

## La luna sul Colosseo Il sogno del gladiatore

Visite guidate notturne con interventi multimediali di Studio Azzurro

Comunicato stampa

Roma, 18 maggio 2019

**Dal 20 maggio 2019 al 6 gennaio 2020 le visite guidate notturne dell'anfiteatro Flavio si arricchiscono di nuove suggestioni.**

Il **Parco archeologico del Colosseo** persegue il progetto di fornire supporti alla conoscenza di luoghi e monumenti ricorrendo a innovative **forme di narrazione multimediali**.

*“Le tecnologie digitali applicate al settore dell’archeologia offrono una potenzialità straordinaria di lettura e comprensione del patrimonio, avvicinando il pubblico alla Storia”, spiega **Alfonsina Russo, Direttore del Parco archeologico del Colosseo**. “Si qualifica così ulteriormente l’offerta culturale del Colosseo, proponendo un’esperienza emozionale e coinvolgente”.*

L’appuntamento con il **percorso notturno *La luna sul Colosseo*** quest’anno viene integrato e rinnovato da **interventi creativi realizzati da Studio Azzurro, con l’organizzazione e la promozione di Electa**.

***La luna sul Colosseo – Il sogno del gladiatore*** è il titolo che caratterizza l’edizione 2019 del **percorso di visita guidato**. Arrivato sul piano dell’arena –dopo aver percorso il secondo ordine e scoperto le cavità dei sotterranei– il pubblico assiste a una proiezione che, attraverso il sogno di un glorioso campione alla vigilia del combattimento, ricorda le gesta dei più valenti gladiatori i cui nomi sono a noi noti dalle fonti antiche.

Come già avvenuto in numerosi monumenti del Foro Romano e del Palatino, **il supporto multimediale –che in questo caso si inserisce in molti punti della visita con lampi di luce, ombre, proiezioni e voci–** rappresenta un decisivo salto di qualità nelle modalità di visita dell’Anfiteatro Flavio. Si produce in questo modo un’esperienza emozionale che rafforza l’informazione scientifica e didattica del monumento antico più visitato al mondo.

## La luna sul Colosseo – Il sogno del gladiatore

### La visita

Gruppi guidati di **25 persone** vivono la magia notturna e quieta dell'anfiteatro in un **percorso – della durata di 75' – che coniuga il racconto storico con immagini e suoni creati da Studio Azzurro.**

**Antichi e lontani suoni**, come di cimbali e liuti, accolgono i primi passi del visitatore che si avvia al secondo ordine del Colosseo per godere, subito, dello straordinario affaccio sull'Arco di Costantino e sul colonnato del Tempio di Venere e Roma.

Al racconto della storia del monumento -riferito da guide formate da archeologi, storici dell'arte e architetti- **si innestano installazioni video con le testimonianze sull'anfiteatro lasciate da emblematiche figure del passato: Marziale, Cassio Dione, S. Agostino, Artemidoro.** Le immagini, le voci e i suoni si attivano al passaggio dei visitatori, e anticipano la proiezione conclusiva.

**Sul piano dell'arena**, intanto, silhouette di servitori di scena, fiaccole alla mano, sono ombre proiettate sul sipario agitato dalla brezza serale. Attendono l'arrivo del pubblico per l'ultimo atto della visita.

Prima ancora si scende nelle viscere del monumento. Qui viene spiegato il funzionamento dell'apparato tecnico che consentiva il sollevamento di uomini e di animali dai **sotterranei** all'arena. **Come ombre cinesi, appaiono quasi per magia sugli antichi muri le figure che popolavano questi spazi:** belve feroci e animali esotici. E i gladiatori.

Saliti sull'arena, proprio lì dove spettacoli e cruenta battaglie avevano luogo, il sipario si apre su **“Il sogno del gladiatore”**. Proiettate su tre grandi velari, le immagini mettono in scena la notte precedente all'inizio dei giochi e quello che in modo fantastico, ma molto umano, potrebbe essere passato nella mente di un combattente in attesa di prendere le armi e di sfidare la sorte. La stessa sorte condivisa da Carpoforo, Diodoro e Demetrio, famosi gladiatori di cui le fonti antiche ci ricordano le grandiose imprese che trascinavano in un tifo smisurato gli antichi romani, assiepati sugli spalti del Colosseo.

