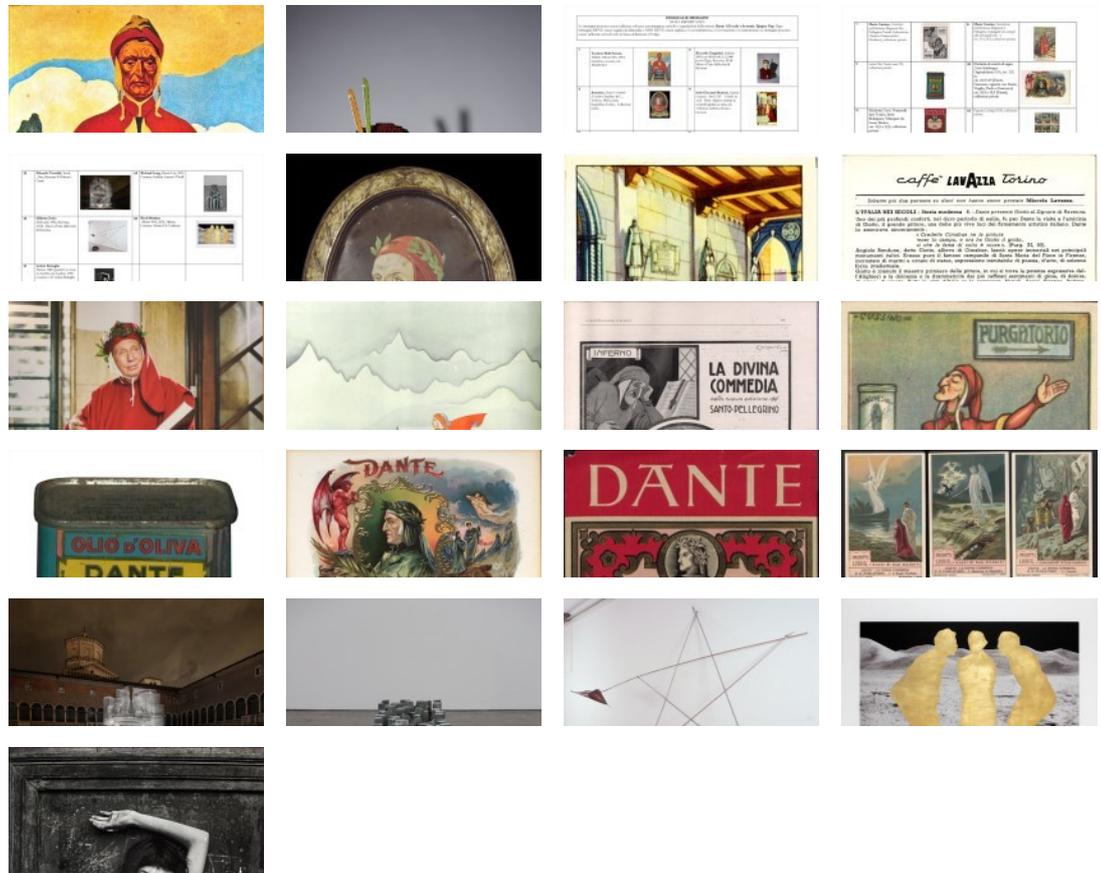
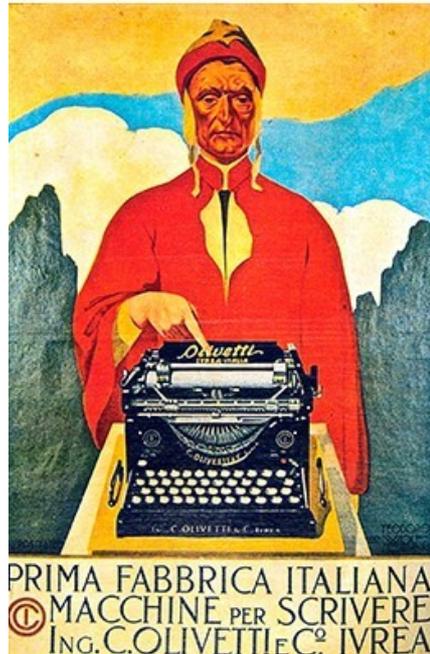


Dante protagonista di 'Un'epopea Pop' al MAR

Inaugurazione venerdì 24 settembre alle 18. Una narrazione di parole, suoni e immagini, dal cinema alle canzoni, dalla pubblicità ai fumetti, dal writing alla miriade di oggetti che ne riproducono l'icona, fino alle visioni dell'arte contemporanea



16 Settembre 2021 'Dante. Gli occhi e la mente. Un'Epopea POP', la mostra che si apre al MAR venerdì 24 settembre dalle 18 alle 23, racconta l'epopea popolare di Dante Alighieri e del suo poema. Una narrazione di parole, suoni e immagini, dal cinema alle canzoni, dalla pubblicità ai fumetti, dal writing alla miriade di oggetti che ne riproducono la celebre icona, fino alle visioni dell'arte contemporanea con nomi della scena internazionale.

