

## L'opera d'arte nell'epoca della sua risoluzione in 4K. Il caso dei film d'arte in 3D di Sky

SAMUEL ANTICHI

«La vista sulla realtà immediata è diventata  
una chimera nel paese della tecnica»

Walter Benjamin

### *Introduzione*

Fin dall'avvento del servizio pubblico in Italia il 3 Gennaio 1954, con la messa in onda della prima puntata di *Le avventure dell'arte* dedicata a Giambattista Tiepolo curata dallo studioso Antonio Morassi, seguita pochi giorni dopo da un secondo episodio "Espressionismo: origini ed esempi" a cura di Umbro Apollonio, l'arte, forma espressiva "alta e nobile", segna il proprio ingresso in televisione<sup>1</sup>. Nel panorama televisivo tra la fine degli anni Cinquanta e l'inizio degli anni Sessanta si affiancarono una serie di programmazioni dedicate alle arti e al patrimonio artistico come *Musei d'Italia* e *Avventure di capolavori* curate da Emilio Garroni, *Arti e scienze - Cronaca di Attualità* a cura di Leone Piccioni e *Dieci minuti con*<sup>2</sup>. Conformi al modello pedagogico e informativo delle origini, ad una struttura socialmente e culturalmente impegnata, queste trasmissioni cercarono di rispondere alle esigenze divulgative dell'arte così come di promuovere lo sviluppo della conoscenza culturale e del senso critico dello spettatore. Suddivise in un numero fisso di puntate questi programmi, caratterizzati da un linguaggio chiaro e connotativo e da un'efficace cor-

---

<sup>1</sup> Per un approfondimento sulla divulgazione culturale nel palinsesto televisivo degli anni Cinquanta e Sessanta si veda (Casini, 2014) e (Romere, 2016).

<sup>2</sup> Il programma *Dieci minuti con* in particolare lasciò ampio spazio ad interventi di pittori, scrittori e letterati, da Giorgio De Chirico a Umberto Saba, liberi di ripercorre e raccontare il proprio percorso poetico e artistico in riferimento al contesto culturale (Casini, 2014).

nice narrativa, assumevano un duplice ruolo, strumento per preservare e valorizzare la memoria della tradizione artistica del passato come quella Rinascimentale, Medievale e Classica, così come mezzo di divulgazione delle recenti forme espressive tra cui Espressionismo, Futurismo ed Avanguardie Storiche (Fiorani, 2014).

Ad ogni modo, la trasmissione culturale di eccellenza nei primi anni Sessanta, anche tra le più longeve della Rai, terminata nel 1972, fu sicuramente *L'Approdo* "settimanale di lettere e arti" un perfetto connubio tra documentario televisivo e approfondita critica d'arte, nato prima come programma radiofonico andato in onda dalla fine del 1944 fino alla metà degli anni Cinquanta. Il comitato direttivo era composto da personalità di primo piano del mondo culturale dell'epoca fra gli altri Roberto Longhi, Giuseppe Ungaretti, Carlo Bo, Riccardo Bacchelli e Diego Valeri (La Salvia, 2010)<sup>3</sup>. *L'Approdo* offriva servizi sull'attualità, dedicati a mostre ed eventi assumendo un tono quanto più possibile piano ed esplicativo (Grasso, 2002)<sup>4</sup>. Tuttavia, queste due dimensioni che caratterizzavano le programmazioni nella televisione delle origini, popolare e intellettuale, non vennero accostate sempre in maniera armonica facendo emergere i primi paradossi di inconciliabilità lessicale e formale. Si doveva infatti raggiungere un compromesso tra il linguaggio esclusivo e aulico di natura accademica con uno diretto e semplice di stampo televisivo atto ad avvicinare il pubblico e che permettesse una completa comprensione, una divulgazione a larga scala, sia che fosse adeguato quindi alle temati-

---

<sup>3</sup> Tra i vari collaboratori figurava inoltre Franco Simongini scrittore, critico d'arte e autore di una consistente produzione documentaria in ambito televisivo come *A tu per tu con l'opera d'arte*, *Come nasce un'opera d'arte* e *Artisti d'oggi*. Considerato uno dei più importanti divulgatori culturali Simongini cercava di far conoscere al grande pubblico l'opera dei maggiori artisti italiani del XX secolo attraverso un'analisi attenta a sottolineare i caratteri di continuità o dissonanza con le altre produzioni dello stesso autore contestualizzate storicamente all'interno di un percorso e di una prospettiva organica (Fiorani, 2017).

<sup>4</sup> Come riprende Aldo Grasso, *L'approdo* risulta essere un programma paradigmatico nella storia della divulgazione dell'arte in tv dal momento che «questa trasmissione ben rappresentava il modo di produrre televisione in quegli anni. Si partiva da tre figure principali: l'esperto, che affiancava il conduttore inesperto in materia; la lezione, che dava alla trasmissione una inevitabile forma scolastica e infine l'evento, per esempio una mostra, che veniva descritto in un documentario» (Grasso in Corti, 2014).

che affrontate sia che esprimesse la necessaria scientificità per restituire il valore artistico dell'elemento trattato (Casini, 2014).

Secondo Aldo Grasso le trasmissioni dedicate al sapere artistico fino ai primi anni Settanta possono suddividersi in quattro categorie tipologiche principali: la figura dell'esperto, la lezione, il documentario e il conduttore, sulla base di specifici fattori tra cui il target di pubblico e la collocazione temporale nel palinsesto. La prima forma maggiormente diffusa negli anni Cinquanta e Sessanta, conforme al modello pedagogico, comprende le produzioni incentrate principalmente sulla figura dello storico dell'arte, ripreso mentre interagisce con i telespettatori nel proprio studio o durante mostre ed esposizioni. Se da una parte il fatto di avvalersi di un esperto del settore garantiva professionalità e competenza in merito agli argomenti trattati, il linguaggio impiegato, troppo selettivo e ancora profondamente ancorato ai primi approcci al mezzo, non mostrava sempre la stessa efficacia in termini di divulgazione televisiva.

La seconda tipologia consiste ne "la lezione" terminologia utilizzata per indicare le trasmissioni che ricreavano e simulavano le condizioni di una moderna lezione scolastica, evidenziando ancora una volta la predominanza dell'intento pedagogico del medium e la sua vocazione di "seconda scuola" o "scuola parallela".