# P·AR·@

## Scheda informazioni

<b>Titolo evento</b>	<b>La luna sul Colosseo – Il sogno del gladiatore</b> Visita guidata notturna
<b>Luogo</b>	Colosseo
<b>Periodo</b>	20 maggio 2019 – 6 gennaio 2020
<b>Promossa da</b>	Parco archeologico del Colosseo <a href="http://www.parcocolosseo.it">www.parcocolosseo.it</a>
<b>Direttore</b>	Alfonsina Russo
<b>Ideazione progetto multimediale</b>	Studio Azzurro
<b>Organizzazione e promozione</b>	Electa
<b>In collaborazione con</b>	Coopculture
<b>Turni di visita</b>	<b>maggio-ottobre 2019</b> 20.00 partenza del primo turno di visita 22.30 partenza dell'ultimo turno di visita tutti i giorni esclusa la domenica  <b>novembre-dicembre 2019</b> 18.00 partenza del primo turno di visita 20.30 partenza dell'ultimo turno di visita giovedì-venerdì-sabato  <b>dal 2 al 6 gennaio 2020</b> 18.00 partenza del primo turno di visita 20.30 partenza dell'ultimo turno di visita
<b>Durata della visita</b>	75' per gruppi di 25 persone
<b>Lingue</b>	italiano/inglese/spagnolo
<b>Biglietti</b>	intero 24 € / ridotto 22 €
<b>Visite guidate e ticketing</b>	06.39967700 <a href="http://www.coopculture.it">www.coopculture.it</a>
<b>Ufficio stampa</b>	Electa Gabriella Gatto tel. +39.06.47497462 <a href="mailto:press.electamusei@mondadori.it">press.electamusei@mondadori.it</a>

# P·AR·©

## Il Colosseo in numeri

**69 – 79 d.C.** è imperatore Vespasiano. Progetta e avvia la costruzione dell'anfiteatro

**80 d.C.** Tito, figlio di Vespasiano, inaugura l'anfiteatro con spettacoli durati 100 giorni

**81 – 96 d.C.** è imperatore Domiziano. Costruisce i sotterranei dell'anfiteatro e il “quartiere anfiteatrale”, di cui fanno parte le caserme per i gladiatori: i Ludi

**52m** l'altezza totale

**188m** l'asse maggiore

**156m** l'asse minore

**3357mq** l'area complessiva che occupava l'arena

**73.000 persone** occupavano la cavea

**4 ordini** realizzati in opera quadrata di travertino

**80 arcate** nei primi tre ordini, inquadrate da semicolonne con capitelli

tuscanici nel primo ordine, ionici nel secondo e corinzi nel terzo

**80 riquadri** scandiscono il quarto ordine, intervallati da 40 finestre

## Il sogno del gladiatore

Roma, Colosseo, 20 maggio 2019 – 06 gennaio 2020

“Il sogno del gladiatore” è una pura invenzione narrativa.

Nell'idearne la struttura ci si è ispirati a fonti antiche più o meno note sull'argomento, non per cercare di ricostruire episodi realmente accaduti, ma per riuscire ad immaginare storie e situazioni che sarebbero potute accadere.

Le vicende di Diodoro, ad esempio, sono mutate da una stele funeraria con scena in bassorilievo ed epigrafe (Musée Art & Histoire, Bruxelles, già Musées du Cinquanteaire, n. inv. A 1562), mentre il sogno del gladiatore e le gesta del *venator* Carpofofo sono tratti rispettivamente dal “Il libro dei sogni” (V, 58) di Artemidoro di Daldi e dal “Il libro degli spettacoli” (15; 23; 28) di Marco Valerio Marziale.

