

Docenti e studiosi di cultura visuale, il direttore della Mostra del Cinema di Venezia, Marco Müller, giovani ricercatori, che presentano le indagini in corso a Ca' Foscari, il grande regista Peter Greenaway, con i suoi esperimenti nelle relazioni tra codice cinematografico e la grande tradizione artistica occidentale. Un convegno – promosso dal Dipartimento di Storia delle arti di Ca' Foscari e da Banca Popolare FriuliAdria, da anni impegnati in una strategia dalla multimedialità all'interattività nella fruizione delle opere d'arte – a conclusione della mostra "Russie! memoria, mistificazione, immaginario", che ha presentato al pubblico italiano le principali tappe dell'arte russa del Novecento, attraverso nuove strategie di fruizione dell'opera e mediante l'impiego di tecnologie e contenuti multimediali. A partire dal cinema: per delineare un contesto con gli occhi dei testimoni, evidenziare come la realtà possa essere mistificata grazie ai moderni media, sottolineare i tratti collettivi di molte fasi della storia russa del XX secolo. Un convegno sui rapporti tra il cinema e l'arte. Un problema complesso, con una lunga storia, sottolineato in due aspetti cruciali: come l'occhio cinematografico sa cogliere gli aspetti dell'opera che possono sfuggire a uno sguardo anche attento; per quali vie il cinema consente di rendere più interattivo il rapporto tra opere e fruitori.

MARCO DEL MONTE si è laureato nel 2006 in Storia delle Arti e Conservazione dei Beni artistici presso l'Università Ca' Foscari di Venezia con una tesi su Galileo Chini e il Liberty. Nel 2010 ha concluso il suo dottorato di ricerca in Storia dell'arte con uno studio su *Il film sull'arte e la Mostra Internazionale del Cinema di Venezia*. In questi anni si è occupato di produzione video in contesti espositivi e del loro utilizzo su specifiche piattaforme informatiche collaborando alle mostre organizzate negli spazi espositivi di Ca' Foscari. È attualmente impegnato nella realizzazione di contenuti multimediali per la fruizione delle opere d'arte della collezione Pinault, presso Punta della Dogana a Venezia con un progetto promosso dal Dipartimento di Storia delle Arti e Conservazione dei Beni artistici "G. Mazzariol" dell'ateneo veneziano.

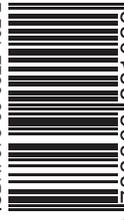
Far comprendere far vedere

Cinema, fruizione, multimedialità: il caso "Russie"

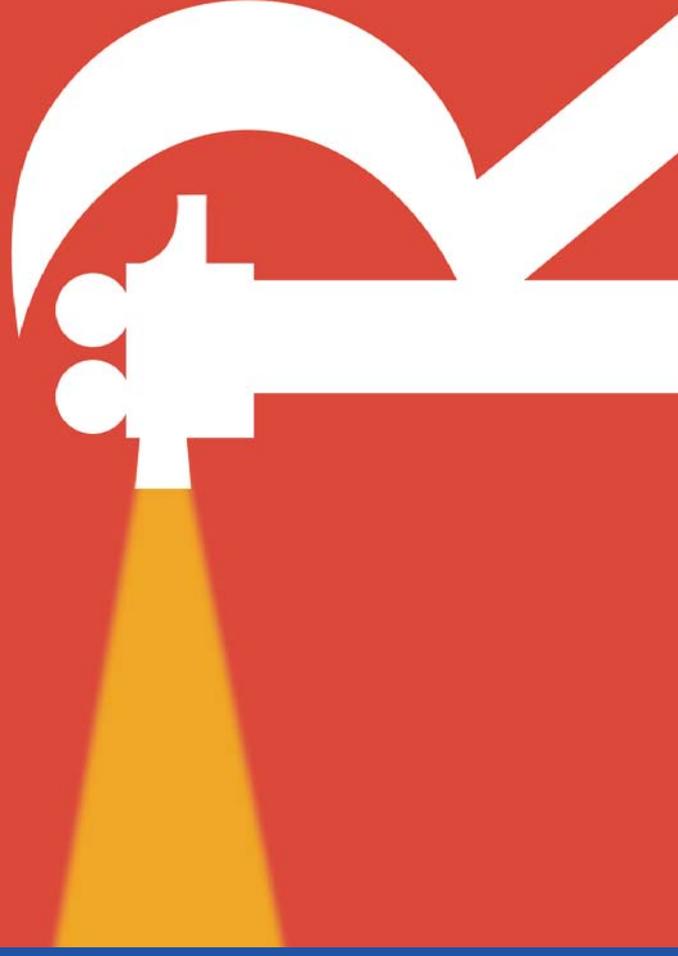
Atti del convegno, Venezia, Università Ca' Foscari, 7-8 luglio 2010

