

I beni artistici un 'tesoro' anche per la nostra Banca

di Marina Dorsi

Il rapporto fra le banche e l'arte è molto antico, in Occidente risale al Rinascimento, e nel corso dei secoli il mercato dell'arte è stato, ed è ancora, uno degli sbocchi del mondo degli affari. Ma nella Banca di prossimità qual è la nostra il bene artistico unico, immutabile, reale è rappresentato prevalentemente dalla creatività di artisti regionali e locali dei quali, nel corso del tempo, sono state acquisite opere presenti nelle diverse sedi dirigenziali e nelle filiali. Quadri e sculture non devono essere considerate semplici elementi d'arredo utili a "colorare" gli ambienti lavorativi, perché raccontano una storia

Le opere non sono semplici elementi d'arredo, ma raccontano la storia.

lunga più di cento anni, la storia di artisti che attraverso le singole e diverse tecniche espressive rimandano alle più note correnti artistiche dello scorso secolo, rappresentanti dello spirito culturale di frontiera generato dagli influssi italiani, sloveni e austriaci

da sempre presenti nelle nostre aree; sono pittori, scultori e ceramisti che dai primi studi negli Istituti d'arte di Gorizia e Trieste hanno maturato negli anni le loro tecniche espressive; e giovani professionisti che stanno sviluppando la propria vena artistica esprimendosi con le nuove tecniche del visual design. Perché quadri e sculture non rimanessero sconosciute ai più, perché incominciassero a raccontare se stesse e i loro autori nell'ottica della costruzione di quel bene comune tanto motivato dall'art.2 dello Statuto bancario, si è deciso di fare un passo significativo con la pubblicazione del volume dedicato alla Collezione



In alto: Nino Perizi, *Senza titolo*
tecnica mista su carta, 35x50 cm, Area direzionale di Trieste

In basso: Germano Masetti, *Senza Titolo - 1975*,
tecnica mista su tela, 50x70 cm, Sede di Staranzano

ARTE IN BANCA



Fulvio Bonetti, *Tetti di Praga* – 2013
tecnica mista su cartone, 70x100 cm, Filiale di San Pier d'Isonzo

della Banca. Dopo un primo intervento di schedatura dei beni artistici posseduti dal nostro Istituto di credito realizzati da una settantina di artisti di diversa caratura ma accomunati da un'unica passione, ha preso vita Arte in Banca. Dopo il saggio introduttivo di Lorenzo Michelli, curatore della Galleria Regionale d'Arte contemporanea Luigi Spazzapan di Gradisca d'Isonzo, il lettore può avviare il proprio percorso conoscitivo sfogliando esempi della produzione dei singoli artisti presentati in sequenza alfabetica per poi proseguire in una più approfondita analisi di tutti i dipinti elencati nell'Indice Generale Opere nel quale sono presenti le singole schede tecniche che danno contezza anche delle sedi in cui quelle sono esposte. Le produzioni artistiche sono state create da donne e uomini nati in decenni diversi, influenzati da momenti storici e culturali dissimili che ho deciso di raccontare, seppur in modo essenziale, nell'ultima sezione del

Il progetto nasce per testimoniare il legame con gli artisti del nostro territorio.

volume dedicata alle Biografie corredate dalla bibliografia e sitografia di riferimento che si spera stimolino la curiosità dei futuri lettori ad approfondire le tematiche che sottostanno alla matrice delle singole opere e, nel contempo, ad apprezzare la complessità della Raccolta.

La stampa di questo volume è stata fin dall'inizio pensata quale punto di partenza per future iniziative di valorizzazione dei beni artistici posseduti e l'incontro con la *startup* E-Muse di Parma ci sta facendo proseguire su tale via, aprendo una più ampia visuale sulla Collezione della BCC Venezia Giulia.

