da arbitro con una piccola fiaccola. Quello che riuscì a prevalere e ad appiccare il fuoco alle vittime risultò essere il vincitore olimpionico". 12

¹² FILOSTRATO, Sull'allenamento, Edizioni Sette Città, Viterbo 2015, capitolo V.



REALTÀ VIRTUALE

5.11 MANN - MUSEO ARCHEOLOGICO NAZIONALE DI NAPOLI

Una descrizione a parte merita sicuramente l'applicazione di visita virtuale del MANN - Museo Archeologico Nazionale di Napoli, percorribile attraverso visori di realtà virtuale Oculus Rift situati sia nella sala espositiva al primo piano del Centro Trevi che in quella interrata, cuore della mostra "Nel cerchio dell'arte".



Il tour virtuale del museo napoletano, per quanto la struttura architettonica dell'edificio cinquecentesco sia piuttosto complessa, si snodava attraverso una selezione di 16 sale, scelte per la presenza di opere legate alle tematiche di "ArteSport". Dalla rappresentazione di singole discipline atletiche, come il lancio del disco e il pugilato, al significato della nudità atletica, passando inevitabilmente per il racconto storico o mitologico di personaggi e vicende legate alla nascita delle più importanti competizioni dell'antichità, il tour virtuale di "ArteSport" catapultava il visitatore della mostra di Bolzano

direttamente a Napoli, nel cuore di uno dei musei più ricchi al mondo, e di fronte a opere universali come il *Doriforo*, la miglior copia esistente del portatore di lancia di Policleto, o l'*Ercole a riposo*, o ancora l'*Hermes* della Villa dei Papiri.



Indossando i visori per la realtà virtuale prendeva inizio un'esperienza realmente immersiva di un luogo lontano, che grazie alle prese fotografiche a 360 gradi poteva esser esplorato in ogni angolo: dal maestoso atrio al Salone della Meridiana, dalle sale dove è conservata parte della ricca Collezione Farnese, con le sue sculture colossali provenienti dalle antiche Terme di Caracalla a Roma, a quelle dove sono conservati i tesori della Villa dei Papiri di Ercolano. L'utente era libero di esplorare gli ambienti espositivi, le sale dei mosaici e degli affreschi, alla scoperta delle collezioni e dei loro capolavori, della loro storia: che è anche la nostra storia, la storia del nostro modo di vedere e di pensare.





Una quindicina di opere, indicate con l'icona della lente d'ingrandimento, erano esplorabili ancora più nel dettaglio, grazie a riproduzioni tridimensionali alle quali si aggiungeva il commento della dottoressa Maria Morisco del MANN. Dalla scultura del Fauno danzante dell'omonima Villa all'affresco Rissa allo Stadio da Pompei, dai reperti della Villa dei Papiri di Ercolano, per arrivare ai maestosi marmi delle Terme di Caracalla a Roma o ai gladiatori feriti della Sala dei Tirannicidi, il virtual tour dedicato al Museo Archeologico di Napoli permetteva di fare un tuffo tra sale e opere, ma anche nel tempo antico, alla scoperta della cultura greco-romana, non solo atletica, ma anche estetica ed etica.



INCONTRI DI APPROFONDIMENTO

5.12 APPUNTAMENTI CON ESPERTI, ARTISTI E STORICI DELL'ARTE E DELLO SPORT



Il museo MANN si presenta

Presentazione delle opere esposte da parte di Paola Rubino De Ritis, responsabile Ufficio mostre del Museo Archeologico Nazionale di Napoli.

Reinhold Messner al Centro Trevi

Il "Re degli Ottomila" Reinhold Messner, con la proiezione di immagini d'archivio, ha accompagnato il pubblico in un viaggio oltre l'alpinismo.



Sessione di disegno con gli studenti della I G del Liceo "G.Pascoli" di Bolzano



Lo sport nel cinema: "Momenti di gloria" (1981)

Prima proiezione della rassegna cinematografica di "ArteSport". Ogni primo mercoledì del mese, appuntamento con un film dedicato allo sport, ai suoi protagonisti, allo loro storie e alla passione che li spinge a superare i propri limiti. In collaborazione con il Centro Audiovisivi di Bolzano.

Lo sport nel cinema: "Foxcatcher" (2014)

Prima sessione di modellato del Liceo "G. Pascoli"

Seconda sessione di modellato del Liceo "G. Pascoli"

Il Giro d'Italia tra memoria e storia

Incontro sul tema del ciclismo con la presenza del professor Stefano Pivato, co-curatore di "ArteSport", storico dello sport e docente universitario, e il giornalista Daniele Magagnin. Con gli interventi di atleti e figure di riferimento del movimento altoatesino.

Lo sport nel cinema: "Million Dollar Baby" (2004)

Il linguaggio dello Sport, ieri e oggi

Giornalisti di fama nazionale e firme autorevoli dello sport italiano hanno riflettuto su come è cambiato il modo di comunicare, scrivere, effettuare radio e tele-cronache.

Il dietro le quinte del giornalismo raccontato dagli esperti: Giovanni Esposito, Luigi Ferrajolo, Franco Morabito, Alberto Faustini, i giornalisti sportivi altoatesini. Moderatore: Daniele Magagnin.