La terza categoria è invece quella del documentario, uno dei più efficaci strumenti di divulgazione artistica in televisione secondo Grasso, dal momento che la forma cinematografica riusciva a conciliare al meglio la corrispondenza tra parola e immagini a favore di un sensibile accrescimento della narrazione e del racconto. Riconfigurando i principi della lezione accademica in un modello di maggior interesse e fruibilità per il grande pubblico «la divulgazione si spersonalizza, diventa anonima ma aumenta in spettacolarità» (Grasso, 2014, p. 51). Il documentario fornisce al telespettatore una maggior carica emotiva e partecipativa.

La quarta e ultima categoria invece, "il conduttore", racchiude un'ibridazione dei modelli precedenti coniugando vari aspetti come il documentario, il salotto, l'intervista, la ricerca, il laboratorio d'arte, coadiuvate dalla figura centrale del conduttore. Queste trasmissioni introducevano un'idea di divulgazione incentrata sull'intrattenimento, la spettacolo-

larità e l'interazione al fine di abbracciare diverse fasce di pubblico, un modello che caratterizza ancora il panorama televisivo attuale (Grasso, 2014).

Tuttavia, negli ultimissimi anni, lo scenario è cambiato radicalmente rispetto a quello delle origini così come a quello di una decina di anni fa, a seguito delle esigenze del mercato e delle sperimentazioni del mezzo audiovisivo. Sky Arte e Rai 5 offrono ad esempio un palinsesto dedicato all'arte e alla cultura con programmazioni e documentari che spaziano dalla fotografia alla letteratura, dalla musica alle arti digitali, dal design alla pittura e alla scultura, servizi dedicati a mostre, concerti ed esibizioni.

Nel seguente saggio concentrerò la mia attenzione sui film d'arte in 3D prodotti da Sky, in collaborazione con Magnitudo Film e distribuiti da Nexo Digital, un percorso iniziato nel 2013 con *Musei Vaticani 3D* (2013) e poi proseguito con *Firenze e gli Uffizi 3D/4K* (2015) *San Pietro e le Basiliche Papali di Roma 3D* (2016), *Raffaello – Il Principe delle Arti in 3D* (2017), produzioni esportate in sessanta paesi nel mondo e destinate poi al passaggio televisivo. Attraverso innovative tecniche di *modeling* e dimensionalizzazione, l'utilizzo del 3D, l'ultra definizione, ricostruzioni storiche, suggestive riprese aeree, accompagnamento musicale queste produzioni costituiscono un paradigma completamente nuovo. Il rapporto assolutamente inedito e pionieristico del connubio arte-cinema-tecnologia impiegato dalle produzioni Sky, che verranno di seguito prese in esame, ricodifica profondamente la divulgazione, così come la critica, dell'arte in televisione. Distanziandosi dall'intento strettamente pedagogico ed informativo che caratterizza ancora il mandato del servizio pubblico, Sky alterna la documentazione storica alla potenzialità tecnologica attraverso una sperimentazione innovativa e pionieristica che possa offrire nuove esperienze di visione agli abbonati così come agli spettatori cinematografici.

Indagando una tematica estremamente attuale e in continuo sviluppo su cui non è stata focalizzata ancora molta attenzione da parte di critici e teorici, il presente contributo si pone l'obiettivo di offrire alcuni iniziali spunti di riflessione intorno alla produzione e all'offerta di contenuti au-

diovisivi legati all'arte in formato 3D. Conseguentemente mi interrogherò su alcuni quesiti concernenti il pubblico di riferimento a cui si rivolge una certa tipologia di produzioni, la modalità di brandizzazione a cui sono andati incontro, il profondo processo di educazione all'arte e al visivo, tra tradizione e innovazione, la modalità di restituzione del patrimonio artistico in un contenuto pensato e destinato inoltre ad un mercato internazionale.

### *Lo spettacolo dell'arte in 3D*

I film d'arte prodotti da Sky si vanno ad inserire innanzitutto in un panorama estremamente ibrido e poliedrico come quello dei film-evento che comprende grandi classici della storia del cinema, *anime* giapponesi, serie tv e contenuti alternativi<sup>5</sup> come pièces drammaturgiche e operistiche, balletti, eventi sportivi, concerti di musica classica, rock e pop (in diretta via satellite o in differita), grandi mostre di rilievo internazionale, visite all'interno dei musei più celebri o di altre importanti istituzioni culturali<sup>6</sup>. La distribuzione cinematografica limitata ad un periodo di tempo estremamente concentrato, due o tre giorni, genera un senso di esclusività, eccezionalità e unicità intorno al film che diventa in questo modo un appuntamento imperdibile. In Italia è la Nexo Digital a porsi l'obiettivo di promuovere e distribuire questi contenuti dando vita ad un nuovo scenario, tra il classico percorso di distribuzione cinematografica ed il broadcast televisivo satellitare. L'operazione promossa da Sky in collaborazione con Magnitudo Film e Nexo Digital, oltre a lanciare l'esperienza dello spettacolo dell'arte in alta definizione e in 3D attua una chiara operazione di valorizzazione e promozione del patrimonio italiano attraverso prodotti che nascono per il mercato internazionale.

*Musei Vaticani 3D* distribuito esclusivamente il 4 novembre del 2013 in circa 2000 sale cinematografiche ha raccolto più di 160.000 spettatori,

---

<sup>5</sup> La terminologia "contenuti alternativi" è stata utilizzata in questo contesto anche da Elisa Mandelli (Mandelli, 2012).

