

## CARAVAGGIO EXPERIENCE, ROMA

# Quando arte e tecnologia si incontrano

*Il Palazzo delle Esposizioni di Roma è stato il teatro per oltre tre mesi di un evento-spettacolo di videoarte immersiva: Caravaggio Experience. Per visualizzare le immagini sono stati utilizzati oltre 30 videoproiettori Canon.*

■ *«L'arte non è ciò che vedi – affermava Edgar Degas – ma ciò che fai vedere agli altri».* Nell'intuizione che ha ispirato la realizzazione di Caravaggio Experience, l'evento-spettacolo di videoarte immersiva, è contenuto parte del motto di Degas: modificare le prospettive tra pubblico e opera d'arte in una cornice di affascinante originalità. Spesso, si è abituati a confrontarsi con l'opera d'arte secondo un'unica modalità unidirezionale, in cui fruitore e artista vengono a ricoprire ruoli perfettamente distinti.



Il progetto Caravaggio Experience, sponsorizzato e prodotto da Azienda Speciale Palaexpo e Medialart, in collaborazione con Roma&Roma, ha trovato nella creatività di Stefano Fake – The Fake Factory – la giusta ispirazione per passare dalle parole ai fatti.

La scelta dei videoproiettori ha tenuto conto della necessità di garantire una qualità cromatica e un rapporto di contrasto il più vicino possibile all'originale: sono 30 i proiettori Canon XEED, suddivisi fra i modelli WUX450ST e WUX 6010, oltre a tre modelli della serie LV.

## Una mostra (extra)ordinaria

Dal 24 marzo fino al 3 luglio 2016 il Palazzo delle Esposizioni, il più grande spazio espositivo interdisciplinare nel centro di Roma che si estende su oltre 10mila m<sup>2</sup>, è stato il palcoscenico che ha ospitato l'imponente videoinstallazione dedicata al celebre pittore Michelangelo Merisi da Caravaggio.

*«Traendo spunto da una precedente mostra tenutasi in Francia a Les Baux-de-Provence – racconta Valentina Sicca di Medialart – l'idea è stata quella di riproporre un simile concetto di videoarte immersiva, con più attenzioni ai*

*particolari, dedicandolo questa volta alla vita e all'opera dell'artista italiano del '600».*

Durante le prime fasi di progettazione, uno degli obiettivi prioritari è stato individuato nel taglio didascalico e divulgativo che la mostra avrebbe dovuto possedere: come sostiene Stefano Fake, *«l'esperienza vuole innanzitutto offrire la possibilità di osservare e conoscere in profondità l'opera di Caravaggio, attraverso un flusso di emozioni frutto di un puro godimento multisensoriale, contribuendo in tal senso ad avvicinare il pubblico, più e meno esperto, ai suoi lavori in modo innovativo».*

Come ha dichiarato anche la stessa Valentina Sicca, il principale fine della mostra è quello di *«avvicinare il pubblico, esperto e non, a questa forma d'arte: invitarlo ad approfondire l'artista e le sue tematiche cercando un profondo e misurato equilibrio tra gli elementi spettacolari e quelli didattici».*

Dopo un approfondito studio, avvalorato da preziose collaborazioni e consulenze scientifiche, tra cui quella di Claudio Strinati e della sua lettura critica sul contenuto della mostra, lo scopo, racconta Stefano Fake, è stato quello di *«trovare una narrazione visiva ed emozionale che potesse racchiudere quanto più possibile*

*tutto quello che di Caravaggio si conosce, si scrive, si dice e si immagina. Ho preso così quel flusso libero di pensieri e immagini e l'ho inquadrato dentro una cornice».*

## Un percorso multisensoriale

Attraverso uno spazio complessivo di 600 m<sup>2</sup> suddiviso in tre sale, progettate con quinte in grado di riproporre una sorta di dedalo labirintico, Caravaggio Experience si articola come un denso percorso interattivo in cui poter osservare e sperimentare l'intera evoluzione artistica del Caravaggio: un intenso spettacolo di proiezioni e musiche della durata complessiva di 50 minuti conduce il visitatore in un'esperienza intensa e coinvolgente, in cui si possono scoprire non solo con la vista, ma anche con tutti gli altri sensi, la corporeità artistica dell'opera caravaggesca.