Lo sport nel cinema: "The Program" (2015)

Lo sport nel cinema: "Miracle" (2004)

Il calcio raccontato dai poeti italiani del '900

Pochi sport come il calcio possono vantare il privilegio di essere stati cantati da alcuni dei maggiori poeti italiani del Novecento: alcuni di loro - Saba, Sereni, Giudici, Raboni, Sanguineti, Cucchi, Magrelli - hanno dedicato versi a questo sport e altri frequentavano lo stadio la domenica o, come Pasolini, amavano giocare al calcio. Intervento di Massimo Raffaelli, scrittore, con Giovanni Accardo.

#CoopForSport

Workshop e dibattito sulla Riforma del Terzo Settore nell'ambito dello Sport. A cura dell'associazione di rappresentanza delle cooperative Legacoopbund, Bolzano. *Special guest*: Tomas Ress.

Via Roma, la storia e il mito dell'hockey bolzanino

I giocatori dell'HCB protagonisti sul ghiaccio del palafiera di Bolzano hanno rievocato i ricordi di intere generazioni di appassionati di hockey. Moderatore: Daniele Magagnin.

Lo sport nel cinema: "Race, il colore della vittoria" (2016)

"Napoli Bolzano: Claudio Astronio e Maria Pia de Vito"

Lezione concerto con Maria Pia De Vito, voce, e Claudio Astronio, clavicembalo. Introduzione a cura di Matteo Bergamini, Exibart.

Lo sport è donna

Esperienze, confronti, testimonianze, riflessioni, conquiste e ambizioni raccontate da coloro che vivono dall'interno la realtà dello sport al femminile. Sono intervenute: Antonella Bellutti, Valentina Turisini, Isolde Kostner, Alessia Vigilia, Laura Sberna, Arianna Bazzo, Jessica Armani. Moderazione di Daniele Magagnin.

Premiazione concorso di disegno

Premiazione del concorso di disegno che ha visto bambini e ragazzi sino ai 14 anni reinterpretare la famosa scultura dell'atleta di Ercolano.

Lo sport nel cinema: "Cinderella man" (2005)

Lo sport nel cinema: "Sognando Beckham" (2002)

"ArteSport" incontra l'artista Yuri Ancarani

Intervento di Yuri Ancarani, in una conversazione sul linguaggio della video arte con Frida Carazzato (MUSEION) e Tiziana Pikler (Fare Cultura, Roma). Evento organizzato in collaborazione con la scuola di televisione e cinema Zelig di Bolzano.

L'ideale atletico sull'altare

Conferenza di Giovanni Novello, curatore d'arte.

5.13 APPROFONDIMENTI DEDICATI ALLO SPORT

Daniele Magagnin, giornalista sportivo e curatore del percorso

Accanto alla mostra "ArteSport", al Centro Trevi si sono dati appuntamento uomini di cultura dello sport, autorevoli giornalisti e grandi campioni di ieri e di oggi. "ArteSport" è riuscita ad intersecare il mondo dell'arte con quello dello sport, portando un po' di arte nello sport e un po' di sport nell'arte. Scrisse il grande Gianni Brera: "Se lo sport è cultura, il ciclismo è arte!" e anche un po' magia, perché riesce ad unire. Per la prima volta nella storia i cinque ciclisti altoatesini arrivati al professionismo si sono ritrovati tutti insieme al Centro Trevi in occasione del primo evento collaterale intitolato "Il Giro d'Italia tra memoria e storia". Si sono trovati uno accanto all'altro: Bruno Brasolin, Renato Marchetti, Cristian Zanolini, Claudio Camin e Manuel Quinziato e, al loro fianco le cicliste plurimedagliate a livello internazionale e neo-elite Elena Pirrone e Alessia Vigilia, la consigliere federale e ancora ciclista attiva nello "scatto fisso" Elena Valentini e un gruppo di cronometristi bolzanini con alle spalle oltre dieci servizi al Giro d'Italia. Racconti, anche inediti, esperienze a confronto con fil rouge la grande passione di tutti per le due ruote, sport di fatica e sofferenza che riesce a regalare però grandi gioie. Il professor Stefano Pivato, co-curatore della mostra, storico dello sport e docente universitario, ha raccontato una serie di aneddoti che hanno caratterizzato la storia del ciclismo, un tempo lo sport più popolare in Italia per poi essere superato dal calcio dopo la tragedia di Superga, in cui hanno perso la vita i giocatori del grande Torino e della nazionale. Sono emersi aspetti sociologici e politici, oltre che sportivi, legati alle due ruote e al Giro d'Italia in particolare, prima e dopo il boom economico; le "storiche rivalità", Coppi-Bartali, ma non solo. Subito dopo la serata dedicata al ciclismo è stata ancora la bicicletta protagonista della "Biciclettata dell'Arte" riservata a studenti delle scuole, che si è svolta a Nord di Bolzano con tappa finale al Centro Trevi.

Apprezzato e ricco di contenuti l'evento intitolato "Il linguaggio dello sport, ieri e oggi". Dall'arte di raccontare gli eventi sportivi alle trasformazioni avvenute negli ultimi anni, dai termini entrati nel linguaggio quotidiano al

giornalismo sportivo chiamato a fare leva sulla qualità, la precisione, l'approfondimento competente, la creatività e la terminologia comprensibile a tutti per affrontare il "mare della comunicazione" rappresentato dal web, che brucia subito il risultato e spesso è ricco di notizie non sempre veritiere. Protagonisti: il direttore delle testate Alto Adige e Trentino Alberto Faustini, Giovanni Esposito, docente-formatore ai corsi di aggiornamento dei giornalisti e alla Scuola Sport Coni, Luigi Ferrajolo, Presidente nazionale dell'Unione Stampa Sportiva Italiana, già direttore e prima firma del Corriere dello Sport-Stadio, Franco Morabito, già capo ufficio stampa del Centro Tecnico Federale di Coverciano, docente di comunicazione sportiva Scuola dello Sport del Coni e firma di testate. Hanno parlato di com'è cambiato il modo di comunicare, di scrivere, di effettuare radio-telecronache: prima Brera, la Gazzetta di Palumbo, poi le trasformazioni dettate dal web.