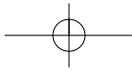
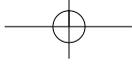
a cura di Marco Del Monte

ISBN: 978-88-6322-102-2



€ 18,00





*Gli atti del convegno internazionale di studi
Far comprendere far vedere. Cinema, fruizione, multimedialità: il caso "Russie!"
Atti del convegno, Venezia, Università Ca' Foscari, 7-8 luglio 2010
sono stati resi possibili grazie alla convenzione didattica
e di ricerca stipulata tra*



Università
Ca' Foscari
Venezia

Dipartimento di Storia
delle Arti e Conservazione
dei Beni Artistici
"G. Mazzarolo"

FRIULADRIA
CREDIT AGRICOLE

In copertina: il logo del convegno

© 2010 Terra Ferma - Crocetta del Montello (Tv)
Tutti i diritti riservati

tel. 0423.86268
fax 0423.665416
info@terra-ferma.it
www.terra-ferma.it

Far comprendere far vedere

Cinema, fruizione, multimedialità: il caso "Russie!"

Atti del convegno, Venezia, Università Ca' Foscari, 7-8 luglio 2010

A CURA DI

Marco Del Monte

ISBN 978-88-6322-102-2

TERRA FERMA

7 G. LESSIO | *Premessa*

A PARTIRE DA UNA MOSTRA

19 G. BARBIERI | *A partire da una mostra. Una introduzione*

23 M. DEL MONTE | *Tra documentazione, critica e interpretazione. Primi passi per una storia istituzionale del film sull'arte*

33 J. TEN BRINK | *Arts on Film Archive*

37 M. DEL MONTE | *L'immagine filmica tra opere d'arte e multimedialità*

43 M. BERTOZZI | *Il footage al lavoro. Memorie ritrovate e documentari di creazione*

LO SGUARDO CINEMATOGRAFICO SULL'OPERA

57 T. SUBINI | *Saperi storico-artistici e saperi cinematografici: il caso Pasolini*

61 F. BORIN | *Tarkovskij e la sofferenza dell'arte: memorie di uno sguardo poetico*

71

DALL'OPERA AL CINEMA

105 S. BURINI | *Jurij Lotman e il "Grande muto". Alcune note a margine*

111 V. RE | *Walking through Splitting. Documentazione audiovisiva, pratiche trasformative e opere plurali*

117 L. CUCCU | *Carlo L. Raggianti: l'esperienza del tempo nelle arti figurative e nel cinema. Qualche osservazione*

123 M.R. NOVIELLI | *Arte letteratura e cinema nella tradizione giapponese: le fonti di ispirazione per The Pillow Book di Peter Greenaway*

RICOSTRUIRE L'OPERA

105 S. JACOVIELLO | *Il sacrificio, il devoto, l'immagine e il testimone. L'Ultima Cena con Peter Greenaway*

111 P. GREENAWAY | *Nine classic paintings revisited*

117 M. MÜLLER | *Il cinema e la sintesi delle arti*

- 105 A. BIANCO | A.Mu.C. (Archivio Multimediale del Contemporaneo). Dietro le quinte di un'esposizione
- III V. CEFALÙ, M. MAREK | Metodologie e prospettive di una guida multimediale per l'arte contemporanea a Punta della Dogana
- 117 C. DEL BEN | Dopo una mostra. Il sito Pomi
- D. RADETIĆ | Per un Centro Multimediale su Giovanni Antonio de' Sacchis detto il Pordenone: analisi dinamica dell'opera d'arte
- III V. FINOCCHI | Per un Centro Multimediale sull'opera di Giovanni Antonio de' Sacchis, detto il Pordenone: il valore dell'approccio cinematografico e immersivo nella ricostruzione dei fatti artistici di età moderna

Premessa

Giovanni Lessio

responsabile delle Relazioni istituzionali Banca Popolare FriulAdria-Crédit Agricole