Come tiene a precisare Stefano Fake, l'impegno ideativo è stato focalizzato in primo luogo nel cercare di «*abbattere la barriera tra spazio dipinto e spazio reale per ottenere il massimo coinvolgimento dello spettatore*».

Ossia, dar vita a un vero e proprio «*flusso continuo di immagini, musiche e sensazioni olfattive che si visualizzano contemporaneamente in tutte le sale attraverso 33 videoproiettori Canon XEED e quindi 33 differenti punti di vista. Per fare un esempio, in ogni punto dell'esposizione vediamo le successioni dei quadri del Caravaggio per intero e almeno 6 differenti dettagli degli stessi quadri proiettati sulle altre pareti e persino sul pavimento*».



Riuscendo a combinare nel modo opportuno la tecnologia digitale, le videoproiezioni, le musiche e i suoni, il dipinto esce virtualmente fuori dalla tela, per coinvolgere e immergere lo spettatore in un'esperienza unica e pienamente emozionale. Così tecnologia e arte si confondono e si fondono, in un tutt'uno armonico, generando un'esperienza capace di rendere emotivamente partecipi. A completamento dell'esperienza multisensoriale vanno citati anche i giochi di odori e profumi: le essenze sono state ideate e proposte dall'Officina Profumo – Farmaceutica di Santa Maria Novella.

*I quadri del Caravaggio sono stati rappresentati per intero e in almeno sei differenti dettagli, proiettati sulle pareti diverse e persino sul pavimento.*

## Ordine e disordine

I 57 capolavori che è stato possibile ammirare nel corso della mostra Caravaggio Experience sono il risultato di una videoinstallazione



*La manifestazione ha ottenuto un lusinghiero successo: in poco meno di 3 mesi sono stati registrati più di 70mila visitatori.*

# Case History

*Abbatere la barriera tra spazio dipinto e spazio reale per ottenere il massimo coinvolgimento dello spettatore attraverso videoproiezioni multiple: questo l'obiettivo primario della mostra.*



*Un engineering semplice, per non rendere necessario l'utilizzo dell'edge blending; così è stato possibile spalmare sulle pareti multi-proiezioni affiancate, senza evidenziare tagli sgradevoli o imperfezioni dovute a lievi spostamenti dei proiettori.*

suddivisa in 8 capitoli, ciascuno dei quali rappresenta un tema saliente nell'opera del Caravaggio: la luce, il naturalismo, l'enigma del Narciso, il tema della violenza, Medusa, i luoghi, la teatralità, l'arte immortale dell'opera di Michelangelo Merisi da Caravaggio.

Questi capitoli vengono proiettati contemporaneamente in tutte le sale della mostra in un unico film, che si sviluppa su 33 schermi nel medesimo istante.

L'intenzione, alla base di una tale disposizione degli spazi e dei proiettori, risiede proprio nella volontà di generare nel visitatore una sensazione di disorientamento rispetto all'abituale percorso tracciato nella classica mostra museale. Un senso di spaesamento apparente, in cui ciascun visitatore può ritrovare un legame intimo con l'artista secondo modalità di coinvolgimento

soggettive: infatti, l'esperienza multisensoriale fornisce molteplici chiavi di lettura entro cui esplorare l'universo artistico del Caravaggio.

D'altra parte, come spiega Stefano Fake, «se la mia intenzione è far perdere lo spettatore nel labirinto, gli devo pur dare un filo di Arianna che lo aiuti a trovare un percorso di uscita». Per quanto riguarda la disponibilità e il reperimento delle immagini delle opere del Caravaggio adoperate, esse sono state ottenute tramite l'Archivio Scala, una banca d'immagini che gestisce i diritti d'autore delle riproduzioni delle opere d'arte.