<sup>6</sup> Per un approfondimento sui film-evento diffusi in Italia si veda (Landrini, 2018).

diventando il primo grande successo internazionale di Sky 3D<sup>7</sup>. Il passaggio televisivo è avvenuto invece il 30 Novembre dello stesso anno. L'esperienza unica e irripetibile, spettacolare, multisensoriale e multidimensionale che offrono queste produzioni è anche il biglietto da visita e l'aspetto principale su cui si concentra la campagna promozionale del contenuto, come si evince dalle dichiarazioni riportate sul sito della Nexo Digital. «Il 3D rappresenta uno straordinario viaggio alla scoperta delle più suggestive opere d'arte raccolte in due millenni di storia e porta per la prima volta le telecamere Ultra HD 4K/3D [...] all'interno dei Musei Vaticani e della Cappella Sistina, mostrando i capolavori di Roma come non sono mai stati visti prima»<sup>8</sup>. L'utilizzo del 3D e dell'alta definizione in 4k unite alle «riprese suggestive effettuate di notte attraversando le sale in cui sono custodite alcune delle opere più rare e preziose del mondo» consentono allo spettatore di «immergersi nei grandi capolavori della storia dell'arte: entrare nei dipinti di Caravaggio, toccare con un realismo senza precedenti il Laocoonte ed il Torso del Belvedere, sentirsi avvolti dalle figure mai così vere della Cappella Sistina»<sup>9</sup>. Il film si apre con un trailer che inizia a svelare tutta la magnificenza dei Musei Vaticani mostrando quali saranno le opere su cui si focalizzerà maggiormente l'attenzione. Piuttosto che suggerire un percorso didattico dall'arte Romana all'arte Medievale, dai capolavori rinascimentali a quelli contemporanei, *Musei Vaticani 3d* crea una narrazione ad episodi soffermandosi sulle opere più celebri tra cui il Gruppo del Laocoonte, l'Augusto di Prima Porta, il Torso del Belvedere, gli affreschi delle Stanze di Raffaello, i dipinti a sfondo religioso di Van Gogh, Chagall e Dalì per concludere con la Cappella Sistina e i capolavori di Michelangelo: il Giudizio Universale e la Creazione di Adamo.

Nel film successivo *Firenze e gli Uffizi 3D/4K*, in maniera analoga, viene messa in risalto nella strategia promozionale l'unicità dell'esperienza fornita dal momento che il film «mostra l'arte custodita nella città toska-

---

<sup>7</sup> In Italia il film si è classificato al primo posto del box office con un incasso di 310mila euro. *Musei Vaticani 3D* è rientrato anche nella top ten del box office di altri paesi come Francia, UK, Australia e Colombia (Bordino, 2017).

<sup>8</sup> Si veda <http://www.nexodigital.it/musei-vaticani-3d/>

<sup>9</sup> Ibidem

na in modo rivoluzionario» attraverso tecniche di *modeling* e dimensionizzazione ancora più evolute e complesse rispetto a quelle del film precedente e sperimentate solo dai «grandi cineasti americani»<sup>10</sup>. Tutta la maestosità e l'importanza delle opere viene restituita grazie all'enorme sforzo impiegato nella realizzazione del film. Come viene puntualmente fatto notare sul sito internet, a rendere possibile il progetto oltre alle innovative tecniche è stato anche l'incredibile lavoro di una «troupe hollywoodiana» composta da cinquanta persone che per mesi ha realizzato le riprese tra opere d'arte di inestimabile valore<sup>11</sup>. Il porre l'accento sull'enorme sforzo economico e produttivo quasi in linea con il *blockbuster* contemporaneo serve a posizionare questi film in un contesto internazionale in modo da allargare il pubblico di riferimento, non solo indirizzati dunque verso l'amante o l'appassionato d'arte.

Elemento innovativo di *Firenze e gli Uffizi 3D/4K* rispetto al caso precedente è l'inserimento di una figura storica come quella di Lorenzo Il Magnifico, interpretato da Simon Merrells, a cui è affidata la narrazione e che guida lo spettatore attraverso i ricordi della "sua" Firenze. La parte documentaristica viene inframezzata e accompagnata da un racconto in prima persona. La narrazione empatica ed emotiva si allinea con la ricerca della formula di «un prodotto di autorevole finzione, capace attraverso la narrazione filmica e cinematografica di attrarre un pubblico sempre più ampio» come sottolinea in un'intervista Cosetta Lagani responsabile e direttrice artistica film d'arte Sky (Lagani in Bordino, 2017).

Si parte dall'alto, dalle colline fiorentine con spettacolari immagini aeree che mostrano tutta la magnificenza della città. Il film percorre i luoghi simbolo dalla Cappella Brancacci all'interno della chiesa di Santa Maria del Carmine con gli affreschi di Masolino e Masaccio al Museo del Bargello che custodisce il David di Donatello, dalla Cattedrale di Santa Maria del Fiore con le sue vetrate alla Cupola del Brunelleschi nel Duomo, da Palazzo Medici a Piazza della Signoria, da Palazzo Vecchio alla Galleria

---

<sup>10</sup> Sul sito si fa riferimento alla tecnica di dimensionalizzazione usata al cinema da James Cameron e Tim Burton. <http://www.firenzeuffizi3d4k.it/esperienza3d/>

<sup>11</sup> All'interno del sito sono raccolti dei video di backstage realizzati durante le riprese del film in cui vengono mostrate le complesse tecniche di ripresa. <http://www.firenzeuffizi3d4k.it/esperienza3d/>

dell'Accademia che ospita il David di Michelangelo. Il viaggio si conclude alla Galleria degli Uffizi dove il direttore, Antonio Natali offre allo spettatore una visita guidata "intima" e "privata". Una tappa esclusiva del percorso è inoltre lo svelamento del restauro, ancora in corso, dell'Adorazione dei Magi di Leonardo, assente dagli Uffizi dal 2011.

La terza produzione cinematografica di Sky Arte, *San Pietro e le Basiliche Papali di Roma 3D*, distribuito nelle sale per tre giorni, dall'11 al 13 Aprile, ha per protagoniste, come si evince dal titolo, esclusivamente le quattro Basiliche Papali: San Pietro, San Giovanni in Laterano, Santa Maria Maggiore e San Paolo Fuori le Mura. L'aspetto dell'unicità e della spettacolarità dell'esperienza ritorna nuovamente nella campagna di promozione di questo film. Come riporta il sito di Sky Arte «gli spettatori godranno di un accesso privilegiato ed esclusivo alle quattro Basiliche del Papa, che sarà possibile "visitare" eccezionalmente a porte chiuse, con punti di vista inediti e riprese mai realizzate prima»<sup>12</sup>. L'intento di promuovere e valorizzare le bellezze del territorio, il patrimonio artistico italiano, prodotto e immagine da esportare all'estero, noto ma raccontato in modo nuovo, risulta evidente in questa produzione dal momento che il film è stato realizzato in occasione del Giubileo Straordinario della Misericordia indetto da Papa Francesco, avvalendosi della co-produzione, inoltre, del Centro Televisivo Vaticano<sup>13</sup>. A differenza del film precedente, in cui un personaggio storico introduce il clima Rinascimentale di Firenze, in questo caso sono le parole di Stendhal scritte durante il suo Grand Tour in Italia e raccolte in *Passeggiate Romane* (1829), recitate da Adriano Gianni, ad accompagnare lo spettatore all'interno della magnificenza delle Basiliche romane.