Il catalogo

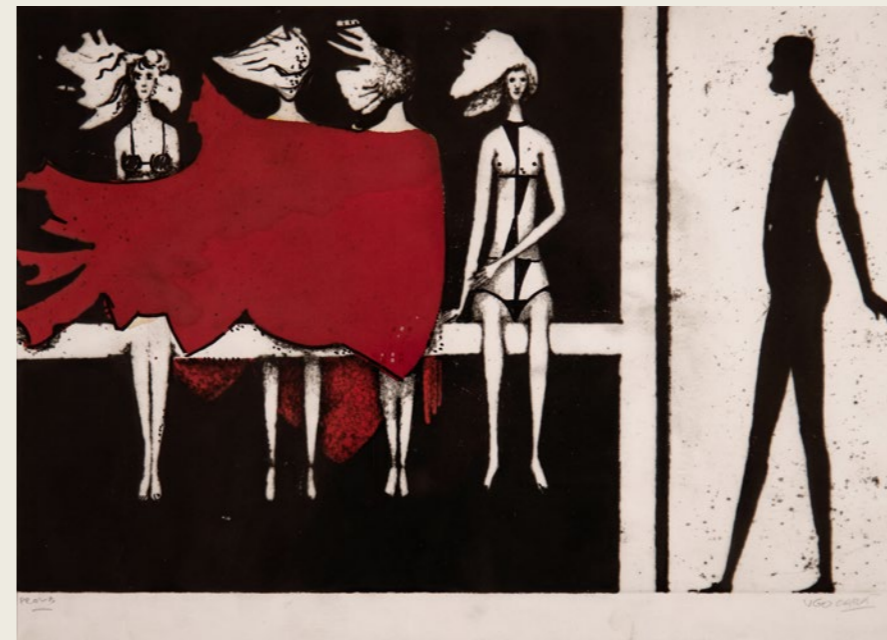
Il catalogo Arte in Banca è stato omaggiato ai soci durante l'Assemblea, inviato alle biblioteche aderenti al sistema interbibliotecario biblioGO! e consegnato agli artisti pubblicati.

Copie del volume di quasi 150 pagine edito da Prandicom sono disponibili per gli interessati presso tutte le filiali della BCC Venezia Giulia. Ai non soci sarà richiesta una offerta di 10,00 euro che verrà devoluta in favore della nostra MACC. Un aiuto concreto al servizio trasporto offerto dai volontari della Mutua di Assistenza del credito cooperativo BCC Venezia Giulia.

Il catalogo è disponibile anche sul sito www.arteinbanca.it che a giugno ha ricevuto la visita di oltre 1.000 utenti.



La collezione



Ugo Carà, *Prova d'autore*
litografia, 42x58 cm, Filiale di Trieste Ponterosso

La collezione della Banca di Credito Cooperativo Venezia Giulia è legata al secondo Novecento; riflette l'identità di un territorio ricco di importanti accadimenti storici e crocevia di storie e di culture. Le opere sono collegate al continuo sviluppo della ricerca artistica ma sono il frutto di autori figli di questa zona; informano di molteplici stili che si sono definiti nel tempo; dal realismo al simbolismo, dalla figurazione all'astrazione. Anche le tecniche sono le più varie: dalle litografie su carta agli oli su faesite e naturalmente su tela, da acquerelli su carta alla stampa *fine art*. Vi sono opere strutturate in concrezioni materiche che riconducono all'informale e altre di scuola pop che mostrano campiture piatte. Il tema del paesaggio è centrale, sia quello sorretto da un impianto prospettico che quello a spazialità libera. Paesaggi montani, case carsiche, crepuscoli indicano il panorama quotidiano. Venezia, da sempre catalizzatrice d'arte, è uno degli scenari indagati; ma c'è anche il tema simbolico della maschera. Non mancano opere in cui la dimensione concettuale si scioglie con il lirismo degli affetti intimi ma anche quelle di robusta gestualità coniugata a una forte espressività. Alcuni lavori vedono la componente di matrice realista trasformarsi in segni gestuali a formare macchie costruttive. Molte le opere astratte in cui gli elementi lineari e coloristici sono usati per contrappunti visuali e armonie. Non mancano opere scultoree all'avanguardia, di arte sacra – come un importante olio su tela della fine del XVIII secolo rappresentante l'Arcangelo San Michele – e di design.

