

Marco Borsotti Glenda Sartori

Il progetto di allestimento e la sua officina

**Luogo, memoria ed evento:
mostre alle Fruttiere
di Palazzo Te, Mantova**



SKIRA

Fabrica /
Gabriele Schiavon
Gerard Sanmarti

Gonzaga. La Celeste Galeria. Il museo dei duchi di Mantova

Mostra a cura di
Andrea Emiliani e Raffaella Morselli

Direzione artistica
Fabrica

Progetto grafico
Ramon Marin e Omar Vulpinari

Periodo evento
2 settembre 2002 - 12 gennaio 2003

Enti promotori
Centro Internazionale d'Arte e di Cultura
di Palazzo Te, Comune di Mantova,
Ministero per i Beni e le Attività Culturali -
Soprintendenza per il Patrimonio Storico
Artistico e Demoticoantropologico
di Brescia, Cremona e Mantova,
Regione Lombardia, Provincia di Mantova,
con il patrocinio della Presidenza
del Parlamento Europeo

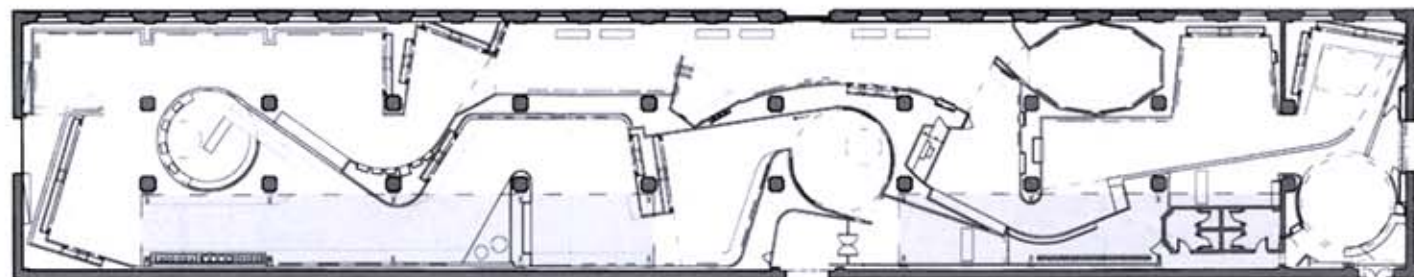
Oggetti esposti
Oltre 90 dipinti e quasi 200 tra gioielli,
cristalli, armi, bronzetti e codici musicali
provenienti da 90 prestatori internazionali

Referenze fotografiche
Archivio Gabriele Schiavon - Lagranja
(fotografie Stefano Beggiano
e Nienke Klunder)

Cinque anni di ricerche per ricostruire la collezione dei duchi di Mantova: un patrimonio artistico inestimabile, costituitosi in oltre tre secoli di "sindrome ossessiva" per il collezionismo, che il profilo culturale della mostra, con una selezione emblematica, si propone di raccontare in una topografia dei "luoghi" della collezione. Questa intenzione diviene progetto allestitivo: evocare le atmosfere del tempo nelle scelte espositive volute dai duchi, traslate in ambienti idealizzati, ma come allora strettamente connaturati alle opere custodite, dai luoghi pubblici (come il Loggion Serato o il Corridore di Santa Barbara) a quelli strettamente privati (quale l'appartamento nuovo "fatto dal Signor Duca"). Lo spazio espositivo come luogo ricontestualizzato, che annulla la presenza delle Fruttiere per un'esperienza immersiva in ambienti "altri", il museo dei duchi, lungo un continuum in sale e gallerie, con un'alternanza di momenti intensamente contemplativi.

Entrati dal giardino dell'Esedra e superati i servizi di accoglienza, si accede a un "ambiente filtro" introduttivo, di pianta circolare, sormontato da una struttura troncoconica, alta otto metri per sei di diametro, immersa in una luce diffusa. Frontalmente una parete grigia propone il primo quadro che, ancorato a una tela retroilluminata, sembra sostenuto dalla luce stessa, modalità ostensiva che si ripeterà in altri ambienti. Di lì il percorso si svolge fluido, ma irregolare, a serpentina, secondo un progetto allestitivo fortemente "architettonico", ad anello aperto, distribuito sulle due navate laterali e "spinto" in espansioni ambientali centrali, per "inventare una moltiplicazione artificiale delle superfici espositive" (Gabriele Schiavon).