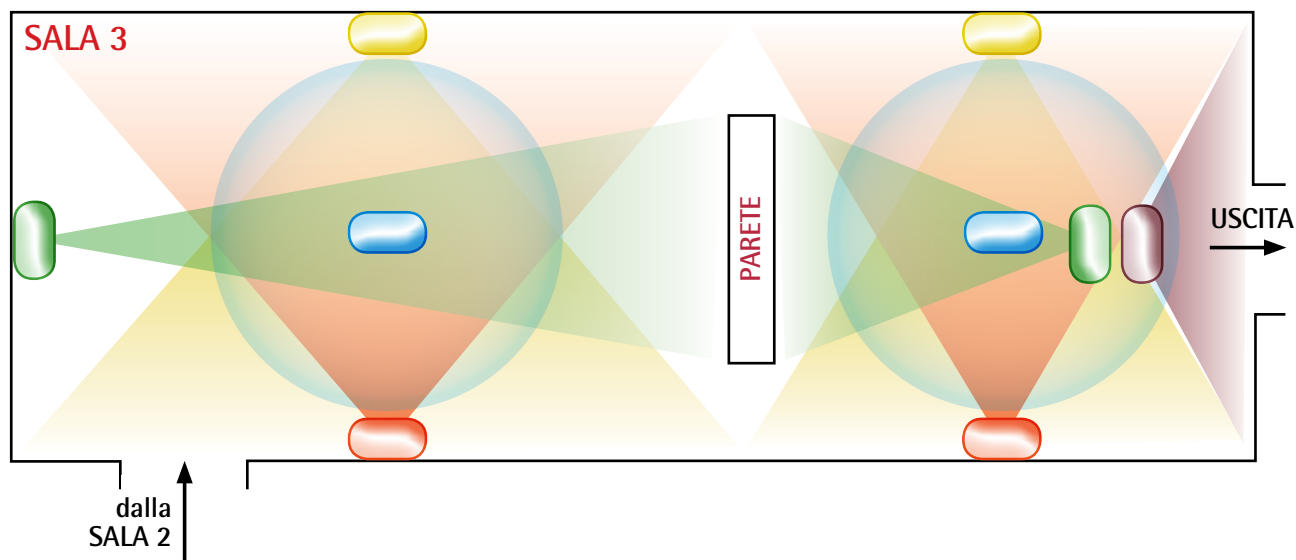
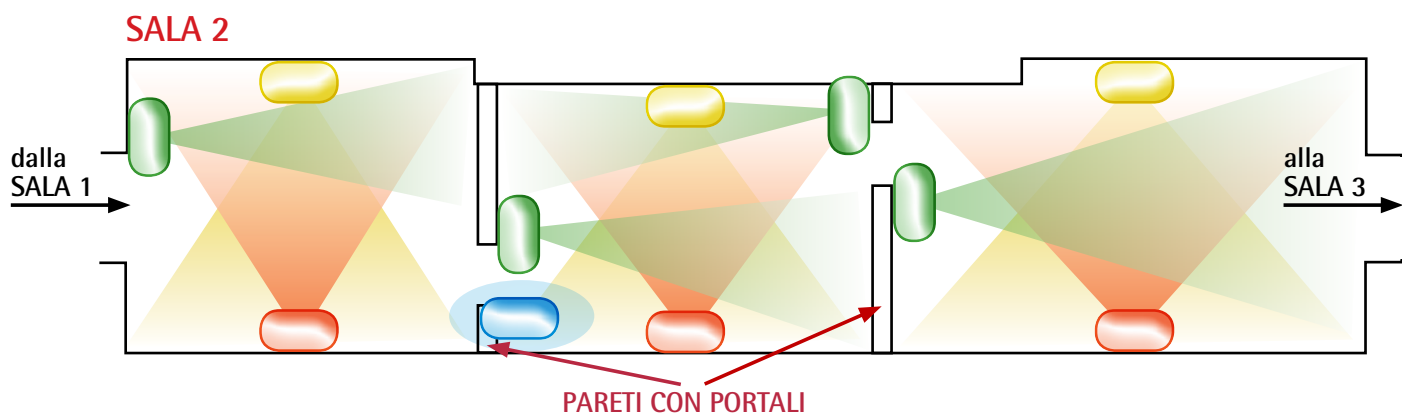
