

Scuola dottorale interateneo in Storia delle Arti



I
- - -
U
- - -
A
- - -
V

Università Iuav di Venezia



Scuola Dottorale di Ateneo
Graduate School

Corso di Dottorato Interateneo in Storia delle Arti Ca'Foscari-IUAV-
Università di Verona
Dottorato di ricerca in Storia delle Arti
Ciclo XXVI
Anno di discussione 2015

Esporre la memoria.

**Film e audiovisivi negli allestimenti dei musei di storia
tra ventesimo e ventunesimo secolo**

Settori scientifico disciplinari di afferenza: L-ART/04, L-ART/06

Tesi di Dottorato di ELISA MANDELLI, matricola 955894

Coordinatore del Dottorato:
Prof. GIUSEPPE BARBIERI

Tutore del Dottorando:
Prof. GIUSEPPE BARBIERI

Indice

Introduzione	7
Premessa. Il cinema nella pratica museale: questioni di metodo	13
1. Le coordinate della ricerca	13
2. Stato degli studi e approccio metodologico.....	25
2.1. Studi museologici	26
2.2. <i>Film e media studies</i>	28
Il cinema al museo: tentativi di storicizzazione	28
Useful cinema e media archaeology.....	31
2.3. Il discorso museologico tra continuità e rotture	35
2.4. Memoria, media, museo.....	37
PARTE I. Il cinema al museo nei primi decenni del '900: la memoria del passato e la pratica educativa moderna	43
1. Cinema e museo: luoghi della memoria.....	43
1.1. "Un testimone oculare veridico e infallibile": cinema, museo e conservazione della memoria.....	43
Un archivio per la salvaguardia dei film all'Imperial War Museum.....	53
1.2. Tra storia e modernità	56
2. Il cinema nella pratica museale a inizio Novecento	59
2.1. Cinema, museo, educazione	59
2.2. Il cinema nelle pratiche educative del museo	65
Come mostrare i film? L'Imperial War Museum e il problema della visibilità delle collezioni cinematografiche	67
3. L'ingresso del film nelle sale dei musei	73
3.1. La sala (cinematografica) al museo	73
3.2. "Un angolo scarsamente illuminato": il film nelle gallerie negli anni Venti del Novecento	79
Trincee, carri armati e l'esplosione di una mina: il Mutoscope all'Imperial War Museum (1924-1938)	83

4. Eccezione o regola? Il cinema nei contesti espositivi tra fiere, didattica e sperimentazione artistica.....	94
4.1. Tra museo e fiera.....	97
4.2. Esposizioni didattiche e avanguardie artistiche degli anni Venti	103
5. Il museo multimediale: la diffusione del film e dell'audiovisivo nelle gallerie a partire dagli anni Sessanta.....	113

Parte II. Il museo come spazio cinematografico: musei e audiovisivo nello scenario contemporaneo.....	127
1. Cinema, museo e l'esperienza della memoria.....	127
1.1. Dall'esperienza museale al museo come esperienza.....	129
1.2. Audiovisivo ed esperienza museale	139
Il dibattito curatoriale	140
1.3. Forme di testualità audiovisiva negli allestimenti museali.....	144
2. Il museo e i suoi spettri.....	153
2.1. In Flanders Fields Museum.....	155
La sala cinematografica e i "fantasmi" dei testimoni	161
2.2. Museo Diffuso della Resistenza.....	169
2.3. Spettri al museo	178
3. Una passeggiata tra le immagini. Corridoi, proiezioni ed effetti cinematografici	189
3.1. Le Gallerie di Piedicastello	189
Movimento del visitatore e spazio cinematografico	191
Il tunnel come spazio fantasmagorico.....	197
3.2. Historial Charles de Gaulle.....	200
3.3. Transatlantici: un film nello spazio	203
4. Riscritture della sala cinematografica.....	209
4.1. "The Big Picture Show" all'Imperial War Museum North.....	209
4.2. La sala dell'Historial Charles De Gaulle: il museo con dentro un cinema	218
4.3. L'allestimento "a forma di cinema".....	223
5. Immagini da toccare.....	228
5.1. Toccare, sfogliare: i tavoli interattivi.....	230
5.2. Lo schermo sensibile.....	237
5.3. Vietato non toccare.....	245

Conclusioni	251
Illustrazioni.....	255
Nota bibliografica.....	271
Musei ed esposizioni citati.....	317
Ringraziamenti	319

Introduzione

Il presente studio si propone di indagare le forme di esposizione del film e delle immagini in movimento¹ nel quadro degli allestimenti museali. Oggetto di analisi sono le modalità con cui, al di fuori dell'ambito artistico e delle esposizioni sul cinema in quanto tale, i media audiovisivi vengono utilizzati negli spazi espositivi dei musei, con particolare attenzione a quelli focalizzati sulla storia recente o contemporanea, e in un arco cronologico che parte dai primi decenni del Novecento per arrivare all'epoca contemporanea. A interessarci non sono soltanto le tipologie di film o prodotti audiovisivi mostrati nelle sale dei musei, ma anche i modi in cui essi vengono esposti, andando a riscrivere la fisionomia degli spazi che li ospitano. Si tratta di un ambito di ricerca che, a fronte di un massiccio numero di contributi che analizzano le declinazioni artistiche delle pratiche espositive delle immagini in movimento, rimane in larga parte inesplorato, e che tuttavia merita indubbiamente di essere approfondito per la sua ricchezza di implicazioni.

Per confrontarci con questi temi abbiamo suddiviso la tesi in due parti. La prima sezione è dedicata alle modalità con cui il fenomeno si è manifestato a partire dai primi decenni del ventesimo secolo. In primo luogo abbiamo cercato di individuare le ragioni e le esigenze che hanno spinto i musei a sfruttare il film o in senso più ampio l'audiovisivo nel quadro delle proprie attività espositive, il tipo di immagini selezionate (o appositamente prodotte) per essere incluse nelle gallerie e il modo in cui esse influivano sull'esperienza del visitatore. Abbiamo quindi rintracciato i – pur rari e occasionali – casi di esposizione del cinema nelle sale dei musei, in particolare tra gli anni Venti e Trenta del Novecento, identificando da un lato le condizioni di possibilità dell'utilizzo del cinema nella pratica museale,

¹ Poiché si tratta di termini che ritorneranno più volte nel corso di questa trattazione, è opportuna una precisazione sul loro utilizzo. La nozione di “film” sarà intesa in senso ampio, a partire dalla definizione datane dalla Fiaf: ogni registrazione di immagini in movimento, con o senza accompagnamento sonoro, quale che sia il supporto (cfr. FIAF, *Statuts et règlement intérieur/Statute and Internal Rules*, Brussels, 1987 [versione aggiornata 2009], articolo 1). In parte sovrapposte a essa sono le nozioni di “audiovisivo”, cui ricorremo più nello specifico per indicare i prodotti realizzati dalle istituzioni museali, e “immagini in movimento”, con cui porremo l'accento sull'intrinseca mobilità delle immagini, non necessariamente cinematografiche. Utilizzeremo il termine “cinema” per fare riferimento non solo ai singoli testi ma più ampiamente a una forma culturale e al dispositivo identificato come “classico” (sala buia, schermo, proiezione).

dall'altro le modalità con cui si è negoziata, in termini propriamente museografici², l'inclusione dell'immagine in movimento lungo il percorso espositivo. Fonti principali in questo frangente sono state le riviste di museologia d'epoca, diffuse in ambiti nazionali e a livello internazionale³, intese come luogo privilegiato di circolazione di informazioni, notizie e discorsi relativi alle più aggiornate tendenze curatoriali. A esse complementari sono state le riviste dedicate all'utilizzo del cinema nelle attività educative in senso ampio⁴: sebbene non facciano riferimento che sporadicamente ai contesti museali, esse hanno permesso di tratteggiare e comprendere in modo preciso e approfondito il *milieu* su cui si innestavano le pratiche più direttamente oggetto di indagine. Lo spoglio incrociato di questi materiali ha permesso di effettuare una ricognizione a tutto campo dello scenario di quel periodo, che è stato poi analizzato nel dettaglio attraverso la ricerca archivistica. Abbiamo scelto di focalizzare quest'ultima su un'istituzione specifica, l'Imperial War Museum di Londra, poiché è progressivamente emerso non solo come esso rappresentasse uno dei primi e meglio documentati casi di inclusione del cinema nell'allestimento espositivo, su cui tuttavia non erano ancora state condotte ricerche approfondite, ma anche come attraverso tale esempio fosse possibile individuare e ricostruire i tratti di un insieme di più ampie linee di tendenza in atto nel contesto coevo. Alle ricerche in biblioteche nazionali e internazionali in cui sono conservate le annate primo-novecentesche delle riviste di riferimento si è pertanto affiancata l'indagine archivistica, condotta principalmente nelle due sedi del museo della guerra londinese: il Central Archive, dove è disponibile un insieme di materiali relativi all'attività dell'istituzione nel suo complesso, e il Film Archive, che custodisce i documenti relativi all'utilizzo del Mutoscope, l'apparecchio di visione cinematografica collocato nelle sale a partire dagli anni Venti.

² Con il termine "museografia" ci riferiamo a «quel complesso di azioni che garantiscono la progettazione degli spazi espositivi del museo», mentre per "museologia" intendiamo «una scienza sociale che, sulla base della conoscenza specialistica circa la natura degli oggetti del museo, ne studia i contenuti, la storia e individua le modalità di trasmissione di questo sapere all'esterno». Cfr. LUCIA CATALDO, MARTA PARAVENTI, *Il museo oggi. Linee guida per una museologia contemporanea*, Milano, Hoepli, 2007.

³ Tra di esse si sono rivelate fondamentali pubblicazioni come "Museums Journal" (Museums Association, 1900-), "Museum News" (American Association of Museums, 1924-2007), "Museum" (Office international des musées, 1935-1946).

⁴ Tra cui "Educational Screen" (1922-1962); "Educational Film Magazine" (1919-1922); "The Screen" (1921-1922); "Business Screen" (1938-1973).

Si è poi nuovamente ampliata la prospettiva per andare a osservare come queste pratiche si siano giocate all'incrocio tra l'ambito didattico e contesti diversi come quelli delle fiere ed esposizioni internazionali e quelli artistici, soprattutto nell'ambito delle sperimentazioni delle avanguardie degli anni Venti del Novecento. Nel lavoro sull'*exhibition design* di queste ultime, non solo l'immagine in movimento ha conquistato un posto negli allestimenti, ma questi ultimi si sono fatti, in senso più profondo, intrinsecamente *cinematici*, segnati nella loro stessa configurazione dal riferimento a elementi propri del linguaggio cinematografico. L'aver affiancato anche in questo caso a uno studio delle fonti bibliografiche esistenti il confronto diretto con i cataloghi d'epoca e i materiali documentali e fotografici d'archivio (principalmente quelli conservati nel Bauhaus Archiv di Berlino e allo Sprengler Museum di Hannover) ha permesso di aprire prospettive inedite su occasioni espositive per altri versi già note.

In seguito si è osservato come il fenomeno dell'esposizione del cinema negli allestimenti didattici sia andato incontro, anche sotto la spinta di alcune innovazioni che hanno ampliato la disponibilità e l'accessibilità di mezzi tecnologici, a una progressiva diffusione e a un consolidamento che si è fatto più deciso a partire dagli anni Sessanta e Settanta. Anche questo periodo è stato analizzato secondo due direttrici: una focalizzata sui discorsi e i dibattiti curatoriali, una più attenta alle pratiche concrete.

Nella seconda parte della tesi abbiamo indagato la presenza del cinema negli allestimenti museali in epoca contemporanea. Per quanto l'utilizzo dei media audiovisivi costituisca a nostro avviso una delle cifre più caratteristiche della museografia contemporanea, tale territorio era sostanzialmente poco noto, se non attraverso contributi occasionali o analisi circoscritte in termini di ampiezza e di orizzonte di problematiche considerate. Nel profilarsi dunque della necessità di un'indagine di più ampio respiro, ci siamo trovati a fare i conti con una materia vasta, composita e dalle articolazioni molteplici e complesse, e per di più in costante divenire. Una iniziale ricognizione a tutto campo, finalizzata a una mappatura delle tipologie di utilizzo delle immagini in movimento nelle sale dei musei di storia realizzate (o riallestite) negli ultimi due decenni, ha tuttavia permesso di individuare un nucleo di pratiche e configurazioni ricorrenti. Attorno a esse si sono organizzati i

vari capitoli, che indagano di volta in volta, attraverso il riferimento a un insieme circoscritto di casi emblematici, aspetti che abbiamo ritenuto particolarmente pregnanti e rappresentativi.

Un primo, consistente gruppo di allestimenti ci ha permesso di individuare una significativa tendenza all'inclusione nello spazio espositivo delle immagini dei testimoni rappresentati nell'atto di raccontare la propria esperienza relativa ai temi o agli eventi illustrati nel museo. Che si tratti di coloro che hanno realmente vissuto le vicende storiche, ripresi attraverso interviste, oppure di attori che incarnano personaggi reali o finzionali, l'enfasi è in questi casi posta meno sulla nuda oggettività del fatto storico che sul vissuto personale degli individui, in virtù del quale si instaura una relazione il più possibile diretta, empatica ed emotiva tra essi e i visitatori. Sul piano che riguarda più direttamente le scelte d'allestimento, abbiamo rilevato come vengano utilizzate con un'emblematica ricorrenza soluzioni che tendono a rendere ambiguo e incerto lo statuto di presenza delle immagini dei testimoni: schermi trasparenti, giochi di riflessi e strategie illusionistiche contribuiscono a delineare un'atmosfera fantasmatica e sfuggente, in bilico tra effetti suggestivi e ammiccamenti ludici.

In secondo luogo abbiamo preso in considerazione un nucleo di spazi espositivi strutturati secondo un percorso progressivo e lineare, in cui è il visitatore con il suo avanzare a costituire l'agente di ricomposizione, e di messa in movimento, dello spazio. Se da un lato negli allestimenti presi in considerazione sono incastonate in vari modi immagini filmiche, al movimento di queste ultime si somma quello che scaturisce dall'effetto di montaggio spaziale effettuato dal corpo dello spettatore. Egli si trova pertanto immerso in un contesto che gli chiede in alcuni casi di seguire un andamento predeterminato e rigidamente strutturato, in altri di tracciare liberamente nello spazio traiettorie insieme fisiche, cognitive ed emozionali.

Una terza configurazione ricorrente negli spazi espositivi contemporanei vede in atto una sorta di "colonizzazione" di questi ultimi da parte di elementi propri del dispositivo cinematografico nella sua forma "classica", con le sue componenti sala buia-schermo-proiezione-spettatore immobile. In altre parole, è possibile individuare un insieme di allestimenti la cui configurazione ripropone alcuni dei tratti della tipica situazione di ricezione cinematografica, che si associano a una riscrittura delle

modalità di fruizione proprie dell'esposizione, determinando una negoziazione tra forme spettatoriali e modalità di presentazione delle immagini apparentemente inconciliabili.

Infine abbiamo individuato un nucleo di allestimenti che rende palese come *l'immagine in movimento* e, dall'altra parte, il *movimento delle immagini* giochino un ruolo cruciale anche nel quadro di dispositivi interattivi che implicano direttamente l'intervento del fruitore, chiamandolo in causa innanzitutto attraverso il tatto. Se è possibile osservare che nella maggior parte delle esposizioni museali contemporanee la componente tecnologica tende a occultarsi per favorire la naturalità del gesto, da un lato è la superficie dell'immagine stessa a diventare una vera e propria interfaccia, e dall'altro, con un ribaltamento di uno dei divieti fondamentali dell'istituzione museale, il tocco diviene letteralmente pre-condizione della visione.

A partire da queste analisi è man mano venuta alla luce la "cinematograficità" che caratterizza le esposizioni museali contemporanee, su un duplice fronte. In primo luogo è possibile osservare come l'immagine in movimento non sia solo una componente per così dire "estrinseca" dell'allestimento, ma vada spesso a rappresentarne un vero e proprio principio *strutturale*. In un'altra prospettiva, è emerso inoltre come la configurazione dello spazio d'esposizione si modelli non di rado su quelle che possono essere individuate come componenti riconducibili al dispositivo cinematografico.

Sottesa alle analisi condotte nelle diverse sezioni della seconda parte del lavoro è una questione che attraversa in modo forte la museologia contemporanea, e che trova – è una delle nostre ipotesi di fondo – nell'utilizzo dei media audiovisivi un mezzo privilegiato attraverso cui concretizzarsi: la tendenza alla creazione di un'*esperienza* di visita caratterizzata in senso immersivo, plurisensoriale ed emotivo. Per delineare i contorni, pur tutt'altro che netti, di tale nozione di "esperienza", ci si è concentrati innanzitutto sui discorsi in merito sviluppati in ambito museologico e curatoriale, intrecciandoli con l'analisi degli allestimenti stessi. Ne è emerso lo stretto legame con una componente performativa e un impianto "teatrale" che le modalità espositive dell'immagine in movimento contribuiscono a delineare e rilanciano con decisione. Inoltre, nell'individuare i musei di storia recente o contemporanea come territorio di indagine privilegiato, è stato necessario sollevare una serie di

interrogativi relativi alle strategie di trasmissione della memoria che essi mettono in atto attraverso il linguaggio espositivo, e al modo in cui le forme di inclusione dell'immagine filmica negli allestimenti riconfigurino a loro volta le modalità di relazione dei visitatori con la storia e la memoria.

Oltre all'esperienza di visita in prima persona, laddove possibile, dei vari musei menzionati, è stato fondamentale il contatto diretto con le istituzioni, che ci ha dato l'opportunità di accedere a materiali preparatori di vario tipo, a documentazioni fotografiche e in alcuni casi a confronti diretti con curatori e *designer* degli allestimenti. Anche le fonti secondarie come testi critici o recensioni si sono rivelate utili nel portare alla nostra attenzione aspetti particolarmente significativi delle esposizioni.

Sebbene ciascuna delle due parti della tesi sviluppi un nucleo di problematiche specifiche, con una serie di differenze dovute alla diversa metodologia di ricerca necessariamente impiegata per lo studio storico e l'analisi di casi contemporanei, esse non devono essere con ogni evidenza intese come autonome e slegate l'una dall'altra. Nello stesso tempo il percorso cronologico, sviluppato per motivi di chiarezza espositiva, non deve essere letto secondo una logica per così dire "evolutiva" e strettamente lineare: al contrario, abbiamo cercato di portare alla luce le continuità, le ricorrenze ma anche le rotture e le novità nelle varie strategie di esposizione del cinema e delle immagini in movimento messe in atto nei musei, cercando di fare emergere come il presentarsi, e a tratti il convivere, di queste diverse tendenze, si sia sviluppato secondo un andamento di cui le coordinate cronologiche erano spesso un elemento relativo e non strettamente determinante.

Questa e altre scelte vengono argomentate in una premessa che precede le due sezioni vere e proprie della trattazione, in cui vengono esplicitati i punti di riferimento sul piano teorico e ci si preoccupa di mettere a punto, sul fronte metodologico, alcune "linee d'azione" per muoversi in una materia tanto ampia quanto ancora largamente da percorrere criticamente.

Premessa. Il cinema nella pratica museale: questioni di metodo

1. Le coordinate della ricerca

La pervasività del cinema e dell'immagine in movimento negli spazi espositivi costituisce indubbiamente una delle cifre più caratteristiche del panorama artistico e mediale contemporaneo. Sin dalla fine degli anni Sessanta, ma in modo sempre più massiccio dagli anni Novanta del secolo scorso, la relazione dell'arte e degli spazi a essa deputati con il dispositivo cinematografico è diventata cruciale tanto nella pratica di artisti e cineasti⁵ quanto nella riflessione teorica⁶, andando a costituire in entrambi questi frangenti uno dei territori più frequentati e prolifici⁷. Sulla scorta di queste tendenze, il cinema⁸ è diventato una presenza del tutto comune

⁵ Da una parte numerosi artisti (per citarne solo alcuni tra i più noti: Tacita Dean, Douglas Gordon, Dan Graham, Pierre Huyghe) sfruttano nelle proprie opere *immagini di cinema* o *immagini in movimento* (secondo la distinzione proposta da ANTONIO COSTA in *Douglas Gordon e il movimento delle immagini*, "Duellanti", n. 31 (2006), pp. 68-69), dall'altra un crescente numero di cineasti espone i propri film negli spazi dell'arte (di nuovo, per menzionarne solo alcuni: Chantal Akerman, Harun Faroki, Peter Greenaway, Abbas Kiarostami, Agnès Varda). Per una bibliografia in merito si veda qui di seguito.

⁶ Non è possibile elencare per intero l'amplessissima produzione teorica sull'argomento. Si vedano, tra gli altri, DOMINIQUE PAÏNI, *Le Temps exposé. Le cinéma de la salle au musée*, Paris, L'Etoile/Cahiers du cinéma, 2002; i tre numeri della rivista "Cinema&Cie" a cura di PHILIPPE DUBOIS dedicati a "Cinema and Contemporary Visual Arts": n. 8 (2006); n. 10 (2008); n. 12 (2009) e le seguenti pubblicazioni: ALICE AUTELITANO (a cura di), *The Cinematic Experience. Film, Contemporary Art, Museum*, Udine, Campanotto, 2010; PHILIPPE DUBOIS, LÚCIA RAMOS MONTEIRO, ALESSANDRO BORDINA (a cura di), *Oui, c'est du cinéma/Yes, It's Cinema. Formes et espaces de l'image en mouvement/Forms and Spaces of the Moving Images*, Udine, Campanotto, 2009; PHILIPPE DUBOIS, FRÉDÉRIC MONVOISIN, ELENA BISERNA (a cura di), *Extended Cinema. Le cinéma gagne du terrain*, Udine, Campanotto, 2010. Tra i contributi più recenti e significativi, si segnalano inoltre: TANYA LEIGHTON (a cura di), *Art and Moving Image. A Critical Reader*, London, Tate-Afterall, 2008; MAEVE CONNOLLY, *The Place of Artists' Cinema: Space, Site and Screen*, Chicago, Intellect, 2009; ANDREW V. UROSKIE, *Between the Black Box and the White Cube: Expanded Cinema and Postwar Art*, Chicago, The University of Chicago Press, 2014.

⁷ Bisogna quantomeno ricordare alcune delle mostre che hanno esplorato le intersezioni tra cinema e arte contemporanea: CHRISTINE VAN ASSCHE, CATHERINE DAVID, RAYMOND BELLOUR, *Passages de l'image. Films, vidéos, images de synthèse*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1990 (catalogo dell'esposizione, Centre Georges Pompidou, 19 settembre-18 novembre 1990); PHILIPPE-ALAIN MICHAUD (a cura di), *Le Mouvement des images*, Paris, Centre Georges Pompidou, 2006 (catalogo dell'esposizione, Centre Pompidou, 9 aprile 2006-29 gennaio 2007); JEFFREY SHAW, PETER WEIBEL (a cura di), *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film*, Karlsruhe-Cambridge (Mass.), Zentrum für Kunst und Media Technology- The MIT Press, 2002 (catalogo dell'esposizione, ZKM Karlsruhe, 16 novembre 2002-30 marzo 2003); ADELINA VON FÜRSTENBERG, ANNA DANERI, ANDREA LISSONI (a cura di), *Collateral. Quando l'Arte guarda il Cinema - When Art Looks at Cinema* (catalogo dell'esposizione, Milano, 2 febbraio-15 marzo 2007), Milano, Charta, 2007.

⁸ Si utilizza qui il termine "cinema" sulla scorta delle teorie di Philippe Dubois (si veda in particolare *Un « effet cinéma » dans l'art contemporain*, in ID. (a cura di), *Cinema and Contemporary Visual Arts*,

negli allestimenti museali, di cui contribuisce, nelle sue molteplici forme di installazione, a riscrivere la fisionomia, le strategie di significazione e le forme di attraversamento. Le problematiche che si pongono in sede teorica e analitica vanno dunque a investire, oltre al tema più radicale dello statuto stesso delle immagini in movimento negli spazi dell'arte⁹, una vasta molteplicità di aspetti legati alle forme linguistiche, alla ricezione spettatoriale e alle relazioni che esse intrattengono con i testi filmici propriamente detti¹⁰.