Lorenzo Michelli, curatore della Galleria Regionale d'Arte contemporanea Luigi Spazzapan di Gradisca d'Isonzo



Maurizio Pizzolato e Gianlugi Gabrielli, *Pala in legno*

E-MUSE dall'Innovation Festival ad Arte in Banca



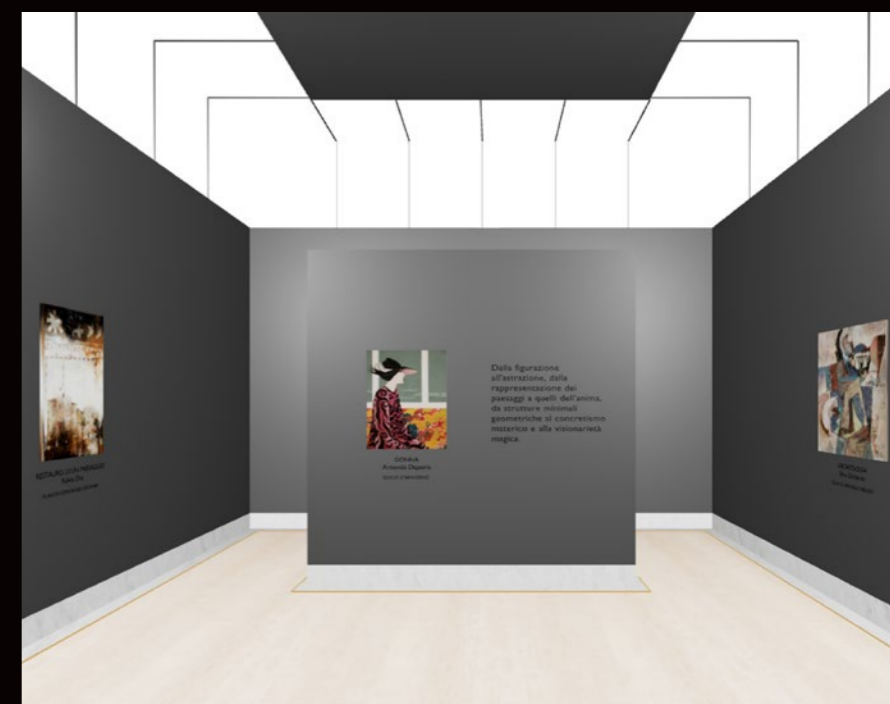
E-MUSE è una startup di recentissima fondazione, dedicata alla digitalizzazione e diffusione del patrimonio artistico e culturale. Il suo percorso è strettamente legato all'Innovation Festival del Gruppo Bancario BCC ICCREA, che ha costituito lo sprono necessario perché i tre membri, un informatico, un'architetta e una graphic designer, si riunissero in una società. A meno di un anno dal festival, inoltre, si è da poco concluso il primo progetto della startup: una galleria espositiva virtuale per la BCC Venezia Giulia. E-MUSE si occupa dell'applicazione delle tecnologie immersive ad arte e cultura. Negli ultimi anni queste tecnologie sono state protagoniste di un rapido avanzamento, sia da un punto di vista tecnico che come consapevolezza del pubblico, e cominciano a essere finalmente fruibili senza spese e competenze eccessive. Le esperienze progettate da E-MUSE, oltretutto, vengono messe a disposizione su qualunque dispositivo, senza richiedere l'installazione di alcuna applicazione. Nella pratica, la startup si occupa di

A sinistra il team di E-Muse: Benedetta Calugi - design grafico e narrativo, Giulia Furlotti - architettura degli spazi e Adriano Farina - CTO, informatico

Una startup di successo tra premi e riconoscimenti.

digitalizzare collezioni d'arte, artefatti, e luoghi, che possono poi essere messi a disposizione del pubblico attraverso cataloghi, o inseriti in spazi virtuali, progettati su misura. L'organizzazione spaziale è un'aggiunta di valore fondamentale, perché permette di creare dei percorsi immersivi e ad alto contenuto semantico. La virtualità, inoltre, apre alla possibilità di collaborazioni, sia tra privati che tra enti pubblici: permette l'aggregazione di opere da luoghi e collezioni diverse, facilitando gli scambi extra-museali e agevolando la diffusione del patrimonio artistico. La cattura immersiva permette di rappresentare accuratamente tipologie di opere di difficile riproduzione con i mezzi tradizionali, come statue o edifici, catturando la forma, le dimensioni, e