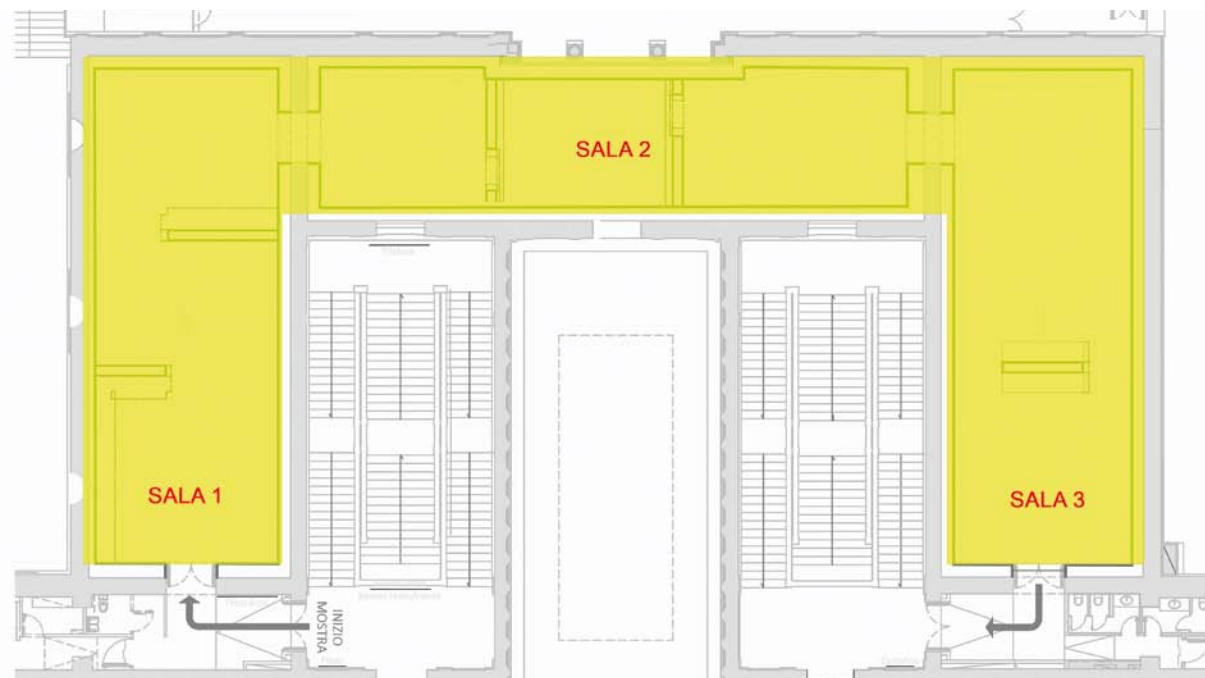
## Le 'pratiche produttive' e la scelta dei proiettori