Inoltre, al di là dei fenomeni più direttamente pertinenti al contesto dell'arte contemporanea, un'altra serie di questioni riguarda le forme di esposizione del film in cineteche, musei del cinema¹¹ e in tutte quelle istituzioni responsabili dell'allestimento di "mostre *sul* cinema", occasioni espositive per lo più temporanee dedicate a singoli cineasti, movimenti cinematografici o determinati aspetti della storia della settima arte¹², in cui, accanto a proiezioni o monitor con frammenti

"CINEMA&Cie", n. 8 (2006) pp. 15-26. Com'è noto, al contrario, Raymond Bellour ha criticato con forza l'inclusione nell'ambito del "cinema" di tali forme di circolazione dell'immagine in movimento nei territori dell'arte contemporanea, circoscrivendo la definizione del dispositivo cinematografico a «la projection vécue d'un film en salle, dans le noir, le temps prescrit d'une séance plus ou moins collective». *Querelle*, in ID., *La Querelle des dispositifs*, Paris, P.O.L., 2012, pp. 13-47 (qui p. 14).

⁹ Il già citato contributo di Bellour fornisce un'efficace sintesi del dibattito in merito, per quanto essa sia orientata a una specifica argomentazione e dunque caratterizzata da toni critici nei confronti di altri autori. Cfr. *ivi*.

¹⁰ Si vedano in proposito BARBARA LE MAÎTRE, *L'Esprit muséal des images contemporaines*, "CINEMA&Cie", n. 8, 2006, pp. 27-36; SANDRA LISCHI, *Film da percorrere: l'installazione "cinematografata"*, in ROBERTO VENTURI (a cura di), *Storia dell'arte e film studies. Chassé-croisé*, numero monografico di "Predella", n. 31 (2012), pp. 231-240. Segnaliamo inoltre un più recente contributo che si interroga sulle relazioni reciproche tra cinema e museo, e che si propone di «concevoir le cinéma comme puissance muséale aussi bien que réflexion sur le musée, et non simple objet muséalisé ; en retour, concevoir le musée comme série d'opérations à l'œuvre dans le cinéma, et non simple cadre architectural»: BARBARA LE MAÎTRE, JENNIFER VERRAES, *Préambule*, in EAD. (a cura di), *Cinéma muséum. Le musée d'après le cinéma*, Saint-Denis, PUV-Université Paris 8, 2013, pp. 5-11 (qui p. 5).

¹¹ Anche in questo caso, nell'impossibilità di fornire una ricognizione completa della bibliografia in materia, si rimanda almeno a: PENELOPE HOUSTON, *Keepers of the Frame: The Film Archives*, London, British Film Institute, 1994; DOMINIQUE PAÏNI, *Conserver, montrer*, Crisnée, Yellow Now, 1992.

¹² Cfr. ad esempio la serie di esposizioni curate da Dominique Païni, tra cui ID., GUY COGEVAL (a cura di), *Hitchcock et l'Art: coïncidences fatales*, Parigi-Milano, Centre Pompidou-Mazzotta, 2000 (catalogo dell'esposizione, Centre Pompidou, 6 giugno-24 settembre 2001); ID., JEAN COCTEAU, FRANCOIS NEMER, VALÉRIE LOTH (a cura di), *Jean Cocteau, sur le fil du siècle: l'exposition*, Parigi, Centre Pompidou, (catalogo dell'esposizione Centre Pompidou 25 settembre 2003-5 gennaio 2004; Musée des beaux-arts de Montréal 6 maggio-29 agosto 2004), fino alla recente ID. (a cura di), *Lo sguardo di Michelangelo: Antonioni e le arti*, Ferrara, Fondazione Ferrara Arte, 2013 (catalogo dell'esposizione Ferrara, Palazzo dei Diamanti, 10 marzo-9 giugno 2013). Su questi temi si veda, oltre ai già citati contributi di Païni (cfr. *infra*, note 6 e 11), il volume a cura di PAOLO CHERCHI USAI, DAVID FRANCIS, ALEXANDER HORWATH, MICHAEL LOEBENSTEIN, *Film Curatorship. Archives, Museums, and the Digital Marketplace*, Wien, Filmmuseum, 2008.

filmici, vengono esposti cimeli, costumi e materiali di scena, ma anche apparecchiature di registrazione o proiezione che testimoniano le trasformazioni tecnologiche del mezzo¹³. Anche in questi casi, seppur in forme sotto molti punti di vista particolari, il dispositivo cinematografico si trova a essere riconfigurato per fare il proprio ingresso in uno spazio istituzionale (ma anche fisico) *altro* e radicalmente differente, chiamando nuovamente in causa aspetti legati alle forme di incontro e negoziazione tra i due dispositivi da un lato, alla peculiari modalità di fruizione che esse implicano dall'altro.

Si tratta di ambiti discorsivi vasti e ampiamente frequentati, che non esauriscono però lo spettro di problematiche legate alla circolazione, in senso ampio, di immagini di cinema e immagini in movimento negli spazi espositivi, ma anzi lasciano in ombra una cospicua e significativa serie di fenomeni che si inscrivono a pieno titolo in questo quadro. Esiste infatti un'altra linea secondo cui è possibile indagare la penetrazione del cinema al museo, quasi totalmente trascurata ma a nostro avviso tutt'altro che marginale. Lungo di essa si muoverà il presente lavoro, che individua come proprio oggetto privilegiato l'utilizzo di film e immagini in movimento come strumento museografico, in ambiti non immediatamente riconducibili alla pratica artistica o a un discorso sul cinema in quanto tale¹⁴.

Chiariamone dunque alcuni presupposti. Innanzitutto, nel prendere in considerazione il ruolo del cinema e dell'immagine in movimento nel quadro dell'esposizione museale non si può prescindere dal riconoscimento della complessità di livelli che caratterizza quella che Julia Noordegraaf ha definito la "presentazione"

¹³ Queste ultime trovano spazio anche nei musei della scienza e della tecnica, dove sono esposte al pari di altri dispositivi tecnologici.

¹⁴ Una riflessione sull'utilizzo del cinema nell'ambito della patrimonializzazione, e dunque nei musei, è stata sviluppata nell'ambito del convegno "La Moviola et les cimaises. Images animées en contexte patrimonial, des dispositifs à l'épreuve du public" (Parigi, 1-2 dicembre 2010). In quell'occasione si è proposto un ragionamento su «diverses modalités de monstration d'images animées dans les lieux de patrimoine (de la salle de projection à la galerie d'exposition), les enjeux liés à la création de films dans le cadre de manifestations patrimoniales, leur intervention dans la valorisation du patrimoine immatériel, les usages institutionnels des images animées dans la transmission de la mémoire (France, Amérique latine), ainsi que les rapports aux publics (de l'évaluation filmée à l'observation des pratiques des visiteurs en passant par l'accompagnement des spectateurs)». VINCENT AUZAS, STÉPHANIE-EMMANUELLE LOUIS, NICOLAS SCHMIDT, *Patrimoines et images animées*, in EAD. (a cura di), *Patrimoines et images animées : mutualiser les regards*, numero monografico di "Conserveries mémorielles", n. 16 (2014), disponibile online all'indirizzo <http://cm.revues.org/2013>. Questa pubblicazione rende conto, a quasi quattro anni di distanza, e al contempo prolunga il dibattito sviluppatosi nel corso del convegno.

del museo, che comprende tutti quegli elementi che fanno da mediatori tra esso e il suo pubblico¹⁵. L'*allestimento delle sale*, nostro oggetto di indagine, ne costituisce una sotto-componente che si caratterizza a sua volta come un dispositivo composito¹⁶, la cui articolazione – è quasi scontato rimarcarlo – non riguarda soltanto la disposizione degli oggetti, ma una più complessa serie di soluzioni scenografiche, di illuminazione, di organizzazione spaziale ecc., che includono il ricorso a una pluralità di media tra cui il cinema si colloca a pieno titolo. Inscrivendosi in questo contesto, quest'ultimo pone sul tappeto una serie di questioni del tutto peculiari. È diventato una sorta di luogo comune rimarcare l'inconciliabilità (a ben vedere solo apparente) tra dispositivo cinematografico ed esposizione, innanzitutto sul fronte della ricezione, e più precisamente dell'articolazione reciproca del tempo e del movimento tra spettatore e rappresentazione¹⁷. Il cinema si basa infatti su un principio che genera continuità e movimento a partire da unità discrete e immobili: con lo scorrimento della pellicola nel proiettore, fotogrammi intervallati da bande nere si succedono a una velocità costante, ventiquattro al secondo, mentre lo spettatore, immobile, percepisce un flusso di immagini in movimento¹⁸. Al contrario, il visitatore di un'esposizione, muovendosi nello spazio da un'opera all'altra, da un oggetto all'altro, li percepisce in successione, e crea tra di essi una relazione di sequenzialità e una connessione di senso. In entrambi i casi, un principio di “messa in movimento” apre alla dimensione temporale, eppure ciò avviene in modo apparentemente opposto: da una parte, nel cinema, vi è una temporalità insita nel dispiegarsi stesso delle immagini, una durata fissa su cui lo spettatore non può intervenire; dall'altra,

¹⁵ Secondo Noordegraaf «The presentation comprises all elements that mediate between the museum and its audience, such as the location, architecture and layout of the building, the order and arrangement of the objects in the display, the various display techniques and different means of visitor guidance. The presentation mediates the transfer of meaning between museums and their visitors». JULIA NOORDEGRAAF, *Strategies of Display. Museum Presentation in Nineteenth- and Twentieth-Century Visual Culture*, Rotterdam, NAI-Museum Boijmans van Beuningen, 2004, p. 13.

¹⁶ Ci sembra dunque in questa sede più appropriato parlare di “dispositivo esposizione” che di “dispositivo museale” *tout court*, per quanto il primo vada necessariamente inteso nel più ampio quadro del secondo.

¹⁷ Tra i tanti che hanno sollevato la questione, si veda ad esempio BORIS GROYS, *Media Art in the Museum*, “Last Call”, n. 2, vol. 1 (2001), saggio disponibile online all'indirizzo http://www.belkin.ubc.ca/_archived/lastcall/past/pages2/page2.html (ultima consultazione 15 ottobre 2014; salvo diversa indicazione, la data di ultima consultazione di tutte le fonti online citate è il 15 ottobre 2014).

¹⁸ Sullo scorrimento cinematografico, si veda almeno THIERRY KUNTZEL, *Le Défilement*, in DOMINIQUE NOGUEZ (a cura di), *Cinéma: théories, lectures*, numero speciale di “Revue d'esthétique”, Paris, Klincksieck, 1973, p. 97-110.

nell'esposizione, un tempo di fruizione che è il visitatore a scandire attraverso il suo movimento – per quanto più che in assoluta libertà, esso si dia sempre in relazione al ritmo inscritto nell'allestimento stesso. Accanto a tale opposizione, che rimane a nostro avviso fondamentale più per la sua produttività che nel suo porsi come aporia¹⁹, ne sono state individuate altre (dove il primo termine si riferisce al cinema): buio/luce (naturale), suono/silenzio, percezione disincarnata/incarnata, presenza del fuori campo/spinta centripeta²⁰. Si tratta di una serie di antitesi che implicano una generalizzazione di quella che è la più specifica relazione tra il *white cube*, quel sistema storicamente e culturalmente determinato che è il museo d'arte di origine modernista, con le sue pareti bianche e la presunta neutralità e trasparenza della sua organizzazione²¹, e il dispositivo cinematografico "classico", con le componenti schermo-sala buia-proiezione, riproposto all'interno delle gallerie nel cosiddetto *black box*²². Se tali distinzioni si rivelano, al netto di alcune semplificazioni, pertinenti anche al di fuori dei discorsi relativi alle relazioni tra cinema e arte contemporanea, quello che intendiamo far emergere è come tra il dispositivo cinematografico e quello espositivo nelle loro diverse e concrete incarnazioni esistano numerose "zone grigie"²³ in cui si sono negoziate (e continuano a ri-negoziarsi) le condizioni di possibilità del loro incontro. Per comprendere come quest'ultimo possa darsi, si rivela strategico un ragionamento che concepisca il "dispositivo" in quanto concatenamento di elementi (spettatore, apparecchio e rappresentazione) che entrano in relazione tra loro a diversi livelli e in forme differenti, non necessariamente fisse e immutabili. Un approccio che permette di individuare un terreno comune a partire da cui mettere in relazione dispositivi diversi, nel nostro caso quello cinematografico e quello dell'esposizione.

¹⁹ Maeve Connolly ha analizzato varie forme di intersezione tra i due dispositivi in ambito artistico. Cfr. CONNOLLY, *The Place of Artists' Cinema*, cit.

²⁰ Si veda in proposito, tra gli altri, il saggio di THOMAS ELSAESSER, *Entre savoir et croire: le dispositif cinématographique après le cinéma*, in FRANÇOIS ALBERA, MARIA TORTAJADA, *Ciné-dispositif*, Lausanne, L'Age de l'Homme, 2011, pp. 39-74 (qui pp. 60-63).

²¹ In proposito si veda almeno il fondamentale contributo di BRIAN O'DOHERTY, *Inside the White Cube: the Ideology of the Gallery Space*, Berkeley-Los Angeles, University of California Press, 1976, trad. it. *Inside the White Cube. L'ideologia dello spazio espositivo*, Milano, Johan & Levi, 2012.

²² Termini che ritornano nel già citato contributo di UROSKIE, *Between the Black Box and the White Cube*, cit.

²³ Il termine è utilizzato, ma in senso diverso, da GREGOR STEMMRICH, *White Cube, Black Box and Grey Areas: Venues and Values*, in LEIGHTON (a cura di), *Art and the Moving Image*, cit., pp. 430-443.

Il concetto di “dispositivo”²⁴ ha goduto negli ultimi decenni di un rinnovato interesse teorico, non solo in ambito cinematografico²⁵. Nei *film studies* esso si è imposto al dibattito in forma embrionale alla fine degli anni Quaranta, nel quadro della filmologia²⁶, e in seguito, in modo più deciso, tra la fine degli anni Sessanta e i primi anni Settanta a partire dalla lettura psicanalitica e ideologica datane da Jean-Louis Baudry²⁷ e con gli sviluppi della questione nel solco della cosiddetta *apparatus*

²⁴ Fondamentale è l'utilizzo che del termine viene fatto in Michel Foucault, a partire da *Surveiller et punir*, Paris, Gallimard, 1975, trad. it. *Sorvegliare e punire: nascita della prigione*, Torino, Einaudi, 2003. Se in questo volume il concetto non viene esplicitamente definito, Foucault lo preciserà in seguito, descrivendolo come «un ensemble résolument hétérogène, comportant des discours, des institutions, des aménagements architecturaux, des décisions réglementaires, des lois, des mesures administratives, des énoncés scientifiques, des propositions philosophiques, morales, philanthropiques, bref : du dit, aussi bien que du non-dit». Il dispositivo stesso è dunque per Foucault il “reticolo” che si può stabilire tra questi elementi. Cfr. *Le Jeu de Michel Foucault*, in ID., *Dits et écrits*, Paris, Gallimard, 1994, vol. III, pp. 298-329 (qui p. 299). Sulla definizione foucaultiana di dispositivo è tornato Gilles Deleuze, che lo ha descritto come «una matassa, un insieme multilineare, composto di linee di natura diversa»: «linee di visibilità, di enunciazione, linee di forza, linee di soggettivazione, di fenditura, linee di incrinatura, di frattura, che si intrecciano e si aggrovigliano tutte» (GILLES DELEUZE, *Qu'est-ce qu'un dispositif?*, in *Michel Foucault philosophe. Rencontre internationale. Paris, 9, 10, 11 janvier 1988*, Paris, Seuil, pp. 185-195, trad. it. *Che cos'è un dispositivo?*, Napoli, Cronopio, 2007, pp. 11, 20). Fare una «filosofia dei dispositivi» significa dunque secondo Deleuze «sciogliere la matassa delle linee di un dispositivo [...] ogni volta tracciare una carta, cartografare, misurare terre sconosciute» (Ivi, p. 20). In seguito Giorgio Agamben è tornato sui significati del termine dispositivo, rintracciandone le radici in una tradizione di pensiero precedente a quello foucaultiano (che poi quest'ultimo ha intrecciato), e provando a fornirne una propria definizione. Per Agamben il dispositivo è inteso come «ciò in cui e attraverso cui si realizza una pura attività di governo senza alcun fondamento nell'essere». Se dunque egli individua «una generale e massiccia ripartizione dell'esistente in due grandi gruppi o classi: da una parte gli esseri viventi (o le sostanze) e dall'altra i dispositivi in cui essi vengono incessantemente catturati», l'incrocio tra dispositivi ed esistenti implica sempre una “produzione del soggetto”. Cfr. GIORGIO AGAMBEN, *Che cos'è un dispositivo?*, Roma, Nottetempo, 2006 (citazioni alle pp. 19, 21).

²⁵ Emblematico della varietà dei sensi in cui esso è utilizzato è il numero monografico *Le Dispositif. Entre usage et concept* della rivista “Hermès” n. 25 (1999). Nella sua ricognizione degli utilizzi del termine, Joachim Paech ha osservato come esso si sia affermato dapprima nei *media studies* e poi nel discorso foucaultiano. Cfr. *Überlegungen zum Dispositiv als Theorie medialer Topik*, “Medienwissenschaft”, vol. 97, n. 4 (1997), pp. 400-420.

²⁶ Per le prime fasi del dibattito sul dispositivo in ambito cinematografico si vedano almeno HUGO MÜNSTERBERG, *The Photoplay: A Psychological Study*, New York, D. Appleton and Company, 1916, trad. it. *Film: il cinema muto nel 1916*, Parma, Pratiche, 1980; ANDRÉ MICHOTTE, *Le Caractère de 'réalité' des projections cinématographiques*, “Revue internationale de filmologie”, n. 3-4 (1948), pp. 3-15; HENRI WALLON, *L'Acte perceptif et le cinéma*, “Revue internationale de filmologie”, n. 13 (1953), pp. 97-110, trad. it. *L'atto percettivo e il cinema*, in MICHELE BERTOLINI (a cura di), *La rappresentazione e gli affetti. Studi sulla ricezione dello spettacolo cinematografico*, Milano-Udine, Mimesis, 2009, pp. 93-104.

²⁷ Baudry ha posto sul tappeto la questione di come la configurazione tecnica del cinema agisca in termini ideologici sulla fruizione spettatoriale, pur non facendo in un primo tempo riferimento al termine “dispositivo”. Cfr. *Effets idéologiques produits par l'appareil de base*, “Cinéthique”, nn. 7-8 (1970), pp. 1-8. In un successivo articolo egli ha introdotto il riferimento alla nozione di dispositivo, collocandosi più direttamente in un quadro psicanalitico lacaniano: *Le Dispositif: approche métapsychologique de l'impression de réalité*, “Communications”, n. 23 (1975), pp. 56-72. Per un'efficace ricostruzione delle prime fasi del dibattito (tra il 1969 e il 1972) così come si declinano

*theory*²⁸. Un profondo ripensamento e un recupero dell'operatività del concetto si è avuto nel quadro delle ricerche sul cinema “dei primi tempi”²⁹, ma anche, in anni più recenti, nelle ricerche sviluppatesi in un contesto di massiccia circolazione delle immagini in movimento al di fuori della sala cinematografica. In quest'ultimo quadro si rivela di grande utilità la griglia di analisi proposta da François Albera e Maria Tortajada. A partire da una prospettiva foucaultiana, essi inscrivono la questione del dispositivo in un più ampio quadro epistemologico: scopo della loro ricerca è la costruzione di uno “schema epistemico” (quella che definiscono l’“Epistème 1900”) che include tanto i dispositivi concreti quanto i discorsi effettuati in relazione a essi e le pratiche sociali e istituzionali implicate (e che a loro volta implicano) i dispositivi³⁰. A interessarci è soprattutto il modello per l'osservazione delle varie componenti dei dispositivi proposto dai due studiosi, che, nella sua chiarezza e schematicità, ha offerto un validissimo punto di partenza per sviluppare tutte le analisi da noi condotte. Esso permette infatti di individuare con precisione i tre elementi che compongono il dispositivo, così come le loro relazioni reciproche: spettatore (colui che fa funzionare il dispositivo o per cui il dispositivo funziona), rappresentazione (ciò che viene mostrato, oltre che le problematiche di teoria della rappresentazione), e apparecchio (comprende tutto ciò che fa funzionare il dispositivo, è l'elemento che consente l'accesso alla rappresentazione). Considerare il dispositivo nella sua natura di concatenazione di diversi elementi apre inoltre un

sulle pagine delle due principali riviste di cinema francesi, “Cinéthique” e i “Cahiers du cinéma”, si veda GUIDO KIRSTEN, *Genèse d'un concept et ses avatars. La naissance de la théorie du dispositif cinématographique*, “Cahiers Louis Lumière”, n. 4 (2007), pp. 8-16. Una lettura del dispositivo in prospettiva psicanalitica è anche in CHRISTIAN METZ, *Le Signifiant imaginaire: psychanalyse et cinéma*, Paris, Union Générale d'Édition, 1977, trad. it. *Cinema e psicanalisi: il significante immaginario*, Venezia, Marsilio, 1980.

²⁸ Si vedano in proposito almeno PHIL ROSEN (a cura di), *Narrative, Apparatus, Ideology*, New York, Columbia University Press, 1986; TERESA DE LAURETIS, STEPHEN HEATH (a cura di), *The Cinematic Apparatus*, London, Macmillan, 1980. Le polemiche suscitate da questo approccio sono riepilogate in RICHARD ALLEN, *Projecting Illusion: Film Spectatorship and the Impression of Reality*, Cambridge, Cambridge University Press, 1997.

²⁹ A questo proposito si segnalano in particolare le tre pubblicazioni legate al convegno “Domitor” del 2002: *Dispositif(s) du cinéma (des premiers temps)*, numero monografico di “Cinémas”, vol. 14, n. 1 (2003); *Representational Technologies and the Discourse on Early Cinema's Apparatus/Les Technologies de représentation et le discours sur le dispositif cinématographique des premiers temps*, “CINEMA & Cie”, n. 3 (2003); ANDRÉ GAUDREAU, CATHERINE RUSSELL, PIERRE VÉRONNEAU (a cura di), *Le Cinématographe, nouvelle technologie du XXe siècle/The Cinema, A New Technology for the 20th Century*, Lausanne, Payot Lausanne, 2004.

³⁰ Cfr. FRANÇOIS ALBERA, MARIA TORTAJADA, *The 1900 Episteme*, in EAD. (a cura di), *Cinema Beyond Film: Media Epistemology in the Modern Era*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2010, pp. 25-44.

proficuo terreno di operatività per la messa in relazione con altri dispositivi, operazione alla base del nostro ragionamento.

In questione non è soltanto l'analisi di come le immagini in movimento vadano a iscriversi negli allestimenti museali, ma anche, più a fondo, delle modalità con cui dispositivo cinematografico ed esposizione entrano in relazione tra loro. In altre parole, non si tratta a nostro avviso semplicemente di individuare un "innesto", per così dire, di componenti circoscritte proprie del dispositivo cinematografico (schermi, proiezioni, ecc.) all'interno degli allestimenti, ma di comprendere come questi ultimi vengano letteralmente riscritti e riconfigurati dall'inclusione di elementi riconducibili al cinema. Lo spazio espositivo diventa quindi luogo in cui forme di spettatorialità cinematografica e museale si intrecciano e si ibridano, a delineare una nuova declinazione dei rapporti tra fruitore (visitatore/spettatore), immagine e organizzazione dello spazio di ricezione. Tesi di fondo è che, anche al di fuori dei confini dell'ambito artistico, e dunque in modo pervasivo per quanto non sempre esplicito e deliberato, il cinema agisca sulla forma stessa dello spazio espositivo. In questo senso esso può essere individuato negli allestimenti non solamente in quanto presenza "letterale", ossia in quanto testo audiovisivo, ma anche come "principio sotteso" che attraversa e informa l'organizzazione dello spazio, imprimendo la propria "impronta" su di esso. Si tratterà quindi da una parte di interrogarsi sulle forme di esposizione del film e dell'immagine in movimento negli spazi museali, ma dall'altra anche di comprendere come alcune delle configurazioni di questi ultimi si diano proprio a partire dalla loro relazione con il dispositivo cinematografico e le sue componenti. Ancora, osserveremo come le intersezioni tra cinema e allestimento museale giochino un ruolo in un certo senso strategico, collocandosi al convergere di una serie di linee di tendenza che vedono a tratti riemergere di forme spettacolari pre-cinematografiche. Insomma, entrando al museo, il cinema non mette in discussione semplicemente la temporalità di attraversamento del visitatore, ma anche la presunta linearità dello sviluppo delle pratiche espositive, rivelando come essa sia caratterizzata dal permanere e dal riproporsi di determinate soluzioni e configurazioni allestitivo, in una serie di dinamiche che non va necessariamente di pari passo con quelle legate alle componenti tecnologiche di volta in volta utilizzate.