Il quarto film d'arte in 3D realizzato da Sky, *Raffaello – Il Principe delle Arti in 3D*, prosegue il cammino tracciato dai precedenti lavori, affiancando alle digressioni artistiche, affidate ancora una volta ad importanti ed autorevoli storici dell'arte come Vincenzo Farinella, Antonio Natali e Anto-

---

<sup>12</sup> «La Pietà di Michelangelo è ripresa per la prima volta oltre la teca di vetro, in modo da renderla visibile senza riflessi e mostrandone punti di vista fino ad ora rimasti nascosti al pubblico» si veda <http://www.basilicheroma3d.it/>.

<sup>13</sup> Ibidem.

nio Paolucci, ricostruzioni storiche che illustrano la vita e il percorso artistico del celebre pittore interpretato da Flavio Parenti. La ri-messa in scena di frammenti ed episodi riguardanti la vita di Raffaello, dall'infanzia ad Urbino nella bottega del Perugino, passando per Firenze, l'incontro con Michelangelo nel convento di Sant'Orsola durante la realizzazione della Gioconda, per finire con l'arrivo a Roma alla corte papale, segnano un ulteriore sviluppo della conciliazione tra l'estetica filmica, la narrazione episodica e la critica dell'arte. Questi momenti evocativi entrano ancora una volta all'interno di un discorso produttivo atto a fornire "un'esperienza coinvolgente e totalizzante" per lo spettatore.

### *Interpretazione e riproduzione dell'opera*

Nelle produzioni prese in esame risulta chiaro quindi come la divulgazione artistica non sia incentrata esclusivamente sull'abilità e la maestria del conduttore/presentatore o nella figura dell'esperto. Nonostante si avvalgano della consulenza scientifica di celebri storici dell'arte la comunicazione e il racconto delle opere sono estremamente interconnesse alle capacità tecniche del medium. Alla luce di queste considerazioni credo risulti interessante soffermarsi ed approfondire le discussioni e i dibattiti teorici che si concentrano sull'interpretazione e la riproduzione dell'opera d'arte attraverso il cinema e la televisione a partire dal dopo guerra<sup>14</sup>.

Carlo Ragghianti fu tra i primi a riflettere sulle potenzialità estetiche del mezzo televisivo visto come forma di espressione artistica<sup>15</sup>. Nonostante

---

<sup>14</sup> Per una cronistoria delle posizioni e tematiche del dibattito critico sorto attorno al ruolo del film sull'arte si veda (Casini, 2014). Alcune riflessioni concernenti l'utilizzo della fotografia e della comunicazione audiovisiva per la divulgazione storico-artistica vennero raccolte in un doppio numero monografico della rivista «Bianco e Nero» vol. 8-9 pubblicato nel 1950, un momento paradigmatico che vide il fiorire della cinematografia documentaria sull'arte. Tra i molti contributi possiamo trovare anche quelli di Ragghianti, Longhi, Chiarini, Argan, Mariani, Zevi, Aristarco (Casini, 2010).

<sup>15</sup> Anche Roberto Longhi partecipò attivamente al dibattito critico realizzando in collaborazione con Umberto Barbaro nel 1947-1948 i documentari d'arte *Carpaccio* e *Caravaggio* (Casini, 2014). Giulio Carlo Argan, invece, in una conferenza intitolata "Televisione e cultura visiva", sottolineò come fosse la televisione a dover arruolare artisti in modo da non essere

la televisione sembrasse essersi limitata, secondo lo studioso, ad uno strumento riproduttivo, illustrativo o come attrattiva commerciale, poteva assumere il ruolo di «plasmatore» (Casini, 2010, p. 292) di una nuova forma di critica della storia dell'arte fruibile da un pubblico più vasto rispetto a quello della critica verbale<sup>16</sup>. «La televisione», analogamente e più del cinema, «sembra soddisfatta e assorbita da funzioni e compiti che vanno dall'informazione sull'attualità allo svago, dalla documentazione all'educazione, dalla politica alla cultura, dal teatro alla musica, dalla rivista al balletto, dalla rievocazione cinematografica alla cronaca artistica, ma non dimostra [...] di essersi posta [...] il problema se il linguaggio televisivo in quanto tale, con le sue specifiche risorse e capacità e singolarità, possa essere artisticamente elaborato, avere una forma autonoma in sé significativa» (Ragghianti, 1955, p. 28).

Nelle mani di uno studioso d'arte, con la collaborazione di esperti e tecnici, il mezzo televisivo può diventare un laboratorio sperimentale, strumento di pensiero critico in grado di far vedere in profondità, "saper mostrare", far comprendere e ricostruire i processi artistici<sup>17</sup>. Secondo lo studioso la televisione aveva il ruolo di stimolare lo spettatore a voler compiere un'esperienza diretta con l'opera d'arte, al fine di comprenderla appieno, piuttosto che sostituirla da una fruizione mediata (Casini, 2014). La televisione diventa il luogo dove «presentare, con diapositive o per mezzo della trasmissione di documentari, le opere d'arte quasi in carne e ossa. E magari anche precisando con sensibilità avvertita i loro punti di vista, fissando l'attenzione su dettagli significativi, analizzandole con aderenza» (Ragghianti, 1952, p. 75).

---

semplice veicolo commerciale e quindi lontana dai metodi dell'alta cultura. Intervento pubblicato integralmente in Casini (2012).

<sup>16</sup> Per un approfondimento sul concetto di divulgazione proposto da Ragghianti si veda Bottinelli (2010).

<sup>17</sup> Ragghianti dedica inoltre due lezioni di storia dell'arte alla pittura italiana del XX secolo, dal titolo *Maestri del Novecento*, realizzate all'interno delle Trasmissioni Integrative Scolastiche (TIS) di produzione della Rai e finalizzate all'utilizzo divulgativo nelle scuole superiori. In occasione dell'importante mostra *Arte in Italia 1915-1935* allestita nel 1967 a Palazzo Strozzi lo studioso propone un approfondimento sui principali autori dell'epoca. Immagini di repertorio e primi piani dello studioso atto a commentare e spiegare le opere vengono alternati da inquadrature fisse e in movimento dei dipinti e delle sculture prese in esame (La Salvia, 2010, p. 251).