Una prima infilata di quadri a parete, su fondo blu (tonalità presente anche nel rivestimento tessile e negli sfondati delle nicchie espositive) è interrotta dallo sporgere di pannelli in legno chiaro dove è custodita l'armeria ducale. Lungo una teoria di continui "rimbalzi", l'ostacolo proietta verso la parete opposta, bianca, che ospita la quadreria del Corridore di Santa Barbara. La modalità d'esposizione delle tele, riproposta sulla parete opposta, sorprende: i quadri incorniciati sembrano appoggiati a una mensola a circa un metro di altezza: "disegnammo un dispositivo di ancoraggio che facesse 'galleggiare', i quadri, che, tuttavia, sembravano quasi appoggiati sulla mensola, per rimandare idealmente a uno spazio che la curatrice identificava come una sorta di magazzino museale ante litteram, da cui le opere venivano prese di volta in volta, in una sorta di rotazione" (Schiavon). Il percorso prosegue nella testata nord attorno a uno spazio circolare (anch'esso sormontato da un coronamento conico), luogo di allentamento emotivo dove consultare libri o visionare contributi multimediali. Più oltre sono proposte differenti declinazioni dei sistemi espositivi precedenti, culminanti in una sorta di bivio tra una sala decaedrica, immersa in luce riflessa, irreali, il Camerino delle Muse, e la sala del Tesoro, immersa in un buio quasi totale e caratterizzata da un espositore centrale, evocazione dello scrittorio del duca. La narrazione allestitiva è costantemente sostenuta dal progetto della luce: artificiale nella sale di parata, miscelata con quella naturale negli ambienti più domestici, quasi assente dove devono risaltare i preziosi gioielli gonzagheschi. MB



I bronzetti, vista verso
la piazza di lettura

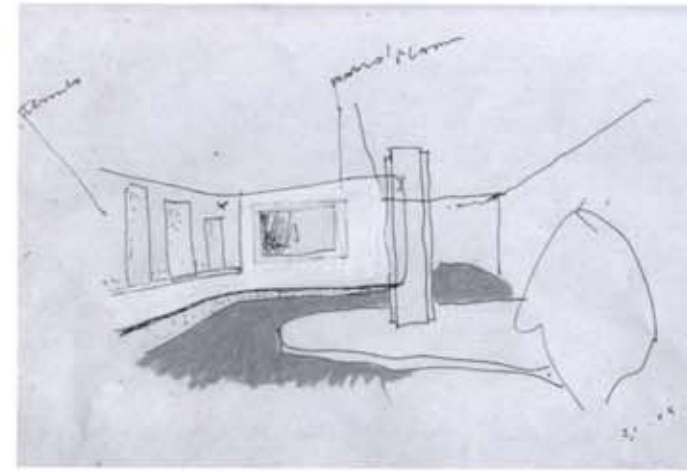


In basso

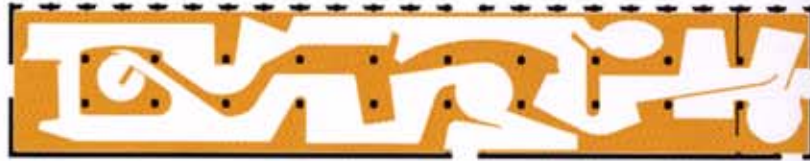
Libreria (bassa)
Armeria ducale
e Corridore di Santa
Barbara (bassa)

A destra, dall'alto

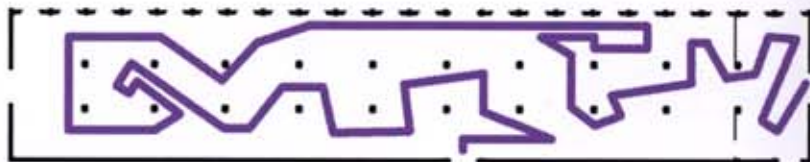
Schizzo di un ambiente
espositivo
Progetto work in progress
La camera del tesoro
Appartamento del duca
Ferdinando