Nel prendere in considerazione il modo in cui questi aspetti entrano in rapporto, influenzano e all'occorrenza ridefiniscono le forme di significazione, le logiche culturali e i compiti propri dell'istituzione museale, la relazione binaria cinema/museo che abbiamo finora individuato si apre a un terzo termine, la memoria. Se infatti l'indagine si è inizialmente mossa a tutto campo, prendendo in considerazione differenti tipologie di istituzioni, è man mano emerso come l'analisi potesse guadagnare in accuratezza e profondità soffermandosi su un particolare tipo di musei, quelli di storia e della memoria³¹. La scelta effettuata dipende da diversi ordini di considerazioni. Innanzitutto dalla constatazione del rapporto privilegiato tra due istituzioni che hanno fatto della conservazione della memoria una delle loro vocazioni principali³², le cui strade si intrecciano ancor più strettamente nel momento in cui il periodo storico considerato conosce già il medium cinematografico, che può dunque intervenire in quanto mezzo di *documentazione* di quanto accade³³. In seconda battuta, si è concretamente rilevato come, se uno dei primi e più rilevanti casi di utilizzo del cinema nelle sale di un museo (il già menzionato Imperial War Museum) chiama in causa proprio la sua capacità di testimonianza storica, anche i musei di storia contemporanei sono tra quelli nelle cui sale con più frequenza è possibile incontrare audiovisivi e immagini in movimento. Infine, non meno rilevante è il fatto che la scelta di questo terreno di indagine intervenga a colmare una lacuna nella letteratura esistente sul tema: le rare ricerche che hanno indagato l'ingresso del cinema al museo al di fuori della pratica artistica si sono focalizzate su altre tipologie di musei, come quelli scientifici o artistici, lasciando pressoché del tutto inesplorato un terreno che si profila invece come vasto ed estremamente fertile.

³¹ In un documento ufficiale rilasciato dall'UNESCO nel 1984 i musei sono ripartiti in undici classi a seconda del tipo di collezioni, tra cui figura quella dei "musei di storia e archeologia", che comprende anche i musei di cimeli storici, i memoriali, i musei di archivi, i musei militari, i musei dedicati a personaggi storici, quelli di archeologia, di antichità ecc. Cfr. CATALDO, PARAVENTI, *Il museo oggi*, cit., pp. 62-63.

³² Come ricorda Francis Haskell, il museo moderno nacque nel travagliato periodo della fine dell'Ancient Régime, della Rivoluzione francese e dell'Età napoleonica, come luogo di riscrittura e consolidamento dell'identità nazionale, condotti attraverso la creazione di collezioni di oggetti e reperti rappresentativi di una storia anche molto recente. Cfr. ID., *History and its Images: Art and the Interpretation of the Past*, New Haven-London, Yale University Press, 1993, trad. it. *Le immagini della storia: l'arte e l'interpretazione del passato*, Torino, Einaudi, 1997, in particolare cap. 11, *Musei, illustrazioni e ricerca dell'autenticità*, pp. 247-268.

³³ Sulla rappresentazione della storia contemporanea nei musei si veda almeno HILDEGARD VIEREGG, *Rappresentare la storia contemporanea nei musei*, in FRANCA DI VALERIO, VITO PATICCHI (a cura di), *Un futuro per il passato. Memoria e musei nel terzo millennio*, Bologna, Clueb, 2000, pp. 131-154.

Per quanto riguarda l'inquadramento cronologico della ricerca, essa intende tracciare una ricognizione delle forme in cui il cinema ha trovato spazio nelle sale del museo a partire dai primi decenni del ventesimo secolo, pur senza la pretesa di offrire una trattazione strettamente cronologica e lineare, né di mirare a un'esaustività con tutta evidenza impossibile per la complessità delle questioni e dei fenomeni in gioco. La tesi presenta una scansione in due parti, di cui la prima propone una ricognizione storica che si focalizza sul periodo tra gli anni Venti e Trenta del Novecento, intesi come momento cruciale in cui si sono negoziate le regole e le condizioni di inclusione del cinema nell'ambito dell'istituzione museale e in particolare dello spazio espositivo, per poi accennare le linee di sviluppo nei decenni successivi di una serie di pratiche che si facevano sempre più diffuse e comuni. La seconda parte si concentra invece sullo scenario contemporaneo, caratterizzato da relazioni tra dispositivo cinematografico ed esposizione museale dalla profondità per molti versi inedita, ma che al contempo sembrano riprendere e riscrivere le dinamiche configuratesi nei decenni precedenti. L'intento è quello di far emergere continuità e rotture nel manifestarsi del fenomeno indagato, sottolineando come molte delle problematiche che si pongono in determinati momenti siano tutt'altro che inedite, quantomeno nelle loro linee di fondo, ma siano già state affrontate in momenti e contesti diversi. Dall'altra parte si rivela significativa la diversità delle risposte e delle pratiche che si articolano in relazione a tali problemi, a fronte delle quali l'utilizzo di dispositivi analoghi in contesti mutati può determinare differenti significati e implicazioni. Questo tipo di prospettiva presuppone il riconoscimento di una relazione complessa e spesso ambivalente tra elementi di persistenza e di cambiamento. A partire da essa, e ferma restando la necessità di una consapevolezza delle questioni che si profilano nel presente e che chiedono agli studiosi di fornire strumenti interpretativi aggiornati, è nostra convinzione che questi ultimi non possano essere sviluppati se non attraverso la conoscenza di quanto è avvenuto nel passato. È inoltre importante sottolineare come sottesa a tale scansione non vi sia alcuna forma di determinismo tecnologico: al contrario, pur senza trascurare il ruolo della tecnologia (anzi, riconoscendo come essa abbia giocato un ruolo significativo nel concretizzarsi delle diverse pratiche), riteniamo che essa e i suoi cambiamenti si siano

intrecciati con una serie molto più ampia di fenomeni e trasformazioni, a diversi livelli.

La nostra indagine si iscrive nel quadro di un'interrogazione sulla circolazione dell'immagine in movimento nei territori della quotidianità. Un approccio che implica una concezione del museo che, lungi dal porsi come luogo isolato e chiuso su se stesso, "mausoleo" che separa irrimediabilmente dal mondo ciò che vi è esposto³⁴, si pone al contrario come istituzione in grado di entrare, pur non perdendo la propria specificità, in relazione con il più vasto panorama socio-culturale³⁵ e mediale³⁶, mentre le forme del suo *display* vanno a costituire parte

³⁴ Com'è noto, in molti hanno proposto una concezione del museo come luogo elitario, dotato di un'aura di sacralità, ma nello stesso tempo vecchio e polveroso, quando non addirittura intimamente "morto". Tra i tanti che hanno avanzato questo tipo di critica al museo, Paul Valéry lo ha descritto come «una solitudine tirata a cera, che sa di tempio e di salotto, di cimitero e di scuola», Maurice Blanchot ha parlato di un «mal di museo, analogo al mal di montagna, caratterizzato da vertigine e soffocamento», mentre, più radicale, Theodor W. Adorno ha definito i musei come «tombe di famiglia delle opere d'arte», che fanno eco ai musei-necropoli del filosofo francese Maurice Merleau-Ponty. Non va inoltre dimenticata la posizione di Pavel Florenskij, secondo cui – come si legge in un inciso nella prima lezione del 1923 al VChUTEMAS – «Il museo è il cimitero delle opere d'arte e non una vera casa in cui esse abitano». Cfr. PAUL VALÉRY, *Le Problème des musées* (1923), in ID., *Pièces sur l'art*, Paris, Maurice Darantière, 1931, trad. it. *Il problema dei musei*, in *Scritti sull'arte*, Milano, Tea, 1996, pp. 112-115 (qui p. 112); MAURICE BLANCHOT, *L'Amitié*, Paris, Gallimard, 1971, trad. it. *L'amicizia*, Genova-Milano, Marietti, 2010, p. 69; THEODOR W. ADORNO, *Valéry Proust Museum*, in ID., *Prismen: Kulturkritik und Gesellschaft*, Berlin, Suhrkamp, 1955, trad. it. *Valéry, Proust e il museo*, in *Prismi. Saggi sulla critica della cultura*, Torino, Einaudi, 1972, pp. 175-188; MAURICE MERLEAU-PONTY, *Le Langage indirect et les voix du silence* (1952), in ID., *Signes*, Paris, Gallimard, 1960, trad. it. *Il linguaggio indiretto e le voci del silenzio*, in ID., *Segni*, Milano, Il Saggiatore, 2003, pp. 63-116; PAVEL FLORENSKIJ, *Lezioni al VChUTEMAS. Anno accademico 1923/24*, in ID., *Lo spazio e il tempo nell'arte*, a cura di Nicoletta Misler, Milano, Adelphi, 1995, pp. 241-331 (qui p. 248). Per un raffronto tra le posizioni di Florenskij, Valéry, Adorno e Aby Warburg, si veda GIUSEPPE BARBIERI, *Florenskij al museo*, in MATTEO BERTELÉ (a cura di), *Atti del Convegno internazionale "Pavel Florenskij tra icona e avanguardia"* (Venezia, Vicenza, 3-4 febbraio 2012), Venezia, Edizioni Ca' Foscari, in corso di pubblicazione. Significativamente, anche nella lettura foucaultiana dei musei in quanto eterotopie – ovvero «spazi che hanno la particolare caratteristica di essere connessi a tutti gli altri spazi, ma in modo tale da sospendere, neutralizzare o invertire l'insieme dei rapporti che questi designano, riflettono o rispecchiano» –, essi si trovano nella stessa categoria dei cimiteri. D'altra parte secondo Foucault eterotopia è anche, per la sua capacità di «giustapporre, in un unico luogo reale, diversi spazi, diversi luoghi che sono tra loro incompatibili», il cinema. Cfr. MICHEL FOUCAULT, *Des espaces autres* (1967), in ID., *Dits et écrits: 1954-1988*, tomo IV (1980-1988), Paris, Gallimard, pp. 752-762, trad. it. *Spazi altri. I luoghi delle eterotopie*, a cura di Salvo Vaccaro, Milano-Udine, Mimesis, 2001, pp. 19-32. Per una lettura del museo in relazione al concetto foucaultiano di eterotopia rimandiamo a BETH LORD, *Foucault's Museum: Difference, Representation, and Genealogy*, "Museum and Society", vol. 4, n. 1 (2006), pp. 1-14.

³⁵ Numerosi contributi recenti hanno descritto il museo come nodo in grado di intercettare una serie di istanze socio-politiche e ideologiche più ampie. Si vedano ad esempio i volumi di DANIEL J. SHERMAN, IRIT ROGOFF, *Museum Culture: Histories, Discourses, Spectacles*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1994; CAROL DUNCAN, *Civilizing Rituals. Inside Public Art Museum*, London-New York, Routledge, 1995; TONY BENNETT, *The Birth of the Museum: History, Theory, Politics*, London-New York, Routledge, 1995.

integrante della cultura visuale che caratterizza un determinato contesto³⁷. In quest'ottica, assumere come oggetto di studio le immagini in movimento nello spazio museale a margine dei contesti artistici permette di aprire un'inedita linea d'indagine, in grado di arricchire in modo significativo lo spettro delle ricerche che ne indagano la diffusione oltre i confini fisici e istituzionali che definiscono il dispositivo cinematografico "classico", e che oggi includono, tra le altre cose, le forme di visione su dispositivi mobili così come le cosiddette "media-façades" disseminate negli spazi urbani³⁸. A fronte di una crescente attenzione per questi nuovi contesti di visione e per la fisionomia che il cinema vi assume, l'insieme di fenomeni qui indagati e il ventaglio di questioni messe in campo sono finora rimasti in larga parte inesplorati³⁹, se è vero che la ricognizione del terreno di incontro tra cinema e museo sembra restare esclusivo appannaggio di quelle ricerche focalizzate sui contesti artistici⁴⁰. A relegare finora il nostro oggetto di indagine ai margini degli interessi accademici dei *film e media studies* è con buona probabilità la convinzione che esso si sia limitato a raccogliere le spinte, magari banalizzate se non addirittura svilite, di dinamiche che si

³⁶ Su questo aspetto, su cui tornermo oltre, ci si limita per ora a rimandare a LYNN SPIGEL, *Television, the Housewife, and the Museum of Modern Art*, in ID., JAN OLSSON (a cura di), *Television After TV: Essays on a Medium in Transition*, Durham-London, Duke University Press, 2004, pp. 349-385 e al fondamentale contributo di HAIDEE WASSON, *Museum Movies: The Museum of Modern Art and the Birth of Art Cinema*, Berkeley-Los Angeles-London, University of California Press, 2005.

³⁷ Un approccio alla base dell'interessante volume di NOORDEGRAAF, *Strategies of Display*, cit.

³⁸ Si tratta di un *corpus* di studi ampio e articolato, di cui non è possibile rendere conto in maniera esaustiva. Ci si limita a rimandare ad alcuni recenti contributi che si soffermano sulla peculiarità dello scenario contemporaneo: FRANCESCO CASETTI, MARIAGRAZIA FANCHI (a cura di), *Transitions*, "Cinéma&Cie", n. 5 (2004); MARIAGRAZIA FANCHI, *Spettatore*, Milano, Il Castoro, 2005; GABRIELE PEDULLÀ, *In piena luce: i nuovi spettatori e il sistema delle arti*, Milano, Bompiani, 2008; JANINE MARCHESSAULT, SUSAN LORD (a cura di), *Fluid Screens, Expanded Cinema*, Toronto, University of Toronto Press, 2007; SIMONE ARCAGNI, *Oltre il cinema: metropoli e media*, Torino, Kaplan, 2010; MIRIAM DE ROSA, *Cinema e postmedia. I territori del filmico nel contemporaneo*, Milano, postmedia books, 2013.

³⁹ Un'affermazione valida soprattutto per quanto riguarda le ricerche focalizzate sullo scenario contemporaneo, cui fa da contrappunto un maggior interesse per la questione in ambito storiografico.

⁴⁰ Anzi, in alcuni casi la tendenza a voler ricondurre determinati allestimenti museali esclusivamente nell'alveo dell'arte contemporanea porta a trascurare istanze tutt'altro che secondarie legate invece alla dimensione più strettamente museologica. Il caso dei musei e delle mostre realizzate dal collettivo Studio Azzurro, su cui ci soffermeremo nella seconda parte, è in questo senso emblematico: per quanto esse siano certamente frutto di una ricerca e di una sperimentazione di tipo artistico, non di rado la peculiarità delle soluzioni di allestimento adottate dipende da un insieme di esigenze comunicative e didattiche proprie delle istituzioni con cui di volta in volta lavorano, e al contempo da un tessuto di pratiche più o meno consolidate in un ambito di *exhibition design* che non necessariamente intercettano la dimensione artistica – elementi sostanzialmente trascurati nella maggior parte delle analisi dell'opera del collettivo milanese.

giocano essenzialmente in contesti di ricerca e sperimentazione artistica⁴¹. Sull'altro fronte, in ambito museologico, esso è stato da una parte riassorbito (in un certo senso riduttivamente) in un'indagine sull'impatto delle tecnologie digitali sul contesto museale, dall'altra è stato lasciato appannaggio di una riflessione curatoriale più legata a esigenze pratiche e dunque dal respiro limitato. È invece nostra convinzione che la questione vada posta in termini ben più complessi e sfaccettati, e che gli scambi, gli attraversamenti e le influenze non vadano necessariamente in un senso, ma che anzi si giochino in un via vai che lega inscindibilmente l'ambito artistico a quello didattico e perfino commerciale. È evidente dunque come le problematiche museografiche relative all'esposizione delle immagini in movimento siano tutt'altro che trascurabili e che liquidarle come banali non aiuterà a coglierne il senso né la reale portata.

Una volta tracciate le coordinate della ricerca, è necessario precisare con maggior chiarezza quali sono gli ambiti disciplinari di riferimento e gli strumenti metodologici adottati.

2. Stato degli studi e approccio metodologico

L'adozione di un approccio interdisciplinare è stata fin dall'inizio la scommessa di questa ricerca, che si è programmaticamente posta all'intersezione tra *film e media studies* da una parte, *museum studies* dall'altra⁴², e che si è progressivamente aperta ad accogliere stimoli provenienti da ambiti disciplinari e approcci teorici differenti, necessari per considerare tutti i risvolti di un fenomeno che necessita di essere osservato da diverse prospettive.

⁴¹ È ad esempio la posizione che esplicitamente (e polemicamente) assume François Albera nel suo saggio, sotto altri aspetti condivisibile, *Exposé, le cinéma s'expose*, in OLIVIER LUGON (a cura di), *Exposition et médias: photographie, cinéma, télévision*, Lausanne, L'Age de l'Homme, 2012, pp. 179-208 (qui pp. 202-208, in particolare 207).

⁴² Una tendenza auspicata da più parti, per quanto solo parzialmente in atto. Cfr. il numero monografico a cura di KIRSTEN DROTNER, DITTE LAURSEN, *Digital Technologies and Museum Experiences*, "MedieKultur. Journal of media and communication research", n. 50 (2011), disponibile online all'indirizzo: <http://ojs.statsbiblioteket.dk/index.php/mediekultur/issue/view/509>.

2.1. Studi museologici

Il nostro oggetto di indagine richiede di chiamare innanzitutto in causa la museologia, ambito disciplinare da cui provengono una serie di strumenti e indicazioni metodologiche imprescindibili. Ruolo fondamentale nell'orientare la ricerca ha avuto quell'ampio e articolato filone di studi riconducibile alla cosiddetta "nuova museologia", soprattutto di area anglosassone⁴³. Com'è noto quest'ultima ha, a partire dagli anni Settanta e Ottanta del Novecento, posto l'accento sull'importanza di sottoporre ad analisi critica l'intero sistema di organizzazione e di trasmissione del sapere all'interno del museo, intendendolo come uno strumento, tutt'altro che neutrale, di costruzione del consenso, come spazio di controllo e di scontro tra culture e strati sociali differenti. Pur con una serie di posizioni differenti, gli autori della *new museology* hanno messo sul tappeto una serie di interrogativi che rimarranno qui costantemente sullo sfondo. Tra le altre cose, risulta fondamentale l'attenzione che essi hanno contribuito a portare sulle modalità di esposizione e sui significati di cui esse si fanno portatrici: sul modo in cui l'*exhibition design* influenza il significato e la ricezione degli oggetti e delle opere esposte, ma anche su come le modalità di installazione, e tutti quegli elementi che intervengono a mediare tra ciò che è mostrato in un museo e il visitatore, intervengono a determinare il tipo di relazione che quest'ultimo instaura con le opere. Particolare attenzione sarà inoltre rivolta al

⁴³ La "nuova museologia" si è sviluppata in due linee differenti, identificate come la *nouvelle muséologie* francese e la *new museology* anglosassone. Per quanto ciascuna si declini in modo differente in quanto a modalità di analisi e oggetti di interesse, esse hanno in comune l'esigenza di sottoporre a verifica l'intero impianto di organizzazione e trasmissione del sapere museale. La nuova museologia si confronta dunque con le funzioni, la missione, le necessità e i possibili sviluppi dell'istituzione museale, mantenendo sempre al centro del proprio interesse il pubblico, vero fulcro della riflessione teorica così come della concreta pratica dell'istituzione. Nell'impossibilità di fornire una ricognizione bibliografica esaustiva sul tema, si rimanda almeno a (per la museologia di stampo anglosassone): PETER VERGO (a cura di), *The New Museology*, London, Reaktion Books, 1989; ROBERT LUMLEY, *The Museum Time-Machine. Putting Cultures on Display*, London-New York, Routledge, 1988, trad. it. *L'industria del museo. Nuovi contenuti, gestione, consumo di massa*, Milano, Costa & Nolan, 1989; IVAN KARP, STEVEN D. LAVINE (a cura di), *Exhibiting Cultures. The Poetics and Politics of Museum Display*, Washington, Smithsonian Institution Press, 1991, trad. it. parziale *Culture in mostra: poetiche e politiche dell'allestimento museale*, Bologna, Clueb, 1995. Sulla *nouvelle muséologie* si vedano invece almeno GEORGES HENRI RIVIÈRE, *La Muséologie selon Georges Henri Rivière. Textes et témoignages*, Paris, Dunod, 1989, e le ricchissime antologie: ANDRÉ DESVALLÉES (a cura di), *Vagues. Une anthologie de la nouvelle muséologie, vol. I*, Mâcon - Savigni-le Temple, Edition W-MNES, 1992; MARIE-ODILE DE BARY, ANDRÉ DESVALLÉES, FRANÇOISE WASSERMAN (a cura di), *Vagues. Une anthologie de la nouvelle muséologie, vol. II*, Mâcon- Savigni-le Temple, Edition W-MNES, 1994. Per una sintetica ma efficace comparazione delle due tendenze si rimanda a CECILIA RIBALDI, *Introduzione*, in ID. (a cura di), *Il nuovo museo. Origini e percorsi vol. I*, Milano, Il Saggiatore, 2005, pp. 26-41.

modo in cui temi più generali relativi alle strategie di formazione e trasmissione del sapere in ambito museale si declinano in relazione all'utilizzo dei dispositivi mediali, e come le tecnologie audiovisive si inquadrano nei più ampi scopi dell'istituzione, in alcuni casi riorientandone gli obiettivi e ridefinendone la fisionomia. Diversi contributi riconducibili all'ambito disciplinare dei *museum studies* sono stati fondamentali nello sviluppare diversi aspetti di questa ricerca. Tuttavia, dal momento che si tratta di indicazioni spesso molto puntuali, ci sembra più utile riservarci di rendere conto dei vari apporti man mano che si entrerà nel vivo delle problematiche a essi pertinenti.

Presupposto fondamentale della nostra argomentazione è inoltre la convinzione che per mettere a fuoco in modo più appropriato il nostro oggetto di indagine sia indispensabile prendere in considerazione più da vicino le problematiche che riguardano concretamente la pratica dell'utilizzo del cinema nel quadro delle istituzioni museali, così come dei discorsi a esse associati, che trovano uno spazio di circolazione privilegiato nelle riviste di settore (oltre a quelle già menzionate nell'introduzione, ricordiamo almeno "Museum", "Curator", "Museum Management and Curatorship"⁴⁴), le quali fungono anche da terreno di divulgazione dei resoconti delle conferenze professionali, altro spazio discorsivo di scambio e confronto sulle questioni all'ordine del giorno nelle professioni museali. Si è dunque percorso abbondantemente tale ampio bacino di punti di vista specialistici per delineare un quadro dei problemi che di volta in volta si sono posti, delle coordinate discorsive nel cui ambito sono state inseriti e delle diverse soluzioni che sono state prospettate. Rifacendoci a indicazioni metodologiche di matrice foucaultiana, allo studio delle forme concrete di utilizzo del cinema nelle sale dei musei abbiamo dunque affiancato una ricognizione dei discorsi a esse relativi⁴⁵.

⁴⁴ "Museum" (UNESCO, 1948-), "Curator" (American Museum of Natural History/California Academy of Sciences, 1958-), "International Journal of Museum Management and Curatorship" (1982 - 1989), poi "Museum Management and Curatorship" (1990-).