Banca Popolare FriulAdria ha promosso, in concomitanza con l'avvio del XXI secolo, numerose iniziative volte alla valorizzazione del patrimonio artistico e culturale del territorio in cui opera, convinta della necessità di contribuire a consolidare e ad aggiornare un'identità che trova la sua forza vitale in profonde radici, sociali, economiche, ma anche di creativa espressione. La Banca ha inoltre cercato che tali iniziative risultassero il più possibile aggiornate rispetto al tumultuoso progresso tecnologico che caratterizza la nostra fase epocale e segna in profondo la sua stessa fisionomia culturale. Dall'iniziale e ambizioso progetto editoriale che ha consentito la catalogazione scientifica delle principali raccolte pubbliche della Regione Friuli Venezia Giulia si è passati così, attraverso numerose tappe, a un'impegnativa riflessione, condotta assieme a diversi atenei e a una fitta rete museale, per favorire una più moderna e adeguata fruizione dell'opera d'arte. Negli ultimi anni si è infine realizzata un'efficace partnership con il Dipartimento di Storia delle Arti e Conservazione dei Beni artistici dell'Università Ca' Foscari Venezia e con il suo direttore, prof. Giuseppe Barbieri. Da qui hanno preso le mosse progetti di archiviazione multimediale delle figure di alcuni protagonisti dell'attuale scena dell'arte contemporanea (2008: "Aspettando Punta della Dogana"), accordi con alcuni tra i maggiori attori in tale ambito operanti a Venezia per favorire un aumento del target dei visitatori, esperimenti volti a definire nuovi ruoli professionali all'interno della realtà espositiva (dal 2009: i mediatori culturali), la condivisione di alcune importanti mostre svoltesi negli spazi espositivi di Ca' Foscari ("Nigra sum sed formosa", "Bruce Nauman. Topological gardens", "Russie!").

In questo lungo e fruttuoso percorso il convegno internazionale di studi "Far com-prendere far vedere" trovava una collocazione coerente, per cui FriulAdria ha immediatamente accolto l'opportunità di sostenere un progetto che non solo ha contribuito a raccogliere a Venezia protagonisti del rapporto tra cinema e arte, come il regista Peter Greenaway, ma ha consentito inoltre di fare il punto su una serie di ricerche che coinvolgono giovani ricercatori e che in una certa misura hanno sede proprio a Pordenone, la città in cui la Banca un secolo fa ha mosso i suoi primi passi.

Riteniamo che una costante collaborazione tra il mondo accademico e il mondo dell'economia, tanto a livello scientifico quanto a quello didattico, sia un pre-requisito essenziale per l'effettiva crescita di una situazione, di un territorio: e che questa non possa trovare riscontro senza precisi investimenti per lo sviluppo culturale e per una più efficace strategia di alta formazione delle future generazioni.

Metodologie e prospettive di una guida multimediale per l'arte contemporanea a Punta della Dogana

Valentina Cefalù, Marek Maurizio

Università di Verona, Università Ca' Foscari Venezia

Un progetto di ricerca in corso di realizzazione all'Università Ca' Foscari, promosso dal Dipartimento di Storia delle Arti unitamente a quello di Scienze Informatiche, si propone di creare un sistema multimediale interattivo, una guida iPod Touch, per far comprendere in modo innovativo l'opera d'arte contemporanea. L'oggetto di studio prescelto è una selezione di opere della collezione d'arte della Fondazione François Pinault presso gli spazi di Punta della Dogana a Venezia. Questo progetto nasce all'interno della collaborazione istituzionale tra l'ateneo veneziano e Palazzo Grassi-Punta della Dogana che dal 2008 a oggi si è arricchita di esperienze didattiche e culturali di alta rilevanza, quali la creazione di videoclips e di documentari video sugli incontri con gli artisti della collezione Pinault per *Aspettando Punta della Dogana* nel 2008 e il ciclo di lezioni universitarie di *L'Opera parla*, tenutosi nelle sedi dei musei durante l'anno accademico 2009-2010 e destinato a ripetersi nel 2010-2011.