Se la luce è uno dei temi principali intorno a cui gravita tutta l'opera di Caravaggio, l'attenzione artistica per questo elemento rimane fondamentale anche all'interno di Caravaggio Experience.

«Dietro alla meraviglia e all'impatto scenografico della mostra si cela la cura di minuziosi dettagli strettamente correlati alla colorimetria, alla profondità del nero e alla quantità della luce - prosegue Stefano Fake - indispensabili per definire il giusto impatto e le corrette proporzioni che le immagini devono occupare negli spazi. A tal proposito, per portare a compimento l'installazione, si è scelto di optare su videoproiettori in grado di dare effettivo risalto a questo ambizioso proposito. La qualità superiore dei pannelli LCOS che distinguono i proiettori Canon XEED ha permesso di elaborare immagini che preservano la visibilità anche dei più minuscoli



## Disposizione delle sale e dei proiettori



In alto, la piantina degli ambienti dove si è svolto l'evento Caravaggio Experience. Qui sopra, i disegni che raffigurano i coni di proiezione dei videoproiettori posizionati nelle Sale 2 e 3. Per motivi di spazio, è stata omessa la Sala 1, simile alla Sala 3. I proiettori color blu, a differenza di tutti gli altri, proiettano le immagini sul pavimento.

# Case History

*dettagli, consentendo di mantenere un'ottima fedeltà cromatica delle immagini, oltre che un elevato rapporto di contrasto. Immagini di un realismo non comune, nonostante ci si avvicini alla parete i pixel rimangono sempre invisibili. In questo modo è stato possibile realizzare videoproiezioni accurate e omogenee caratterizzate da eccellenti gradazioni di colore, evitando i fastidiosi effetti reticolo e arcobaleno».*

Per montare i contenuti video si è adottata la "pratica produttiva", come Stefano Fake preferisce chiamare la Infinity Dimension Technology, la quale consente una semplificazione notevole dei processi organizzativi e compositivi della mostra.

configura in prima istanza come assai flessibile in funzione di qualsiasi tipologia di aggiustamento si voglia portare: sfruttando questi dispositivi, Stefano Fake ha ricercato volutamente un engineering semplice, per non rendere necessario l'utilizzo dell'edge blending, riuscendo così a spalmare sulle pareti le multi-proiezioni affiancate, senza che si possano evidenziare tagli sgradevoli o imperfezioni dovute a lievi spostamenti dei proiettori.

*«La progettazione dell'impianto di multiproiezione - spiega Stefano Fomasi - ha tenuto conto di ridurre ai minimi termini gli interventi di assistenza. Per semplificare il tutto abbiamo evitato soluzioni in edge blending nonostante le immagini visualizzate su alcune*

*pareti provengano comunque da più proiettori. Nella maggior parte dei casi, poi, la proiezione si estende su tutta la parete della quinta, le cui dimensioni sono di 9x5 metri. Non ci sono pareti ovali oppure schermi curvi. L'engineering di questo allestimento è stato progettato per risultare semplice da assemblare, così riusciamo a contenere anche i costi di manutenzione durante tutto il periodo in cui si svolge l'evento. Abbiamo pensato anche alla possibilità di esportare questo format a livello internazionale, potrebbe accadere anche contemporaneamente in più location. Soluzioni più complicate, oltre a risultare più costose, richiedono una continua assistenza: ad esempio, qui a Roma al Palazzo delle Esposizioni le vibrazioni sono evidenti, vicino passa la linea della metropolitana.*

*Le staffe micrometriche che abbiamo utilizzato - continua Stefano Fomasi - sono di MD Italy: si sono dimostrate affidabili e precise, non siamo mai dovuti intervenire per ripristinare la posizione dei proiettori».*

## Arte e tecnologia: un matrimonio possibile

Questa sofisticata installazione non è stata progettata per essere fine a se stessa, ricorda puntualmente Stefano Fake, ma serve innanzitutto per creare «una sorta di labirinto, con una divisione degli spazi e delle proiezioni asimmetrica ma equilibrata allo stesso tempo. Ciò consente di sentirsi letteralmente dentro l'opera d'arte, creando una perfetta sinestesia



*La superficie dell'evento occupava oltre 600 m<sup>2</sup>, suddivisa in tre sale: un intenso spettacolo di proiezioni e musiche della durata complessiva di 50 minuti. Le musiche sono state composte da Stefano Saletti.*

Infatti, essa permette di visualizzare in anteprima quale sarà il risultato finale e, al contempo, di modulare la selezione delle sequenze video in rapporto al numero di proiettori che si adoperano, potendo decidere in quale posizione sequenziale inserire le animazioni, i totali o i dettagli dei quadri di Caravaggio, grazie a un sistema di controllo flessibile, gestibile anche da remoto.