⁴⁵ Si rimanda almeno al fondamentale MICHEL FOUCAULT, *L'Archéologie du savoir*, Paris, Gallimard, 1969, trad. it. *Archeologia del sapere*, Milano, BUR, 2005, in cui il filosofo francese sostiene, con un'argomentazione la cui complessità non è possibile restituire in poche righe, la necessità di studiare i discorsi in quanto «pratiche che formano sistematicamente gli oggetti di cui parlano» (ivi, p. 67). Cfr. anche ID., *Les Mots et les choses*, Paris, Gallimard, 1963, trad. it. *Le parole e le cose*, Milano, Rizzoli, 1967; ID., *L'Ordre du discours*, Paris, Gallimard, 1971, trad. it. *L'ordine del discorso*, Torino, Einaudi, 1972.

2.2. Film e media studies

Il cinema al museo: tentativi di storicizzazione

Nell'accogliere gli apporti della museologia, non si può fare a meno di rilevare una non trascurabile lacuna al loro interno. In questo ambito di studi le questioni relative all'utilizzo del cinema e dell'immagine in movimento nella pratica museale non sono infatti ancora state oggetto di una trattazione autonoma e di ampio respiro. Se infatti tali temi sono di recente stati affrontati nel più ampio quadro delle riflessioni sull'utilizzo delle tecnologie digitali nel contesto museale e sul loro impatto sulle strategie di esposizione, significazione e comunicazione con il pubblico⁴⁶, a mancare tutt'ora nei *museum studies* è un tentativo di comprenderli nella loro autonomia e di offrirne una ricognizione storiografica.

È invece ai *film studies* che dobbiamo guardare per trovare i primi, recentissimi tentativi di leggere il fenomeno nella sua evoluzione storica, con una serie di contributi che si muovono in un territorio che accoglie e integra importanti apporti dagli studi museologici, e che rimangono tuttavia pressoché sconosciuti in quest'ultimo settore. Se le ragioni del sostanziale disinteresse della riflessione museologica su questo punto sembrano dipendere da una mancata comprensione di come il cinema e l'audiovisivo, lungi dal trovare spazio senza conseguenze nel quadro delle attività delle istituzioni museali, abbiano agito (e agiscano) in modo rilevante sulle loro modalità di significazione (un impatto che per altri versi è invece riconosciuto oggi ai media digitali), l'inclusione di tale insieme di questioni

⁴⁶ La bibliografia in materia è cresciuta esponenzialmente nel corso degli ultimi due decenni. Ci si limita pertanto a ricordare qualche contributo fondamentale e alcuni dei volumi più recenti: KATHERINE JONES-GARMIL (a cura di), *The Wired Museum: Emerging Technology and Changing Paradigms*, Washington, American Association of Museums, 1997; SELMA THOMAS, ANN MINTZ (a cura di), *The Virtual and the Real: Media in the Museum*, Washington, American Association of Museums, 1998; FIONA CAMERON, SARAH KENDERDINE, *Theorizing Digital Cultural Heritage. A Critical Discourse*, Cambridge (Mass.)-London, The MIT Press, 2007; YEHUDA E. KALAY, THOMAS KVAN, JANICE AFFLECK (a cura di), *New Heritage. New Media and Cultural Heritage*, London, Routledge, 2008; LOÏC TALLON, KEVIN WALKER (a cura di), *Digital Technologies and The Museum Experience. Handheld Guides and Other Media*, New York, AltaMira Press, 2008. In ambito italiano citiamo SARA MONACI, *Il futuro nel museo. Come i nuovi media cambiano l'esperienza del pubblico*, Milano, Guerini Studio, 2005; VALERIA FINOCCHI (a cura di), *La multimedialità da accessorio a criterio. Il caso di Nigra sum sed Formosa* (atti del convegno, Venezia, Università Ca' Foscari, 4-5 maggio 2009), Crocetta del Montello, Terra Ferma, 2009; MARCO DEL MONTE (a cura di), *Far comprendere far vedere: cinema, fruizione, multimedialità: il caso "Russie!"* (atti del convegno, Venezia, Università Ca' Foscari, 7-8 luglio 2010), Crocetta del Montello, Terra Ferma, 2010; ROSS PARRY (a cura di), *Museums in a Digital Age*, Abingdon-New York, Routledge, 2010.

nell'ambito degli studi sul cinema e i media è riconducibile all'emergere, in questo settore, di alcune linee di indagine autonome ma tra loro strettamente interconnesse: da una parte l'attenzione per le forme di spettacolarità altre rispetto alla "classica" fruizione in sala, dall'altra l'interesse per l'utilizzo del cinema al di là dei contesti artistici e di intrattenimento. Su questo fronte, due contributi in particolare sono stati fondamentali. Se infatti la ricerca si era in un primo momento concentrata interamente sui risvolti contemporanei dell'utilizzo del cinema nella pratica museale, si era fatta man mano sempre più netta la percezione della necessità di un approfondimento storico delle forme di esposizione del cinema. I lavori di Haidee Wasson e Alison Griffiths⁴⁷, che rispondevano pienamente a tale esigenza, sono allora intervenuti da un lato a fornire le coordinate per una prima delimitazione del territorio, andando a costituire un'imprescindibile punto di partenza, dall'altro a porre sul tappeto un ampio ventaglio di questioni che sollecitavano a proseguire l'indagine per fare luce sui molti risvolti del fenomeno ancora inesplorati. Considerato il loro ruolo fondamentale, avremo modo di tornare su questi studi a più riprese. Ci limitiamo dunque qui a sottolinearne sinteticamente i temi principali e i motivi di interesse nel quadro del nostro discorso.

In *Museum Movies: The Museum of Modern Art and the Birth of Art Cinema*, pubblicato nel 2005, Haidee Wasson studia le condizioni alla base della creazione della Film Library del MoMA, all'incrocio tra il profilo che il museo di Alfred H. Barr andava assumendo, le istanze dei vari soggetti istituzionali coinvolti e i cambiamenti che stavano avvenendo nel più ampio settore dell'industria cinematografica e della museologia. Se dunque l'attenzione di Wasson è rivolta innanzitutto al modo in cui l'ingresso del cinema nel "tempio" dell'arte moderna ha implicato una trasformazione nel modo di intendere il film, che venne man mano concepito come una forma d'arte la cui storia si inscriveva in uno specifico terreno della pratica culturale e si poneva sotto l'*auctoritas* di un'istituzione d'élite, uno dei

⁴⁷ Ci limitiamo qui a elencare alcuni dei contributi su cui avremo ampiamente modo di soffermarci: ALISON GRIFFITHS, *Shivers Down Your Spine. Cinema, Museums and the Immersive view*, New York, Columbia University Press, 2008; ALISON GRIFFITHS, *Film Education in the Natural History Museum: Cinema Lights Up the Gallery in the 1920s*, in MARSHA ORGERON, DEVIN ORGERON, DAN STREIBLE (a cura di), *Learning with the Lights Off*, New York, Oxford University Press, 2012, pp. 124-44; WASSON, *Museum Movies*, cit.; HAIDEE WASSON, *Big, Fast Museums/Small, Slow Movies: Film, Scale, and the Art Museum*, in CHARLES R. ACLAND, ID. (a cura di), *Useful Cinema*, Durham-London, Duke University Press, 2011, pp. 178- 204.

grandi meriti delle ricerche della studiosa statunitense è quello di aver messo in evidenza come il progetto del MoMA si inscrivesse nel quadro di un più ampio tessuto di istituzioni e discorsi che esaltavano il valore didattico ed educativo del cinema, contrapponendosi alle spinte che lo collocavano al contrario sul terreno (più socialmente “pericoloso” e destabilizzante) dell'intrattenimento e dei luoghi a esso deputati. Tra queste istituzioni rientravano, oltre a chiese, biblioteche e associazioni a vario titolo impegnate in attività di moralizzazione, diverse tipologie di musei, i quali avevano saputo integrare il cinema e i più moderni media (la stampa e la radio, e successivamente la televisione) nelle proprie strategie comunicative, ed erano riusciti grazie a essi ad assumere una fisionomia che, lungi dal caratterizzarli come istituzioni immobili e fuori dal tempo, ne rivelava la piena adesione alle dinamiche della modernità.

Pubblicato nel 2008, il volume di Alison Griffiths *Shivers Down Your Spine* costituisce un imprescindibile punto di riferimento metodologico. Griffiths riporta l'attenzione sulle dinamiche di inclusione e di utilizzo del cinema al museo nel corso del ventesimo secolo, al di là della pratica artistica. La studiosa iscrive il ragionamento sull'utilizzo del cinema nei musei della scienza e di storia naturale nel quadro di una riflessione sugli aspetti immersivi e interattivi della fruizione, di cui le teorie “classiche” della spettatorialità cinematografica sono a suo avviso inadeguate a rendere conto⁴⁸, e che prendono corpo in un insieme di luoghi di visione di cui fanno parte anche la cattedrale medievale, il panorama e gli schermi IMAX. Dedicando, a partire da questo ampio quadro, una parte significativa della propria riflessione al museo, Griffiths discute l'evoluzione nelle tecniche espositive di istituzioni come lo Science Museum di Londra, lo Smithsonian Institution di Washington e l'American Museum of Natural History di New York, soffermandosi sull'introduzione e sullo sfruttamento, in diversi momenti del ventesimo e ventunesimo secolo (gli anni Venti, gli anni Sessanta-Settanta e la contemporaneità), dei media automatici prima, elettronici e digitali poi. Uno degli aspetti a nostro avviso più validi del lavoro di Griffiths è la scelta di prendere in considerazione le forme dell'ingresso del cinema *nelle sale* dei musei, portando all'attenzione degli studiosi un insieme di pratiche

⁴⁸ Quasi paradossalmente, a nostro avviso uno dei limiti del pur fondamentale volume di Griffiths è proprio quello di non riuscire a mettere in evidenza la significatività del suo studio nel quadro delle teorie della spettatorialità cinematografica.

finora completamente trascurate. Tuttavia, se Griffiths si è concentrata soprattutto sui musei della scienza e di storia naturale, tra i primi e più ricettivi nei confronti di molte innovazioni nel *display* e nella comunicazione, essi non sono gli unici ad aver utilizzato il cinema nelle proprie sale. Considerare un diverso tipo di istituzione come i musei di storia implica necessariamente un insieme di conseguenze sulle forme del suo impiego e sul suo influsso sulle modalità di significazione.

Useful cinema e media archaeology

The cinema has many histories, only some of which belong to the movies.

Thomas Elsaesser⁴⁹

Nell'adottare la prospettiva che man mano andiamo delineando, la nostra indagine rivela la propria prossimità a quel *corpus* di ricerche che, in numero crescente negli ultimi anni, si sono concentrate sul cosiddetto "useful cinema", termine con cui viene designata la circolazione di un composito insieme di film (educativi, scientifici, industriali, ...) al di fuori del contesto dell'intrattenimento e di quello artistico, nel quadro delle attività e dei fini specifici di diverse istituzioni (tra cui scuole e musei, ma anche chiese e prigioni)⁵⁰. Indicazione metodologica fondamentale proveniente da questo ambito di studi è la consapevolezza della necessità di considerare la storia del cinema come un insieme di pratiche, discorsi e dispositivi che si intrecciano inscindibilmente con molteplici e differenti istituzioni e con i loro obiettivi e modi di funzionamento, che li influenzano e che ne sono a loro volta influenzati – nel presente come nel passato. Se infatti i cambiamenti introdotti

⁴⁹ THOMAS ELSAESSER, *Harun Farocki: Filmmaker, Artist, Media Theorist*, in ID. (a cura di), *Harun Farocki: Working on the Sight-Lines*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2004, pp. 11-40 (qui p. 12).

⁵⁰ Il termine "useful cinema" è utilizzato nel titolo del volume ACLAND, WASSON (a cura di), *Useful Cinema*, cit. La definizione (*Gebrauchsfilm* o "instrumentelle Filme") era stata già utilizzata in due numeri monografici della rivista "montage A/V" a cura di VINZENZ HEDIGER: vol. 14, n. 2 (2005) e vol. 15, n. 1 (2006). Sul tema ricordiamo inoltre, pur senza alcuna pretesa di esaustività, i volumi ORGERON, ORGERON, STREIBLE (a cura di), *Learning with the Lights Off*, cit.; VINZENZ HEDIGER, PATRICK VONDERAU (a cura di), *Films that Work: Industrial Film and the Productivity of Media*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2009 e, in una prospettiva più ampia, il numero della rivista "The Velvet Light Trap", *Useful Media: Industrial, Educational, Institutional*, n. 72 (2013). Il termine è qui preferito a "nontheatrical cinema", che si ritrova, tra gli altri, in un numero speciale a cura di ANKE MEBOLD, MARTINA ROEPKE, DAN STREIBLE della rivista "Film History", *Nontheatrical Film*, vol. 19, n. 4 (2007).

dall'avvento del digitale hanno, come già accennato, determinato una proliferazione dei luoghi e delle modalità di fruizione cinematografica, tale scenario ha inoltre contribuito a riportare l'attenzione sulle forme testuali (e sulle pratiche produttive, fruttive e sociali a esse connesse) che nel corso del ventesimo secolo si sono affiancate a quelle legate al dispositivo, a lungo identificato come "classico", della sala:

Film technologies – screens, projectors and cameras – were long ago integrated into a surprising range of spaces and situations, shaping the aesthetics as well as the display of and engagement with motion pictures. [...] Varied spaces, particular film types and hybrid technological forms together created a very different view to the forms and functions of what we call cinema⁵¹.

La particolarità della situazione contemporanea sollecita dunque a guardare in modo rinnovato al passato, individuandovi linee di indagine ancora inesplorate o permettendo di gettare nuovi sguardi su fenomeni già noti⁵². Come ha scritto Thomas Elsaesser, se anche prima dell'avvento delle tecnologie digitali e del profilarsi dell'attuale pervasività delle immagini in movimento era chiaro che esistessero (e fossero sempre esistite) forme "altre" di circolazione del film rispetto a quelle proprie dei contesti di intrattenimento, ciò che caratterizza le riflessioni contemporanee è l'inedita importanza a esse attribuita, che porta a considerarle a tutti gli effetti "storie del cinema parallele" o "parallattiche"⁵³. Tale approccio implica un ridimensionamento e una relativizzazione dei discorsi volti a enfatizzare la novità di quanto accade nello scenario contemporaneo sotto l'impulso della digitalizzazione. Quest'ultima non è infatti intesa come una rottura radicale sul piano tecnologico o

⁵¹ ACLAND, WASSON, *Introduction: Utility and Cinema*, in ID. (a cura di), *Useful Cinema*, cit., pp. 1-14 (qui p. 2).

⁵² Un approccio che nelle sue linee generali si ritrova in una vasta serie di contributi, tra cui si ricordano almeno: JOHN FULLERTON, ASTRID SÖDERBERGH-WIDDING, *Moving Images: From Edison to the Webcam*, Sydney, John Libbey & Company, 2000; LISA GITELMAN, GEOFFREY B. PINGREE (a cura di), *New Media, 1740-1915*, Cambridge (Mass.)-London, The MIT Press, 2003; *Always Already New: Media, History, And The Data Of Culture*, Cambridge (Mass.)-London, The MIT Press, 2006; ABRAHAM GEIL, LAUREN RABINOVITZ (a cura di), *Memory Bytes: History, Technology, and Digital Culture*, Durham-London, Duke University Press, 2004.

⁵³ Cfr. THOMAS ELSAESSER, *Early Film History and Multi-Media. An Archaeology of Possible Futures?*, in WENDY HUI KYONG CHUN, THOMAS KEENAN (a cura di), *New Media, Old Media: A History and Theory Reader*, London-New York, Routledge, 2006, pp. 13-25 (qui p. 20).

estetico, quanto piuttosto come la cartina di tornasole in grado di rendere visibili una serie di fenomeni già in atto ma finora trascurati. A fornire una limpida teorizzazione di questo snodo è di nuovo Thomas Elsaesser, secondo cui la reale portata della rottura introdotta dal digitale si collocherebbe sul piano epistemologico piuttosto che su quello tecnologico:

our idea—and maybe even our definition—of cinema has changed even without appealing to digitisation as a technology, which is nonetheless implicit as a powerful “perspective correction” and thus counts as an impulse in this retrospective re-writing of the past⁵⁴.

Questo tipo di prospettiva è sottesa anche alla nostra indagine, in cui la storia delle relazioni tra cinema e museo è affrontata a partire dalla consapevolezza di una serie di fenomeni e di interrogativi emersi con insistenza nello scenario contemporaneo, nella convinzione che essi possano suggerire una nuova prospettiva a partire da cui interrogare il passato, e portare alla nostra attenzione elementi finora trascurati.

Ciò non significa appiattare i termini della riflessione in una aporetica sovrapposizione del presente con il passato, né tantomeno postulare che essi siano legati da un percorso evolutivo lineare. Al contrario, questa ricerca fa propria l'indicazione metodologica, enunciata da Elsaesser nel contributo già citato ma più a monte riconducibile a una prospettiva foucaultiana⁵⁵, che invita a guardare ai fenomeni facendo emergere le continuità così come le rotture, «taking in the

⁵⁴ THOMAS ELSAESSER, *The New Film History as Media Archaeology*, in “Cinemas”, vol. 14, n. 2-3 (2004), pp. 75-117 (qui p. 86). Su questo tema, di Elsaesser si vedano anche *Archives and Archaeologies. The Place of Non-Fiction Film in Contemporary Media*, in HEDIGER, VONDERAU (a cura di), *Films that Work*, cit., pp. 19-34; ID., *Entre savoir et croire: le dispositif cinématographique après le cinéma*, cit.

⁵⁵ Com'è noto, chiarendo le basi filosofiche e metodologiche del suo approccio “archeologico”, Michel Foucault chiama in causa i concetti di «discontinuità, di rottura, di soglia, di limite, di serie, di trasformazione» (*L'archeologia del sapere*, cit., p. 29). Il problema della storia non è infatti più, secondo l'autore, quello di «sapere per quali strade abbiano potuto determinarsi le continuità, [...] ma quello della frattura e del limite, [...] quello delle trasformazioni che valgono come fondazione e rinnovamento delle fondazioni» (ivi, p. 8). La discontinuità diventa dunque per il discorso storico «l'elemento positivo che ne determina l'oggetto e ne convalida l'analisi» (ivi, p. 14).

discontinuities, the so-called dead-ends, and by taking seriously the possibility of the astonishing otherness of the past»⁵⁶. Per dirla di nuovo con le parole dello studioso:

only a presumption of discontinuity (in Foucault's terms, the positing of epistemic breaks) and of fragmentation (the rhetorical figure of the synecdoche or the pars pro toto) can give the present access to the past, which is always no more than a past (among many actual or possible ones), since for the archaeologist, the past can be present to the present with no more than its relics. [...] an archaeology respects the possible distance the past has from our present perspective, and even makes it the basis of its methodology⁵⁷.

Nell'accogliere come punto di partenza fondamentale il metodo messo a punto da Elsaesser, questa trattazione si apre inoltre a sollecitazioni provenienti dal più ampio orizzonte di quella che è stata recentemente definita *media archaeology*, un terreno di studi e una metodologia di ricerca più che una vera e propria disciplina⁵⁸, che sposa le proposte dello storico e teorico del cinema con una pluralità di altri spunti teorici per molti versi disparati ed eterogenei⁵⁹, tra cui occupa un ruolo privilegiato la rivendicazione di quello che Siegfried Zielinski ha definito un "deep time", una temporalità stratificata e non lineare dei media.

In definitiva, alla luce di queste posizioni, ciò che è importante ribadire è come la nostra non intenda porsi come una ricognizione storica lineare e in un certo senso "evolutiva" delle pratiche di inclusione del cinema e dell'immagine in movimento negli spazi museali. Come risulterà man mano evidente, il percorso che intendiamo tracciare è fatto di continuità e rotture più o meno radicali, caratterizzato

⁵⁶ ELSAESSER, *Early Film History and Multi-Media*, cit., p. 20.

⁵⁷ ID., *The New Film History as Media Archaeology*, pp. 103-104.

⁵⁸ Cfr. ERKKI HUHTAMO, JUSSI PARIKKA, *Introduction. An Archaeology of Media Archaeology*, in EAD., (a cura di), *Media Archaeology. Approaches, Applications, and Implications*, Berkeley-Los Angeles, University of California Press, 2011, pp. 1-21 (qui p. 2). Vivian Sobchack ha definito la *media archaeology* una "disciplina indisciplinata" in *Afterword. Media Archaeology and Re-presenting the Past*, in *ivi*, pp. 323-333 (qui p. 323). Fa il punto sulle varie tendenze della Media Archaeology anche Wanda Strauven in *Media Archaeology: Where Film History, Media Art, and New Media (Can) Meet*, in JULIA NOORDEGRAAF, COSETTA G. SABA, BARBARA LE MAÎTRE, VINZENZ HEDIGER (a cura di), *Preserving and Exhibiting Media Art: Challenges and Perspectives*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2013, pp. 59-79. Per un recente tentativo di elaborazione teorica della *media archaeology* si rimanda inoltre al volume di JUSSI PARIKKA, *What is Media Archaeology?*, Cambridge, Polity Press, 2012.

⁵⁹ Da Walter Benjamin a Michel Foucault passando per Aby Warburg e Wolfgang Ernst. Cfr. HUHTAMO, PARIKKA, *Introduction. An Archaeology of Media Archaeology*, cit.

dal ripresentarsi di pratiche del passato in contesti mutati (e che mutano sotto il loro influsso) e della convivenza di tendenze molteplici e divergenti nel medesimo scenario. Infine, se oggetto privilegiato della nostra ricerca sono il cinema e i media audiovisivi, in nessun caso essi possono essere considerati come isolati e indipendenti. Anche nel loro farsi man mano spazio nelle sale del museo essi si sono infatti sempre iscritti in un più composito ed eterogeneo ma al contempo coeso sistema mediale, che possiamo definire come «*Medienverbund*», inteso come « a network of competing, but also mutually interdependent and complementary media or media practices, focused on a specific location, a professional association, or even a national or state initiative»⁶⁰. È su questo sfondo, che pure a tratti rimarrà sotteso e meno esplicito, che devono essere comprese le pratiche e le problematiche che andremo a considerare.

2.3. Il discorso museologico tra continuità e rotture

Con una significativa “chiusura del cerchio”, un terreno estremamente fecondo per confrontarsi con la dialettica tra continuità e rotture si rivela essere proprio la riflessione museologica. Diversi contributi hanno mostrato come, nel corso dei decenni, almeno a partire dalla seconda metà del diciannovesimo secolo, i dibattiti curatoriali sembrano in molti casi ripetersi e tornare su se stessi e sulle medesime questioni. Lo ha più volte ribadito Alison Griffiths, uno dei cardini epistemologici del cui lavoro è che «to a large extent, very little has really changed in the world of museums since the heyday of nineteenth-century exhibition culture»⁶¹. Nella lettura di Griffiths, una delle dicotomie che con più frequenza ritorna (ripresentandosi anche oggi) nei dibattiti curatoriali è quella tra educazione e intrattenimento, e del ruolo che in questo quadro assumono i dispositivi mediali: da una parte la curiosità nei confronti delle tecnologie di volta in volta nuove e della loro capacità di attirare un pubblico più ampio, dall'altra il timore del venir meno del rigore scientifico dell'istituzione e degli allestimenti proposti. Una serie di questioni che secondo

⁶⁰ ELSAESSER, *Archives and Archaeologies*, cit., p. 22.

⁶¹ GRIFFITHS, *Shivers Down Your Spine*, cit., p. 161. Su questa ipotesi si basa inoltre interamente il suo precedente articolo *Media Technology and Museum Display: A Century of Accommodation and Conflict*, in DAVID THORBURN, HENRY JENKINS (a cura di), *Rethinking Media Change. The Aesthetics of Transition*, Cambridge (Mass.)-London, The MIT Press, 2003, pp. 375-389.

Griffiths propongono una vera e propria indicazione metodologica per affrontare le problematiche del presente: «As curators ponder the ontological status and pedagogical value of technology-dependent exhibits within the twenty-first-century museum, they might do well to consider what lessons can be learned from the enduring debates of the past»⁶².