### Parco archeologico del Colosseo

*Direttore*

**Alfonsina Russo**

*Funzionario responsabile del Colosseo*

**Rossella Rea**

*Funzionario archeologo del Colosseo*

**Elisa Cella**

*Funzionario responsabile tecnico del Colosseo*

**Barbara Nazzaro**

*Funzionario responsabile del servizio di valorizzazione*

**Martina Almonte**

*Funzionario responsabile Servizi informatici e applicazioni multimediali*

**Stefano Borghini**

*Funzionario responsabile del Servizio Comunicazione*

**Federica Rinaldi**

*Coordinatore alla sicurezza del Colosseo*

**Umberto Baruffaldi**

*R.SPP del Parco archeologico del Colosseo*

**Alessandro Bernoni**

*Si ringraziano la Segreteria del Direttore e la Segreteria tecnica del Colosseo, i Servizi Valorizzazione e Comunicazione del Parco Archeologico del Colosseo e tutto il personale addetto al Servizio di vigilanza e accoglienza del Colosseo*

# P·AR·©

*Organizzazione, produzione e promozione*

**Electa**

*Ticketing e visite guidate*

**Coopculture**

## **STUDIO AZZURRO**

*Ideazione progetto multimediale*

**Studio Azzurro - Leonardo Sangiorgi  
in collaborazione con Marco Fabbri**

*Direzione artistica*

**Leonardo Sangiorgi**

*Riprese video*

**Fabio Cirifino, Michelangelo Sangiorgi  
Marco Ferrari, Ciro Rebuzzini  
Mario Coccimiglio, Valentina Di Liddo**

*Consulente storico-archeologico*

**Marco Fabbri**

*Testi*

**Umberto Fiori**

*Direttore progetto tecnico multimediale*

**Daniele De Palma**

*Suono e musiche originali*

**Alberto Morelli  
Tommaso Leddi  
Studenti Master Soundart  
Accademia di Belle Arti di Brera di Milano**

*Costumi*

**Fernanda Menendez**

*Attori*

**Luigi Allocca  
Andrea Borghesi  
Antonio Catalano  
Alessandro Demaria  
Niccolò Fava  
Erica Meucci  
Nicola Picchi  
Fabio Rotondo  
Cecilia Tragni**

*Montaggio e post-produzione video*

**Marco Carati  
Piera Leonetti  
Michelangelo Sangiorgi**

*Traduzioni*

**Annalisa Di Liddo**

*Speakers*

**Derek Allen  
Tommaso Banfi  
Matteo Bonanni  
Umberto Fiori  
Alberto Morelli  
Riccardo Olivier  
Fabio Sarti**

*Sincronizzazione*

**Neo Tech srl**

*Coordinamento e produzione esecutiva*

**Valentina Di Liddo  
Osvalda Centurelli**

*Tecnologie*

**Neo Tech srl**

*Allestimento*

**TAGI2000  
Sater4Show**

*Oggetti scenici*

**E.Rancati s.r.l.**

*Fotografia*

**Tomba Gladiatore Diodorus  
dal Royal Museum of Art  
and History di Bruxelles  
© RMAH**

*Ringraziamenti*

**Ludi Scaenici  
Riccardo Olivier  
Dissòilògoi  
Moreschi S.p.A. Vigevano**



## Studio Azzurro Scheda biografica



I fondatori di Studio Azzurro

da sinistra: Leonardo Sangiorgi, Paolo Rosa e Fabio Cirifino.

Fotografia di Elisabetta Catalano

Nel 1982 **Fabio Cirifino**, **Paolo Rosa** (1949- 2013) e **Leonardo Sangiorgi** danno vita a un'esperienza che nel corso degli anni esplora le possibilità poetiche ed espressive delle nuove culture tecnologiche; a loro si aggiunge, dal 1995 al 2011, Stefano Roveda, esperto di sistemi interattivi. Attraverso la realizzazione di videoambienti, ambienti sensibili, percorsi museali, performance teatrali e film, disegnano un percorso artistico trasversale alle tradizionali discipline e formano un gruppo di lavoro aperto a differenti contributi e importanti collaborazioni.

La ricerca artistica, all'inizio, si orienta verso la realizzazione di videoambientazioni, in cui viene sperimentata l'integrazione tra immagine elettronica e ambiente fisico, perseguendo l'intento di rendere centrale lo spettatore e i percorsi percettivi in cui è iscritto. I **videoambienti** sono macchine narrative basate su uno scenario fortemente connotato, su sequenze videoregistrate di piccoli accadimenti reiterati e su una composizione di monitor, che favorisce la dissoluzione dei limiti dello schermo. Alcune opere degli anni Ottanta, in cui ricorrono gli elementi della figura umana e della natura, vengono progettate in funzione del contesto spaziale e sociale che dovrà accoglierle.

