**ELENA PEDRAZZINI**

**Founder & Ceo di Twin Studio s.r.l.**

*In absentia*

Raccontare una storia che si dipana nell’arco di secoli.

Raccontare un quadro che non c’è più.

Raccontare ciò che è presente solo in veste di simulacro.

Questa era la sfida.

A questa sfida abbiamo risposto mettendo in atto sistemi narrativi multipli: immagini, segni grafici, stimoli sonori, video immersivi, project mapping, ricostruzioni cinematografiche, narrazioni dal carattere più didattico costruite intorno a documenti d’epoca, realizzati con una tecnica mista di motion graphic, animazione, collage, infografica animata, montaggio di immagini di archivio e di girato dal vivo a Piacenza in un set molto intimo ed emozionante.

Linguaggi diversi uniformati da un’omogenea identità estetica capace di restituire, in un quadro unitario, la complessità del piano narrativo e di rendere vive e vibranti due storie.

La storia di un monastero - allora centro della vita economica e sociale di un’ampia e strategica comunità - e la storia di un dipinto, il più ineffabile e il più celebre di uno dei più celebrati pittori italiani, il divino Raffaello.

Un quadro evocato e poi rappresentato, celebrato e narrato. In absentia.

Il nostro lavoro è partito da un attento studio di fonti, documenti originali, saggi e sorgenti iconografiche, dal fondamentale e proficuo confronto con l’architetto Manuel Ferrari e dall’“ascolto dello spazio”, il complesso monastico di San Sisto, vero protagonista di un percorso narrativo che imprescindibilmente vive nell’ambiente sostanziandosi in un dialogo reciproco di forme, figure e narrazioni site specific.

Così, ad esempio, inoltrandoci nell’appartamento dell’abate, nelle nicchie di una stanza affrescata abbiamo deciso di collocare quattro video installazioni, “finestre temporali” in cui altrettanti protagonisti in epoche diverse della storia del monastero parlassero in maniera intima e privata allo spettatore mettendolo a parte di immaginari dialoghi a distanza di secoli in un corto circuito tra storia e suggestione, tra realtà e gioco teatrale.

Scendendo nella cripta il visitatore si ritrova immerso nei dialoghi tra i protagonisti della vendita settecentesca della Madonna Sistina: Bianconi, l’emissario di Augusto III, Caracciolo, l’abate del cenobio di San Sisto ed il suo segretario, il monaco Carissimi, proiettati su grandi teli nel pieno della loro trattativa.

Allestimenti di ricostruzione del passato che sono apparati sensoriali attraverso i quali abbiamo cercato di ricreare anche quel senso di meraviglia e afflato mistico che dominava chi entrava in San Sisto e in particolare chi si inoltrava nel suo cuore di tenebra: il coro ligneo, già stupefacente di per sé e poi “irraggiato” dalla visione del quadro di Raffaello.

Proprio nel magnifico coro ligneo abbiamo ricreato una particolare suggestione attraverso musiche corali e d’organo e un’installazione di project mapping che animi gli elementi presenti nel presbiterio: il leggio con gli antichi corali, i marmi del pavimento, e soprattutto i preziosi intagli negli stalli del coro.

Animazioni tridimensionali altamente tecnologiche restituiscono un’emozione antica.

Un’esperienza immersiva e sinestetica. Una suggestione che culmina nella visione (contemplazione) della Madonna Sistina, facendo rivivere allo spettatore l’emozione che poteva provare un monaco dell’epoca durante la funzione dei vespri, con canti e agnizione finale.

Viene spontaneo il parallelismo con gli “apparati effimeri”, le costruzioni temporanee finalizzate al pubblico intrattenimento di gusto teatrale, del tempo barocco: macchine, effetti di luce che creano un gioco di inganni e disinganni ottici atti a stupire, celebrare e sedurre. Questo gioco abbiamo rinnovato e riproposto anche grazie all’attenta progettazione degli spazi e delle superfici di proiezione, magistralmente curati dagli architetti Manuel Ferrari e Letizia Anelli e ad un accurato sound design.

Complementare a quello immersivo e “teatrale”, il percorso di pannelli grafici e totem (le cui cromie dialogano con le componenti emozionali dell’allestimento e del luogo) accompagna per mano gli spettatori - grandi e piccini - indirizzando, spiegando e stimolando il percorso inverso: dall’emozione all’informazione.

Voglio ringraziare l’architetto Manuel Ferrari - visionario e appassionato ideatore del bellissimo progetto – che ci ha coinvolto, affiancandoci in un entusiasmante viaggio creativo e di scoperta, e il meraviglioso team di Twin Studio (grafici, creativi, animatori, montatori, operatori, producer e tutti i membri delle crew coinvolte negli shooting…) guidato dallo sceneggiatore e regista Tomaso Pessina.

Piacenza, 25 maggio 2021