Su una simile linea si è espressa, in modo ancora più provocatorio, e considerando un arco di tempo differente, Kathleen McLean, la quale, mettendo a confronto il primo numero della rivista “Curator” (1958)⁶³ con i dibattiti coevi alla stesura del suo articolo (2007), ha evidenziato una “sconcertante similitudine” tra le problematiche discusse nei due periodi⁶⁴. Tra i temi di cui McLean individua la ricorrenza c’è, di nuovo, l’opposizione intrattenimento/educazione, la tensione tra esposizioni basate sulla concretezza degli oggetti o su concetti più generali o astratti, o ancora la necessità per l’istituzione di preoccuparsi del benessere dei visitatori. Significativamente un’altra delle questioni che McLean individua ripresentarsi a tratti nella riflessione curatoriale è l’importanza delle diverse tecnologie mediali (in questo caso la televisione) nel mantenere il museo al passo con il proprio tempo⁶⁵, uno degli aspetti su cui ci soffermeremo a più riprese.

Tenendo sempre presente il differente quadro cronologico preso in considerazione dalle due studiose, possiamo osservare che, se la prospettiva di Griffiths mira a sottolineare lo spessore storico, spesso trascurato, di alcune questioni legate alle pratiche di utilizzo del cinema e dei nuovi media nel museo, la conclusione di McLean è decisamente più critica, e individua un mancato progresso nelle tecniche espositive dagli anni Sessanta a oggi, oltre all’incapacità dei professionisti del museo di cogliere le opportunità di rinnovamento delle istituzioni in scenari profondamente mutati:

⁶² Ivi, p. 384.

⁶³ McLean considera dunque un arco cronologico più circoscritto rispetto a quello preso in esame da Griffiths.

⁶⁴ Cfr. KATHLEEN MCLEAN, *Do Museum Exhibitions Have a Future?*, “Curator”, vol. 50, n. 1 (2007), pp. 109-121.

⁶⁵ Ivi, p. 112. Un aspetto che ritorna nei discorsi museologici contemporanei. Cfr. ad esempio JORDI PARDO, *Audiovisual Installations as a Strategy for the Modernisation of Heritage Presentation Spaces*, “Avicom-Cahiers d’etude”, n. 5 (1998), pp. 17-21.

Certainly, museums and their exhibitions have changed with the times to some extent, reflecting the changing values of the societies of which they are a part. [...] But despite these changes, opportunities, and new understandings, exhibition professionals still seem to be saying the same things colleagues were saying 50 years ago, while thinking they are new ideas. And we don't seem to be putting many of these ideas and theories into practice. [...] The fundamental changes in most museum exhibitions today seem to reside in the decibel levels of their marketing campaigns, claims of innovation, and ambient sound in the galleries. Most exhibition resources are put into expensive furniture, media, and graphics, and all are designed to last for the next 30 years, which, based on their high costs, will probably be a necessity⁶⁶.

Come intendere allora, in un'indagine che programmaticamente si estende sul lungo periodo, tale dialettica tra continuità e rotture? Innanzitutto postulando che esse non si giochino esclusivamente sul piano diacronico, ma vedano la convivenza e il convergere di spinte e tensioni contrastanti. In sostanza, ci muoveremo sempre su un doppio binario che implica da un lato la percezione di una continuità di un'ampia serie di questioni e problemi (che mette al riparo da facili entusiasmi e dall'idea che lo scenario contemporaneo ci metta di fronte una serie di fenomeni completamente inediti), dall'altro una più solida consapevolezza di quanto è effettivamente cambiato, di quanto ci spinge a ripensare determinati temi e concetti. Rimarrà dunque costantemente sullo sfondo il tentativo di capire se, al ripresentarsi di pratiche e dibattiti per alcuni versi già riscontrati nel passato, si possano individuare alla loro base le medesime spinte, oppure se essi debbano essere riletti a partire da differenti presupposti epistemologici e modelli di sapere.

2.4. Memoria, media, museo

La presentazione dell'impianto teorico e metodologico di questa tesi non sarebbe completa senza il riferimento a un ambito di studi, o meglio a un tema trasversale a una pluralità di settori disciplinari, che negli ultimi decenni è stato oggetto di un'esponentiale crescita di interesse: la questione della *memoria*. Poiché si tratta di un terreno vastissimo e che si dirama in una molteplicità di direzioni, intrecciando a

⁶⁶ MCLEAN, *Do Museum Exhibitions Have a Future?*, cit. pp. 118-119.

sua volta campi di studio ampi ed eterogenei, ci limitiamo qui a mettere in luce un ristretto nucleo di questioni, legate soprattutto alle intersezione tra *memory studies*, *media studies* e *museum studies*, rimandando ai vari passi della stesura per gli approfondimenti necessari.

È stato ormai ampiamente riconosciuto come la memoria sia diventata una categoria epistemologica sempre più attuale e cruciale nel corso del Novecento, quando l'avvento della modernità ha reso il tema più urgente e al contempo ha posto alcune condizioni specifiche per il suo declinarsi. Ci basterà qui sottolineare alcuni presupposti alla base di tali trasformazioni. Seguendo Paolo Jedlowski, possiamo individuare innanzitutto alcune ragioni di ordine tecnico, che determinarono «un'esteriorizzazione progressiva della memoria in memorie artificiali»⁶⁷, comportando «profonde trasformazioni nel senso del ricordare umano, e nel concetto stesso di memoria»⁶⁸. Se infatti la memoria ha per sua stessa natura la tendenza a esteriorizzarsi, depositandosi in oggetti esterni a noi, fu tra il secondo Ottocento e il primo Novecento che questi processi cominciarono a dispiegarsi con una sorta di ipertrofia di cui erano emblema le biblioteche e gli archivi, i quali diventarono depositari, sotto l'effetto della combinazione tra pratiche di scrittura, stampa e moderni procedimenti di archiviazione, di quella che Jedlowski definisce una *memoria eccessiva*, non incorporabile da nessuno nella sua interezza⁶⁹. Inoltre, continua Jedlowski, con una serie di spinte solo in parte contraddittorie, mentre la modernità andava elaborando in modo sempre più netto la radicale distinzione tra il passato e l'idea stessa di moderno in quanto continuo superamento dell'«antico», la memoria non si dava più nella *tradizione* ma in un *passato* che si conservava nei libri di storia e nei musei⁷⁰. Ma furono in primo luogo i mezzi di riproduzione tecnica come fonografo, fotografia e cinema, a costituire, come scrive Stephen Kern nel suo ormai classico studio, «preziosi argomenti a favore della persistenza del passato e della sua influenza sul presente»⁷¹. Come avremo ampiamente modo di sottolineare

⁶⁷ PAOLO JEDLOWSKI, *Memoria, mutamento sociale, modernità*, in ID., *Memoria, esperienza e modernità: memorie e società nel XX secolo*, Milano, Franco Angeli, 2002, pp. 65-91 (qui p. 66).

⁶⁸ *Ibidem*.

⁶⁹ *Ivi*, p. 86.

⁷⁰ *Ivi*, p. 66.

⁷¹ STEPHEN KERN, *The Culture of Time and Space 1880-1918*, Cambridge (Mass.), Harvard University Press, 1983, trad. it. *Il tempo e lo spazio: la percezione del mondo tra Otto e Novecento*, Bologna, Il Mulino, 1988, p. 55.

più avanti, nella loro apparente immediatezza, le registrazioni dei suoni e le immagini fotografiche e cinematografiche, sembravano allora offrire un accesso *diretto* a ciò che era stato, presentandolo – si riteneva – esattamente così come si era svolto. Sul piano teorico, furono le elaborazioni di pensatori e intellettuali come Henri Bergson⁷², Sigmund Freud⁷³, Aby Warburg⁷⁴ e Maurice Halbwachs⁷⁵ a gettare – secondo la periodizzazione proposta da Alice Cati – le basi *epistemologiche* delle problematiche connesse alla memoria⁷⁶. Un primo momento di elaborazione della questione cui seguì, sempre secondo Cati, una *svolta storicistica*, segnata dalle riflessioni di Theodor W. Adorno e Max Horkheimer⁷⁷, Pierre Nora⁷⁸ e Paul Ricœur⁷⁹, e caratterizzata da un’interrogazione sull’influsso delle lacerazioni e dei traumi della guerra e dell’Olocausto sulle dinamiche della memoria. Infine, è negli ultimi vent’anni che si è assistito da un lato a quello che è stato definito un vero e proprio “boom della memoria”⁸⁰, dall’altro all’istituzionalizzazione dello studio dei processi

⁷² Cfr. HENRI BERGSON, *Matière et mémoire. Essai sur la relation du corps à l’esprit* (1896), Paris, Presses universitaires de France, 1939, trad. it. *Materia e memoria*, Reggio Emilia, Città Armoniosa, 1983.

⁷³ Riferimenti alla memoria si trovano in diversi passi delle opere di Freud, tra cui si ricordano almeno *Zur Psychologie des Narzissmus*, “Jahrbuch der Psychoanalyse”, vol. 6 (1914), pp. 1-24, trad. it. *Introduzione al narcisismo*, in Id., *Opere 1912-1914. Totem e tabù e altri scritti*, vol. 7, Torino, Bollati Boringhieri 1975, pp. 443-472; *Zur Psychopathologie des Alltagslebens*, Wien, Internationaler Psychoanalytischer Verlag, 1924, trad. it. *Psicopatologia della vita quotidiana*, Torino, Bollati Boringhieri, 1988 (in particolare cap. 4, *Ricordi d’infanzia e di copertura*, pp. 57-65).

⁷⁴ Cfr. ABY WARBURG, *Der Bilderatlas Mnemosyne* (1929), a cura di Martin Warnke, Claudia Bing, Berlin, Akademie Verlag, 2000, trad. it. *Mnemosyne. L’Atlante delle immagini*, Torino, Aragno, 2002. Su Warburg si rimanda a *infra*, nota 479.

⁷⁵ A Maurice Halbwachs si deve il fondamentale concetto di “memoria collettiva”, che apre a considerare il modo in cui le memorie dei singoli sono messe in forma e attivate dal più ampio contesto socio-culturale. Cfr. MAURICE HALBWACHS, *La Mémoire collective*, Paris, Presses Universitaires de France, 1968, trad. it. *La memoria collettiva*, Milano, Unicopli, 1987.

⁷⁶ Ci rifacciamo qui alla periodizzazione delineata da Alice Cati, particolarmente coerente con la nostra prospettiva poiché attenta non solo ai nessi teorici tra *memory studies* e *media studies*, ma anche alle varie declinazioni delle relazioni tra immagine e memoria. Cfr. ALICE CATI, *Immagini della memoria. Teorie e pratiche del ricordo tra testimonianza, genealogia, documentari*, Milano-Udine, Mimesis, 2013, pp. 31-46. A tale volume si rimanda inoltre per una più ricca bibliografia e per una sintetica ma efficace trattazione degli snodi principali del pensiero di ciascuno degli autori menzionati in relazione al tema della memoria.

⁷⁷ Cfr. THEODORE W. ADORNO, MAX HORKHEIMER, *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*, Amsterdam, Querido, 1947, trad. it. *Dialettica dell’Illuminismo*, Torino, Einaudi, 1980.

⁷⁸ Cfr. l’imponente raccolta, imprescindibile per qualsiasi interrogazione sulla memoria: PIERRE NORA (a cura di), *Les Lieux de mémoire*, Paris, Gallimard, 1984-1997 (4 voll.).

⁷⁹ Cfr. PAUL RICŒUR, *La Mémoire, l’histoire, l’oubli*, Paris, Éditions du Seuil, 2000, trad. it. *La memoria, la storia, l’oblio*, Milano, Raffaello Cortina, 2003.

⁸⁰ Cfr. JAY WINTER, *The Generation of Memory: Reflections on the Memory Boom in Contemporary Historical Studies*, “Bulletin of the German Historical Institute”, n. 27 (2000), pp. 69-92.

che la caratterizzano nei cosiddetti *memory studies*⁸¹. Nell'impossibilità di soffermarsi estesamente su tali aspetti, vale almeno la pena di citare le spinte che Joanne Garde-Hansen, nel suo studio sui media e la memoria, ha individuato alla base dei fenomeni che caratterizzano lo scenario contemporaneo:

la problematizzazione e la revisione di versioni ufficiali attraverso fonti indipendenti; una rivisitazione della storia attraverso lo studio del complesso rapporto tra culture dominanti e culture subalterne, con il conseguente recupero di memorie represses e ignorate; l'istituzione di nuovi archivi, all'interno dei quali conservare documenti pubblici e privati; una rinnovata attenzione verso la ricerca genealogica, con la raccolta di testimonianze orali relative alle storie di vita di famiglie e singoli individui; l'espansione dei musei e l'impiego di tecnologie digitali per la preservazione di patrimoni materiali e immateriali; il bisogno di fissare nuovi riti di commemorazione, oltre a quelli tradizionali della memoria sociale (monumenti, statue, festività ecc.); una sempre maggiore sensibilizzazione verso la dimensione affettiva ed emozionale, con una conseguente apertura verso l'esperienza del trauma, del lutto, della sofferenza, nonché della riconciliazione e della apologia; lo sviluppo di investimento nelle biotecnologie, capaci di rendere visibile il funzionamento delle sinapsi mnestiche dentro il cervello umano. Infine, non si può trascurare come tutte queste cause vadano a iscriversi e immettersi [...] nel flusso di espansione del quale si sono resi protagonisti i media e i loro apparati tecnologici di produzione e ricezione (cinema, televisione, radio, web, carta stampata, fotografia, nuovi media)⁸².

⁸¹ Nell'impossibilità di stilare un elenco completo degli studi in materia, si rimanda almeno ad alcuni volumi fondamentali e a raccolte antologiche che provano a fare il punto su questi temi: MIEKE BAL, JONATHAN CREWE, LEO SPITZER (a cura di), *Acts of Memory. Cultural Recall in the Present*, Hanover-London, University Press of New England, 1999; BARBARA MISZTAL, *Theories of Social Remembering*, Maidenhead, Open University Press, 2003; SUSANNAH RADSTONE, KATHARINE HODGKIN (a cura di) *Regimes of Memory*, London, Routledge, 2003 (pubblicato successivamente con il titolo *Memory Cultures: Memory, Subjectivity and Recognition*, Piscataway-NJ, Transaction Books, 2005); ELENA AGAZZI, VITA FORTUNATI (a cura di), *Memoria e saperi: percorsi transdisciplinari*, Roma, Meltemi, 2007; MICHAEL ROSSINGTON, ANNE WHITEHEAD (a cura di) *Theories of Memory: A Reader*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2007; JOSÉ VAN DIJCK, *Mediated Memories in the Digital Age*, Stanford, Stanford University Press, 2007; ASTRID ERLI, ANSGAR NÜNNING (a cura di), *Gedächtniskonzepte der Literaturwissenschaft. Theoretische Grundlegung und Anwendungsperspektiven*, Berlin, Walter de Gruyter, 2008.

⁸² Ci è sembrato qui opportuno, per ragioni di chiarezza, citare l'efficace e pressoché letterale traduzione riportata in CATI, *Immagini della memoria*, cit., pp. 31-32. Il testo originale è in JOANNE GARDE-HANSEN, *Media and Memory*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2011, pp. 13-14.

Non si tratta di un elenco fine a se stesso: nei vari capitoli di questa ricerca mostreremo infatti come molti di questi snodi siano imprescindibili per comprendere più a fondo le dinamiche di rappresentazione della memoria nel contesto museale in epoca contemporanea e il modo in cui esse si relazionano con i dispositivi mediali e più specificamente cinematografici. Non solo emergerà come – per riprendere l’ultimo dei punti sopra elencati – la memoria culturale sia ormai difficilmente separabile dalla memoria mediale o mediatica⁸³ (Cati parla di «contagio mediale»⁸⁴), ma anche, per esempio, l’intrecciarsi della pratica di raccolta di testimonianze orali familiari o personali con il crescente fenomeno della musealizzazione del patrimonio immateriale, e ancora con la diffusa tendenza dei media e delle istituzioni culturali a far leva su una dimensione emozionale ed empatica.

Alle considerazioni che svilupperemo nei prossimi capitoli rimarrà dunque sottesa la consapevolezza di tali problematiche, oltre che dell’ampio insieme di studi che si incarica di indagarle. Nel riflettere su come i paradigmi museologici di conservazione e trasmissione della memoria si siano concretizzati, nel corso del Novecento e nei primi anni Duemila, negli allestimenti espositivi che hanno a diverso titolo fatto ricorso alle immagini filmiche e in movimento, metteremo in evidenza come museo e cinema si rivelino strettamente intrecciati e a tratti interdipendenti nel momento in cui si vedono investiti del compito di dare corpo alle narrative del passato. Del resto lo stretto legame tra museo e cinema in relazione alle pratiche della memoria si dà non solo quando i due dispositivi si trovano fisicamente a sovrapporsi e ibridarsi, ma anche a un livello più intrinseco, che ha a che fare con il loro ruolo di veicoli di trasmissione – di *mediazione*⁸⁵ – della memoria. Recentemente Andrea Minuz ha

⁸³ La convergenza tra *memory studies* e *media studies*, ha preso ad esempio corpo nello studio della cosiddetta «Media Memory»: «the systematic exploration of collective pasts that are narrated by the media, through the use of the media, and about the media. [...] This multidimensional field of inquiry studies how the media operate as memory agents (What kinds of versions of the past are shaped by different media? What is the ‘division of labor’ between local and global media or between commercial and public media?); the cultures in which these processes take place (Media Memory as an indicator for sociological and political changes); and the interrelations between the media and other realms of social activity (such as the economy and politics)». MOTTI NEIGER, OREN MEYERS, EYAL ZANDBERG (a cura di), *On Media Memory: Editors’ Introduction*, in ID., *On Media Memory. Collective Memory in a New Media Age*, Houndmills, Palgrave Macmillan, 2011, pp. 1-24 (qui pp. 1-2).

⁸⁴ CATI, *Immagini della memoria*, cit., p. 43.

⁸⁵ Sulla concezione del museo come *medium*, cfr. ROGER SILVERSTONE, *The Medium is the Museum; on Objects and Logics in Times and Spaces*, in ROGER MILES, LAURA ZAVALA (a cura di), *Towards the Museum of the Future: New European Perspectives*, London, Routledge, 1994, trad. it. *Il medium è il*

sviluppato, seppur brevemente, l'ipotesi che «tanto il cinema che i musei, per la rilevante posizione che entrambi occupano nel cosiddetto passato pubblico, definiscano un orizzonte decisivo per pensare l'intreccio tra pratiche narrative e pratiche della memoria. [...] Il fatto che attraverso la convocazione di oggetti e reperti nel caso del museo e di documenti visivi o testimonianze nel caso del film» – ma si tratta di una distinzione che si rivelerà del tutto relativa – «entrambi rielaborano la nostra conoscenza del passato in una chiave *affettiva*, oltre che storica. È a partire da queste tracce che essi propongono l'esperienza di un *ritorno dell'assente* nelle forme di un nuovo riconoscimento del passato e dell'identificazione con vicende personali»⁸⁶.

Nel corso dei prossimi capitoli emergerà dunque come le forme e le modalità dell'intreccio tra i dispositivi cinematografico ed espositivo costituiscano un luogo privilegiato per indagare le articolazioni della memoria, nei suoi molteplici livelli: la memoria delle collettività e dei singoli individui, la memoria pubblica ma anche le memorie represses o occultate o ancora, in senso più ampio, la memoria del medium stesso.

museo, in JOHN DURANT (a cura di), *Scienza in pubblico: musei e divulgazione del sapere*, Bologna, CLUEB, 1998, pp. 57-80.

⁸⁶ ANDREA MINUZ, *La shoah e la cultura visuale: cinema, memoria, spazio pubblico*, Roma, Bulzoni, 2010, pp. 46-48.

PARTE I. Il cinema al museo nei primi decenni del '900: la memoria del passato e la pratica educativa moderna

1. Cinema e museo: luoghi della memoria

1.1. “Un testimone oculare veridico e infallibile”: cinema, museo e conservazione della memoria

Il museo [...] è dopotutto un'istituzione anomala e scomoda, resa necessaria solo dalla rarità e dalla vulnerabilità di opere che appartengono ad altri contesti.

Nelson Goodman⁸⁷

In un noto saggio pubblicato nel 1938, il critico, storico dell'architettura e urbanista Lewis Mumford proclamava la morte del monumento, la cui origine non dipendeva a suo avviso da impulsi vitali, «ma dalla morte: dal desiderio di murare la vita, di escludere l'azione del tempo, di abolire la corruzione dei processi biologici [...] con un procedimento di mummificazione architettonica»⁸⁸. Non solo il monumento era un elemento architettonico irrimediabilmente appartenente al passato, incapace di mantenere viva qualsiasi forma di memoria e di metterla in relazione con il presente, ma esso impediva, secondo Mumford, il libero sviluppo di una nuova vita nello stesso luogo. Così, in una società come quella moderna, orientata a un incessante processo di rinnovamento, il monumento finiva per essere una contraddizione in termini. La città moderna doveva infatti essere un ambiente dinamico, in costante trasformazione, pronta ad adattarsi alle innovazioni industriali e culturali, a lasciare spazio a nuove condizioni di vita. Ma perché la città potesse adeguatamente operare in questo modo, la funzione memoriale doveva essere delegata a dei luoghi appositamente destinati ad assumerla su di sé, i musei:

⁸⁷ NELSON GOODMAN, *Art in Action*, in *Of Mind and Other Matters*, Cambridge (MA), Harvard University Press, 1984, trad. it. *Arte in teoria arte in azione*, Milano, et al. edizioni, 2010, p. 97.

⁸⁸ LEWIS MUMFORD, *The Death of the Monument*, in ID., *The Culture of Cities*, San Diego-NY-London, Harcourt Brace & Co., 1938, trad. it. *Trasformazione del monumento*, in *La cultura delle città*, Torino, Edizioni di Comunità (1953), 1999, pp. 436-439 (qui p. 437), traduzione modificata. Su Mumford si veda almeno FRANCESCO VENTURA (a cura di), *Alle radici della città contemporanea: il pensiero di Lewis Mumford*, Milano, Città Studi, 1997.

Il significato stesso del museo di arte e storia sociale consiste appunto nella sua capacità a separare i documenti della vita dalla cultura di cui originariamente si nutrono. Riservando la funzione conservatrice al museo noi liberiamo spazio nel resto della città per le nuove destinazioni dei vivi. [...] Il museo ci dà il mezzo di affrontare il passato, di avere significativi contatti con altri periodi e altri sistemi di vita, senza ridurre le nostre attività agli schemi creati dal passato⁸⁹.

Il museo era dunque secondo Mumford funzionale al pieno sviluppo della società moderna proprio in quanto si poneva come luogo circoscritto e ben delimitato dove poter conservare le vestigia del passato senza sentirsi appesantiti da esse. Purché, precisava l'autore, il museo non ambisse a conservare indiscriminatamente ogni cosa, in un'inappagabile tensione all'onnicomprendività che non avrebbe fatto altro che renderlo ipertrofico: al contrario, esso doveva esercitare una conservazione *selettiva* del passato. Insieme al museo, continuava Mumford, a "fare spazio" al continuo rinnovarsi della vita contribuivano anche i mezzi di riproduzione meccanica, che conservavano la memoria del passato senza che essa diventasse ingombrante al punto da soffocare la contemporaneità: «Ciò che non può essere tenuto in vita nella sua forma materiale noi possiamo misurarlo, fotografarlo, cinematografarlo, inciderlo su dischi, riassumerlo in libri e documenti»⁹⁰. Questo processo permetteva di selezionare le cose da conservare «quando la vita è ancora presente»⁹¹, e di preservare non un vuoto involucro di ciò che era stato (come appunto il monumento) ma una «conoscenza operante»⁹², che avrebbe permesso al passato di rivivere e comunicare con il presente.

Se dunque il museo diventava l'istituzione per eccellenza deputata alla conservazione della memoria, giocando in questo modo un ruolo cruciale nel quadro della società moderna, il cinema apportava secondo Mumford un contributo fondamentale nello svolgimento di questo compito. In un volume di pochi anni prima

⁸⁹ MUMFORD, *La missione del museo*, in *La cultura delle città*, cit., pp. 448-450 (qui p. 448).

⁹⁰ Ivi, p. 449. Una breve discussione di questo passo è anche in GIULIANA BRUNO, *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film*, New York, Verso, 2002, trad. it. *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*, Milano, Bruno Mondadori, 2006, p. 308.