Nel vasto panorama presente di applicazione delle tecnologie informatiche all'arte, le guide multimediali sono attualmente in corso di intensa sperimentazione per la visita di esposizioni o di collezioni museali. Tra gli esempi più interessanti e recenti menzioniamo l'applicazione gratuita del Museum of Modern Art di New York, rilasciata il 12 agosto 2010, che permette di accedere a informazioni sulle 3200 opere della collezione di arte moderna e contemporanea ed è completa di tutte le caratteristiche comunicative a questa tipologia di guida². Altre applicazioni simili sono state realizzate anche in Europa: tra i numerosi esempi troviamo in Francia *Versailles Gardens®*, che rinnova profondamente l'idea di visita ai giardini della Reggia di Versailles creando un percorso interattivo tra alberi e fontane; in Inghilterra *Tate Trumps* permette agli utenti di imparare e conoscere le opere esposte nella collezione della Tate Modern Gallery di Londra attraverso giochi e quiz da fare anche in gruppo, e in Italia il museo degli Uffizi e i Musei Vaticani di Roma propongono un'analisi dettagliata di alcuni dei capolavori della storia dell'arte italiana. Tali applicazioni, spesso progettate come applicazioni per piattaforma iOS (iPhone, iPod Touch e iPad), hanno l'obiettivo di unire le informazioni accessibili in rete attraverso il sito web del museo, le enciclopedie online e il catalogo tradizionale, alla funzionalità un tempo delegata alla tradizionale audio-guida del museo.

Il progetto di Ca' Foscari per Punta della Dogana prende ispirazione da questo tipo di prodotti e cerca di essere innovativo in un settore competitivo e in continua espansione. L'idea è quella di concentrare gli sforzi sulla ricerca dell'interattività, ovvero sui modi di offrire una chiave di lettura dell'opera d'arte contemporanea attraverso un meccanismo di dialogo tra l'utente-visitatore e l'oggetto d'arte. Partendo dal presup-



posto che spesso l'arte contemporanea suscita ancora perplessità e incomprensioni anche in un pubblico avvezzo a visitare esposizioni d'arte, la strada per cercare di trasmettere cognizioni è di renderle *user-friendly* attraverso una piattaforma tecnologica sempre più diffusa e di facile utilizzo, senza appiattire il valore culturale di cui un oggetto d'arte si fa sempre portatore.

Il principio ispiratore della nostra metodologia di ricerca è quello della «libera scelta» dei percorsi di conoscenza sull'opera d'arte contemporanea, che si può tradurre nella suggestiva immagine di un utente-visitatore *avatar*, il personaggio di una realtà virtuale. Come un protagonista di *Second Life* o del videogioco *Heavy Rain* che attraverso l'esplorazione di un universo ignoto si crea un microcosmo o la trama di un film a propria misura³, il fruitore di un'esposizione entra a far parte di una proiezione nell'universo dell'opera d'arte che può esplorare e ricreare seguendo un proprio percorso di lettura e di comprensione. Questo tipo di approccio metodologico azzerà il ruolo dello «spettatore» passivo di un'esposizione o di un percorso obbligato per proporre quello di «fruitore» dell'opera d'arte come concetto prima ancora che oggetto specifico.

Il primo livello di conoscenza è quello del creatore stesso: l'idea dell'opera come riflesso della creatività dell'artista prende le mosse dalla nota frase vasariana «ogni pittore dipinge sé» e arriva oggi alla figura di Mr. DOB, il personaggio animato e vero alter-ego dell'artista giapponese Takashi Murakami, presente nella collezione Pinault. L'utente attraverso la guida multimediale potrebbe idealmente identificarsi con la figura di Mr. DOB, già *avatar* di Murakami, ritratto in molte opere e installazioni e persino nel film *Kaikai & Kiki* del 2007, mentre esplora il magico paesaggio di funghi e margherite sorridenti, abitato dai personaggi tratti dalla tradizione del fumetto mangà.

Trattandosi di un progetto svolto in sede accademica e di natura sperimentale, i contenuti della guida non saranno esaustivi dell'intera collezione di François Pinault, ma si limiteranno ad affrontare alcuni artisti e le loro opere più rilevanti nella cornice dello spazio architettonico di Punta della Dogana. Il punto di partenza per capire come strutturare e sviluppare i contenuti della guida è tentare di rispondere alle esigenze e ai dubbi frequenti inerenti al discorso storico-artistico in generale. Abbiamo pensato quindi di introdurre il fruitore nei percorsi proposti attraverso una serie di domande dirette che lo porteranno a conoscere molteplici argomenti, seguendo una traccia che lui stesso determina. Per quanto concerne la visualizzazione, a differenza della maggior parte delle applicazioni realizzate finora nei musei in cui l'utente si confronta con una struttura gerarchica di sezioni e sottosezioni per accedere ai contenuti, nel nostro caso abbiamo voluto privilegiare un approccio meno rigido: secondo una «struttura a grafo», i contenuti multimediali sono accessibili attraverso nodi e archi interconnessi che rappresentano tutti i possibili sviluppi della visita. L'utente può in tale modo seguire un proprio percorso, dettato dalle sue risposte alle domande che gli vengono proposte dalla guida multimediale.

