



DALÍ

EXPERIENCE

© Robert Whitaker

DALÍ

EXPERIENCE

a cura di
CLAUDIO MAZZANTI



DALÍ EXPERIENCE
a cura di *Claudio Mazzanti*

ISBN 978-88-96427-80-4

© 2017 con-fine edizioni
© 2017 The Dalí Universe

Crediti fotografici

© Gianni Coppola: p. 122-123, 125, 126-127, 129, 132-133, 135, 138-139, 140-141, 143, 144-145, 146-147, 148-149, 151,
152-153, 155, 156-157, 159, 162-163, 164-165, 166-167, 168-169, 170-171, 178-179, 181, 182-183, 184-185, 195.

© Loop: p. 130-131, 136-137, 160-161, 172-173, 174-175, 176-177, 187, 190-191, 192-193.

© Robert Whitaker

Tutti i diritti riservati

con-fine edizioni

Via G. Garibaldi, 48 - 40063 Monghidoro (BO) - Italy
www.con-fine.com - info@con-fine.com

Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta o trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo elettronico, meccanico o altro
senza l'autorizzazione scritta dei proprietari dei diritti e dell'editore.

Prima edizione: Gennaio 2017

DALÍ

EXPERIENCE

Palazzo Belloni

25 Novembre 2016 > 07 Maggio 2017

Un progetto di Patrizio Ansaloni, Gino Fienga, Claudio Mazzanti

Direzione artistica | Patrizio Ansaloni

Contenuti e ricerche iconografiche | Claudio Mazzanti

Organizzazione generale | Gino Fienga, Eleonora Zodiaco

Relazioni esterne | Stefania Dal Rio

Coordinamento trasporti e prestiti | Nadia Lazzarini

Coordinamento segreteria organizzativa | Mariangela Fratini

Ufficio Stampa | Alessandra Zanchi

Architettura allestimento | Bruna Di Palma

Consulenza scenografia | Alessandro Vríz e Mauro Tinti

Lighting design | Giuseppe Mestrangelo

Installazioni multimediali e interattive | Loop

Ideazione | Patrizio Ansaloni e Claudio Mazzanti

Interaction | Design Andrea Nadalini

Animazioni 3D | Vincenzo Coloccia

Programmazione | Ivan Fanti

Allestimento | Bologna Fiera Servizi

Pitture | Elena Stanzani

Stampe | Copygraf

Impianti elettrici | Giuseppe e Luciano Maresca

Hardware | Adcom, Centro Computer, Illumino Service, Sycomore

Grafica | Rossella Dal Fiume

Biglietteria e personale | Best Union

Amministrazione | Studio Graziosi

Consulenza finanziaria | Stefano Fantoni

Raccolta fondi e sponsorizzazioni | SpeeD

Paolo Balboni, Giovanna Baldazzi, Oda Costa, Moreno Giacometti, Massimo Malfetti, Luca De Dominicis, Marco Baruzzi

APP Realtà aumentata

Ideazione | Claudio Mazzanti

Direzione artistica e animazioni 3D | Patrizio Ansaloni

Programmazione | Massimo Sarzi Madidini, Luca Fortunato

Comunicazione e Social media | con-fine edizioni - Debora Peroni

Laboratori Didattici Cà la Ghironda ModernArtMuseum -
Coordinamento Serena Fini e Nadia Lazzarini

Materiale d'archivio | Archivi QN Quotidiano Nazionale,
il Resto del Carlino, La Nazione, Il Giorno;

Ina - Institut national de l'audiovisuel; Cineteca di Bologna; Taschen;
Perfetti Van Melle Italia (Chupa Chups); IAR; Olycom