⁹¹ MUMFORD, *La missione del museo*, cit., p. 449.

⁹² *Ibidem*.

rispetto a quello citato, *Tecnica e cultura*⁹³, Mumford aveva già parlato del valore memoriale del cinema, a suo avviso più incisivo di quello della fotografia, in virtù della sua capacità di catturare il flusso delle cose:

In un mondo di flusso e mutamento, la macchina fotografica fornisce un mezzo per combattere il normale processo di deterioramento e di decadenza, non attraverso una restaurazione o una “riproduzione”, ma conservando in forme convenienti le tenui immagini degli uomini, delle località, degli edifici, dei paesaggi, fungendo così come estensione della memoria collettiva. Il cinema, portando attraverso il tempo una successione di immagini, allarga il campo della visione fotografica, trasformandone essenzialmente la funzione in quanto pone in evidenza il lento movimento della crescita di un organismo, rallenta la rapidità di un salto e tiene continuamente a fuoco eventi che diversamente non potrebbero rimanere nella coscienza con la stessa intensità e fissità. [...] Il corso del tempo non dovrà più essere rappresentato con il ticchettio meccanico dell’orologio; il suo equivalente (Bergson intuì subito questa immagine) erano i rotoli delle pellicole cinematografiche⁹⁴.

Il cinema e gli altri mezzi di riproduzione meccanica giocavano quindi secondo Mumford un ruolo cruciale nei processi di conservazione della memoria e nella gestione del patrimonio sociale. Infatti, grazie a essi, non c’era più bisogno di conservare vasti cumuli di materiali per mantenere il contatto con il passato: supporto della memoria non erano più gli imponenti monumenti, ma i meno ingombranti fogli

⁹³ LEWIS MUMFORD, *Technics and Civilization*, New York, Harcourt, Brace and Co., 1934, trad. it. *Tecnica e cultura*, Milano, Il Saggiatore, 1961.

⁹⁴ Ivi, pp. 265-266, traduzione modificata. In *L’evoluzione creatrice* Henri Bergson aveva spiegato il funzionamento della memoria umana attraverso un paragone con il cinematografo, riassumendo tale ipotesi nella celebre affermazione per cui «il meccanismo della nostra conoscenza abituale è di natura cinematografica». Bergson sosteneva che l’intelligenza trasformasse il dispiegarsi degli eventi in una serie di “istantanee”, che cercava poi di mettere in movimento ponendole in successione (esattamente come lo scorrere dei fotogrammi sulla pellicola), ma perdendo irrimediabilmente l’intrinseca continuità del fluire della vita. Cfr. HENRI BERGSON, *L’evoluzione creatrice* (1907), Paris, Presses Universitaires de France, 1941, trad. it. *L’evoluzione creatrice*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2002 (in particolare cap. IV, *Il meccanismo cinematografico del pensiero e l’illusione meccanicista*, pp. 223-300). Sul tema si veda almeno BELLINI MANUELE, *I profili dell’immagine. L’estetica della percezione in Henri Bergson: dalla metafisica al cinema*, Milano-Udine, Mimesis, 2003. Com’è noto, le teorie di Bergson sulla natura del movimento sono state riprese nei lavori sul cinema di GILLES DELEUZE: *L’Image-mouvement. Cinéma 1*, Paris, Éditions de Minuit, 1983, trad. it. *Cinema 1. L’immagine-movimento*, Milano, Ubulibri, 1984 e *L’Image-temps. Cinéma 2*, Paris, Les Editions de Minuit, 1985, trad. it. *Cinema 2. L’immagine-tempo*, Milano, Ubulibri, 1989.

di carta, i dischi di metallo e le bobine cinematografiche⁹⁵. Questi ultimi erano gli ideali «alleati del Museo», poiché

diedero alla civiltà moderna un senso diretto del passato e una percezione più accurata delle sue memorie di quanto, con ogni probabilità, ogni altra civilizzazione abbia mai avuto. Non solo rendevano il passato più immediato: essi diedero maggior senso storico al presente restringendo il lasso di tempo tra lo svolgersi degli avvenimenti e la loro registrazione. Per la prima volta è possibile trovarsi faccia a faccia con i ritratti parlanti dei morti e rivivere nella loro immediatezza scene e azioni dimenticate⁹⁶.

In conclusione, per Mumford il cinema e i mezzi di riproduzione meccanica permettevano «una nuova forma di immortalità», suggerendo l'esistenza di «un nuovo rapporto tra l'atto e la sua testimonianza, tra il movimento della vita e la loro annotazione collettiva»⁹⁷. Mumford tracciava quindi una linea che univa a doppio filo museo, cinema e memoria, individuando nel terzo termine il nesso connettivo tra i primi due. Nonostante per molti versi le riflessioni dello studioso americano non

⁹⁵ Si tratta a dire il vero di un aspetto non così scontato, e il problema della conservazione delle pellicole cinematografiche era (e resta) molto più complesso di quanto appaia nel discorso di Mumford. Si pensi che già nel 1896 Robert Paul, pioniere del cinema inglese, propose al British Museum di accogliere tra le sue collezioni alcuni dei suoi film, con lo scopo di preservarli per le future generazioni. Un'ipotesi che non si concretizzò (se non temporaneamente e per un solo film) per diverse ragioni, tra cui, come emerge dalla ricostruzione di Stephen Bottomore, da una parte il pericolo connesso all'inflammabilità delle pellicole, dall'altra la prossimità del cinema ai contesti di intrattenimento piuttosto che alla cultura "alta" (Cfr. STEPHEN BOTTOMORE, "The Collection of Rubbish." *Animatographs, Archives and Arguments: London, 1896-97*, "Film History", vol. 7, n. 3 (1995), pp. 291-279). Altri aspetti della questione emergono prendendo in considerazione i discorsi in ambito museologico. Infatti, a diverse riprese, e fino a più di dieci anni dopo i primi contatti di Paul con il British Museum, la questione tornò a essere dibattuta sul "Museums Journal", con un'insistenza solo apparentemente curiosa per una questione ormai risolta. Da una parte, seppure si affacciava man mano la consapevolezza della necessità di preservare i film, rimaneva spinoso il problema della loro pericolosità: «There can be no question that the preservation of film of permanent value and their exhibition to the future generations would be a clear national asset. The trustees of the British Museum were, it is understood, approached some time ago with a view to the formation of a national film storehouse. Unfortunately, the high inflammable nature of the film material renders such a scheme impracticable». Cfr. *Kinema Films for Posterity*, "Museums Journal", vol. 14, n. 10 (1915), pp. 336-337 (qui p. 336). Dall'altra parte, si poneva il problema della difficile conservazione dei film, che li ritenevano effimeri e poco duraturi, e dunque poco adatti a inserirsi nel quadro di un'istituzione votata a conservare la memoria attraverso i secoli, per quanto anche in questo caso cominciarono a emergere i primi dubbi e aperture: «the other [difficulty] was the fact that the life of cinematograph film is limited to a few years. We are quite unaware whether there has been any improvement as regards permanency in the material of which the film are made. If there has been, we should be glad to be informed». *Cinematograph Films in Museums*, "Museums Journal", vol. 23, n. 6 (1923), pp. 114-115 (qui p. 115).

⁹⁶ MUMFORD, *Tecnica e cultura*, cit., p. 269, traduzione modificata.

⁹⁷ *Ibidem*, traduzione modificata.

fossero del tutto inedite, esse costituiscono a nostro avviso un punto di partenza privilegiato per addentrarci nell'esplorazione di quel più ampio tessuto discorsivo che rivendicava la capacità del cinema di porsi come efficace (e *veritiero*) strumento di conservazione della memoria, e in questa funzione individuava il suo stretto legame con il museo.

Torniamo dunque su alcuni snodi del ragionamento di Mumford. Innanzitutto il medium cinematografico era per lo storico dell'architettura un valido supporto per custodire le vestigia del passato. Ci troviamo qui in un ambito discorsivo estremamente vasto, le cui radici affondano alle origini stesse del cinema. Se facciamo un passo indietro ci accorgiamo infatti che uno degli aspetti delle "immagini animate" che più impressionò i primi commentatori era proprio il fatto che *per la prima volta* esse rendevano possibile catturare e riprodurre la realtà *nel suo svolgersi*. Del resto, com'è ampiamente noto, già la fotografia era stata considerata – lo abbiamo visto anche nel passo di Mumford citato – come una traccia del reale, in virtù della stessa natura tecnica del mezzo: poiché l'immagine fotografica è frutto dell'impressione dell'impronta luminosa degli oggetti sulla pellicola, si pensava, essa rimane "folgorata dalla realtà"⁹⁸, instaurando una relazione di unicità tra segno e referente che la caratterizza come un "analogo" oggettivo del mondo reale⁹⁹. In continuità con questo insieme di discorsi, il cinema, che condivideva con la fotografia la natura analogica, veniva inteso come ancora più perfetto strumento per la registrazione della realtà in virtù della sua capacità di trattenere e riprodurre il movimento (e dunque il tempo)¹⁰⁰. Emblematica in questo senso è la riflessione del

⁹⁸ «L'osservatore sente il bisogno irresistibile di cercare nell'immagine quella scintilla magari minima di caso, di *hic et nunc*, con cui la realtà ha folgorato il carattere dell'immagine». WALTER BENJAMIN, *Die kleine Geschichte der Photographie* (1931), trad. it. *Piccola storia della fotografia*, in ID., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi, 2000 (1966), pp. 57-78.

⁹⁹ Per una panoramica della questione del realismo in fotografia, cfr. PHILIPPE DUBOIS, *L'Acte photographique*, Paris-Bruxelles, Nathan-Labor, 1983, trad. it. *L'atto fotografico*, Urbino, Quattroventi, 1996 (in particolare Cap. I, *Dalla verosimiglianza all'indice*, pp. 25-57). Nell'impossibilità di esaurire la vasta bibliografia in merito si rimanda inoltre almeno a ROLAND BARTHES, *La Chambre claire. Note sur la photographie*, Paris, Gallimard, 1980, trad. it. *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, Einaudi, Torino, 1980.

¹⁰⁰ Com'è noto, la concezione documentaria dell'immagine filmica si riaffacciò nel secondo dopoguerra con André Bazin e il "complesso della mummia" da lui teorizzato, secondo cui il cinema avrebbe risposto all'esigenza dell'uomo di «salvare l'essere mediante l'apparenza», andando a porsi come compimento nel tempo dell'oggettività fotografica e strumento di conservazione di ciò che era destinato a perire, di difesa e vittoria sul tempo e sulla morte. Cfr. ANDRÉ BAZIN, *Ontologie de l'image photographique* (1945), in ID., *Qu'est-ce que le cinéma?*, Paris, Cerf, 1981, trad. it. *Ontologia dell'immagine fotografica*, in *Che cosa è il cinema*, Milano, Garzanti, 1999, pp. 3-10. Al di là di un

polacco Boleslaw Matuszewski, fotografo e operatore cinematografico dei fratelli Lumière¹⁰¹, che già nel 1898 riconobbe nel cinema un potentissimo mezzo per la conservazione della memoria storica. Si tratta di uno scritto ben noto, ma su cui non è inutile, nel quadro del nostro discorso, soffermarsi nuovamente. Nel suo pamphlet *Une Nouvelle Source de l'histoire (Création d'un dépôt de cinématographie historique)*, pubblicato a Parigi, Matuszewski si schierava senza esitazioni dalla parte di una cinematografia dotata di uno scopo scientifico e divulgativo, intesa come strumento di informazione ed educazione. Quest'ultima si dimostrava secondo l'autore ancora più efficace della fotografia nel restituire la storia *colta sul vivo*, catturata su pellicola e pronta a rianimarsi alla semplice accensione dell'apparecchio di proiezione. In un contesto permeato a fondo da una "retorica fotografica dell'oggettività"¹⁰², la possibilità del cinema di riprodurre il movimento ne garantiva secondo l'operatore polacco un'adesione alla realtà ancora maggiore¹⁰³. E non era in alcun modo percepita come una contraddizione la frammentazione della temporalità cinematografica nell'immobile molteplicità dei fotogrammi. Anzi, la pluralità di unità discrete che vanno a comporre il movimento era per Matuszewski garanzia di veridicità dell'immagine filmica, poiché sarebbe stato a suo avviso impossibile (affermazione che rivela oggi tutta la sua ingenuità) ritoccare le centinaia di fotogrammi che costituiscono un rullo, come era invece pratica corrente nel caso delle fotografie¹⁰⁴.

ingenuo realismo, lo spessore delle riflessioni di Bazin è stato ripensato nel quadro della fenomenologia di Maurice Merleau-Ponty da PIETRO MONTANI, *L'immaginazione narrativa. Il racconto del cinema oltre i confini dello spazio letterario*, Milano, Guerrini, 1999, pp. 71-79 e ROBERTO DE GATEANO, *Ontologia del visibile cinematografico*, in ID., *Il visibile cinematografico*, Roma, Bulzoni, 2002, pp. 83-99. Per una lettura della teoria di Bazin come "tassidermia", cfr. FRANCESCO ZUCCONI, *La sopravvivenza delle immagini nel cinema. Archivio, montaggio, intermedialità*, Milano-Udine, Mimesis, 2013, pp. 104-107. Sulle teorie del realismo cinematografico nel secondo dopoguerra si rimanda a FRANCESCO CASETTI, *Teorie del cinema 1945-1990*, Milano, Bompiani, 1993, pp. 23-45.

¹⁰¹ Sulla biografia di Matuszewski, cfr. MAGDALENA MAZARAKI, *Boleslaw Matuszewski: photographe et opérateur de cinéma*, "1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze", n. 44 (2004), pp. 47-65 e GIOVANNI GRAZZINI, *La memoria negli occhi. Boleslaw Matuszewski: un pioniere del cinema*, Roma, Carocci, 1999, pp. 9-59.

¹⁰² Cfr. LUCE LEBART, *Archiver les photographies fixes et animées: Matuszewski et l' "internationale documentaire"*, in MAGDALENA MAZARAKI (a cura di), *Boleslas Matuszewski/Écrits cinématographiques*, Paris, Cinémathèque française-AFRHC, 2006, pp. 47-66.

¹⁰³ Cfr. MAGDALENA MAZARAKI, *Boleslas Matuszewski: de la restitution du passé à la construction de l'avenir*, in ID. (a cura di), *Boleslas Matuszewski*, cit., pp. 30-33.

¹⁰⁴ Lo stesso argomento che si ritroverà anni dopo, nel luglio 1911, in un articolo di Morgan Fredy intitolato *Les Archives cinématographiques*, in cui l'autore scriveva che, se una singola fotografia

A partire dalla convinzione della supposta trasparenza della rappresentazione filmica e della sua totale adesione al reale¹⁰⁵, l'operatore polacco sosteneva che la cinematografia avesse «un carattere d'autenticità, di esattezza, di precisione che è solo suo. *Essa è per eccellenza il testimone oculare veridico e infallibile*»¹⁰⁶. Dunque non solo il cinema dava la possibilità di catturare la storia nel suo svolgersi, ma garantiva l'oggettività del resoconto fornito¹⁰⁷. Essa permetteva, secondo Matuszewski, di «controllare la tradizione orale», con una prospettiva che vedremo in qualche modo ribaltata, nella seconda parte della trattazione, nel quadro delle forme di utilizzo dell'immagine cinematografica negli allestimenti museali contemporanei. Per di più, con una incondizionata fiducia nel mezzo, l'autore riteneva che la macchina da presa avesse la capacità di registrare, e dunque restituire in modo oggettivo, anche ciò che sfuggiva all'occhio umano¹⁰⁸. Si delinea qui un discorso, molto più complesso e problematico di quanto sia possibile rendere conto in questa sede, sulla possibilità del cinema di costituire una fonte per lo studio della storia¹⁰⁹.

poteva essere facilmente ritoccata, «who would dare undertake the retouching of 1200 frames that make up a film?». Cit. in STEPHEN BOTTOMORE, *"The Sparkling Surface of the Sea of History" - Notes on the Origins of Film Preservation*, in ROGER SMITHER, CATHERINE A. SUROWIEC (a cura di), *This Film is Dangerous: A Celebration of Nitrate Film*, Bruxelles, FIAF, 2002, pp. 86-97 (qui p. 87).

¹⁰⁵ Cfr. BARBARA GRESPI, *Lo specchio e l'impronta: i ricordi dell'immagine analogica*, in ID., LUISELLA FARINOTTI (a cura di), *Memoria e immagini*, numero speciale di "Locus solus", n. 7 (2009), pp. 1-21.

¹⁰⁶ BOLESLAS MATUSZEWSKI, *Une Nouvelle Source de l'histoire (Création d'un dépôt de cinématographie historique)*, Paris, 1989, trad. it. *Una nuova fonte della storia (Creazione di un deposito di cinematografia storia)*, in GRAZZINI, *La memoria negli occhi*, cit., pp. 63-68 (qui p. 66) (corsivo mio).

¹⁰⁷ Già nel 1894 W. K.-L. Dickson (co-inventore del Kinetoscope, e poi del Mutoscope) scriveva: «Instead of dry and misleading accounts, tinged with the exaggerations of the chroniclers' minds, our archives will be enriched by the vitalized pictures of great national scenes, instinct with all the glowing personalities which characterize them». Cit. in BOTTOMORE, *"The Sparkling Surface of the Sea of History"*, cit., p. 86.

¹⁰⁸ Secondo una concezione che si sarebbe riaffacciata, in un altro contesto e in altre forme, nelle riflessioni di una serie di teorici che tra gli anni Venti e Trenta del Novecento avrebbero insistito sul potere epistemologico dell'immagine cinematografica, da Walter Benjamin a Dziga Vertov. Si veda in proposito FRANCESCO CASETTI, *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Milano, Bompiani, 2005.

¹⁰⁹ Nella vastissima bibliografia in merito, si vedano almeno MARC FERRO, *Cinéma et histoire. Le cinéma agent et source de l'histoire*, Paris, Denoel-Gonthier, 1977, trad. it. *Cinema e storia: linee per una ricerca*, Milano, Feltrinelli, 1980; GIOVANNI DE LUNA, *L'occhio e l'orecchio dello storico: le fonti audiovisive nella ricerca e nella didattica della storia*, Firenze, La nuova Italia, 1993; ANTOINE DE BAECQUE, CHRISTIAN DELAGE (a cura di), *De l'histoire au cinéma*, Bruxelles, Éditions Complexe, 1998; ANTOINE DE BAECQUE, *L'Histoire-caméra*, Paris, Gallimard, 2008; PIERRE SORLIN, *Ombre passeggere. Cinema e storia*, Venezia, Marsilio, 2013. Sui rapporti tra cinema, storia e memoria si vedano inoltre almeno TONY BARTA, *Screening the Past. Film and the Representation of History*, Westport-London, Praeger, 1998; PAUL GRAINGE, *Memory and Popular Film*, Manchester-New York, Manchester University Press. Un discorso più ampio sull'uso delle immagini nello studio della storia è

Un altro risvolto del riconoscimento dell'importanza del cinema nel serbare traccia degli eventi è la necessità della sua conservazione materiale, con un nesso che ci riporta all'altro dei nostri oggetti di indagine, il museo. Infatti, se torniamo a Matuszewski, possiamo osservare come dalla concezione del cinema come veritiera testimonianza storica derivassero, nella sua argomentazione, almeno due conseguenze. Da una parte, proprio per il modo diretto e immediato con cui restituiva le testimonianze visive del passato, il cinema costituiva un efficace strumento di insegnamento, dall'altra si poneva con urgenza il problema di conservare tali documenti, conferendogli un'esistenza ufficiale e ospitandoli in depositi adeguati¹¹⁰. Per garantire a questi ultimi una dignità pari a quella degli archivi già esistenti, Matuszewski proponeva che si appoggiassero a una delle grandi istituzioni francesi già deputate alla conservazione della memoria, come la Bibliothèque Nationale o il Museo storico di Versailles. Del resto Matuszewski non fu l'unico a individuare il legame privilegiato tra cinema, museo e biblioteca a partire dal riconoscimento della funzione documentaria del film. Ad esempio, nel 1915 David W. Griffith tratteggiò l'immagine di un archivio cinematografico che si colloca curiosamente a metà tra la sala studio di una biblioteca e uno spazio dotato di dispositivi automatici come quelli che si diffusero dalla metà del diciannovesimo secolo¹¹¹ e che come vedremo trovarono spazio anche nelle sale dei musei:

Imagine a public library of the near future, for instance, there will be long rows of boxes or pillars, properly classified and indexed, of course. At each box a push button and before each box a seat. Suppose you wish to "read up" on a certain episode in

in HASKELL, *Le immagini della storia*, cit.; PETER BURKE, *Eyewitnessing: The Uses of Images as Historical Evidence*, Ithaca-N.Y., Cornell University Press, 2001, trad. it. *Testimoni oculari: il significato storico delle immagini*, Roma, Carocci, 2002; ADOLFO MIGNEMI, *Lo sguardo e l'immagine. La fotografia come documento storico*, Torino, Bollati Boringhieri, 2003.

¹¹⁰ Oltre a Matuszewski in molti ipotizzarono in quegli anni di creare archivi destinati alla conservazione di materiali cinematografici. Per una sintesi dell'ampio ventaglio delle proposte in questo senso avanzate tra la fine del diciannovesimo e i primi decenni del ventesimo secolo, si rimanda alle ricognizioni in BÉATRICE DE PASTRE, *Créer des archives cinématographiques à Paris. L'oubli du père ou les héritiers parisiens de Boleslas*, in MAZARAKI (a cura di), *Boleslas Matuszewski*, cit., pp. 67-85; GRAZZINI, *La memoria negli occhi*, cit., pp. 44-45 (nota 31). Si vedano inoltre almeno PENELOPE HOUSTON, *Keepers of the Frame: The Film Archives*, London, British Film Institute, 1994; ANTHONY SLIDE, *Nitrate Won't Wait. A History of Film Preservation in the United States*, Jefferson (North Carolina), McFarland & Company, 1992.

¹¹¹ Cfr. NIC COSTA, *Automatic Pleasures. The History of the Coin Machine*, London, Kevin Francis Publishing Limited, 1988, trad. it. *I piaceri automatici: storia delle macchine a gettone*, Padova, Facto, 1992.

Napoleon's life. Instead of consulting all the authorities, wading laboriously through a host of books, and ending bewildered, without a clear idea of exactly what did happen and confused at every point by conflicting opinions about what did happen, you will merely seat yourself at a properly adjusted window, in a scientifically prepared room, press the button, and actually see what happened. There will be no opinions expressed. You will merely be present at the making of history¹¹².

Come abbiamo visto, anche per Mumford il cinema assolveva una “funzione museografica”¹¹³ in virtù della quale era intimo alleato del museo. Anche se a voler essere precisi, i termini della questione sono lievemente distinti: da una parte il riconoscimento della capacità del cinema di conservare la memoria, dall'altra il problema di conservare la memoria del cinema. Tuttavia, come abbiamo visto, a cavallo tra diciannovesimo e ventesimo secolo (ma a ben vedere anche oltre), i due termini non si davano l'uno senza l'altro.

Ma in quali ambiti il cinema poteva svolgere il proprio compito museografico? In un volumetto pubblicato lo stesso anno del più noto *Une Nouvelle Source de l'histoire*, intitolato *La Photographie Animée, ce qu'elle est, ce qu'elle doit être*¹¹⁴, proponeva di estendere l'utilizzo della fotografia animata a tutti gli ambiti in cui essa poteva costituire una preziosa fonte di informazione e divulgazione, dal sapere industriale e scientifico fino a quello storico¹¹⁵. Su quest'ultimo fronte – Matuszewski vi insistette particolarmente – la cinematografia si rivelava assai efficace nella registrazione della vita militare: l'autore proponeva la realizzazione di vedute cinematografiche che registrassero eventi bellici, che avrebbero potuto a suo avviso contribuire alla formazione, tra le truppe, di un senso storico che nascesse dall'osservazione diretta dei loro predecessori, e che ne rafforzasse il sentimento di

¹¹² DAVID W. GRIFFITH, *Some Prophecies: Film and Theatre, Screenwriting, Education*, in HARRY M. GEDULD (a cura di), *Focus on D. W. Griffith*, Prentice-Hall (N.J.), Englewood Cliffs, 1971, p. 35. Sui rapporti tra musei e biblioteche, si veda almeno il già citato *Spazi altri* di Michel Foucault, in cui essi sono accomunati in quanto eterotopie.