È utile offrire in questa sede uno schema riassuntivo degli argomenti che s'intendono presentare e delle strategie di comunicazione e di visualizzazione degli stessi nella guida iPod Touch.

Lo spazio e l'architettura: Punta della Dogana dalle sue origini storiche del progetto

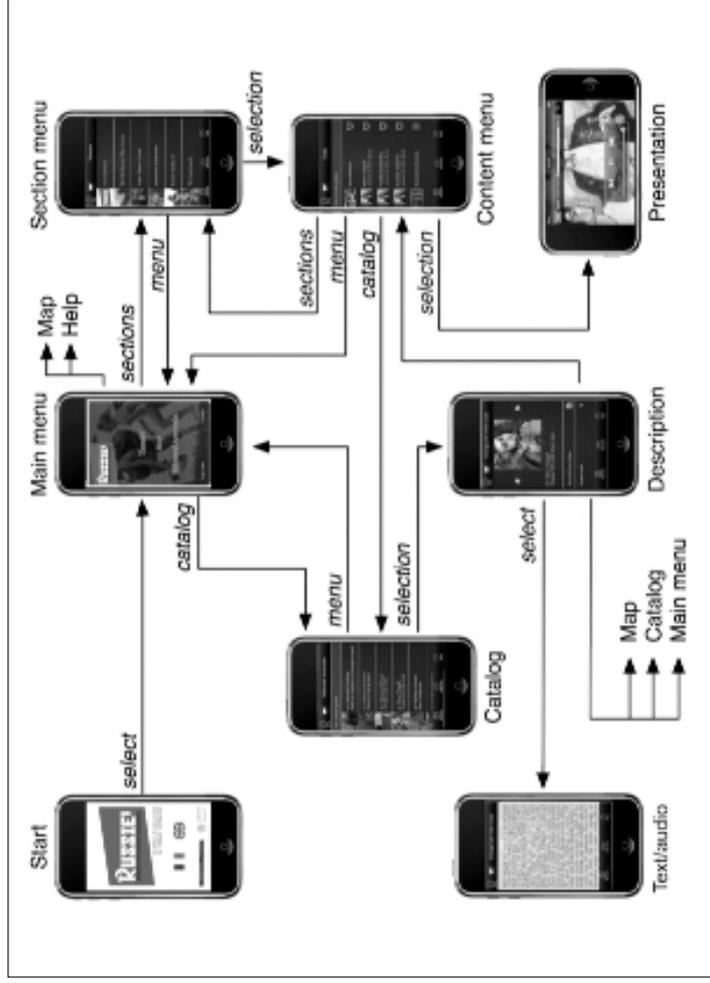
seicentesco di Giuseppe Benoni al recente lavoro di restauro di Tadao Ando. Per esempio si propone un approfondimento video, accompagnato da spezzoni di interviste agli ingegneri del progetto e ad altri addetti ai lavori, sul cosiddetto «cubo» di cemento che si trova nel centro della pianta della Punta, visualizzato tramite disegni, prospetti e plani stici 3D e video di alcuni momenti della costruzione e del restauro, nel quale da una parte s'illustrano gli aspetti tecnici del lavoro e dall'altra si esplicitano le premesse del discorso estetico di Ando che intende «provocare uno scontro culturale fra l'arte e l'architettura»⁴.

Le chiavi di lettura e i percorsi: il valore dell'atelier come luogo di creazione e produzione, un tema esplorato già nella linea di studi della mostra stessa intitolata *Mapping the Studio*; il ruolo dell'artista oggi e il suo rapporto con la società in cui vive e realizza la sua opera; il rapporto con la committenza, intesa come entità in cui coesistono e hanno ruoli diversi il mercato, la galleria e il collezionista; il rapporto con il pubblico, l'interlocutore di un meccanismo di trasmissione e di percezione di idee e sensazioni.