Forma della mostra

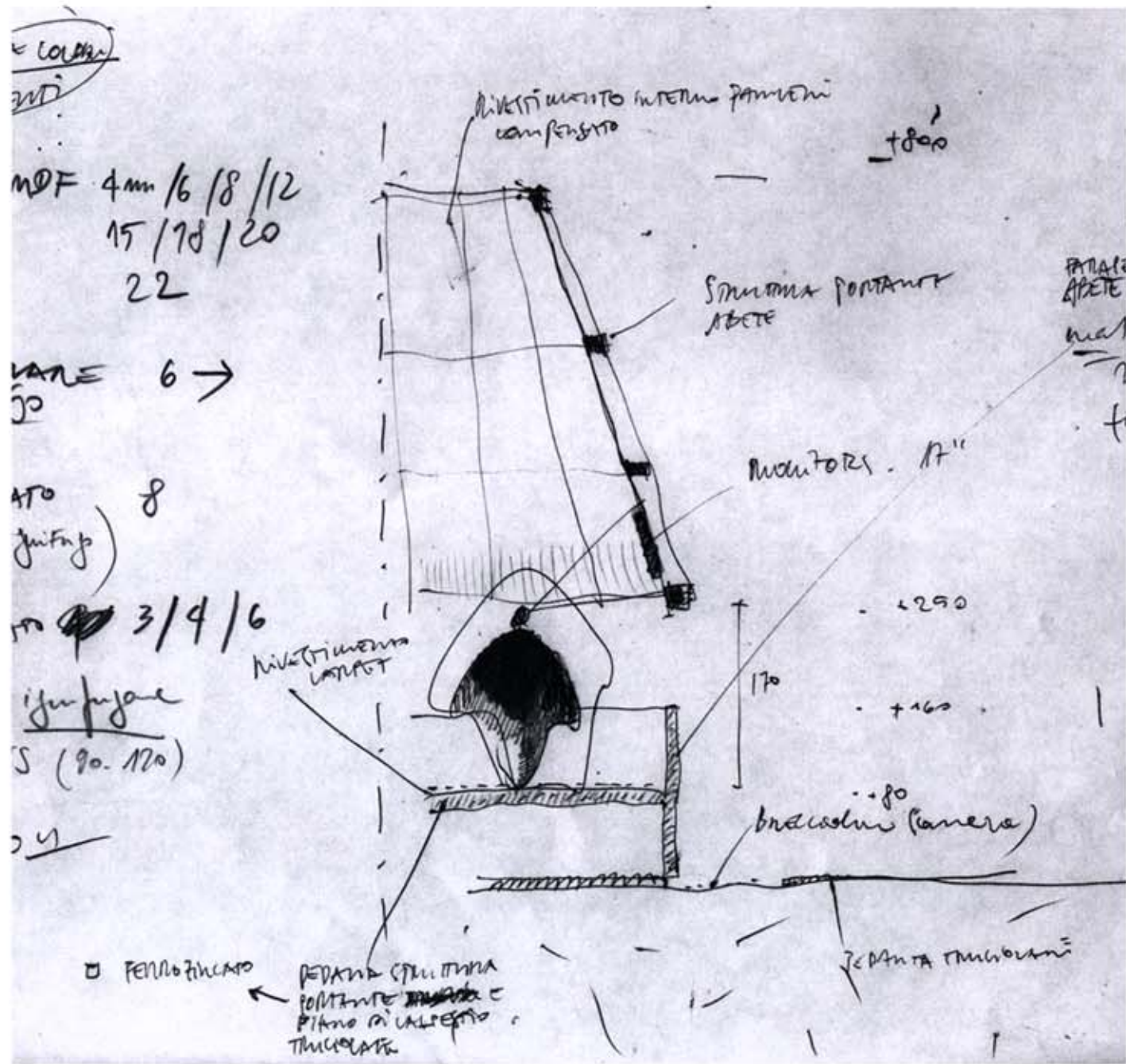


Percorsi della mostra



Spazio e tempo della mostra





A sinistra e in alto
 Schizzo della zona living
 audiovisivi
 Maquette di progetto,
 particolare