¹¹³ Cfr. BRUNO, *Atlante delle emozioni*, cit., pp. 308 e 431.

¹¹⁴ BOLESŁAW MATUSZEWSKI, *La Photographie Animée, ce qu'elle est, ce qu'elle doit être* (1989), trad. it. *La fotografia animata (ciò che è, ciò che deve essere)*, in GRAZZINI, *La memoria negli occhi*, cit., pp. 69-95.

¹¹⁵ Si tratta di un'idea che conobbe ampia diffusione e si estese a una vasta pluralità di ambiti. Per esempio negli anni Trenta Serge Lifar propose di utilizzare la cinematografia come strumento di annotazione della danza, e arrivò a suggerire l'idea di un archivio cinematografico specificamente dedicato alla coreografia. Cfr. MARIO VERDONE, *Cinematografia e kinetografia per Serge Lifar*, in ID., *Gli intellettuali e il cinema: saggi e documenti*, Roma, Bianco e Nero, 1952, pp. 153-158.

orgoglio e appartenenza al corpo militare e nazionale¹¹⁶. La prima Guerra Mondiale rappresentò in effetti in diversi Paesi un evento chiave per la consacrazione del ruolo di testimonianza del cinema, (ri)portando l'attenzione sulla necessità della sua conservazione. Ad esempio nel 1916 sul *Times* si leggeva: «Now that the greatest events in world history is transpiring, so to speak, before our cameras, the historians are offered their first extraordinary opportunity to establish archives of film records, to preserve into the indefinite future the exact replicas of today's actions»¹¹⁷. Ci limitiamo qui a sfiorare il tema della rappresentazione cinematografica della guerra¹¹⁸, per porre al centro una serie di questioni più pertinenti con il nostro discorso. Infatti uno dei primi, e tuttora più importanti, archivi cinematografici, è quello dell'Imperial War Museum di Londra, la cui attività di raccolta e catalogazione di film di guerra iniziò nel 1919, una ventina d'anni dopo la pubblicazione del *pamphlet* di Matuszewski¹¹⁹. Nessun esempio meglio di questo rivela come l'archivio filmico trovasse un terreno privilegiato su cui innestarsi nell'istituzione museale, con cui condivideva scopi e obiettivi, oltre che, nel contesto inglese, la natura pubblica e il finanziamento statale. Per di più, oltre a permetterci di considerare più da vicino come abbiano preso corpo sul piano pratico i discorsi relativi al valore di documento storico del film e le istanze alla base della sua conservazione, il caso dell'Imperial

¹¹⁶ Cfr. MATUSZEWSKI, *La fotografia animata*, cit., pp. 78-84. Una funzione com'è noto svolta anche dai musei: nella vasta bibliografia sul tema si vedano almeno BENNETT, *The Birth of the Museum*, cit.; FLORA E. S. KAPLAN (a cura di), *Museums and the Making of Ourselves: The Role of Objects in National Identity*, London-New York, Leicester University Press, 1994; ID., *Making and Remaking National Identities*, in SHARON MACDONALD (a cura di), *A Companion to Museum Studies*, Oxford, Blackwell Publishing, 2006, pp. 152-169; ANNE-SOLÈNE ROLLAND, HANNA MURAUSKAYA, DOMINIQUE POULOT, ANNIE HÉRITIER (a cura di), *Les Musées de la nation: créations, transpositions, renouvelaux, Europe XIXe-XXIe siècles*, Paris, L'Harmattan, 2008.

¹¹⁷ Cit. in BOTTOMORE, "The Sparkling Surface of the Sea of History", cit., p. 92.

¹¹⁸ Lo stretto e precoce legame tra cinema ed eventi bellici è ben documentato in STEPHEN BOTTOMORE, *Filming, Faking and Propaganda: The Origins of the War Film, 1897-1902*, 2007, tesi di dottorato disponibile online all'indirizzo <http://igitur-archive.library.uu.nl/dissertations/2007-0905-204358/index.htm>. Su cinema e guerra è fondamentale il contributo di Paul Virilio, che riflette sulle conseguenze dell'utilizzo sistematico delle tecniche cinematografiche nel corso del Ventesimo secolo, e riconosce il momento di svolta rappresentato dalla prima Guerra Mondiale. Cfr. *Guerre et cinéma I: logistique de la perception*, Paris, Editions Cahiers du cinéma, 1984, trad. it. *Guerra e cinema. Logistica della percezione*, Torino, Lindau, 1996. Si vedano inoltre almeno GIAIME ALONGE, *Cinema e guerra. Il film, la Grande Guerra e l'immaginario bellico del Novecento*, Torino, UTET, 2001; JAMES CHAPMAN, *War and Film*, London, Reaktion Books, 2008; STEPHEN BOTTOMORE (a cura di), *Cinema During the Great War*, numero monografico di "Film History", vol. 22, n. 4 (2010).

¹¹⁹ Lo stesso Matuszewski del resto era consapevole della lentezza con cui il suo progetto avrebbe potuto vedere compimento: la creazione dell'archivio cinematografico gli sembrava una questione che non poteva essere risolto a breve: «Non mi illudo sulla rapida esecuzione del mio progetto [...] La cosa si farà, ma l'avvio sarà ancora una volta lento e faticoso». *La fotografia animata*, cit., p. 92.

War Museum si rivelerà cruciale per indagare il problema dell'utilizzo del film nella pratica museale e la sua esposizione all'interno delle sale. Non è dunque superfluo soffermarsi brevemente sulle vicende alla relative alla creazione del museo e del suo archivio filmico, o meglio, dal momento che esse sono già note e documentate¹²⁰, metterne in luce alcuni aspetti di particolare rilievo nel quadro del nostro discorso.

Un archivio per la salvaguardia dei film all'Imperial War Museum

La costituzione di un museo nazionale della guerra (National War Museum), che prese in seguito il nome di Imperial War Museum, fu ufficialmente approvata dal gabinetto della guerra britannico il 5 marzo 1917, e formalmente sancita da una legge parlamentare del 2 luglio 1920¹²¹. Le linee guida per il funzionamento dell'istituzione, che nasceva per rispondere alla volontà di dare testimonianza e garantire la memoria degli eventi (allora tuttora in corso) della prima Guerra Mondiale, stabilivano che il museo conservasse trofei, libri, mappe, poster, opere d'arte e altro materiale legato al conflitto bellico¹²². L'intento era quello di raccogliere testimonianze di tutti i soggetti coinvolti nella guerra, inclusi i civili di ogni strato sociale e le donne¹²³:

It is a purpose of the museum to be a place which [men] can visit with their comrades, their friends, or their children, and there revive the past and behold again the great guns and other weapons with which they fought, the uniforms they wore, pictures or models

¹²⁰ Sull'archivio e sulla figura di Foxen Cooper cfr. ROGER SMITHER, DAVID WALSH, *Unknown Pioneer: Edward Foxen. Cooper and the Imperial War Museum Film. Archive, 1919-1934*, "Film History", vol. 12, n. 2 (2000), pp. 187-203.

¹²¹ Cfr. Londra, archivio centrale dell'Imperial War Museum (d'ora in avanti AcIWM), EN/1/REP: Annual Reports 1917-39, *First Annual Report of the Imperial War Museum 1917-1918*, p. 1; GAYNOR KAVANAGH, *Museum as Memorial: The Origins of the Imperial War Museum*, "Journal of Contemporary History", vol. 23, n. 1 (1988), pp. 77-97.

¹²² Inizialmente dedicate al primo conflitto mondiale, le collezioni dell'Imperial War Museum (compresa quella cinematografica) si ampliarono nei decenni successivi a includere materiali relativi alla Seconda Guerra Mondiale e, dal 1953, a tutte le operazioni militari che dal 1914 avevano visto il coinvolgimento della Gran Bretagna e del Commonwealth.

¹²³ A questo scopo furono stabilite diverse sotto-commissioni, ciascuna con il compito di raccogliere materiali nella propria area di competenza. Le sotto-commissioni non erano costituite da curatori museali, ma da militari concretamente impegnati nei diversi reparti bellici.

of the ships and trenches and dug-outs in which weary hours were spent, or of positions which they carries and ground every yard of it memorable to them¹²⁴.

Insomma gli oggetti, i cimeli e le fotografie conservati nel museo dovevano essere in grado di fare appello e risvegliare la memoria innanzitutto di chi aveva vissuto quegli eventi¹²⁵. Coerentemente con queste premesse, fu accolta all'interno del museo una ricca collezione di film di guerra ceduta dal Ministero dell'Informazione:

A large number of cinema film made during the War for propaganda purposes have been deposited by the late Ministry of Information, and it is proposed by the War Office to place in the charge of the Museum the wonderful collection of War films in their possession, which are of unique historical interest¹²⁶.

Il quarto *annual report*, per gli anni 1920-21, registra l'effettiva acquisizione dei film in possesso del Ministero dell'Informazione e del War Office, affidati alla cura di Edward Foxen Cooper, Consigliere cinematografico del re, e un rappresentante del Ministero degli Esteri¹²⁷.

In relazione agli scopi di questa ricerca, ci interessano in particolare alcuni snodi cruciali della storia della creazione e della progressiva espansione dell'archivio filmico dell'Imperial War Museum. Innanzitutto, com'è facile aspettarsi, i criteri applicati nel valutare quali film fossero degni di conservazione riguardavano soprattutto il loro valore di veritiera testimonianza storica, al punto che, per decidere quali tra gli oltre seicento film ricevuti rispondessero a tale requisito, si propose di sottoporli alla visione e al giudizio di ufficiali dei vari dipartimenti. Dai titoli del primo gruppo di film accolti nell'archivio emerge come tra i temi più ricorrenti vi

¹²⁴ Martin Conway (direttore generale dell'Imperial War Museum), cit. in KAVANAGH, *Museum as Memorial*, cit., p. 83.

¹²⁵ «Such a museum [...] will make a direct appeal to the millions of individuals who have taken part in the war or in the war-work of any kind... when they visit the museum in years to come, they should be able by its aid to revive the memory of their work for the war, and, pointing to some exhibit, to say 'This thing I did'». MARTIN CONWAY, *Memorandum on the Scope of the National War Museum*, cit. in KAVANAGH, *Museum as Memorial*, cit., p. 84.

¹²⁶ Londra, AclWM, EN/1/REP: Annual Reports 1917-39, *Third Annual Report of the Imperial War Museum 1919-1920*, p. 28.

¹²⁷ Londra, AclWM, EN/1/REP: Annual Reports 1917-39, *Fourth Report of the Imperial War Museum, 1920-1921*, p. 4.

fossero battaglie e azioni militari (*Battle of the Somme*¹²⁸, *Battle of Arras*, *Offensive on the Cambrai Front*, *Mine Explosion*), cerimonie ufficiali (*Investiture of the War Heroes at Hyde Park*, *British Horse Shows in Italy*, *Royal Visit to France*), descrizioni di reparti dell'esercito e delle loro attività (*Life of a Munition Maker*, *With the Flying Corps*, *Preparing for a Bombing Raid*) e missioni in Paesi stranieri (*British Troops in India*, *South African Artillery in Action*, *The Hussars*, *Ruined Villages in France*)¹²⁹.

L'applicazione dei rigidi criteri di accuratezza storica influì non solo sull'individuazione delle pellicole da conservare, ma anche sul modo in cui esse furono conservate. Come hanno mostrato Roger Smither e David Walsh, la preoccupazione principale non era quella di preservare i film nella loro integrità, quanto piuttosto di selezionare (e dunque liberamente tagliare e isolare) le sequenze che sembravano realmente dotate di un valore di testimonianza storica¹³⁰. Nello stesso modo, l'eliminazione degli intertitoli prodotti dal Ministero dell'Informazione era considerata come un'operazione di "ripulitura" dagli eccessi propagandistici¹³¹, da sostituirsi con un sistema di titolazione più aderente alla realtà storica, che prevedeva il confronto con i diari dell'operatore e dell'unità militare rappresentata, in modo da assicurare la maggior accuratezza possibile nella descrizione¹³². La selezione dei frammenti più rappresentativi, non vincolata alla preoccupazione per l'unità del testo filmico, sarebbe stata l'operazione compiuta anche nel momento in cui ci sarebbe posto il problema di mostrare i film all'interno del museo. Ma in senso ancora più ampio, la costituzione di questo archivio rappresenta una delle condizioni di possibilità dell'ingresso del cinema nelle sale dell'Imperial War Museum. Non solo perché costituiva un serbatoio da cui attingere liberamente film (risorsa tutt'altro

¹²⁸ La pellicola è uno dei più importanti documenti conservati dall'archivio, una combinazione di attualità e ricostruzione che ottenne uno straordinario successo all'uscita nelle sale (nel 1916, appena un mese dopo la battaglia) e fu successivamente iscritto nel *Memory of the World Register* dell'UNESCO. Il film è stato restaurato digitalmente nel 2005.

¹²⁹ Cfr. *Fourth Annual Report of the Imperial War Museum*, cit., p. 37-38.

¹³⁰ Cfr. SMITHER, WALSH, *Unknown pioneer*, cit., p. 190.

¹³¹ «It has been found that the titles used by the Ministry of Information, while excellent for war propaganda, are useless, and in some cases, misleading as historical records». Londra, AclWM, EN/1/REP: Annual Reports 1917-39, *Sixth Annual Report of the Imperial War Museum, 1922-1923*, p. 16.

¹³² «A new system of titling is being tried in which every section of film will be examined together with the operator's diary and where possible, the war diaries of units engaged, in order to ensure [sic] absolute accuracy of description». *Ibidem*.

che trascurabile), ma perché pose il problema di mostrarli a un pubblico che, coerentemente con gli scopi dell'istituzione, doveva essere guidato nella comprensione degli eventi bellici. Su questi aspetti ci soffermeremo ampiamente nel prossimo capitolo, mentre ora vorremmo prenderci ancora un po' di spazio per tornare a interrogare le "affinità elettive" tra cinema e museo.

1.2. Tra storia e modernità

Torniamo per un momento ai passi di Mumford citati qualche paragrafo più sopra. Come abbiamo visto, secondo lo studioso americano i mezzi di riproduzione meccanica, e il cinema nello specifico, erano alleati del museo e nello stesso tempo, potremmo dire, condizione della sua vitalità: permettendo di selezionare ciò che doveva essere conservato e di catturarlo con la macchina da presa nel momento in cui era ancora in vita, il cinema faceva infatti sì che il passato non restasse muto e isolato, ma continuasse a comunicare con il presente. È uno snodo importante, su cui vale la pena soffermarsi, anche andando oltre la riflessione di Mumford, e spostando lievemente l'asse della questione. In gioco non vi era infatti solo la possibilità di trattenere l'immagine del passato, ma la consapevolezza che era nel presente della ripresa che si sanciva ciò che sarebbe stato ricordato. Nello stesso tempo, grazie al cinema la storia poteva *riprendere vita* esattamente così com'era sotto gli occhi dell'osservatore (anche Matuszewski lo aveva scritto, immaginando la storia pronta a rianimarsi all'uscire del fascio di luce dal proiettore). Il fatto che il cinema fosse considerato un medium in grado di fare quasi letteralmente *rivivere* il passato rappresenta una delle condizioni di possibilità della sua inclusione nel quadro delle strategie di esposizione del museo, soprattutto per quei musei che avevano come obiettivo quello di tramandare la storia.

Eppure la relazione tra cinema e museo si giocava anche in una dimensione diversa e in un certo senso complementare, che ha piuttosto a che fare con il loro radicamento nel presente. La tesi secondo cui il cinema intratteneva uno stretto rapporto con l'avvento della modernità non ha bisogno che si formulino qui ulteriori argomentazioni a suo sostegno. Il cinema, in molti lo hanno credibilmente dimostrato, è stata la forma espressiva che in modo più emblematico ha incarnato le spinte (anche

contraddittorie) della modernità¹³³, radicandosi profondamente nel presente e a sua volta contribuendo a “metterlo in forma” e riorientarlo: come ha scritto Francesco Casetti esso ha saputo «raccolgere le indicazioni della sua epoca, [...] riorganizzarle secondo le proprie attitudini e [...] farle valere in questa loro nuova veste come modelli riconoscibili e riconosciuti»¹³⁴.

Dall'altra parte il museo pubblico, che com'è ben noto acquisì la propria fisionomia moderna tra la fine del Settecento e l'inizio del secolo successivo¹³⁵, ha conosciuto a partire dalla seconda metà dell'Ottocento un momento di profonda trasformazione che agì, come ha sottolineato Tony Bennett, principalmente su tre fronti: la sua natura di spazio sociale portatore di un determinato esempio di comportamento, il modello di sapere proposto attraverso l'organizzazione delle collezioni, e la regolamentazione dei corpi, e della condotta, dei visitatori¹³⁶. Il periodo a cavallo tra diciannovesimo e ventesimo secolo era dunque caratterizzato dalla percezione sempre più viva dell'inadeguatezza della fisionomia assunta dal museo nel secolo precedente. Una percezione che sfociava in una messa in discussione degli scopi e delle modalità di funzionamento dell'istituzione che si giocava su fronti distinti ma ad ogni modo interrelati. Da un lato la retorica anti-museale costituiva uno dei tratti più ricorrenti nelle posizioni delle avanguardie, che dal futurista Filippo Tommaso Marinetti a Kazimir Malevich paragonarono, per quanto a partire da posizioni differenti, i musei a cimiteri, depositi di corpi morti¹³⁷.

¹³³ Il riferimento è innanzitutto a CASETTI, *L'occhio del Novecento*, cit. Si vedano inoltre almeno, tra i contributi più recenti, MIRIAM HANSEN, *Babel and Babylon: Spectatorship in American Silent Film*, Cambridge, Harvard University Press, 1992; ANNE FRIEDBERG, *Window Shopping. Cinema and the Postmodern*, Berkeley-Oxford, University of California Press, 1993; LEO CHARNEY, VANESSA R. SCHWARTZ (a cura di), *Cinema and the Invention of Modern Life*, Berkeley-Los Angeles-London, University of California Press, 1995; MARY ANN DOANE, *The Emergence of Cinematic Time: Modernity, Contingency, the Archive*, Cambridge (Mass.), Harvard University Press, 2002; PIERRE SORLIN, *Les Fils de Nadar: le "siècle" de l'image analogique*, Paris, Nathan, 1997, trad. it. *I figli di Nadar: il secolo dell'immagine analogica*, Torino, Einaudi, 2001.

¹³⁴ CASETTI, *L'occhio del Novecento*, cit., p. 39.

¹³⁵ In proposito si vedano almeno KARSTEN SCHUBERT, *The Curator's Egg*, London, Ridinghouse, 2000, trad. it. *Museo. Storia di un'idea. Dalla Rivoluzione francese a oggi*, Milano, Il Saggiatore, 2004; EILEAN HOOPER-GREENHILL, *Museums and the Shaping of Knowledge*, London-New York, Routledge, 1992, trad. it. *I musei e la formazione del sapere*, Milano, Il Saggiatore, 2005.

¹³⁶ Cfr. BENNETT, *The Birth of the Museum*, cit., p. 24.

¹³⁷ Cfr. BORIS GROYS, *The Struggle against the Museum; Or, The Display of Art in Totalitarian Space*, in SHERMAN, ROGOFF (a cura di), *Museum Culture*, cit., pp. 144-162.

posti in sinistra promiscuità tra loro¹³⁸. Dall'altro lato, era in seno alla riflessione museologica stessa che si faceva strada la consapevolezza che la fisionomia che il museo aveva assunto nei secoli precedenti non era adeguata a rispondere alla nuova missione educativa che le istituzioni museali andavano assumendo su di sé¹³⁹. Tale ripensamento degli scopi del museo e della sua relazione con il pubblico si tradusse, tra le altre cose, nelle modalità di esposizione (ad esempio con la separazione delle collezioni di studio da quelle in esposizione, che evitava il sovraffollamento delle sale), oltre che nella messa in opera di un articolato apparato didattico in grado di garantire una diffusione più capillare, democratica e al passo coi tempi del sapere proposto dall'istituzione – dinamiche su cui ci soffermeremo più avanti.

Torniamo ora alla questione che ci riguarda più da vicino, e chiediamoci come, nel quadro di un tale scenario, si siano delineate le condizioni di possibilità dell'instaurarsi, anche su questo frangente, di un rapporto privilegiato tra cinema e museo. Riteniamo che per il museo il cinema abbia rappresentato un "alleato" non solamente nella missione di conservazione del passato, ma anche nel tentativo di iscriversi più a fondo nelle dinamiche del presente, di rispondere alle nuove esigenze che si profilavano nella modernità. Se la creazione di archivi filmici portava in primo piano problemi legati alla conservazione del film e del passato di cui era traccia, il cinema occupava dall'altro lato un ruolo strategico nelle attività educative del museo e nel quadro dei suoi scopi di diffusione del sapere in forme che sapessero fare efficacemente breccia nella società coeva. In altre parole, il cinema ha trovato un terreno di diffusione nel contesto museale anche in virtù della sua capacità di fornire un'immagine del passato che si caratterizzava come *viva* non solo perché *in movimento*, ma anche perché capace di entrare in connessione profonda con il presente. Si comincia già a intravedere come la relazione tra cinema e museo si giochi su una pluralità di piani e livelli, avanti e indietro tra passato e presente, tra rapporto con la memoria e aspirazione a radicarsi nella contemporaneità, e in una costante tensione verso il futuro.

¹³⁸ Cfr. FILIPPO TOMMASO MARINETTI, *Manifesto del futurismo*, "Le Figaro", 20 febbraio 1909. Sull'accostamento museo/cimitero si rimanda a *infra*, nota 34.

¹³⁹ Cfr. BENNETT, *The Birth of the Museum*, cit.

2. Il cinema nella pratica museale a inizio Novecento

2.1. Cinema, museo, educazione

In un contributo dal titolo *Movies Several Thousand Years Old*, pubblicato nel giugno 1920 sulla rivista “Educational Film Magazine”¹⁴⁰, Walter Hough, curatore allo Smithsonian Institution, si riproponeva di fare chiarezza a proposito di alcune figure per ombre cinesi provenienti dal Siam e da Java e possedute dal museo, distinte ma confuse tra di loro in alcuni recenti articoli. A proposito della loro popolarità tra il pubblico, l’autore osservava: «These objects attracted but little attention in the National Museum until the invention of the movies stimulated someone’s mind to connect up this method of representation with the familiar institution with us now»¹⁴¹. Una frase che, forse sottendendo il rammarico di un curatore invece consapevole del valore di questi oggetti al di là della loro affinità con il medium cinematografico, ci dice qualcosa di importante sulla percezione della capacità del cinema di riportare l’attenzione su una serie di pratiche a esso precedenti e ormai trascurate

Con un ragionamento non dissimile, sul numero del luglio 1923 del bollettino del dipartimento educativo dell’Università dell’Illinois, interamente dedicato al ruolo del cinema nell’educazione visuale, Frederick D. McClusky intitolava il primo paragrafo «Visual education not new», ed esordiva in questo modo:

The recent emphasis upon visual education has created the impression in the minds of many persons that the movement is very new. This is not true. Slides and stereographs have been used in schools for over two decades and such visual aids as charts, models, diagrams, pictures and museum exhibits for a much longer period¹⁴².

Tuttavia, continuava McClusky, gli sviluppi nella fotografia e nel cinema avevano aperto nuove possibilità in questo campo, e aumentato notevolmente l’entusiasmo nei suoi confronti, al punto che ormai la *visual education* si identificava *tout court* con il cinema:

¹⁴⁰ WALTER HOUGH, *Movies Several Thousand Years Old*, “Educational Film Magazine”, vol. III, n. 6 (1920), p. 13.

¹⁴¹ *Ibidem*.

¹⁴² FREDERICK D. MCCLUSKY, *Place Of Moving Pictures In Visual Education*, “University of Illinois Bulletin”, vol XX, n. 46 (1923), pp. 3-11 (qui p. 3).

The wide-spread interest at the present time, in “education-through-the-eye” is largely due to the fact that the moving picture has been introduced as a means of education in the schoolroom, and has, moreover, during the past five years become so prominent in the field of visual education that the average person today thinks of the “movie” and “visual education” synonymously¹⁴³.