perfino la sonorità. Il percorso di E-MUSE comincia con la partecipazione all'Innovation Festival. Selezionata tra le altre candidature, la società accede al Road to Festival, che porta poi a presentare un *pitch* davanti al Comitato scientifico del Festival. Il percorso in vista del *pitch* finale, un ciclo di incontri con Claudia Segre e Giovannella Condò, consente a E-MUSE di affinare il target di riferimento e di sviluppare un'offerta valida sia per i clienti che per le esigenze di sostenibilità economica di una ditta. Con la presentazione del *pitch*, E-MUSE si aggiudica il premio speciale Bain & Company, consistente in un anno di affiancamento da parte della prestigiosa agenzia di consulenza, grazie alla quale è potuto proseguire il percorso che porta dalla tecnologia al prodotto. I membri del team hanno infatti sviluppato le proprie competenze in ambito accademico, collaborando a progetti di ricerca europei variamente incentrati sulle digital humanities e sulla spazializzazione. Un ulteriore effetto dell'Innovation Festival, per E-MUSE, è quello di attirare l'attenzione di Michela Pitton, che



OPERE IN VISITA VIRTUALE

contatta i tre soci per proporre loro di collaborare al progetto Arte in Banca. Si tratta di un censimento e una catalogazione della collezione di opere commissionate o acquisite dalla banca nel corso degli anni. Dato il radicamento sul territorio, si tratta di opere realizzate da artisti locali, e largamente distribuite nelle filiali del territorio stesso, rendendone difficile una visione d'insieme. Quello che propone, quindi, è la creazione di uno spazio virtuale che possa raccogliere le opere in un unico luogo, accompagnando così con un supporto digitale e innovativo la pubblicazione del volume.

Inizia in questo modo il percorso progettuale che ha portato alla realizzazione della mostra immersiva, ora visibile su www.arteinbanca.it

La prima decisione è stata la realizzazione di un percorso dotato di uno sviluppo narrativo, affidando al dottor Michelli, curatore della Galleria d'arte contemporanea "L. Spazzapan" di Gradisca d'Isonzo e autore del saggio

La suggestione di un viaggio negli spazi virtuali.

introduttivo del libro, la selezione delle opere e la scrittura dei testi di accompagnamento. Inoltre è stato subito deciso di realizzare anche un sito bidimensionale, rendendo accessibile tutto il contenuto anche a chi non potesse o volesse usufruire della versione immersiva. Per accogliere le opere è stato progettato uno spazio virtuale, che comunicasse chiaramente sia l'idea di musealità che un senso di progressione, mantenendo colori ed estetica quanto più possibile neutri, in modo da lasciare spazio alle opere. La disposizione spaziale è stata anche pensata per ridurre il carico computazionale per gli utenti finali, tenendo conto delle tecniche di

rendering. Questo ha avuto effetti sia sulla disposizione spaziale delle opere all'interno delle sale, che sulla scelta di dividere l'esposizione in sette sale, riducendo quindi l'utilizzo di memoria. In questo modo, la galleria si compone di una successione di spazi, ampi e luminosi all'accesso, che diventano progressivamente più intimi e ristretti, mentre si scurisce il colore delle pareti. La sala finale, totalmente nera, ospita solo il dipinto dell'Arcangelo, di autore sconosciuto, l'opera più antica della collezione.

In corso d'opera è stato anche deciso di acquisire e rappresentare tridimensionalmente alcuni oggetti d'arte e sculture, ubicate fisicamente nella sede di Staranzano e rappresentate nelle sale A e C della mostra virtuale. Queste opere sono state scansionate utilizzando la tecnica della fotogrammetria, che consente di ricostruire la geometria e la componente cromatica partendo da grandi sequenze di immagini catturate appositamente. Nel caso del SUNSET di

FOCUS

Gli investimenti in cultura in Friuli Venezia Giulia

Da un'indagine disponibile sul portale *Openpolis* riferiti al 2021 è possibile confrontare gli investimenti per abitante in cultura. Trieste nel 2021 ha speso oltre 20 milioni di euro sulla cultura, con una spesa per abitante di 104,75 euro (seconda in Italia tra le città con oltre 200 mila abitanti); Udine una decina, con investimenti pari a 105,64 pro capite; infine Pordenone, con 3,3 milioni di euro, cioè 63,75 per residente. Da registrare comunque che l'investimento in cultura in Fvg è ben più alto della media italiana, che si ferma a 32 euro per abitante.