L'approccio storico-critico per immagini proposto da Ragghianti ha inoltre una diretta concretizzazione pratica nella realizzazione di un *corpus* di ventuno critofilm, realizzati tra il 1948 e il 1964. Al regime di analisi e al processo di lettura visivo indotto dall'istanza filmica, Ragghianti affianca quello verbale e discorsivo, secondo cui le immagini, scomposte in dettagli, confrontate e comparate con altre, vengono coordinate in un racconto organico atto a ripercorrere e a riflettere sul processo creativo dell'opera (Casini, 2010). Il termine critofilm<sup>18</sup> fu coniato dallo stesso Ragghianti nel 1948 per indicare una nuova metodologia critica, «lo sforzo che è in corso è appunto quello di comprendere l'opera d'arte per ciò che essa veramente è, un processo che il critico deve ricostruire, aderendo strettamente al particolare linguaggio, in tutte le sue flessioni, che non sono soltanto e sempre, e aprioristicamente poesia» (Ragghianti, 1957, p. 261). Le produzioni audiovisive di Ragghianti servivano inoltre a «chiarire quella capacità interpretativa e comunicativa dell'opera d'arte che si può ottenere mediante il linguaggio cinematografico, di cui si dubita» (Ragghianti, 1957, p. 263). Lo studio delle inquadrature, i movimenti della macchina da presa, l'utilizzo del montaggio, gli stacchi, le dissolvenze, la posizione del conduttore così come il commento sonoro sono tutti elementi calibrati a fornire la "corretta visione", un'efficace lettura storico-critica dell'opera d'arte, rendendo, conseguentemente, ogni critofilm unico e diverso da un altro<sup>19</sup>. L'approccio proposto da Ragghianti sembra discostarsi profondamente dai film d'arte di Sky che si servono, indipendentemente dal dipinto o dalla scultura presa in esame, di analoghe scelte stilistiche e formali atte a fornire un'esperienza visiva totalizzante e coinvolgente, una maggiore ed aumentata partecipazione fenomenica ed emotiva dello spettatore, piuttosto che suggerire una lettura critica dell'opera.

---

<sup>18</sup> Il primo critofilm diretto da Giuliano Betti con testi e commenti di Carlo Ragghianti fu realizzato nel 1948 sulla *Deposizione* di Raffaello della Galleria Borghese. Sull'opera lo studioso aveva dedicato una ricerca nello stesso anno utilizzando un metodo diacronico-dinamico che anticipa l'approccio critico impiegato nei critofilm. Per analizzare l'opera nella sua "unicità organica" lo studioso mostra numerosi materiali come i disegni preparatori di Raffaello o altri dipinti, tra cui alcuni di Michelangelo (Casini, 2010).

<sup>19</sup> Per un approfondimento si veda Casini (2010).

Il montaggio ad esempio non assume il ruolo di strumento discorsivo di analisi critica ma serve a dettare il ritmo del racconto creando una forte drammatizzazione. In *Musei Vaticani 3D*, nel momento in cui ci si sofferma sulla statua del Laocoonte, si ricorre ad esempio ad un montaggio rapido, frammentario, atto a rompere l'interezza e le proporzioni armoniche della scultura, ripresa in semioscurità da diverse angolature. Il suono dei tamburi accompagna la lettura dell'episodio tratto dall'Eneide di Virgilio, secondo cui il sacerdote troiano e i suoi figli furono uccisi stritolati da due serpenti marini, mentre si alternano dettagli delle figure umane come bocca, occhi e addome con quelli delle serpi. In un altro caso, a raccontare le epiche gesta dell'imperatore Augusto, simbolo di potere assoluto, ad esaltare tutta la sua magnificenza e autorevolezza, sono le inquadrature riprese dal basso e i movimenti semicirculari che la macchina compie intorno alla statua mostrando i dettagli delle imprese militari scolpite sulla iorica, che grazie al 3D sembrano uscire dalla corazza. I suoni e i rumori d'ambiente enfatizzano invece la descrizione della scultura realizzata da Francesco Franzoni raffigurante due cavalli che trainano una biga. I nitriti degli animali e il frastuono degli zoccoli esaltano la «potenza dei due destrieri lanciati di corsa verso l'infinito»<sup>20</sup>. Il racconto dei gruppi scultorei viene accompagnato dall'immagine di un uomo che scolpisce il marmo, quasi a significare il travaglio della ricerca artistica, cercando di cogliere «l'atto di liberare la vita che abitava nella pietra»<sup>21</sup>.

In *Musei Vaticani 3D* i sinuosi e armoniosi movimenti di macchina così come le lunghe carrellate nei corridoi e nelle sale gettano luce sulla natura mistica di un'arte che simboleggia «un viaggio dell'uomo alla ricerca della profezia divina»<sup>22</sup>. Le riprese in 3D avvolgono le sculture offrendo un'esperienza fenomenologica immersiva, tattile, aptica, calando lo spettatore in una dimensione virtuale. Il 3D sembra convertire la staticità della scultura reinventando i parametri percettivi così come i termini prospettici dei dipinti e degli affreschi, scomposti su diversi piani di profon-

---

<sup>20</sup> *Musei Vaticani 3D* (2013).

<sup>21</sup> *Ibidem*.

<sup>22</sup> *Ibidem*.

dità, la cui illusione di tridimensionalità non è realizzata dalla tecnica pittorica ma da quella filmica, *tableaux vivants* i cui elementi prendono vita ed escono dai limiti della cornice e dalla bidimensionalità della tela.

L'arte Rinascimentale sembra accogliere la nuova tecnica cinematografica, come viene mostrato in occasione dell'ultima parte del percorso museale. L'ingresso alla Cappella Sistina viene visto in maniera trionfante, una musica incalzante accompagna la macchina da presa mentre le porte dei cancelli che ne delimitano l'accesso si aprono automaticamente. La volta della Sistina risulta essere l'elemento su cui concentrare i più arditi virtuosismi. La macchina da presa si avvicina alla celebre Creazione di Adamo con un movimento a spirale. Una dissolvenza incrociata ci porta all'inquadratura successiva ovvero la scala a doppia rampa elicoidale dell'ingresso dei Musei. Attraverso il montaggio formale le due immagini sembrano quasi sovrapporsi fra loro, legate dal movimento a spirale della macchina che continua anche nella seconda inquadratura.