Lo stesso principio viene applicato anche al **percorso teatrale e performativo**, che si avvia negli stessi anni trovando un'originale modalità di integrazione tra azione teatrale e immagine video, con l'invenzione della **doppia scena**, ovvero l'interazione in diretta tra il corpo dell'attore e lo spazio virtuale del video. Questa formula viene riproposta in altre opere, anche nel teatro musicale. Con la fine degli anni Novanta, la scenografia diventa proiezione, in parte interattiva, assumendo così una valenza che va oltre la semplice rappresentazione: i corpi danzanti dei performers interagiscono quasi ininterrottamente con l'ambiente circostante, rendendolo dinamico attraverso gesti e movimenti.



L'attività cinematografica, iniziata con un paio di anni di anticipo rispetto alla data ufficiale di fondazione dello Studio Azzurro, accompagna tutto il percorso artistico.

Nel 1995 si delinea un nuovo e fondamentale interesse per le questioni dell'interattività e del multimediale, con la realizzazione di una serie di lavori definiti **ambienti sensibili**. Si tratta di ambienti che hanno la capacità di reagire alle sollecitazioni di chi li pratica, in cui la tecnologia si fonde con la narrazione e con lo spazio. La narrazione stessa deriva dalle scelte dei singoli e anche dalla presenza di più persone che interagiscono con i dispositivi non visibili, grazie alle **interfacce naturali**, che rispondono alle interazioni senza l'uso di protesi tecnologiche, ma attraverso l'utilizzo di modalità comunicative comuni: toccare, calpestare, emettere suoni.

A questo tipo di ricerca, dall'inizio degli anni Duemila si è affiancato il bisogno di un **confronto con il territorio**, con la sua memoria e la sua identità, le sperimentazioni sui multimedia e l'interattività sono stati indirizzati verso la progettazione di mostre temporanee e percorsi museali che offrono una nuova modalità di fruizione per temi legati alla storia delle comunità territoriali e alla valorizzazione della loro memoria.

Esempio paradigmatico di questi **musei di narrazione**, è il Museo Laboratorio della Mente a Roma (2008) che affronta la questione del disagio mentale e delle sue forme di segregazione con un percorso conoscitivo ed esperienziale, attraverso il quale Studio Azzurro dimostra l'interesse per "operazioni" oltre che "opere", che si connettono con il tessuto sociale e con le problematiche del territorio.

La continua sperimentazione ha permesso anche la realizzazione di importanti percorsi espositivi temporanei di diversa natura, che diventano per il visitatore esperienze – come i musei – in cui poter partecipare in prima persona al percorso stesso.

Il confronto con i valori della memoria, dei luoghi e delle comunità, influenza notevolmente anche il percorso artistico, facendo nascere un nuovo ciclo di opere in cui viene sperimentata una forma di interattività che vede il visitatore coinvolto, con modalità fortemente partecipative, nella scoperta del territorio locale, attraverso il racconto dei suoi abitanti. La prima opera di questa serie di progetti, tuttora in corso, è nata in una condizione particolarmente partecipativa, durante un workshop a Casablanca, nel 2008.

A tutte le attività si è sempre affiancata una forte **produzione editoriale**. Dal punto di vista teorico, la pubblicazione de *L'arte fuori di sé, un manifesto per l'età post-tecnologica* (Feltrinelli 2011) scritto a quattro mani da Paolo Rosa e Andrea Balzola ha raccolto le riflessioni di trent'anni di pratiche in ambito artistico e didattico, come lente per osservare criticamente il sistema dell'arte e le possibilità di riorientare lo sguardo e le tensioni dei modi di fare arte. Sintomatico il titolo della premessa: coordinate per un'inversione di rotta.

L'anima di Studio Azzurro è unica seppur contenuta in corpi differenti. È un'anima formata da molte persone che negli anni, per brevi o lunghi periodi, hanno contribuito con i propri pensieri e le proprie sensibilità a costruire una atmosfera creativa unitaria, che ha favorito questo particolare tipo di sperimentazione, permettendo di mantenere una rotta ed una coerenza di significati in un'attività molto articolata.