Alle pagine seguenti
 Appartamento del duca
 Ferdinando
 Camerino delle muse



Fabrica /
Gabriele Schiavon
Gerard Sanmanti

Direzione del progetto
Vittorio Bo

Coordinamento e direzione culturale
Maria Perosino

Ideazione e direzione artistica
Fabrica (Renzo di Renzo, Francesco
Meneghini, Gabriele Schiavon)

Progetto grafico
Paolo Palma; supporto tecnico Ramon
Pezzarin; interazioni e contributi Andy
Cameron, Andy Huntingon, Antonio Stilo,
Francesco Meneghini; suoni e ricerche
Giorgio Colodet, William Bottin; selezione
video Lisa Martelli, Giulio Tami, Elena
Volpato; editing video Giulio Tami;
animazioni Martin Engh, Chris Edser;
coordinamento video Joe Togneri; interviste
Leonora Sartori, Giulio Tami; foto Enrico
Moro; coordinamento produzione Lisa
Martelli, Daniela Mesina, Simona Lettieri

Periodo evento
7 settembre - 9 novembre 2003

Enti promotori
Centro Internazionale d'Arte e di Cultura
di Palazzo Te e Comune di Mantova,
con il contributo del Ministero per i Beni
e le Attività Culturali - Archivio di Stato
di Mantova e 50 Tazio Nuvolari

Oggetti esposti
percorso multimediale e multisensoriale

Referenze fotografiche
Archivio Gabriele Schiavon - Lagranja
(fotografie Stefano Beggato
e Nienke Klunder)

Nuvolari, tra la terra e il cielo. Viaggio nella storia di un mito

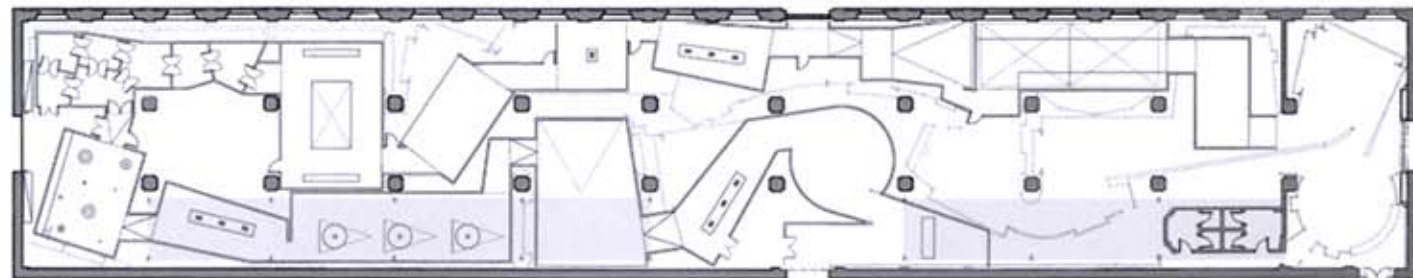
È il primo e a oggi unico evento integralmente multimediale e multisensoriale presentato alle Fruttiere. Basato su un impianto planimetrico simile alla precedente "Gonzaga. La Celeste Galeria", di cui riutilizza molti materiali allestitivi creando tuttavia un esito completamente differente, il racconto del mito di Nuvolari si svolge all'interno di dieci stanze sensoriali, intercalate da tre "intermezzi": "un evento non tanto 'su', ma 'intorno a' Nuvolari, nel cinquantenario della morte, che cerca di raccontare, o meglio di suggerire, quello che Nuvolari rappresenta, al di là delle sue imprese sportive, a livello sociale e culturale come icona di un'Italia che cambia, o inizia a cambiare" (dalla relazione di progetto).

Il percorso ha inizio dall'ingresso sul giardino dell'Esedra e si snoda lungo una linea spezzata che coinvolge le due navate laterali, utilizzando la centrale per alcune espansioni spaziali e che, nel costituirsi per ambienti chiusi e oscurati (necessari per i materiali multimediali), smaterializza la percezione dello spazio contenitore, sostituendo a esso una sequenza "filmica" di esperienze immersive e partecipative.