Come sottolinea Paul Heilbronner in alcuni saggi scritti tra il 1934 e il 1936 proponendo una sorta di pre-critofilm, rifiutando l'idea di «riproduzione oggettiva delle forme in termini scientifici» (Casini, 2010, p. 295), la rappresentazione cinematografica dell'opera d'arte provoca una profonda reinterpretazione della stessa (Heilbronner, 1937)<sup>23</sup>. Interessante a questo proposito ricollegarsi al pensiero di Vincenzo Trione che, riflettendo sull'uso e l'abuso dell'affresco michelangiotesco, tra le icone più citate, riprodotte e mediate della storia dell'arte, parla di rilocalizzazione<sup>24</sup> della polifonia pittorica. L'identità dell'opera viene riconfermata ma allo stesso tempo deterritorializzata (Trione, 2014).

### *Forme di divulgazione e di espressione visiva*

Come abbiamo precedentemente accennato, a rendere maggiormente comprensibile l'opera non è l'utilizzo della parola accanto all'immagine

---

<sup>23</sup> Per un approfondimento si veda Casini (2010).

<sup>24</sup> Concettualizzazione proposta da Francesco Casetti, per rilocalizzazione si intende «quel processo grazie cui un'esperienza mediale, in generale, si riattiva e si ripropone altrove rispetto a dove si è formata, con altri dispositivi e in altri ambienti» (Casetti, 2015, p. 49).

quanto la sua ultra definizione. Nonostante nei film presi in esame l'interazione tra la dimensione intellettuale e quella televisiva si denoti e venga legittimata dell'autorevole contributo di esperti e studiosi, pronti a guidare lo spettatore in questa visita unica, la ricerca storica e filologica intorno alle opere d'arte, i commenti, le informazioni e le spiegazioni riguardanti autori e poetiche sembrano essere del tutto accessorie.

Questo aspetto risulta particolarmente evidente ancora una volta in *Musei Vaticani 3D* dove il direttore Antonio Paolucci sembra mettersi quasi in secondo piano, non ricoprendo il ruolo di "conduttore" delineato da Grasso. Lo studioso infatti, mentre commenta le opere sottolineandone l'importanza e aggiungendo vari riferimenti e contestualizzazioni storiche, occupa una posizione neutra all'interno dei corridoi dei Musei Vaticani, non necessariamente davanti al dipinto o alla scultura presa in esame. Il protagonismo della tecnica di ripresa è evidenziato da Paolucci stesso che, in apertura, enfatizza le capacità del 3D e dell'ultra definizione come strumenti atti a fornire un'esperienza unica ed emozionale, tattile, «perché le opere d'arte bisogna toccarle»<sup>25</sup>. Viene a mancare quindi la necessità di mediazione, la traduzione dello storico il cui linguaggio deve essere semplice, diretto, accessibile a tutti e allo stesso tempo coinvolgente, stimolante e affascinante. La dimensione spettacolare del racconto d'arte si sostituisce all'abilità e alla maestria del conduttore nel racconto, sovvertendo i rapporti tra il soggetto e l'oggetto. Se con l'avvento della neotelevisione ad essere protagonista dell'attenzione del pubblico era il critico stesso, che ricopre il ruolo di opera d'arte, icona pop<sup>26</sup>, in questo caso si torna quasi ad una logica divulgativa tradizionale in cui al centro della scena c'è il contenuto come un'opera o una mostra mentre il soggetto enunciatore è al servizio dell'oggetto della divulgazione (Grasso, 2014). L'unica differenza è che la pratica divulgativa viene affidata alla definizione e alla spettacolarità delle immagini.

Questo aspetto ritorna in *Firenze e gli Uffizi 3D/4K* nel momento in cui lo stesso Lorenzo de Medici sembra esaltare l'unicità della tecnica di ripresa «l'unico modo di vedere questi luoghi e queste opere d'arte così nella

---

<sup>25</sup> *Musei Vaticani 3D* (2013).

<sup>26</sup> Per un approfondimento sulla critica d'arte e la *celebrity culture* si veda Pananari (2014).

realtà, sarebbe quello di poter volteggiare con una gru attorno alle opere, e anche in questo modo si perderebbero dei dettagli. Nel film invece è possibile guardare dritto negli occhi il David di Michelangelo. [...] Un momento fortemente emotivo, perché nessuno può vedere il David da quel punto di vista visitando la Galleria dell'Accademia»<sup>27</sup>.

Estremamente diverso invece l'approccio che coniuga funzione educativa con l'analisi dell'opera d'arte proposta da un programma consono alle logiche del servizio pubblico come *Ulisse - Il piacere della scoperta*, ideato da Piero e Alberto Angela<sup>28</sup>. Interessante riflettere sul modo in cui due programmazioni così differenti affrontino di fatto lo stesso argomento<sup>29</sup>. Il conduttore in questo secondo caso diventa il perno centrale su cui si concentra la narrazione, la sua voce, la sua abilità oratoria scandiscono il ritmo delle riprese dettando il passaggio fra un'opera e un'altra. Come sottolinea Grasso facendo riferimento alla figura del conduttore «assistiamo a un'esplicitazione e un'esibizione forte dell'enunciato: non più un apparato sostanzialmente anonimo, benché omogeneo e ben identificabile, ma una persona in carne e ossa, con i suoi atteggiamenti riconoscibili e il suo linguaggio caratteristico, con cui il pubblico può entrare in confidenza» (Grasso, 2014, p. 52).

Nonostante anche in questo caso si ricorra spesso a complessi movimenti di macchina e a musica di sottofondo atte a drammatizzare e rendere epico il racconto, la figura del conduttore acquisisce una posizione centrale all'interno dell'inquadratura, come si evince anche nel momento in cui viene mostrata per la prima volta allo spettatore la Cappella Sistina. La macchina da presa precede Alberto Angela che inizia il suo racconto alla scoperta dei segreti dei Musei Vaticani, mentre la volta rimane sullo sfondo. L'intento divulgativo viene sottolineato e accentuato nei numerosi excursus e nelle digressioni atte a dare un quadro generale e una

---

<sup>27</sup> <http://www.firenzeuffizi3d4k.it/esperienza3d/>

<sup>28</sup> «Una divulgazione efficace deve essere quindi innanzitutto comprensibile e leggibile da molti se non da tutti, affidata alla ripetizione, arma prediletta del mezzo televisivo, e poi narrativizzata: i concetti astratti in televisione non passano, passa solo il fatto che un concetto si incarna in un personaggio e in un racconto» (Grasso in Corti, 2014).