Nell'incontro organizzato in sinergia con Legacoopbund-#CoopForSport, grazie all'intervento dell'avvocato Ernesto Russo sono stati approfonditi e chiariti gli aspetti normativi della riforma del Terzo settore, dubbi e perplessità da parte dei dirigenti sportivi e di tutti coloro che operano nel mondo del No Profit. Nell'occasione è stato consegnato il "Premio alla carriera" a Tomas Ress, il più grande giocatore di basket altoatesino di tutti i tempi, che a 38 anni, nel maggio 2018 ha deciso di chiudere una carriera intensamente vissuta, durata quasi cinque lustri. "Sono partito a 14 anni da Pochi di Salorno - ha raccontato Ress - con tante belle speranze e ci ritorno in via definitiva dopo ventiquattro anni di intensa attività in giro per il mondo, tra Bologna, gli Stati Uniti, Pesaro, Bologna, Reggio Emilia, Siena, Venezia, con in mezzo la nazionale". Una carriera da leader positivo, con sette scudetti, tre coppe Italia, 6 Supercoppe nazionali, 1 Fiba Europa Cup, 31 maglie azzurre con 208 punti.

I ragazzi di Olympia del Cts Einaudi-Formazione Professionale hanno ricostruito attraverso una ricca mostra fotografico-didascalica la storia delle Olimpiadi, con particolare riferimento ai campioni altoatesini, agli atleti della provincia di Bolzano medagliati ai Giochi e a quelli che hanno avuto l'onore di partecipare. Un lavoro di ricerca per fissare il ricordo di chi è salito sul podio e di chi è riuscito a conquistare il traguardo della vita, ovvero la qualificazione olimpica, che costituisce il sogno di ogni atleta. All'evento inaugurale della rassegna sono intervenute due "special guest": Erica Rossi, che ha avuto l'onore di partecipare a due edizioni dei Giochi olimpici (Mosca 1980 e Los Angeles 1984, atletica leggera) e Silvana Zangirolami che, nonostante i tempi acquisiti alle Olimpiadi del 1974 a Monaco non partecipò a causa di una scellerata scelta tecnica, incassando una cocente delusione che però ha trasformato in risorsa, tanto da trasmettere messaggi positivi agli studenti incontrati in tanti anni di lavoro (da docente di edu-

cazione fisica prima e da dirigente scolastico poi). Entrambe hanno posto l'accento sui valori sull'essenza dello sport, raccontando ai ragazzi esperienze e aneddoti, esortandoli a praticare le discipline che più apprezzano con l'approccio giusto, con impegno ma anche e soprattutto divertendosi. All'incontro intitolato "Via Roma, la storia e il mito dell'hockey bolzanino", condiviso dall'Hockey Club Bolzano e inserito nell'ambito degli eventi in occasione degli 85 anni della società biancorossa, tanti appassionati hanno ascoltato il racconto dei "giocatori del Bolzano per sempre". Dopo i tempi pioneristici dell'hockey a Campiglio-Piani, in via Marconi, all'aperto, nel novembre 1953 venne inaugurato l'impianto coperto nel padiglione principale. Prima il ghiaccio con la salamoia, poi le serpentine e l'ammoniaca. Il Palafiera, come fu battezzato, è stato un punto di ritrovo per intere generazioni, dal pattinaggio all'hockey, in un clima straordinario; la commozione di molti è stata forte quando è stato abbattuto. A ricordare le gesta dei biancorossi sul ghiaccio di via Roma, dove l'Hc Bolzano si è fregiato di undici scudetti (il primo nel 1963, il secondo dieci anni dopo, nel 1973, poi gli altri) sono stati molti dei protagonisti in pista, chiamati a raccontare aneddoti e curiosità, emozioni e passioni. Da Luciano Gippone a Renzo Stenico, da Alberto De Grandi (uno dei guattro ancora in vita del primo storico scudetto datato 1963) ad Antonio Falciani, da Rolly Benvenuti a Herbert Strohmair e poi Gino Pasqualotto, Moreno Trisorio e Robert Oberrauch. Lo sport femminile è stato al centro di un altro evento che ha coinvolto appassionati e grandi esponenti dello sport altoatesino, italiano, internazionale. I vari aspetti della condizione della donna nell'ambito dell'attività agonistica, dirigenziale e tecnica sono stati illustrati e approfonditi nel corso dell'incontro intitolato "Lo Sport è donna". Presenti campionesse che hanno scritto pagine di storia dello sport altoatesino e mondiale come Antonella Bellutti e Isolde Kostner, insieme ad un'altra medaglia olimpica, Valentina Turisini, avvocato, argento olimpico ad Atene 2004, membro di giunta Coni, ma soprattutto unica c.t. donna in Italia di una nazionale maschile, quella del tiro a segno, la più medaglista ai Giochi di Rio 2016. E poi atlete giovani, come la promettente ciclista neo-elite Alessia Vigilia, le due donne arbitro Arianna Bazzo e Laura Sberna, e la mental coach Jessica Armani per evidenziare quali e quante sono le motivazioni delle ragazze che praticano sport. Lo sport è un fenomeno che coinvolge, per lo meno in tutto il mondo occidentale, uomini e donne. La storia dello sport tuttavia è stata a lungo caratterizzata da una netta predominanza maschile e il campo delle attività sportive è, a tutt'oggi, segnato da profonde differenze di genere: gli sport maschili sono più rilevanti sia economicamente sia culturalmente e nei ruoli dirigenziali le donne sono pochissime. Lo sport non è sempre stato aperto a tutti. Gran parte della storia antica e moderna ha