Assicurazione | Ciaccio Arte

Ente prestatore | The Dalí Universe



Si ringraziano

Michele Accursi, Luca Ariani , Cinzia Bacchilega, Paola Balestra, Thomas Francis Banchoff, Federica Baracco, Rossella Barbaro, Cinzia Barbieri, Chiara Barin, Valerio Baroncini, Anna Rita Benassi, Silvia Benvenuti, Alberto Bettini, Beppe Boni, Antonello Bonolis, Ezio Bosso, BPER Banca Ufficio Relazioni Esterne e Attività di RSI, Alice Brignani, Riccardo Brizzi, Silvio Broggi, Simone Brumali, Camilla Calò, Andrea Cangini, Francesca Cappellari, Lauretta Cappelletti, Claudia Cappelli, Giuseppe Casali, Francesco Casciari, Adriano Cavaliere, Eleonore Cavalli, Leo Cavalli, Valentina Cavalli, Roberto Ceccarelli, Luca Ceroni, Antonio Cocchini, Maurizio Collina, Claudio Conti, Gianni Coppola, David D’Alessandro, Stefano D’Aquino, Stefano De Maria, Alessandra De Paulis, Chiara Di Clemente, Davide Eusebi, Daniele Ferrari, Franca Ferri, Andrea Fienga, Maurizio Finucci, Silvano Fois, Maria Elena Francesconi, Mara Frontini, Lucia Gazzotti, Andrea Gentilini, Roberto Gervaso, Paolo Giacomini, Roberto Giraldi, Serhat Gok, Annalisa Gotti, Roberto Grandi, Rita Grassini, Sergio Graziosi, Valeria Gualandi, Laura Gullini, Frédérique Joseph-Lowery, Simona Larghetti, Federica Legnani, Matteo Lepore, Selwyn Lissack, Gianluca Lolli, Micol Maestrini, Francesco Mafaro, Andrea Maioli, Marinella Maletti, Flavia Mancino, Alice Manfredini, Marina Marchiori, Stefano Mariani, Donato Martelli, Massimo Martina, Pierluigi Masini, Antonio Mastrococco, Vincenza Maugeri, Andrea Maurizzi, Andrea Meneghelli, Daniela Mennichelli, Jasmine Merli, Kerry Meroni, Luca Montebugnoli, Marco Morandini, Armando Nanni, Romina Noghiu, Flavia Olivieri, Michele Palma, Osvaldo Panaro, Luca Passarini, Alice Pazzi, Stefano Pesce, Annalisa Piccinelli, Maria Rosa Piovani, Alberto Pirazzoli, Federico Porzioli, Enrico Postacchini, Marco Raimondi, Andrea Ravagnan, Silvia Ribani, Federica Ricci, Luca Rocco, Patrick Romano, Solidea Rosati, Alessandro Rosina, Isabelle Roussel-Gillet, Luana Sabattini, Giovanni Saccone, Nicoletta Salvi, Tatti Sanguineti, Piero Scandellari, Gianni Schicchi, Vittorio Sgarbi, Gamze Sipahioglu, Lara Sorbini, Franco Staffolani, Elena Stanzani, Giancarla Strozzi, Matteo Tabaro, Franco Tesoro, Giancarlo Tonelli, Laura Verdi, Valerio Veronesi, Bruno Vicentini, Andrea Vidotto, Trilli Zambonelli, Patrizia Zanna, Cristiano Zecchi, Flavio Zuin.

Un ringraziamento particolare a

Beniamino Levi, Marisa Monti Riffeser, Andrea Riffeser Monti, Sara Riffeser Monti, Matteo Riffeser Monti, Bruno Riffeser Monti.





L'ALLESTIMENTO COME TEATRO DI NARRAZIONI.
DALÍ EXPERIENCE STAGE SET

BRUNA DI PALMA

Architetto



Dentro il guscio vuoto composto dagli spazi al piano terra di Palazzo Belloni a Bologna è stata insufflata una nuova vita. Un inaspettato slancio vitale ne ha invaso il corpo in sospensione. Un'architettura innestata dentro la pelle di un'altra preesistente ne ha sovvertito la deriva verso il suo abbandono, attraverso la sua riappropriazione.

Come un fossile guida, la configurazione preesistente del Palazzo ha orientato il dialogo che il progetto ha sviluppato tra le sue sale e la necessità di configurare all'interno di esse nuovi spazi capaci di accogliere, con un certo grado di flessibilità, una serie di eventi, in una prima fase coincidenti con la mostra Dalí Experience. La disponibilità di questa sequenza di spazi posta tra via Barberia e via De' Gombrotti, proprio sulla soglia tra la sfera pubblica della vita cittadina e la sfera privata del Palazzo storico, ha posto fertili premesse per la nascita di un nuovo luogo centrale per la diffusione culturale all'interno della vita pubblica contemporanea bolognese.

E in questo senso, il progetto Experience è stato sviluppato attraverso una sperimentazione tutta contemporanea, sul tentativo cioè di realizzare un nuovo terreno di connessione tra architettura dell'allestimento, opere, installazioni interattive, scenografia, disegno delle luci, in cui l'obiettivo di tutta l'operazione diventasse la realizzazione di uno stage set in cui ognuna delle singole componenti svolgesse una parte attiva nel disegnare un inedito paesaggio emozionale per il visitatore. Si è lavorato cioè, in maniera integrata, con l'obiettivo di realizzare una impalcatura permeabile capace di dar forma ad una densità esperienziale composta da stimoli sia fisici, reali, che immaginari, surreali.