<sup>29</sup> Il riferimento è il quattordicesimo episodio della stagione 2013 *La cappella Sistina e i suoi segreti*

contestualizzazione storica allo spettatore (immagini di repertorio, spiegazioni di come vengono realizzati i restauri delle sculture, l'illuminazione della basilica da parte dei sanpietrini, le tecniche per la realizzazione di un arazzo, le spedizioni storiche a partire dalla galleria delle carte geografiche). Le ricostruzioni grafiche sono molte semplificate risultando amatoriali se confrontate con quelle proposte dai film d'arte di Sky. In aggiunta in *Ulisse* si ricorre sovente ad immagini tratte dal cinema o dalla televisione, con cui l'ampio pubblico della televisione generalista può avere maggiore dimestichezza, per commentare e accompagnare le digressioni storiche come nel caso della miniserie *La primavera di Michelangelo* (*A Season of Giants*, 1990) o il kolossal *Il tormento e l'estasi* (*The Agony and the Ecstasy*, 1965) diretto da Carol Reed per introdurre l'argomento della realizzazione della Cappella Sistina.

D'altra parte, come anticipato precedentemente, i film d'arte di Sky al fine di fornire un'esperienza coinvolgente e totalizzante non ricorrono ad immagini di repertorio o tratte da altre produzioni ma realizzano originali ri-messe in scena in modo da poter garantire un ulteriore grado di unicità, aspetto che si evince specialmente in *Raffaello - Il Principe delle Arti in 3D* dove viene lasciato ampio spazio a questo tipo di ricostruzioni. Tuttavia, più che incarnare un elemento processuale, seguendo sempre la concettualizzazione di Ragghianti secondo cui la televisione avrebbe potuto mostrare e mettere in luce aspetti concretamente visibili del processo creativo, le strategie di ri-messa in scena impiegate in questo caso sembrano inserirsi piuttosto nell'inflessione performativa che caratterizza i docu-drama<sup>30</sup>.

### Conclusioni

È certamente vero che la riproduzione delle opere d'arte, prima con la fotografia alla fine del XIX secolo poi con il cinema e la televisione, ha ricoperto un ruolo centrale nella ricerca e nella didattica della storia

---

<sup>30</sup> Per un approfondimento sulla svolta performativa del processo storiografico in riferimento a rievocazioni storiche, esibizioni interattive nei musei, giochi di ruolo, film, diari di viaggio e video-giochi si vedano (Knudsen, Waade, 2010); (Lash, Lury, 2007).

dell'arte (Casini, 2010). Negli ultimi anni la capacità divulgativa del mezzo audiovisivo si è avvalsa di immagini sempre più definite e spettacolari grazie alle innovazioni tecnologiche che hanno portato a nuove modalità di rappresentazione e fruizione. La tecnica 3D e l'ultra definizione oltre a fornire un'esperienza visiva totalizzante e coinvolgente, una maggiore ed aumentata partecipazione fenomenica ed emotiva, immersiva, tattile, calando lo spettatore in una dimensione virtuale comportano anche un ulteriore stravolgimento dell'opera stessa in termini di colore, forme e dimensioni.

Nonostante si possano inserire nel variegato panorama dei film-evento, nonostante siano produzioni distribuite prima in sala e poi trasmesse in televisione, destinate ad un mercato estero, le produzioni 3D di Sky prese in esame credo siano interessanti casi di studio al fine di riflettere sul profondo processo di ricodifica concernente la divulgazione, così come la critica dell'arte in televisione, aprendo discussioni e dibattiti intorno ai linguaggi, alla comunicazione, alle forme e modalità del racconto nel servizio pubblico e nelle televisioni commerciali e private, nei canali telematici, suggerendo e stimolando analisi dei differenti profili e target di pubblico.

Il connubio tra le più innovative tecniche cinematografiche, utilizzate esclusivamente dai grandi registi americani e impiegate prima soltanto nei *blockbuster* hollywoodiani, e la narrazione di forte impatto emotivo ma allo stesso tempo autorevole e scientifica, che richiama l'intento didattico del servizio pubblico ha permesso a queste produzioni di rivolgersi ad un target sempre più ampio, sia amante dell'arte sia interessato ad un percorso esperienziale ed immersivo pionieristico. I film d'arte di Sky hanno dato vita dunque ad un genere e ad un brand riconoscibile e ben esportabile nel mercato estero.

Come riporta Cosetta Lagani «i nostri film hanno attirato nei cinema di tutto il mondo un target sempre più ampio ed eterogeneo, attratto dalla promessa di una narrazione cinematografica, emozionale e semplice, dal forte impatto visivo ma al contempo autorevole e ricca di esclusive» (Lagani in Bordinò, 2017). Se l'autorevolezza e la completezza dei contenuti e degli approfondimenti servono a garantire un marchio di garanzia nei

confronti del pubblico amante e conoscitore dell'arte, la componente cinematografica e tecnologica atta a fornire «un coinvolgimento emotivo universale che un prodotto cinematografico largo e internazionale deve garantire» sembra essere la leva giusta per attirare un pubblico sempre più ampio (Lagani in Cicala, 2018). Come prosegue la responsabile e direttrice artistica film d'arte Sky in un'altra intervista «titolo dopo titolo però abbiamo cercato di trovare delle chiavi di lettura non necessariamente rivolte solo agli amanti dell'arte» (Lagani, 2018).

L'elemento tecnologico, l'esperienza come unica e irripetibile, sembra chiaramente, come è stato notato in precedenza, l'aspetto centrale nel dialogo tra arte, cinema e televisione nelle produzioni Sky a partire da *Musei Vaticani 3D* fino ad arrivare a *Raffaello - Il Principe delle Arti in 3D*. Mantenendo i luoghi e le opere d'arte come cuore pulsante della narrazione il futuro delle produzioni di Sky sembra prevedere una continua sperimentazione verso nuove modalità di visione e pratiche esperienziali che cambieranno ancora radicalmente il paradigma, passando dal film di autorevole finzione al percorso immersivo e multisensoriale.