(i)

consentì alle donne di partecipare alle Olimpiadi moderne nel 1912 e disse: "La partecipazione femminile sarebbe poco pratica, priva di interesse, anti-estetica e scorretta." Le donne aspettarono di poter gareggiare fino al 1920. Da allora grandi passi avanti si sono fatti dal punto di vista di mentalità e di rispetto dei diritti, molti passi sono ancora da compiere. A cominciare dalla messa al bando degli stereotipi, sempre troppo frequenti: le atlete italiane non devono avere una visibilità abbinata soprattutto al gossip, anche quando ottengono grandi risultati, e non devono essere giudicate anteponendo troppo spesso l'aspetto estetico. "Bisogna lavorare per cambiare la mentalità: eventi come questo - ha sottolineato Valentina Turisini - sono preziosi per sviluppare cultura dello sport, per evidenziare il ruolo della donna nel contesto sportivo, l'evoluzione della sua partecipazione e le caratteristiche che la differenziano dall'uomo, senza tuttavia impedirle di raggiungere mete comparabili a quelle maschili". La resilienza è la prerogativa delle donne sportive. Con forza e determinazione fanno quello che

amano, anche a fronte di una mancanza di basilari tutele. Il non mollare

mai, la tenacia, l'abnegazione, l'elevato spirito di sacrificio, la propensione al *problem solving*, la forte capacità di reazione, unite alle forti motivazioni

sono la forza comune delle donne sportive.

visto la donna esclusa dall'attività fisica: il barone Pierre de Coubertin non

Dallo sport al femminile alla poesia il passo è stato breve. Il professor Giovanni Accardo ha dialogato con l'appassionato scrittore di calcio Massimo Raffaeli, in un incontro con le scuole e con il pubblico. Pochi sport come il calcio possono vantare il privilegio di essere stati cantati da alcuni dei maggiori poeti italiani del Novecento. Massimo Raffaeli ha spiegato lo stretto legame fra calcio e poesia e di come esso sia stato trattato nella letteratura italiana e nei suoi stessi testi, in un parallelo interessante e attuale. Infatti nel calcio miliardario di oggi, dove gli ingaggi sono stratosferici e i calciatori sono ricchissimi professionisti, come può l'emozione di un goal essere messa in relazione con la purezza e la raffinatezza della poesia? Esiste ancora la bellezza del gesto atletico e la si può cantare in un mondo di sfrenati interessi economici? A questa e ad altre domande sono state date risposte nel tentativo di identificare ancora nel calcio moderno la passione, la fatica e la magia del goal, citando Pierpaolo Pasolini che, nel 1971, scrisse: "Ci sono nel calcio dei momenti che sono esclusivamente poetici: si tratta dei momenti del "goal". Ogni goal è sempre un'invenzione, è sempre una sovversione del codice: ogni goal è ineluttabilità, folgorazione, stupore, irreversibilità. Proprio come la parola poetica".

COLLABORAZIONI E PARTNERSHIP

Team curatoriale

Fare Cultura associazione culturale (Roma)
Tiziana Pikler, Miriam Carinci, Sara Taffoni, Francesca Gallo, Antonio Lombardo

Stefano Pivato, Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo"

con la collaborazione di Paolo Fenu e Nicola Mittempergher

Graphic design

Gianluca Manzana

Video immersivo e postazioni interattive

Practix S.r.l., Rovereto

Realtà virtuale

Srm Tech S.r.l., Trento

App per smartphone/tablet

Art Stories S.r.l., Milano

Mediazione didattica

Paolo Fenu, Nicola Mittempergher e Evelyn Caracciolo

Collaborazioni istituzionali

MANN - Museo Archeologico Nazionale di Napoli MAXXI - Museo Nazionale delle Arti del XXI secolo, Roma con il patrocinio del CONI - Comitato Olimpico Nazionale Italiano

Eventi collaterali sportivi

Sport City Coop a R.L., Bolzano Daniele Magagnin, Bolzano

Prestito opere originali

Galleria Vistamare, Pescara - Studio Jodice, Napoli

MANN - Museo Archeologico Nazionale di Napoli

MAXXI - Museo Nazionale delle Arti del XXI secolo, Roma

Traduzioni

Studio Bonetti & Peroni, Bolzano

Assicurazione opere

AGE Assicurazioni Gestione Enti S.r.l., Bologna

Trasporti opere d'arte

Liguigli Fine Arts Service S.a.s., Lodi

Cessione dei diritti per l'uso delle immagini

Archivio Gazzetta dello Sport

Archivi Guttuso, Roma (fotografia Studio Schiavinotto)