È curata da Giuseppe Antonelli, docente di linguistica italiana all'Università di Pavia, nota firma del Corriere della sera, conduttore e ospite di trasmissioni radiofoniche e televisive, prima ispiratore, col suo *Il museo della lingua italiana* pubblicato nel 2018 da Mondadori, e ora coordinatore del progetto MULTI. Museo multimediale della lingua italiana, finanziato dal MIUR.

Intersecato alla mostra un percorso d'arte contemporanea a cura di Giorgia Salerno, responsabile del coordinamento culturale e conservatrice del MAR.

Dopo *Inclusa est flamma* e *Le Arti al tempo dell'esilio, Un'Epopea POP* conclude il ciclo espositivo "Dante. Gli occhi e la mente" e sarà visitabile fino al 9 gennaio 2022.

La fortuna popolare di Dante comincia già nel Trecento e arriva fino a quell'universo culturale che chiamiamo genericamente «pop». I suoi versi più celebri, entrati nel linguaggio comune degli italiani, sono stati riprodotti in tutto il mondo negli almanacchi e nei calendari, nei poster e nelle magliette; li vediamo scritti nei muri; li riconosciamo nelle pubblicità e nelle canzoni.

L'immagine del poeta è diventata un'icona internazionale, dai monumenti nelle piazze, alla miriade di oggetti che la riproducono. Le storie e i personaggi del poema, soprattutto le atmosfere infernali, hanno generato le più svariate manifestazioni creative.

La Commedia, tradotta in un centinaio di lingue, si è diffusa attraverso migliaia di edizioni popolari illustrate, commenti e riassunti, riduzioni cinematografiche e parodie televisive, album di figurine, giochi da tavolo, storie a fumetti e cartoni animati.

C'è il Dante simbolo dell'identità culturale italiana ed europea, la cui effigie passa dalle lire agli euro. C'è l'immagine di Dante usata – già da tempo – come marchio commerciale e in chiave pubblicitaria come la celebre affiche di Olivetti, scelta come immagine della mostra. C'è il Dante personaggio che ritorna nelle trame di libri, film, giochi e videogiochi, fino alla "fortuna mnemonica" dei versi della Commedia, ripercorsa attraverso alcuni episodi chiave che vanno dal Trecento ad oggi.

La mostra si articola in diverse sezioni, individuate da Giuseppe Antonelli e dai suoi collaboratori, Giovanni Battista Boccardo e Federico Milone (assegnisti di ricerca presso l'Università di Pavia): La memoria di Dante, Dante e l'immagine, Dante e la pubblicità, La divina parodia, Dante personaggio, Dante e Beatrice, con più di un centinaio di opere e oggetti tra i più disparati. Numerosissimi i contributi audio e video, anche interattivi. Una mostra dal carattere multimediale, in larga parte accompagnata dalla voce dei grandi interpreti che si sono cimentati nella *lectura Dantis*.

Intrecciato all'intero progetto espositivo, si snoda un percorso d'arte contemporanea a cura di Giorgia Salerno. Una voce fuori campo che vedrà il dialogo fra le opere di artisti internazionali scelte per reinterpretare idealmente alcuni temi danteschi che faranno da guida al pubblico.

Per ogni tema scelto - le anime, le figure femminili, il sogno, il viaggio e la luce - sono stati individuati uno o più artisti e, ad aprire il percorso, con il tema delle anime, si troverà nel chiostro cinquecentesco del MAR una grande architettura di Edoardo Tresoldi che rileggerà idealmente il Nobile Castello o Castello degli Spiriti Magni, luogo emblematico che Dante cita nel quarto canto dell'*Inferno*.

All'interno della sezione dedicata alle figure femminili saranno Letizia Battaglia, Tomaso Binga, Irma Blank, Rà di Martino, Maria Adele Del Vecchio, Giosetta Fioroni, Elisa Montessori e Kiki Smith a reinterpretare, attraverso le loro opere, le donne di Dante.

Il percorso espositivo proseguirà con il tema del sogno e a rappresentarlo ci saranno due artisti: Robert Rauschenberg, artista fra i principali esponenti della pop art americana, con le 34 tavole dell'*Inferno* dantesco e Adelaide Cioni che realizzerà un'opera immersiva site specific pensata per la sezione. A raccontare il viaggio saranno, invece, le opere di uno dei principali esponenti della Land Art, Richard Long.

La mostra si chiuderà con un'opera delle collezioni del MAR, *Stella-acidi* di Gilberto Zorio, come rimando al tema della luce e alle stelle, tanto care a Dante e alle quali lascia il compito di concludere ogni cantica e tutta la Commedia.

La mostra è realizzata con la preziosa collaborazione della Biblioteca Classense e di numerosi prestatori istituzionali e privati.

In attesa di visionare la mostra è possibile scoprire in anteprima i percorsi accedendo al virtual tour, realizzato per l'intero progetto espositivo "Dante. Gli occhi e la mente", ricco di interviste ai curatori e focus sulle opere, (accesso dal sito del MAR e dal link <http://www.mar.ra.it/Dante.Gli-occhi-e-la-mente>). 