Questa linea si evince chiaramente sia nell'ultimo film d'arte realizzato da Sky *Caravaggio - L'anima e il sangue* (2018), una delle prime produzioni in Italia girate in 8K, e le cui tecniche di CGI applicate per enfatizzare i giochi di luce ed ombre cercano di restituire una sensazione ancora più tattile delle opere, dove il chicco d'uva disegnato nella tela si confonde con quello di un cesto di frutta nel mondo esterno, sia nel progetto *La Cappella Sistina in Vr* vincitore del premio internazionale Virtual Reality Initiative of the Year nel 2017.

Per concludere, le produzioni prese in esame sembrano essere esempi paradigmatici per riflettere sull'evoluzione degli schemi tradizionali per veicolare e mediare i temi dell'arte e della cultura tra intento didattico, critico-metodologico e spettacolare. Se da una parte viene mantenuto saldo un certo tipo di contenuto, l'immagine e il suo valore storico e testimoniale, la missione di «portare il bello dell'Italia nel mondo nei cinema da protagonista assoluto» (Lagani, 2018), sfruttare le potenzialità delle nuove tecnologie emergenti atte a fornire un accesso privilegiato ed esclusivo allo spettatore, un racconto innovativo ed immersivo, sembra

essere l'elemento trainante, da cui parte lo stesso processo di brandizzazione, per allargare il target di riferimento, non solo una nicchia di appassionati alle tematiche trattate ma un pubblico sempre più ampio attratto dalla promessa di una narrazione cinematografica coinvolgente e totalizzante.

## Bibliografia

Benjamin, W. (1936), *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Zeitschrift für Sozialforschung; trad. it., (2000) *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Arte e società di massa*, Einaudi, Torino.

Bottinelli, S. (2010), *Carlo Ludovico Ragghianti e il concetto di divulgazione della cultura storico-artistica*, «Predella», vol. 28, pp. 224-244.

Bordino, M. (2017), *Arte, cinema e tecnologia. Intervista a Cosetta Lagani di Sky*, «Artribune», 21 Ottobre 2017, <https://www.artribune.com/arti-performative/cinema/2017/10/intervista-cosetta-lagani-sky/>

Casetti, F. (2015), *La galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Bompiani, Milano.

Casini, T. (2010), *Ragghianti: fotografia e cinematografia come esperienza di visione, pensiero e critica*, «Predella», vol. 28, pp. 292-307.

Casini, T. (2012), *Argan e la televisione: dibattiti, polemiche e video-lezioni di storia dell'arte*, in Gamba, C. (a cura di), *Giulio Carlo Argan intellettuale e storico dell'arte*, atti del convegno internazionale (Roma, Università Sapienza, 9-10-11 dicembre 2010), Electa, Milano, pp. 165-166.

Casini, T. (2014), *Critici d'arte in tv. Origine, ricerca e divulgazione di nuovi linguaggi* in Grasso, A., Trione, V. (a cura di), *Arte in Tv: Forme di divulgazione*, Johan & Levi, Milano, pp. 77-85.

Cicala, G. (2018), *Arte, cinema, tecnologia e entertainment: Intervista di Cinetvlandia a Cosetta Lagani, direttore Artistico del Cinema d'Arte Sky*, «Cinetvlandia», 19 Marzo 2018, <https://www.cinetvlandia.it/cinema/arte-cinema-tecnologia-e-entertainment-intervista-di-cinetvlandia-a-cosetta-lagani-direttrice-artistica-dei-film-di-sky-arte>

Corti, G. (2014), *Modi di vedere, come si trasmette l'arte in Tv?*, «Associazione Vox», 1 Aprile 2014. <http://associazionevox.com/modi-di-vedere-come-si-trasmette-larte-in-tv/>

Fiorani, B. (2017), *La divulgazione artistica in tv tra accademismo e spettacolarità*, «Storia e Futuro», vol. 44. <http://storiaefuturo.eu/la-divulgazione-artistica-tv-accademismo-spettacolarita/>

Grasso, A. (2014), *Piccolo schermo e arte, tra divulgazione e good story*, in Grasso, A., Trione, V. (a cura di), *Arte in Tv: Forme di divulgazione*, Johan & Levi, Milano, pp. 49-57.

Heilbronner, P. (1937), *Cinematografando le opere d'arte*, «Cinema», vol. 13, pp. 19-21.

Knudsen, B., Waade, A. (2010), *Re-Investing Authenticity. Tourism, Place and Emotions*, Channel View, Bristol.

La Salvia, V. (2010), *L'esercizio della cultura come responsabilità sociale: Raggianti e lo strumento televisivo*, «Predella», vol. 28, pp. 245-260.

Lagani, C. (2018), *Le emozioni di Caravaggio sul grande schermo*, «Arte», 13 Febbraio 2018, <http://www.arte.it/notizie/italia/le-emozioni-di-caravaggio-sul-grande-schermo-14109>

Landrini, G. (2018), *I film-evento e la sala cinematografica. Il caso della Nexa Digital*, «Imago», vol. 17, pp. 139-148.

Lash, S., Lury, C. (2007), *Global Culture Industry: The Mediation of Things*, Polity Press, Cambridge.

Mandelli, E. (2012), *Leonardo Live: i "contenuti alternativi" e la nuova identità della sala cinematografica*, «Cinergie», vol. 2, pp. 45-53.

Pananari, M. (2014), *Il critico d'arte dentro il tubo catodico. Fenomenologia e costruzione di una neoicona pop*, in Grasso, A., Trione, V. (a cura di), *Arte in Tv: Forme di divulgazione*, Johan & Levi, Milano, pp. 97-107.

Ragghianti, C. L. (1952), *Radio e arti*, «SeleArte», vol. 2, pp. 75-77.

Ragghianti, C. L. (1955), *La televisione come fatto artistico*, «SeleArte», vol. 19, pp. 25-31.

Ragghianti, C. L. (1957), *Cinema arte figurativa*, Einaudi, Torino.

Romere, R. (2016), *Nuove prospettive per la divulgazione culturale: Documentari d'arte dalla Rai degli anni Cinquanta alla WebTv*, «Turismo e Psicologia», vol. 9, no.1, pp. 46-64.

Trione, V. (2014), *La strategia dell'assimilazione. Televisione contro arte*, in Grasso, A., Trione, V. (a cura di), *Arte in Tv: Forme di divulgazione*, Johan & Levi, Milano, pp.17-29.