Associazione Giovanni Testori, Milano

Bridgeman Images, London

Castello Estense, Ferrara

Castel Roncolo, Bolzano

Fondazione Museion - Museo d'arte moderna e contemporanea, Bolzano

Fondazione Querini Stampalia, Venezia

Galleria Nazionale d'Arte Moderna, Roma

Galleria d'Arte Moderna, Milano

Gallerie Estensi, Modena

<u>GAM - Galleria d'Arte Moderna, Genova</u> (fotografia docSAI - Archivio Fotografico del Comune di Genova)

Istituto Luce/Contrasto

MANN - Museo Archeologico Nazionale di Napoli (fotografia Giorgio Albano)

MAXXI - Museo Nazionale delle Arti del XXI secolo

MIBACT - Ministero dei Beni e Attività Culturali e Ambientali e Turismo

Museo Nazionale Romano - Palazzo Massimo alle Terme, Roma

Museo di Roma

Peggy Guggenheim Collection, Venezia

Scala Archives, Firenze

Studio BOIS, Roma <u>Studio Jodice, Napoli</u> <u>Terme di Porta Marina - Ostia Antica, Roma</u> (fotografie Klaus Heese) con la mediazione di Agenzia Noi Studio, Bolzano

Realizzazione allestimenti

8 Archi cooperativa sociale, Bolzano Cristiani pitture edili, Bolzano SchriftArt, Bolzano Walcher allestimenti, Bolzano con la collaborazione del Museo Civico di Bolzano

BIBLIOGRAFIA

Sono indicati di seguito alcuni saggi e testi distinti per singola edizione di mostra. Durante "Nel cerchio dell'arte", i libri erano consultabili dai visitatori in un angolo di lettura del Centro Trevi, a disposizione per indagini e spunti sui temi, gli artisti, le correnti trattate, ma anche sulla tecnologia e le innovazioni museali.

DONNE D'ARTE

Aglieri M., Carenzio A., *Media e dintorni. Utilizzo intelligente in tempi multimediali*, Edizioni San Paolo, Cinisello Balsamo 2011

Angiuli E., L'odore della luce. Il mondo femminile nella pittura dell'Ottocento e del primo Novecento, Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo 2012

Bottai M. S., Videogiochi d'artista e videogiochi per l'apprendimento, in "Economia della cultura", n. 3, 2018

Boutan M., Il grande libro dei colori, Editoriale Scienza, Trieste 2005

Carter D. A., 2 Blu. Un libro pop-up per bambini grandi e piccoli, Franco Cosimo Panini Editore, Modena 2006

Carter D. A, 1 Quadro giallo. Un libro pop-up per bambini grandi e piccoli, Franco Cosimo Panini Editore, Modena 2009

Eletti V., Manuale di editoria multimediale, Laterza, Roma-Bari 2003

Ferrari D. (a cura di), Innocenza di sguardi. Maternità e infanzia nelle collezioni del Mart, Litografia Editrice Saturnia, Trento, 2014

Florenskij P., Lo spazio e il tempo nell'arte, Adelphi Edizioni, Milano 1993

Fontanel B., La mia prima storia dell'arte, Edizioni Sonda, Casale Monferrato 2011

Grosenick U., Women Artists. Le donne e l'arte nel XX e XXI secolo, Taschen, Colonia 2001

Jori M., La Città Meravigliosa degli artisti straordinari, Skira, Milano 2013 (voll. 1 e 2)

Lampis A., *I videogiochi per conoscere arte e cultura*, in "Economia della cultura", n. 3, 2018

Louis C., Il viaggio di Liù, L'ippocampo, Milano 2007

Manceau E., Il mio domino dei colori, (Tourbillon), Il Castello, Milano, 2012

Maria A. T., Nel segno delle artiste. Donne, professioni d'arte e modernità, Il Mulino, Bologna, 2007 Merlo C., Le tecniche artistiche. Dal conoscere al fare, VoLo, Firenze 2008

Morandini M., I Morandini delle donne. 60 anni di cinema italiano al femminile, lacobelli Edizioni, Roma, 2010

Pasini F., Verzotti G., *Il racconto del filo. Ricamo e cucito nell'arte contemporanea*, Museo di Arte Moderna e Contemporanea di Trento e Rovereto, Skira, Milano 2003

Perrault C., Pacovská K., Cenerentola, Adriano Salani Editore, Milano 2010

Sbrilli A., L'immagine densa, "Il Verri", n. 20, 2002

Sbrilli A., Storia dell'arte in codice binario, Guerini, Milano 2001

Simon N., The Participatory Museum, Museum 2.0, Santa Cruz 2010

Sterling S. F., Donne artiste. The National Museum of Women in the Arts Washington, Leonardo Periodici, Milano 1996

Tognon P. (a cura di), La classe dell'arte: opere, collezionismo, istituzioni, tecnologie e linguaggi, Silvana Ed., Cinisello Balsamo, 2012

Vergine L., L'altra metà dell'avanguardia 1910-1940. Pittrice e scultrici nei movimenti delle avanguardia storiche, Il Saggiatore, Milano 2005

Viola F., Cassone V. I., L'arte del coinvolgimento. Emozioni e stimoli per cambiare il mondo, Hoepli, Milano 2017

Zuffi S., Le parole dell'arte. Per capire e amare i pittori e le loro opere, Feltrinelli Editore Milano, 2011