Le opere e gli artisti: abbiamo selezionato una decina di artisti, Takashi Murakami, Jeff Koons, Jake & Dinos Chapman, Maurizio Cattelan, Michelangelo Pistoletto, Marlene Dumas, Daniel Buren, Rachel Whiteread, Huang Yong Ping e Rob Pruitt, che stiamo intervistando con domande relative alla loro opera presente in mostra, al loro lavoro in generale e agli argomenti proposti nei percorsi di conoscenza. La guida multimediale renderà accessibile la biografia dell'artista, il confronto con altre sue opere concepite dall'artista senza impedimenti nell'utilizzo per ragioni di diritto d'autore, fotografie e filmati d'archivio di vario genere e spezzoni di lezioni e conferenze sugli artisti, a cominciare da quelle filmate durante *L'Opera parla*.

Per quanto concerne il trattamento informatizzato di tali contenuti in vista della realizzazione definitiva dell'applicazione, è prioritario creare un sistema di archiviazione di dati appropriato e comprensibile ai diversi profili di ricercatori coinvolti in questo progetto quali informatici e storici d'arte. A questo scopo abbiamo progettato un sistema di archiviazione sotto forma di applicazione web che permette di memorizzare e classificare dati multimediali di natura eterogenea secondo la loro relazione con tre categorie base: «artisti», «opere» e «parole chiave». I contenuti sono in questo modo resi disponibili a tutti i partecipanti al progetto, classificati secondo un'ontologia comune e ricercabile per tipologia o parole chiave. Il sistema di gestione degli accessi permette di definire i diversi ruoli-utente con molteplici possibilità di interagire con i dati. Inoltre l'archivio viene organizzato automaticamente in una struttura di file e cartelle, sempre accessibile via rete; i nomi sono generati dal sistema secondo regole predefinite e risultano semanticamente significativi. Il sistema, ancora in fase *designing*, viene utilizzato al momento per raccogliere i dati relativi alla guida multimediale per Punta della Dogana e per gli altri progetti svolti dal dipartimento per il laboratorio Multimedia Information & Interaction Design.

La guida ha l'intenzione di proporre i dati raccolti, archiviati e gestiti da questo sistema, attraverso una presentazione multimediale che unisca contenuti video e audio, gallerie di immagini e testi di approfondimento. Questa presentazione è supportata da



Struttura navigazionale della guida multimediale Russtie!

una piattaforma iPod Touch, scelta per l'eleganza del design, la qualità del display e dell'interfaccia utente *touch*. Tuttavia è sempre possibile rendere fruibile la guida su altri dispositivi: uno dei punti chiave nel processo di progettazione, infatti, è l'adozione di tecnologie *open source* e standard. Il prototipo della guida è sviluppato con tecnologia web (HTML5, CSS3 e Javascript), portato all'interno del dispositivo attraverso una "applicazione ponte" progettata dal dipartimento di Scienze Informatiche. Il prodotto ottenuto non è legato al *device* stesso, ma è portabile, e può divenire fruibile su smartphones, siti web, touch screen di grandi dimensioni o altri tipi di piattaforme. L'uso della tecnologia web permette una libertà nella creazione e nel design dell'interfaccia utente, indipendente dal modello grafico standard di Apple.

La ricerca di nuove forme di fruizione dell'arte attraverso le tecnologie informatiche è negli ultimi anni oggetto di sperimentazione intensa all'Università Ca' Foscari di Venezia: sono stati realizzati prototipi di guide multimediali per tre mostre allestite negli spazi di Ca' Foscari Esposizioni: *Nigra sum sed formosa. Sacro e bellezza dell'Etiopia cristiana* (13 marzo-10 maggio 2009), *Bruce Nauman. Topological Gardens* (6 giugno-18 ottobre 2009), *Russtie! Memoria, mistificazione, immaginario* (22 aprile-25 luglio 2010) e l'ultimissima applicazione *No place like. 4 houses, 4 films* (29 agosto-21 novembre 2010), realizzata per la mostra del padiglione del Portogallo alla 12 Biennale Internazionale di Architettura di Venezia. L'esperienza accumulata ha determinato l'acquisizione di competenze specifiche per questo tipo di prodotto: gli strumenti approntati

sono in grado di veicolare una qualità e una quantità di informazioni accessibili grazie a una mirata strategia di comunicazione che rende la visita di una esposizione d'arte un'esperienza veramente innovativa.