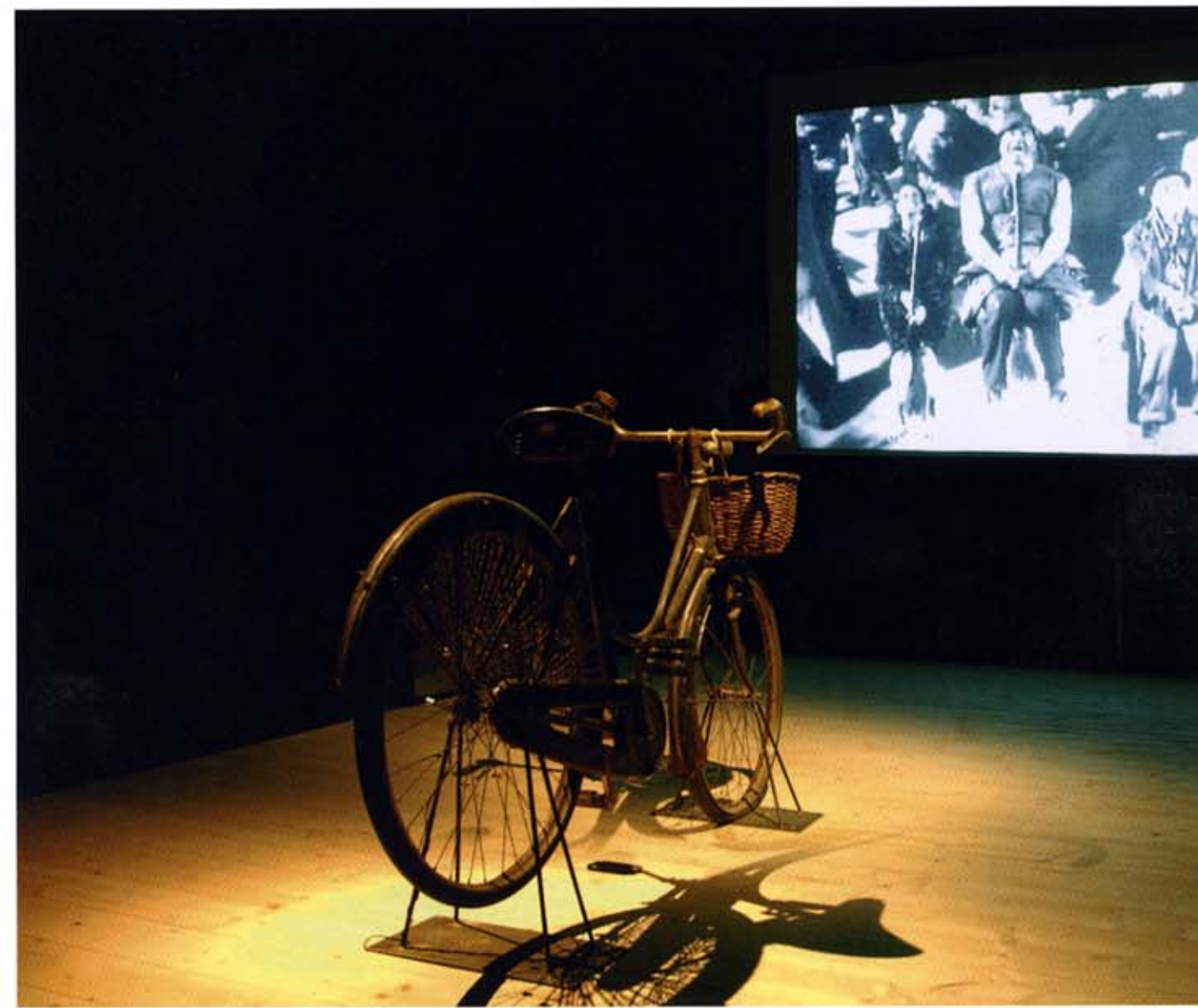
Ciascuno dei dieci ambienti rappresenta tema narrativo: *corri Nuvolari* (stanza circolare dove l'automobile in corsa viene proiettata sulle pareti che recano testi delle lettere dei fan); *luciole e luci* (percorso nell'Italia che cambia da società contadina a industriale con fibre ottiche a coprire la stanza, le cui pareti specchiate distorcono dimensioni e percezione); *la storia della gente* (quinte semitrasparenti raccolgono paro-