PAESAGGIO A NORDEST

Arnaud R., Ombre, Franco Cosimo Panini, Modena 2010

Bastianoni D., Pugliese M., Entra nell'arte del '900. Attività e tecniche insieme agli artisti del '900, Franco Cosimo Panini, Modena 2012

Brusatin M., Storia dei colori, Einaudi, Torino 1999

Carter D., Suono bianco, Franco Cosimo Panini, Modena 2010

Czech A., Kunstspiele. Spielend Kunst verstehen lernen. Für Kinder und Erwachsene, Wochenschau-Verlag, Frankfurt am Main 2012

De Grandis L., Teoria e uso del colore, Mondadori, Milano 2000

De Lambilly E., Gli animali. Art&puzzle. L'arte fatta a puzzle, Il Castoro, Milano 2012

Fiona W., Arte, tecniche e idee, Usborne Publishing, London 2012

Formentini P., Storie a colori del signor colore, Edizioni Artebambini, Bazzano (BO) 2008

- Jori M., La gara della bellezza, Museion Bolzano, 1991
- Montibeller E., Tomaselli L., Arte Sella: the contemporary mountain, Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo 2009
- Scardi G., Paesaggio con figura. Arte, sfera pubblica, trasformazione sociale, Allemandi, Torino 2011
- Sternthal B., Auf nach Venedig. Verborgenes. Skurriles. Kulinarisches, Folio, Wien 2012
- Welsch N., Liebmann C. C., Farben: Natur, Technik, Kunst, Spektrum, Heidelberg 2013

CONFLITTO

- AA. VV. (Collu C., Boschiero N., Cincinelli S., Corni G., Scardi G., Zadra C.), La guerra che verrà non è la prima. 1914-2014, catalogo della mostra Mart (Rovereto), Electa, Milano 2014
- AA.VV., Donne nella Grande Guerra, introduzione di Dacia Maraini, Il Mulino, Bologna 2014
- AA.VV., La Prima Guerra Mondiale, Einaudi, Torino 2014
- Antonelli, Q., Segata D., *Kriegsnotizien. La Grande Guerra nei diari austriaci*, Fondazione Museo Storico del Trentino. Trento 2004
- Badolato A., Rati A., 1918: la fine della Grande Guerra. Altipiani Grappa Piave Vittorio Veneto, Sometti, Mantova 2008
- Bartoloni S., Italiane alla guerra: l'assistenza ai feriti 1915-1918, Marsilio, Padova 2003
- Beckett I., La Prima Guerra Mondiale, Einaudi, Torino 2013
- Borgese G. A., Rubè (1921), Mondadori, Milano 2002
- Camanini E., Il fuoco e il gelo. La Grande Guerra sulle montagne, Laterza, Roma-Bari 2014
- Campigotto L., Teatri di guerra, Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo 2014
- Carta + guida del fronte italo-austriaco 1915-1918, Persico, Cremona 2010
- Cazzullo A., La guerra dei nostri nonni, Mondadori, Milano 2014
- Cenacchi G., Teatri di guerra sulle Dolomiti, Mondadori, Milano 2006
- Ceschin D., Gli esuli di Caporetto. I profughi in Italia durante la Grande Guerra, Laterza, Roma-Bari 2014
- Ciampi P., Nel libro, figlio, tu vivrai, Sarnus, Firenze 2014

- Clark C., I sonnambuli. Come l'Europa arrivò alla Grande Guerra, Laterza, Roma-Bari 2014
- Fabi L., Le strade della memoria, Persico, Cremona 2008
- Fabi L., Gli alpini del Capitano Mazzoli, Persico, Cremona 2010
- Friedrich E., Guerra alla guerra, Mondadori, Milano 2004
- Gadda C.E., Giornale di guerra e di prigionia, Garzanti, Milano 2002
- Gentile E., Due colpi di pistola, dieci milioni di morti, la fine di un mondo, Laterza, Roma-Bari, 2014
- Gibelli A., La Grande Guerra. Storia di gente comune, Laterza, Roma-Bari 2014
- Hašek J., Le vicende del bravo soldato Svejk (1912), Einaudi, Torino 2013
- Hughes-Wilson, A history of the First World War in 100 objects, Cassell illustrated, London 2016
- Isnenghi M., Il mito della Grande Guerra, Il Mulino, Bologna 2014
- Isnenghi M., Rochat G., La Grande Guerra, Il Mulino, Bologna 2014
- Janz O., 1914-1918 la Grande Guerra, Einaudi, Torino 2014
- Jeschkeit V., Le linee avanzate della fortezza di Trento. La difesa della Valsugana e le vie di collegamento agli altipiani, Curcu & Genovese, Trento 2010
- Jeschkeit V., Il fronte orientale della fortezza di Trento. La cintura di difesa interna, dal Monte Celva fino alla Vigolana, Curcu & Genovese, Trento 2011
- Jeschkeit V., Caricate! Fuoco! Diari degli osservatori d'artiglieria austriaci del settore Nozzolo-Cadria, Curcu & Genovese, Trento 2012
- Jeschkeit V., Fortezza di Trento. Alla scoperta delle fortificazioni austro-ungarichedel monte Bondone, Curcu & Genovese, Trento 2012
- Labanca N., Dizionario storico della Prima Guerra Mondiale, Laterza, Roma-Bari 2014
- Lussu E., Un anno sull'altipiano (1938), Einaudi, Torino 2014
- Marchioni N. (a cura), La Grande Guerra degli artisti. Propaganda ed iconografia bellica in Italia negli anni della Prima Guerra Mondiale, Polistampa, Firenze 2005
- Menestrina A., *Diario da una città fortezza, Trento 1915-1918*, Fondazione Museo Storico del Trentino, Trento 2004
- Mini F., La guerra dopo la guerra, Einaudi, Torino 2003
- Mini F., Soldati, Einaudi, Torino 2008
- Molinari A., Una patria per le donne: la mobilitazione femminile nella Grande Guerra, Il Mulino, Bologna 2014
- Mondini M., La guerra italiana 1914-1918, Il Mulino, Bologna 2014
- Mosse G.L., Le guerre mondiali. Dalla tragedia al mito dei caduti, Laterza, Roma-Bari 2005