In conclusione, citiamo il caso significativo dell'artista cinese Huang Yong Ping, autore dell'opera *A Football Match. June 14th 2002* (2003) esposta a Punta della Dogana. Dalla sua intervista emerge un'idea del ruolo dell'artista in sintonia con il concetto di conoscenza che questo progetto di ricerca vorrebbe trasmettere, trovando una giustificazione nel titolo del convegno "Far comprendere, far vedere".

Dal punto di vista dell'artista il ruolo della politica nella sua opera è quello di fare uscire l'arte da un ambito puramente estetico, decorativo, piacevole, inoffensivo per darle una dimensione più diretta, più adatta a creare dei confronti, degli shock, per uscire da una passività un po' amorfa. La mia posizione assomiglia un po' a questo campo da calcio: non esiste un'attitudine precisa che dovrebbe adottare un artista. È necessariamente instabile, inevitabilmente in movimento.⁶

Oggi proponiamo di guardare all'opera d'arte non come oggetto da osservare e studiare dall'esterno, ma come universo da scoprire e percorrere dall'interno: l'ambizione è quella di allontanarsi dalla tradizionale descrizione della rappresentazione, per creare un racconto, un'espressione diegetica che si avvicina sempre più alla narrazione cinematografica.



Da sinistra a destra - Nigra sum sed formosa: Sacro e bellezza dell'Etiopia cristiana (13 marzo - 10 maggio 2009), Bruce Nauman: Topological Gardens (6 giugno - 18 ottobre 2009), Russtie! Memoria, mistificazione, immaginario (22 aprile- 25 luglio 2010).

¹ Il programma di ricerca denominato «Sviluppo di sistemi multimediali interattivi e dei relativi contenuti informativi per sperimentare nuovi sistemi per la fruizione delle opere d'arte» è finanziato dal Fondo Sociale Europeo attraverso tre assegni di ricerca dal 1/2/2010 al 31/1/2011.

² Grazie alla connessione wi-fi del museo, *MoMA App* consente di individuare la posizione del visitatore-utente per proporli una vasta gamma di percorsi di visita del museo, differenziati anche per tipologia di utenti (adulti, bambini e ipovedenti). Il visitatore ha a disposizione interviste ai curatori, lectures audio o video e video-documentari tratti dai podcast già presenti sul sito del museo; l'utente può accedere a informazioni e dettagli fotografici ad alta risoluzione sulle 3200 opere della collezione di arte moderna e contemporanea, consultare un indice terminologico artistico e un dizionario biografico degli artisti, informarsi sui servizi forniti dal museo e sul calendario degli eventi. Inoltre l'interazione è consentita dalla possibilità di scattare e condividere fotografie delle opere, di commentare su una piattaforma blog dedicata le proprie impressioni sul museo e di creare una playlist di brani musicali da ascoltare durante la visita. Si veda: <http://www.moma.org/explore/mobile/iphoneapp> [2 settembre 2010].

³ Cfr. ANDREA SALVI, *Nella mente di un altro*, in

“Duellanti”, IX (2010), n. 62, pp. 98-99. Si ringrazia Marina Pellanda per la segnalazione.

⁴ La presenza di DOB è registrata fin dal 1993 con l'opera di pittura *DOB Genesis* (1993). In seguito il personaggio si evolve sviluppando le sue caratteristiche spesso mostruose in media diversi, dalla pittura a installazioni gonfiabili (*DOB's March* e *Forest of DOB*, 1995, Installazione al SCAI The Bathouse, Tokyo), ai grandi pannelli o alle sculture in cui DOB è parte di una visione allucinata e deformata (*DOB in the Strange Forest*, 1999). Si veda: PAUL SCHIMMEL, *Making Murakami*, in © MURAKAMI, a cura di Id., cat. esposizione (Los Angeles, The Museum of Contemporary Art, 29 ottobre 2007-11 febbraio 2008; New York, Brooklyn Museum of Art, Brooklyn, 4 aprile-13 luglio 2008; Frankfurt, Museum für Moderne Kunst, settembre-dicembre 2008; Bilbao, Guggenheim Museum, febbraio-maggio 2009), New York, Rizzoli International Publications, 2007, pp. 53-79.