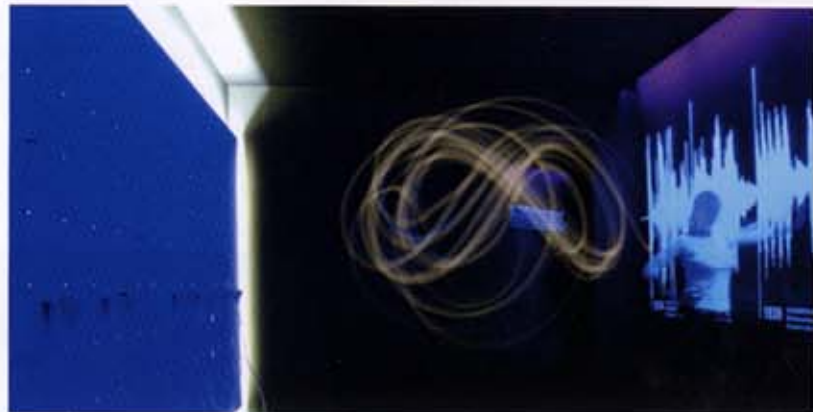
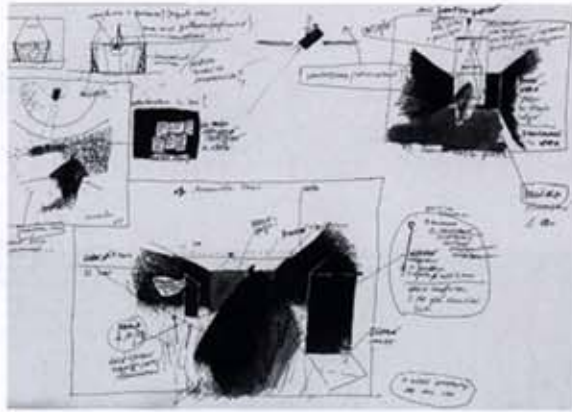
le e gesti di chi ha conosciuto "Nivola", con immagini proiettate, sensibili alla presenza dello spettatore che ne determina comparsa, durata e spegnimento); *intonarumori* (ambiente popolato da simulacri di imbuti metallici, "intonarumori contemporanei", che interagiscono vocalmente); *i profumi* (sequenza di stanze che disegnano un labirinto olfattivo, dove intuire un'epoca, attraverso la più immateriale delle suggestioni, tra profumo dei campi e odore di benzina); *l'asfalto* (invenzione dei tempi moderni, rappresentata da una grande vasca piena d'olio per raccontare il cambiamento di velocità e il senso dello scorrere); *i suoni* (una grande parete azzurra le cui forature luminose e regolari sono collegamenti a jack, grazie ai quali lo spettatore può mettersi in contatto con il passato); *le parole* (che si rincorrono e moltiplicano all'interno di uno schermo interattivo, come il mito, raccontato e amplificato dai media); *ladri di biciclette* (umile strumento di movimento umano, disposto di fronte a un grande schermo, diviene mezzo interattivo per attivare e comprendere la velocità); *tra la terra e il cielo* (un soprannome: Nivola, cioè nuvola, la nebbia della val Padana, i gas di scarico, che lo porteranno alla morte, elementi incorporei del mito, per una passeggiata tra nuvole proiettate su una base di polvere bianca).

Come un tessuto connettivo incorporeo, *fari nella notte* è un intermezzo costituito da tre *touch screens*, di cui uno dedicato al periodo storico, l'altro a Nuvolari, il terzo alla cronologia dell'epoca, l'unico attivabile con input sonori. MB



Sala della bicicletta



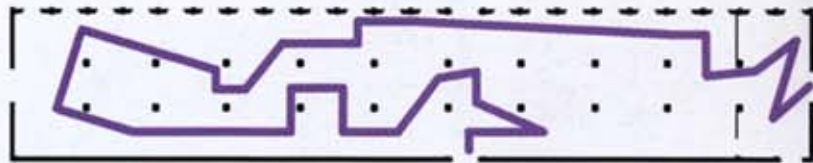


Schizzi della sala
della bicicletta
Stanza con muro auditivo
ed effetti luminosi
Sala delle nuvole

Forma della mostra



Percorsi della mostra



Spazio e tempo della mostra