Neiger A., E se non partissi anch'io. Giornalisti al fronte, Persico, Cremona 2008

Palla L., Il Trentino orientale e la Grande Guerra. Combattenti, internati, profughi di Valsugana, Primiero e Tesino 1914-1920, Fondazione Museo Storico del Trentino, Trento 1994

Pupo R., Vittoria senza pace, Le occupazioni militari italiane alla fine della grande guerra, Laterza, Roma-Bari 2014

Rigoni Stern M., Aspettando l'alba, Einaudi, Torino 2004

Robson S., La Prima Guerra Mondiale, Il Mulino, Bologna 2013

Strachan H., La Prima Guerra Mondiale, Mondadori, Milano 2009

Sheffield G., The First World War in 100 objects, Andre Deutsch, London 2015

Sondhaus L., Prima Guerra Mondiale, Einaudi, Torino 2014

Walther P., The first World War in colour, Taschen, Köln 2014

TEMPO & DENARO

Augé M., Il tempo senza età, Raffaello Cortina editore, Milano 2014

Bachelard G., L'intuizione dell'istante. La psicoanalisi del fuoco, Edizioni Dedalo, Bari 2010

Bachelard G., La dialettica della durata, Bompiani, Milano 2010

Bellour R., Fra le immagini. Fotografia, cinema, video, Bruno Mondadori, Milano 2007

Boetti A., *Dall'oggi al domani*, a cura di S. Lombardi, Edizioni L'Obliquo, Brescia 1988

Boncinelli E., Tempo delle cose, tempo della vita, tempo dell'anima, Laterza, Roma-Bari 2012

Achille Bonito Oliva (a cura di), Enciclopedia delle arti contemporanee. I portatori del tempo: vol.I, Il tempo comico, Electa Milano 2010; vol. II, Il tempo interiore, Electa, Milano 2013; vol. III, Il tempo inclinato, Electa Milano 2015; vol. IV, Il tempo pieno, Electa, Milano 2018

Borgna E., Il tempo e la vita, Feltrinelli, Milano 2015

Canetti E., Il cuore segreto dell'orologio, Quaderni di appunti 1973-1985, Adelphi, Milano 1987

Comani D., It was me. Diary, 1900-1999, Corraini Edizioni, Mantova 2007

Covacic M., La sposa, Bompiani, Milano 2016

DeLillo D., Punto omega, Einaudi, Torino 2010

Dorfles G., L'intervallo perduto, Einaudi, Torino 2012

Crary J., 24/7. Il capitalismo all'assalto del sonno, Einaudi, Torino 2015

De Certeau M., L'invenzione del guotidiano, Edizioni Lavoro, Roma 2010

Fachinelli E., *La freccia ferma. Tre tentativi di annullare il tempo*, Adelphi, Milano 1992

Fagone V., Leonardi N., Dehò V., Franco Vaccari. *Esposizione in tempo reale*, Damiani, Bologna 2007

Florenskij P., Lo spazio e il tempo nell'arte, Adelphi, Milano 1995

Fraser J. T., Il tempo: una presenza sconosciuta, Feltrinelli, Milano 1991

Gasparini G., Tempo e vita quotidiana, Laterza, Bari 2001

Ghirri L., Pensare per immagini, Mondadori Electa, Firenze 2014

Jedlowski P., Leccardi C., Sociologia della vita quotidiana, Bologna, Il Mulino, Bologna 2003

Jedlowski P., Un giorno dopo l'altro. La vita quotidiana tra esperienza e routine, Il Mulino, Bologna 2005

Kubler G., La forma del tempo, Einaudi, Torino 2002

Leonardi N., Feedback. Scritti su e di Franco Vaccari, Postmedia Books, Milano 2007

Magrelli V., Il sangue amaro, Einaudi, Torino 2014

Magrelli V., Didascalie per la lettura di un giornale, Einaudi, Torino 1999

Mayr A., Zeitarbeiten. A tempo 1977-2007, Alefbet

Opalka R., Il tempo della pittura, Marsilio, Padova 2011

Perec G., Tentativo di esaurimento di un luogo parigino, Voland, Roma 2011

Persico A., L'occhio del tempo. Otto secoli di calendari, Persico, Cremona 2008

Rovelli C., Sette brevi lezioni di fisica, Adelphi Milano, 2014

Rovelli C., Che cos'è il tempo? Che cos'è lo spazio? Di Renzo Editore, Roma 2014

Sbrilli A., 24 Hours in Contemporary Art. Reflections on an Exhibition About Time, in "Kronoscope. Journal for the Study of Time", 17, 2, 2017