La riproduzione dei contenuti è affidata ai player BrightSign HD 222; sono raggruppati sala per sala per stare vicini ai videoproiettori, collegati in rete e in HDMI ai proiettori. La presenza della rete garantisce il controllo remoto di tutto l'impianto per la gestione del palinsesto e la configurazione dell'impianto. Un sistema coordinato con una tale metodologia si



*A completamento dell'esperienza multisensoriale anche i giochi di odori e profumi: le essenze sono state ideate e proposte dall'Officina Profumo - Farmaceutica di Santa Maria Novella.*

fra immagini, suoni e musica». In un'ottica di insieme va sottolineato come la tecnologia sia qui sempre funzionale alla mostra, in linea con l'effetto ricercato, per far risaltare al meglio l'esperienza.

Dice Stefano Fake che «Caravaggio Experience non è una vuota operazione commerciale o di branding sfruttando Caravaggio: è un onesto tentativo, spero riuscito, di avvicinare il pubblico all'arte attraverso tecnologie innovative e linguaggi ed estetiche contemporanee».

Il tutto permette un close up sulle opere dall'effetto cinematografico e avvolgente, dimostrando una magnifica sinergia tra arte, scienza, tecnologie e design. Grazie all'utilizzo della tecnologia LCOS di Canon è stato possibile riprodurre un magnifico scenario immersivo con effetto "labirinto 3D", senza la necessità di usare supporti visivi stereoscopici.

## Suoni, essenze e ambienti

Le musiche, composte da Stefano Saletti, contribuiscono ancor più ad accorciare le distanze con l'opera e ad approfondire la conoscenza del linguaggio dell'artista. Corde, percussioni, archi, ance e distorsioni, sono gli strumenti che danno vita al disegno, suoni di ambiente che diventano parte integrante del racconto, con l'intenzione di dare una vera estensione alla luce proveniente dalle immagini.

Immersi nel suo mondo, affascinati dai dettagli delle linee esaltate dalla scomposizione e ricomposizione digitale realizzata da Stefano Fake, Caravaggio diventa travolgente, imponente, maestoso. La musica descrive alla perfezione questo sentimento di incredulo spaesamento. La musica crea e distrugge; è un corridoio preferenziale nel quale ciascun visitatore può



cogliere una particolare sfaccettatura dell'opera del Caravaggio e renderla immediatamente visibile, condividendola all'interno di un'esperienza di rara bellezza.

Merito di un'installazione all'avanguardia, innovativa e creativa nella proposizione di uno dei maestri più celebrati nel panorama artistico mondiale, Caravaggio Experience ha riscosso un enorme successo.

Come ha affermato Valentina Sicca, «*in poco meno di 3 mesi siamo arrivati a registrare più di 70mila visitatori. Crediamo fortemente nelle potenzialità di questo allestimento, e siamo certi che potrà avere un importante sviluppo internazionale*», merito soprattutto dell'originale semplicità con cui è stato ideato e realizzato.

*Il Palazzo delle Esposizioni di Roma è stato il teatro di Caravaggio Experience: oltre 30 i proiettori Canon XEED utilizzati.*

*Si ringraziano per la collaborazione:*

*Stefano Fake, The Fake Factory - [thefakefactory.com](http://thefakefactory.com)  
Valentina Sicca, Medialart - [medialart.it](http://medialart.it)  
Canon - [canon.it/projectors](http://canon.it/projectors)*