Le imprese delle filiere culturali e creative producono oltre 80 miliardi di valore aggiunto e 'attivano' altri settori dell'economia arrivando a muovere complessivamente oltre il 15% del valore aggiunto nazionale.

L'Italia se scommettesse su ciò che la rende unica e desiderata nel mondo cultura, qualità, conoscenza, innovazione, territorio e coesione sociale potrebbe crescere molto. Dalle crisi, infatti, non si esce con ricette del passato, ma guardando al futuro. Dalla bellezza, alla cultura alla green economy molte imprese italiane hanno già colto i segnali che ci parlano del domani e scommettono sulla cultura e la creatività per rafforzare le manifatture. Numeri alla mano, non solo con la cultura l'Italia mangia, ma la cultura è nel nostro DNA e grazie ad essa possiamo costruire un futuro all'altezza della nostra storia. Ecco perché, come si è iniziato a fare, bisogna integrare le politiche culturali all'interno di quelle industriali e territoriali, riconoscerne e accompagnarne il ruolo da protagonista nella manifattura e nell'innovazione oltre che nel turismo.

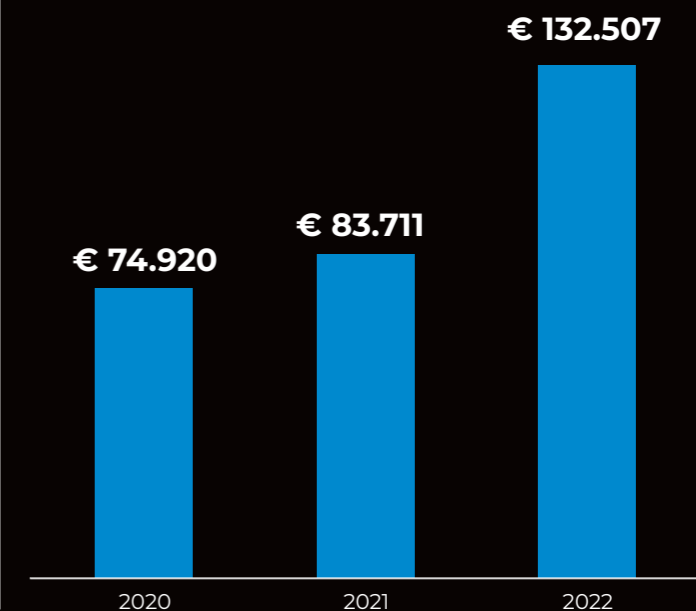
Sono rappresentati tridimensionalmente alcuni oggetti d'arte e sculture.

Bruno Chersicla è stata ricostruita non solo la geometria, ma anche la cinematica, permettendo così di vedere la scultura dinamica in tutte le sue possibili configurazioni, e addirittura in movimento. Questo permette un genere di fruizione e di apprezzamento dell'opera che non sarebbe possibile nemmeno di persona. Inoltre tutti gli oggetti digitalizzati possono essere visti anche in realtà aumentata, cioè inseriti virtualmente nello spazio che circonda il visitatore, permettendo quindi di contestualizzarne anche le dimensioni.

Siamo ancora agli inizi del percorso verso quello che gli esperti chiamano *spatial computing*, e con questo primo progetto E-MUSE conta di aver contribuito a diffondere la conoscenza del patrimonio artistico e culturale, ma rimangono molti limiti da superare, e rimangono possibili evoluzioni del progetto in varie direzioni. In particolare il team E-MUSE si sta orientando verso l'inclusione dell'audio spazializzato, settore nel quale vanta una competenza specialistica, e nella realizzazione di esperienze focalizzate sull'interattività, sfruttando i più moderni paradigmi di *gamification* e di didattica inclusiva.

Importi deliberati per "cultura" dalla BCC Venezia Giulia

Importi deliberati 2023 al 30 giugno: € 78.048



arteinbanca.it