All'interno di questo processo, l'architettura, in termini più complessivamente compiuti e al di là di una sua eventualmente specifica funzione di cornice, contenitore o supporto espositivo alle opere, ha svolto il suo ruolo nel più complessivo del suo senso e cioè in quello della costruzione di spazi e atmosfere. Ha lavorato cioè sulla tensione, sulla proporzione, sulla profondità, sulla creazione di tensioni prospettiche, sulla sequenza dei quadri visuali e sulla concatenazione degli spazi attraverso i quali far svolgere la trama espositiva. La creazione di questa trama aperta ha predisposto dunque la messa in scena dell'interazione tra pubblico e opera, tra apparati descrittivi e dispositivi

multimediali, tra ambienti immersivi e realtà aumentata. Tutta l'azione-esperienza si svolge all'interno dei nuovi spazi espositivi, sviluppati attraverso un approfondimento del tema della compresenza, sull'immissione di nuovi corpi in un'architettura preesistente, sulla più o meno chiara distinzione tra le due entità, quello definito dal parassita e quello del corpo che ospita, sul legame di dipendenza che viene determinato tra il corpo che accoglie e quello che si insinua al suo interno, tenuto attivo dal palpito del visitatore che, percorrendoli, li anima.

La sequenza interna degli spazi interessati dalla nuova visione è composta da una successione di sale di differenti dimensioni con soffitto voltato, alcune delle quali suddivise ad ospitare un corridoio di distribuzione interno ricavato nel quadro di una precedente fase di passaggio da spazi residenziali a spazi per il lavoro. Suntuose cornici sottolineano poi gli elementi di passaggio tra una sala e l'altra, modanature all'imposta delle volte assimilano l'interno ad un esterno, una teca in vetro protegge l'originario portone in legno verso via Barberia.

Nel progetto, da un lato le grandi sale di Palazzo Belloni, quelle più autonome e autoreferenziali, sono state considerate come possibili contenitori di spazi di dimensioni più piccole, dall'altro, le sale di dimensioni più contenute, ma disposte l'una di seguito all'altra lungo via de' Gombrotti, sono state interpretate come un sistema-sequenza unico e in questa ottica ne è stata sottolineata la concatenazione attraverso l'immissione di un nuovo segno unitario sul bordo.

Anche in relazione ad un'organizzazione del flusso dei visitatori quanto più possibile fluido, le grandi sale che si affacciano su via Barberia sono state dunque attrezzate con gli spazi della biglietteria, del guardaroba passante e del bookshop e, parallelamente, allestite con gli spazi Alice in Wonderland, Spellbound e Secretaire con Woman Aflame. In generale è stato messo in campo, di volta in volta, un dispositivo progettuale che riuscisse a coniugare il concetto del "mettere in mostra" con quello del "mettere in scena" e in questo caso che riuscisse a rendere funzionali gli spazi dell'accoglienza e quelli della costruzione del ricordo della mostra, attraverso l'introduzione di elementi che in maniera sintetica potessero assolvere ad entrambi i compiti.



Quinta



Trame

Concetto, quello della sintesi, che ha guidato anche il lavoro sul tema della doppia pelle realizzata poi per le stanze in sequenza, la Stanza degli Elefanti, la Stanza del Tempo, la Stanza dei Simboli e la Stanza dei Sensi aumentati e che si protende a contenere le vetrine e a direzionare il percorso. Tutta una serie di visioni trasversali accompagna e dinamizza poi lo svolgersi dell'Experience, fino al salone dell'Ipercubo.

Al visitatore, protagonista di questo teatro di narrazioni, viene dunque data la possibilità di elaborare "surrealmente" un'originale trasposizione delle opere e delle installazioni multimediali esposte. Il "pezzo unico" cioè, è solo uno dei personaggi del quadro che gli è stato disegnato intorno. A completare la scena, informazioni, immagini, ambientazioni - reali o virtuali - e l'azione del visitatore stesso, al quale viene suggerito un orientamento narrativo, ma al quale viene affidata la possibilità di formularsi una sua personale, autentica e originale, prospettiva interpretativa.



Sipario



Visuali