Stern D.N., Il momento presente, Raffaello Cortina editore, Milano 2005

Subrizi C., Azioni che cambiano il mondo, Postmedia Books, Milano 2012

Szymborska W., Vista con granello di sabbia, Adelphi, Milano 1998

Szymborska W., Discorso all'ufficio oggetti smarriti. Poesie 1945-2004, Adelphi, Milano 2004

Tanpinar A. H., L'Istituto per la regolazione degli orologi, Einaudi, Torino 2014

Zerubavel E., *Ritmi nascosti. Orari e calendari nella vita sociale*, Il Mulino, Bologna 1985

ARTESPORT

- AA.VV., L'archeologia racconta lo sport nell'antichità, Cantini, Firenze 1988
- AA.VV., Arte e sport. Il mito del gesto sportivo nell'arte del Novecento, Consiglio della Provincia autonoma di Trento, Trento 2008
- AA.VV., Lo sport nel mondo antico. Ludi, munera, certamina a Roma, Quasar di Tognon, Roma 1987
- AA.VV., *Pierluigi Nervi, Architetture per lo sport*, Quaderni del centro archivi del MAXXI Architettura, Roma 2016
- AA.VV., Spectacles sportifs et scéniques dans le monde étrusco-italique, Publications de l'École française de Rome, Roma 1993
- Barbanera M., Originale e copia in arte antica. Origine, sviluppo e prospettive di un paradigma interpretativo, Tre Lune Edizioni, Mantova 2011
- Borriello M., Gemmis De M., Lista M., L'agonismo dai miti greci al mondo romano. Lo sport nell'Italia antica, Electa, Napoli 2002
- Cantarella E., Miraglia E., L'importante è vincere. Da Olimpia a Rio de Janeiro, Feltrinelli, Milano 2016
- Caprile L. (a cura di), *Arte e sport nel ' 900 italiano*, catalogo della mostra, Roma Chiostro del Bramante, Mazzotta, Milano 2004
- Cassinelli Lazzeri P., Arte e sport a Firenze. Disegni e stampe dagli Uffizi, Edifir, Firenze 2004
- De Amicis E., Gli azzurri e i rossi, Limina, Arezzo 2005
- Facchinetti P., Un secolo di Guerino. La storia leggendaria del più antico periodico sportivo del mondo, Minerva Edizioni, Argelato 2012
- Facchini S., I luoghi dello sport nella Roma antica e moderna, Istituto Poligrafico e Zecca dello Stato, Roma 1990
- Frangipane E. (a cura di), Solo per sport. Cronache sportive dalle origini agli anni '40, Provincia Autonoma di Bolzano, Brunico 2001
- Huizinga J., Homo ludens, Einaudi, Torino 1946
- Ierardi M., Lo sport nel mondo antico e nella società moderna, Roma, 2000
- Mandell R.D., Storia culturale dello sport, Laterza, Roma-Bari 1989
- Mandolesi A., Sannibale M. (a cura di), Etruschi. L'ideale eroico e il vino lucente, Mondadori Electa, Milano 2012
- Marroni E., Vasi attici a figure rosse da Tarquinia, Edizioni ETS, Pisa 2017
- Mercuriale G., De Arte Gymnastica, Edizioni dell'Elefante, Roma 1996
- Pikler T., Il gioco e lo sport nelle arti pittoriche: dalle origini all'Ottocento, Giropress, Roma 2011

- Pivato S., Lo sport del XX secolo, Giunti Editore, Milano 2005
- Pivato S., Il Touring Club Italiano, Il Mulino, Bologna 2006
- Pivato S., Momenti di gloria. Manuale di storia e cultura dello sport, Pearson Editore, Torino 2017
- Pivato S., Sia lodato Bartali. Il mito di un eroe del Novecento, Castelvecchi Editore, Roma 2018
- Reggiani A. M. e Sapelli Ragni M. (a cura di), *Eroi e atleti. L'ideale estetico nell'arte da Olimpia a Roma a Torino 2006*, Allemandi, Torino 2006
- Sommella A. M., "Athla" e atleti nella Grecia classica: lo sport nel mondo antico, Ricci. Parma 1987
- Toschi L., L'arte della lotta, la lotta nell'arte. L'antichità, Edizioni Mediterranee, Roma 2008
- Ugolini S., L'agonistica greca in età romana. Olimpiadi e giochi nelle iscrizioni della Grecia continentale e del Mediterraneo occidentale, Aracne, Roma 2015
- Ulmann J., Nel mito di Olimpia. Ginnastica educazione fisica e sport dall'antichità a oggi, Armando Editore, Roma 2004
- Urciuoli L., *Gli Agoni olimpici dalla Grecia antica a Roma*, Arbor Sapientiae Editore, Roma 2016

Si ringrazia la Biblioteca Provinciale Italiana Claudia Augusta di Bolzano per la messa a disposizione di una bibliografia ragionata per singola edizione.



Le opinioni espresse dagli autori sono personali ed è quindi possibile che le loro valutazioni non riflettano, talvolta, quelle della Provincia autonoma di Bolzano - Alto Adige.

La Provincia autonoma di Bolzano - Alto Adige ha cercato di reperire tutti i detentori dei diritti d'autore, ma alcuni restano sconosciuti o non sono stati rintracciati. Porrà rimedio, in caso di segnalazione, alle involontarie omissioni o errori nei riferimenti, così come in caso di imperfezioni nelle citazioni di persone, opere, testi.