⁵ FRANCESCO DAL CO, *Francesco dal Co: Quattordici domande. Tadao Ando: quattordici risposte*, in *Tadao Ando per François Pinault. Dall'île Seguin a Punta della Dogana*, a cura di Id., Milano, Electa, 2009, pp. 245-256, qui p. 256.

⁶ Intervista realizzata da Valentina Cefalù e Marco Del Monte a Huang Yong Ping, Parigi, 30 aprile 2010 (traduzione di Valentina Cefalù).

Riferimenti bibliografici

ANDRÉ MALRAUX, *Le musée imaginaire de la sculpture mondiale*, Paris, Gallimard, 1952.
 GENEVIÈVE VIDAL, *Contribution à l'étude de l'interactivité: les usages du multimédia de musée* Bordeaux, Presses Universitaires de Bordeaux, 2006.
 PAUL SCHIMMEL (a cura di), © MURAKAMI, cat. esposizione (Los Angeles, The Museum of Contemporary Art, 29 ottobre 2007-11 febbraio 2008; New York, Brooklyn Museum of Art, Brooklyn, 4 aprile-13 luglio 2008; Frankfurt, Museum für Moderne Kunst, settembre-dicembre 2008; Bilbao, Guggenheim Museum, febbraio-maggio 2009), New York, Rizzoli International Publications, 2007.

Dopo una mostra. Il sito Pomi

Carla Del Ben

Università Ca' Foscari Venezia

L'utilizzo delle nuove tecnologie ha assai mutato il modo del pubblico di relazionarsi con le opere d'arte consentendo una gestione personale di tempi, spazi e percorsi cognitivi: il sito www.alessandropomi.it raccoglie il patrimonio storico della mostra organizzata da Banca Popolare FriulAdria – Crédit Agricole “Alessandro Pomi (1890-1976). Immagini del silenzio” (Pordenone, Palazzo Cossetti, 4 dicembre 2009-29 gennaio 2010) e vuole essere qualcosa di più che un semplice strumento di archiviazione della memoria dell'evento, valorizzandone e implementandone i contenuti, in collegamento con le ricerche sulla fruizione multimediale avviate all'interno di Ca' Foscari, dove FriulAdria risulta da tempo partner.

Il sito, ideato successivamente alla chiusura della mostra, è costituito principalmente da materiale raccolto amatorialmente nel corso dell'esposizione e dunque nessuno dei contenuti inseriti è stato ideato *ad hoc* per questo utilizzo. Il sito non ha perciò la pretesa di essere esaustivo di tutta l'opera dell'artista, ma svolge invece la precisa funzione di generare una catena di contenuti declinabili in funzione delle più moderne piattaforme tecnologiche a nostra disposizione. L'esperienza della mostra realizzata da FriulAdria è documentata e raccontata attraverso linguaggi e media diversi (link alle immagini, ingrandimenti ad alta risoluzione, documenti estratti dal catalogo, contenuti audio e video, ecc.), proponendo al visitatore percorsi ricchi di curiosità e portando a interagire direttamente con i contenuti proposti. Il coinvolgimento *deluser* avviene su molteplici piani che contemplano sia un impatto di tipo logico-razionale, che uno esperienziale ed emozionale. La galleria multimediale ripropone i contenuti presentati in occasione della mostra cercando di aprire uno spazio di ulteriore approfondimento utilizzando tutti gli strumenti che possano consentire un coinvolgimento diretto del fruitore. La possibilità di connettere in tempo reale l'opera d'arte con tutti i suoi legami contestuali risulta infatti molto utile per comprenderla più a fondo andando oltre il solo contatto visivo.

L'utilizzo di sistemi multimediali consente infatti una fruizione autonoma delle informazioni, un aumento del numero e delle tipologie di utenti in grado di accedere ai contenuti, la diffusione della conoscenza su larga scala, la riusabilità del materiale in altri contesti, l'esportabilità e la riproduzione dei vari materiali educativi.

Grazie anche agli adattamenti per la navigazione da cellulare e i-Pad, il sito dedicato ad Alessandro Pomi rispecchia i criteri di accessibilità, multimedialità e implementabilità offrendo agli utenti opportunità diversificate di navigazione. Il sito non vuole essere autoreferenziale ma piuttosto uno strumento dinamico, che permette di aggiornare in tempo reale, commentare e fare da ponte tra il bagaglio storico dell'allestimen-