Il cinema si era dunque inserito secondo l'autore nel solco di un insieme di pratiche già consolidate nell'educazione visuale e al contempo ne aveva rinnovato a fondo la fisionomia, al punto da esserne ormai considerato lo strumento per eccellenza¹⁴⁴. E sebbene a suo avviso questo fenomeno non fosse totalmente positivo (poiché tutte le limitazioni nell'uso didattico del cinema finivano per essere associate anche agli altri mezzi di educazione visuale¹⁴⁵), egli non poteva fare a meno di menzionare una serie di riscontri che dimostravano la preminenza del film nel ventaglio degli strumenti a disposizione di docenti ed educatori. Una delle prime evidenze era secondo McClusky (ma ce ne rendiamo conto noi stessi volgendo lo sguardo ai luoghi di circolazione dei discorsi sull'argomento in quei decenni, anche oltre il contesto americano) la straordinaria diffusione di riviste dedicate alla *visual education* che, fin dal titolo (e ancora più spesso nei contenuti), attribuivano un ruolo privilegiato al cinema¹⁴⁶. Basterà qui elencarne alcune, il cui spoglio si è rivelato fondamentale per la ricostruzione dello scenario in cui si collocavano i più circoscritti fenomeni oggetto di indagine: “Reel and Slide” (1918-1919), poi rinominato “Moving Picture Age” (1919-1922), che a sua volta si fuse con “Educational Screen” (1922-1962); “Educational Film Magazine” (1919-1922); “The Screen” (1921-1922);

¹⁴³ *Ibidem*.

¹⁴⁴ Significativamente McClusky individuava la prima guerra mondiale come momento chiave per l'affermazione dell'utilizzo didattico del cinema: era secondo l'autore il successo nel suo utilizzo con scopi di addestramento nei vari reparti militari che aveva spinto, al termine del conflitto, una serie di imprenditori a investire su un suo più ampio sfruttamento educativo. Cfr. *ivi*, p. 3.

¹⁴⁵ Emerge qui la percezione che l'adozione del cinema come strumento educativo fosse intesa come portatrice di notevoli vantaggi (come mostra l'entusiasmo che traspare dai discorsi in merito), ma anche di alcune problematiche e rischi (McClusky usa addirittura il termine «evils»).

¹⁴⁶ Dall'altro lato, molte riviste di cinema dedicavano apposite sezioni a questioni educative, come quella intitolata “Educational Department” sulla rivista di settore “Moving Pictures World” (1907-1927).

“Visual Education” (1920-1924)¹⁴⁷. Quest’ultima era la pubblicazione ufficiale dell’americana Society for Visual Education, la cui fondazione nel 1919 sanciva il riconoscimento istituzionale del ruolo dell’educazione visuale, e con essa del film didattico¹⁴⁸, nella società. La trama di discorsi, pratiche e istituzioni che enfatizzava il ruolo del film nell’educazione era del resto ben più ampia, cronologicamente e geograficamente. Da una parte, se il suo profilo si delineava nel corso degli anni Dieci in modo ben definito, la convinzione dell’importanza educativa del cinema si era già affacciata a cavallo tra i due secoli, se come abbiamo visto lo stesso Matuszewski aveva riconosciuto l’efficacia del film come strumento di insegnamento¹⁴⁹. Dall’altra parte non erano solo gli Stati Uniti a essere sede di una vivace attività in questo senso: in Gran Bretagna, la Commission on Educational and Cultural Films (il cui operato intrecciò a più riprese quello dei musei) venne fondata nel 1929¹⁵⁰; in Francia, tra le due guerre, gli Offices du cinéma éducateur costituivano una rete d’educazione, insegnamento e propaganda attraverso il cinema¹⁵¹; in Germania il più ampio Kinoreformbewegung giocò un ruolo fondamentale nella diffusione del cinema educativo, anche grazie alla rivista “Der Kinematograph”

¹⁴⁷ Queste e altre riviste sono state recentemente rese disponibili online sul portale “Media History Digital Library”, nel quadro di un progetto di digitalizzazione di periodici su cinema e media. Cfr. <http://mediahistoryproject.org/collections/>.

¹⁴⁸ Parleremo qui sia di “film didattico” che di “film educativo”. Il secondo termine può essere inteso come riferimento a film usati «to teach, inform, instruct, or persuade viewers in s variety of context». ORGERON, ORGERON, STREIBLE (a cura di), *Learning with the Lights Off*, cit., p. 9. Nel primo caso si fa invece più specificamente riferimento a contesti di insegnamento “formali” come musei e scuole.

¹⁴⁹ «Quante generiche descrizioni sarebbero risparmiate nei libri per la gioventù il giorno che in classe si mostrasse come realmente si sono svolti i lavori di un’assemblea legislativa, l’incontro dei capi di Stato dopo che hanno firmato un accordo, [...] e persino il volto mutevole delle città». MATUSZEWSKI, *Una Nuova Fonte della Storia*, cit., p. 64. L’idea che film avrebbe sostituito il libro di testo era all’epoca un argomento piuttosto comune. Per esempio, Vachel Lindsay scrisse nel suo *L’arte del film*: «Il cinema si farà strada nelle scuole per restarvi per sempre. I manuali di geografia, storia, zoologia, botanica, fisiologia e di altre scienze ancora, verranno illustrati da film standard». VACHEL LINDSAY, *The Art of the Moving Picture*, New York, Macmillan, 1915, trad. it. *L’arte del film*, a cura di Antonio Costa, Venezia, Marsilio, 2008, p. 187.

¹⁵⁰ Si vedano i report stilati da questa commissione, indicati come *Paper no. 1(-1-6.)*, London, 1930-1932 e il più esteso *The film in National Life: Being the Report of an Enquiry Conducted by the Commission on Educational and Cultural Films into the Service which the Cinematograph May Render to Education and Social Progress*, London, Allen and Unwin, 1932. La commissione partecipò inoltre all’organizzazione dell’importante esposizione *An Exhibition of Mechanical Aids to Learning. Including Television, “Talkies,” Broadcasting, Films, Lanterns, Epidiascopes, Gramophones, etc.* (London School of Economics, 4-6 settembre 1930), London, The British Institute of Adult Education, 1930.

¹⁵¹ Cfr. RAYMOND BORDE, CHARLES PERRIN, *Les Offices du cinéma éducateur et la survivance du muet (1925-1940)*, Lyon, PUL, 1992. Sulla funzione educativa del cinema, si veda inoltre almeno il contributo di MARCEL L’HERBIER, *Intelligence du cinématograph*, Paris, Corrèa, 1946 (in particolare il capitolo II, *Enthusiastes et détracteurs*, pp. 49-127).

(1907-1935)¹⁵²; in Italia, a Roma, aveva sede l'Istituto Internazionale per la Cinematografia Educativa, che operò dal 1928 al 1937 e pubblicò, tra il 1924 e il 1934 l'"International Review of Educational Cinematography"¹⁵³. Accanto alle numerose riviste, che come è evidente dalle date riportate nascevano e si estinguevano di continuo, vanno naturalmente ricordate le pubblicazioni specializzate e la pubblicistica sul tema¹⁵⁴. Si tratta tuttavia di uno scenario più ampio e articolato di quanto non sia possibile tratteggiare in poche righe. Ciò che ci sembra fondamentale trattenere è la presenza di un fitto tessuto di pratiche e discorsi che rivendicava per il cinema la capacità di porsi come efficace strumento di educazione e insegnamento. Un riconoscimento che si diede tuttavia in modo graduale e non senza critiche, riserve e voci discordanti, che non mancarono nemmeno nel momento in cui il cinema entrò in relazione con quanto ci interessa più da vicino, le attività educative del museo.

Lo abbiamo già anticipato in conclusione del precedente paragrafo: tra diciannovesimo e ventesimo secolo si fece progressivamente strada la rivendicazione di un nuovo ruolo per il museo, che si poneva come istituzione il cui scopo non era solo l'avanzamento del sapere scientifico, ma la diffusione della conoscenza a un più ampio pubblico. Si tratta di un passaggio complesso, che si snodò lungo diversi decenni e che per molti versi si differenziò a seconda del tipo di museo, ma che si

¹⁵² Cfr. in proposito la tesi di dottorato di THOMAS SCHORR, *Die Film und Kinoreformbewegung und die deutsche Filmwirtschaft*, Munich, Universität der Bundeswehr, 1990.

¹⁵³ Cfr. CHRISTEL TAILLIBERT, *L'Institut International du Cinématographe Éducatif : regards sur le rôle du cinéma éducatif dans la politique internationale du fascisme italien*, Paris, L'Harmattan, 1999.

¹⁵⁴ Si vedano ad esempio, senza pretesa di esaustività, JAMES MARCHANT, *The Cinema in Education: Being the Report of the Psychological Investigation Conducted by Special Subcommittees Appointed by the Cinema Commission of Enquiry Established by the National Council of Public Morals*, London, Allen and Unwin, 1925; G.-MICHEL COISSAC, *Le Cinématographe et l'enseignement*, Paris, Larousse/Éditions du Cinéopse, 1926; CLINE M. KOON, *Motion Pictures in Education in the United States: A Report Compiled for the International Congress of Educational and Instructional Cinematography*, Chicago, University of Chicago Press, 1934; AUGUSTE BESSOU, *Le Cinématographe et l'enseignement primaire*, in ADRIEN BRUNEAU, *Hommage à Louis Lumière*, Paris, Musée Galliera, 1935, n.p.; W. H. GEORGE, *The Cinema in School*, London, Isaac Pitman, 1936. Sul ruolo del film nella didattica delle arti, altro ampio ambito di indagine che non abbiamo qui modo di sviluppare adeguatamente, rimandiamo almeno ai contributi di PAUL HEILBRONNER, *Cinema documentario: il film e le belle arti*, "Cine-Convegno", nn. 3-4-5 (1934), pp. 48-51; ID., *Du Cinéma comme art imagier*, "Intercine", n. 7 (1935), pp. 389-391; ID., *Cinematografando le opere d'arte*, "Cinema", n. 13 (1937), pp. 19-21. In quest'ambito saranno successivamente fondamentali gli studi e i *critofilm* di Carlo Ludovico Ragghianti, di cui cfr. almeno *Arti della visione. Cinema*, Torino, Einaudi, 1975. Per una storia delle istituzioni che stimolarono la produzione, il dibattito e la diffusione dei film sull'arte a partire dal secondo dopoguerra, cfr. MARCO DEL MONTE, *Il film sull'arte e la Mostra Internazionale del Cinema di Venezia*, Tesi di dottorato, Venezia, Università Ca' Foscari, 2009.

articola intorno ad alcuni snodi fondamentali che, per quanto ben noti, è opportuno qui ricordare pur in modo sintetico. Innanzitutto, come accennato, il problema era quello di ampliare il pubblico dei musei al di là della ristretta cerchia dei *connoisseurs* e degli studiosi. Un tema discusso ad esempio nel 1903 a Mannheim, nel corso di una conferenza su “Museums as Places of Popular Culture”, il cui tema centrale era il modo in cui i musei potevano entrare in contatto con le persone comuni¹⁵⁵. Il dibattito sorto nel corso di questa e di altre coeve occasioni di incontro internazionale¹⁵⁶ lasciava già trasparire in modo emblematico alcune delle linee secondo le quali si sarebbe sviluppata nei decenni successivi la discussione in ambito museologico. Soffermiamoci su quali furono, sul piano pratico, le soluzioni prospettate per permettere l’apertura dell’istituzione museale a un pubblico più ampio e popolare, di cui gli interventi dei curatori e direttori offrono già un quadro ricco e interessante. Da una parte, una serie di proposte mirava a ripensare l’organizzazione interna delle sale d’esposizione. Tra le soluzioni adottate vi era quella di separare i percorsi per specialisti da quelli per gli altri visitatori, e organizzare questi ultimi in modo più spazioso ed evitando il sovraccarico di oggetti¹⁵⁷. Si proposero inoltre l’utilizzo dei cartellini piuttosto che delle guide cartacee per orientare i fruitori nelle sale¹⁵⁸ e lo sfruttamento di media popolari come la fotografia¹⁵⁹. Certo non mancavano pareri meno entusiastici, come quello del Dr. Lessing di Berlino, scettico sulla possibilità di trasmettere il senso artistico non solo all’uomo della strada, ma anche agli esponenti delle classi più elevate¹⁶⁰, ma è significativo notare come l’autore del report della conferenza sottolinei che tali osservazioni furono etichettate

¹⁵⁵ Cfr. *The Mannheim Conference on Museums as Places of Popular Culture*, “Museums Journal”, vol. 3, n. 4 (1903), pp. 105-109.

¹⁵⁶ Tale dibattito trova luogo privilegiato di diffusione e circolazione sulle riviste professionali di museologia che cominciavano a diffondersi agli inizi del ventesimo secolo, come “Museums Journal” (edito dalla Museums Association britannica, 1901-), “Museumkunde. Zeitschrift für Verwaltung und Technik öffentlicher und privater Sammlungen” (pubblicato dalla Deutschen Museumsbund, 1905-), “Museum News” (American Association of Museums, 1924-) e “Mouseion. Bulletin de l’Office international des Musées” (Ufficio Internazionale dei Musei, 1927-1946). Per quanto si tratti di riviste per lo più espressione dell’attività di associazioni professionali a livello nazionale (eccetto *Mouseion*, pensata a carattere internazionale), la loro circolazione al di là dei confini dei singoli Paesi permetteva una più ampia portata del dibattito.

¹⁵⁷ Cfr. *The Mannheim Conference on Museums as Places of Popular Culture*, cit., p. 108.

¹⁵⁸ Cfr. *ivi*, p. 106.

¹⁵⁹ Cfr. *ibidem*.

¹⁶⁰ Cfr. *ivi*, p. 107.

come «retrograde views»¹⁶¹. Il raggiungimento di un pubblico infantile divenne inoltre uno dei principali obiettivi dei musei, che collaborarono con frequentemente con le scuole organizzando visite guidate e conferenze pensate per i bambini¹⁶². Sempre più importante era dunque la presenza, all'interno dell'edificio del museo, di una sala conferenze o di un auditorium attrezzati per la proiezione di diapositive (e in seguito di film), che giocavano un ruolo chiave nell'impegno dei musei alla divulgazione verso un pubblico sempre più ampio e popolare. Non solo infatti esse permettevano di spiegare in modo più efficace le opere o gli esemplari del museo, ma esercitavano indubbiamente una grande attrattiva, contribuendo a richiamare un più ampio numero di visitatori. Non a caso, negli annunci delle conferenze veniva sempre messo in evidenza qualora esse fossero illustrate con la lanterna magica o accompagnate da proiezioni. E certamente l'attrattiva esercitata si rifletteva anche sulle visite al museo, determinandone l'incremento.

Dall'altra parte un insieme di pratiche sempre più diffuse tendeva per così dire a estendere il museo al di fuori delle proprie mura. A Mannheim il Dr. Leisching di Vienna descrisse il museo itinerante promosso dal governo austriaco per portare l'arte nelle città che non avevano musei permanenti¹⁶³, ma sempre più spesso erano i musei stessi a radunare collezioni da far circolare nelle scuole e in altre istituzioni educative. Tali collezioni, che all'occorrenza erano utilizzate nelle conferenze interne al museo e che spesso erano concesse in prestito gratuitamente, comprendevano non solo oggetti o loro riproduzioni (soprattutto per i musei di storia naturale o di arti applicate), ma sempre più frequentemente grafici e materiale didattico, slide per lanterna magica, e successivamente film¹⁶⁴.

Dunque se le istituzioni museali cominciarono a includere tra i loro scopi quello di raggiungere ed educare un pubblico vasto e popolare, non limitato a studiosi ed esperti, tale compito passò non solo attraverso la riorganizzazione delle collezioni nelle gallerie (che anzi spesso rimasero a lungo immutate, o in ogni caso non divennero realmente più accessibili per l'«uomo della strada»), ma anche attraverso lo

¹⁶¹ *Ibidem*.

¹⁶² Cfr. *ivi*, p. 106.

¹⁶³ Cfr. *ivi*, pp. 106-107.

¹⁶⁴ Sul ruolo dell'immagine fissa e in movimento in ambito educativo, cfr. CHRISTEL TAILLIBERT, *L'Usage mixte de l'image fixe et de l'image animée dans le domaine de l'enseignement durant l'entre-deux-guerres*, in GUIDO, LUGON (a cura di), *Fixe / Animé*, cit., pp. 145-155.

sfruttamento di un ampio ventaglio di apparati didattici, che comprendevano i più moderni media (slide fotografiche¹⁶⁵, cinema, ma anche stampa, radio e televisione) e che oltre a venir utilizzati all'interno del museo circolavano al di fuori delle sue mura, affermandone la presenza – spesso capillare – nella vita quotidiana. Il cinema, a partire da un tessuto di discorsi e pratiche che ne rivendicava la capacità di porsi come efficace strumento didattico, si iscriveva pienamente nell'insieme di soluzioni adottate dalle istituzioni museali per assolvere al nuovo compito educativo che, dalla fine dell'Ottocento e in modo sempre più deciso nei primi decenni del secolo successivo, era diventato uno degli irrinunciabili scopi dell'istituzione.

Se le istituzioni museali seppero dunque sfruttare e integrare nelle loro strategie di significazione l'apporto delle tecnologie medialità, aprendosi a quelle di volta in volta nuove, la fisionomia del museo nel corso del ventesimo secolo ci appare non come quella di un luogo fisico circoscritto, isolato e fuori dal tempo, ma piuttosto come quella di un organismo “vivente”, capace di entrare in relazione con altri contesti e istituzioni e di raggiungere il pubblico attraverso una vasta pluralità di media – in modo per alcuni versi non dissimile da quanto avviene nello scenario contemporaneo¹⁶⁶.

2.2. Il cinema nelle pratiche educative del museo

È possibile individuare fin dall'inizio del ventesimo secolo lo sviluppo di un nucleo di attività museali che includevano l'utilizzo del cinema, per quanto non fossero tutte sempre presenti nella medesima istituzione. Esse si giocavano principalmente su due fronti: da una parte la creazione di collezioni attraverso l'acquisto o la diretta produzione (o co-produzione) di film; dall'altra la loro

¹⁶⁵ Com'è noto, la lanterna magica fu inventata nel diciassettesimo secolo e fu a lungo sfruttata per scopi di intrattenimento. L'utilizzo per fini didattici si affermò nella seconda metà del diciannovesimo secolo, e riguardò le scuole e in altre istituzioni educative per adulti come i musei. I due aspetti rimasero tuttavia sempre contemporaneamente presenti. Cfr. “education, use of the lantern in”, in DAVID ROBINSON, STEPHEN HERBERT, RICHARD CRANGLE (a cura di), *Encyclopaedia of the Magic Lantern*, London, Magic Lantern Society, 2001, pp. 98-99.

¹⁶⁶ Si tratta di un contesto che, come accennato, alcuni contributi recenti hanno tratteggiato in modo approfondito e puntuale, riportando alla luce un insieme di pratiche a lungo trascurate e permettendo un fondamentale ripensamento del ruolo e delle modalità comunicative del museo nei primi decenni del Novecento, oltre che della sua posizione nell'ambito del più ampio contesto culturale e mediale. Si vedano a questo proposito almeno WASSON, *Museum Movies*, cit.; GRIFFITHS, *Shivers Down Your Spine*, cit.

diffusione attraverso proiezioni in sale appositamente attrezzate all'interno degli edifici museali oppure nel quadro di conferenze illustrate (svolte negli auditorium stessi), o ancora la messa a punto di sistemi di circolazione nelle scuole o in altre istituzioni educative¹⁶⁷. Si tratta di un vasta costellazione di attività e pratiche spesso di tipo sperimentale, non di rado abbandonate in brevi lassi di tempo a causa dei risultati poco soddisfacenti o della difficoltà di gestione. È tuttavia importante precisare come non sia stato l'utilizzo del cinema a determinare la creazione *ex novo* di questo insieme di servizi e infrastrutture, ma come al contrario l'esistenza di una rete non di rado complessa e molteplice di attività educative che già sfruttavano una pluralità di media abbia costituito una delle condizioni di possibilità, insieme sul piano pratico e su quello concettuale, dell'ingresso del cinema al museo. Questo non significa tuttavia che il cinema si sia innestato su questa trama preesistente senza scosse e in modo immediato. Ad esempio, Alison Griffiths ha mostrato come esso sia entrato all'American Museum of Natural History già nel 1908, non con proiezioni autonome ma integrato nelle conferenze didattiche, sulla scorta di una pratica già ampiamente consolidata sfruttando slide di lanterna magica, prima dipinte e poi fotografiche. In questo quadro, il cinema rimaneva per così dire sotto il controllo dei conferenzieri, che garantivano attraverso i vari aspetti della loro performance (la scelta del soggetto, la selezione degli spezzoni e la loro relazione con le illustrazioni

¹⁶⁷ Le modalità secondo il cui il cinema si è concretamente iscritto nel quadro delle attività museali fin dagli anni dieci del Novecento sono state portate alla luce dai contributi degli studiosi cui si è già fatto riferimento, che hanno trovato in particolare nel contesto statunitense una pluralità di casi di studio di grande rilevanza. Uno degli esempi più ricchi e significativi (oltre che uno dei primi a sfruttare il film) è senz'altro quello dell'American Museum of Natural History, su cui Alison Griffiths si è soffermata a più riprese mostrando come il cinema andasse a innestarsi, pur non senza difficoltà e spinte contraddittorie, nel solco di un insieme di attività didattiche già consolidate, che nello stesso tempo esso contribuiva a rinnovare (cfr. *Wondrous Difference. Cinema, Anthropology, and Turn of the Century Visual Culture*, New York, Columbia University Press, 2002; ID. *Shivers Down Your Spine*, cit.; sull'American Museum of Natural History si veda anche GRACE FISHER RAMSEY, *Educational Work in Museums of the United States. Development, Methods and Trends*, New York, The H. W. Wilson Company, 1938). Theresa Scandiffio ha ricostruito il modo in cui il Field Museum of Natural History di Chicago ha integrato il cinema nel quadro di un più ampio e coerente progetto di esposizione, comunicazione e didattica volto ad attrarre ed educare un pubblico vasto e differenziato, che includeva tanto le élites quanto le classi medie e popolari (cfr. *'Better'n Any Circus That Ever Come To Town': Cinema, Visual Culture And Educational Programming At Chicago's Field Museum Of Natural History*, Ph.D. diss., University of Chicago, 2008). Per quanto riguarda i musei d'arte, i lavori di Haidee Wasson hanno tra le altre cose rivelato come il Metropolitan Museum of Art di New York abbia sfruttato il film per rappresentare le proprie gallerie, fornendo attraverso il linguaggio cinematografico una vera e propria messa in scena delle collezioni, con il duplice intento di renderle più accessibili e attrattive per il pubblico e di rafforzare la propria autorità, offrendone una lettura ufficialmente sanzionata e dunque "corretta". Cfr. *Big, Fast Museums/Small, Slow Movies*, cit.

della lanterna magica, oltre che il vero e proprio discorso) il rigore scientifico della presentazione. Insomma: da una parte il cinema era benvenuto al museo in quanto strumento in grado di attirare un più ampio pubblico, dall'altra la sua "pericolosa" prossimità con i contesti di intrattenimento richiedeva una serie di strategie volte a garantirne la serietà. È questa una dialettica fondamentale che caratterizza tutte le forme di utilizzo di film al museo, sempre in bilico tra il riconoscimento della sua efficacia comunicativa e didattica e il pericolo che potesse distogliere dagli oggetti "autentici" e dai più nobili scopi dell'istituzione.

Come abbiamo detto, i casi di musei che sfruttarono il cinema sono molto numerosi, e fornirne un elenco rischierebbe di rivelarsi un esercizio dispersivo e poco pregnante. Torniamo allora all'Imperial War Museum, che ci offre di nuovo una prospettiva privilegiata attraverso cui addentrarci nel problema e a partire da cui ampliare poi il campo di indagine.

Come mostrare i film? L'Imperial War Museum e il problema della visibilità delle collezioni cinematografiche

Soffermarci sull'Imperial War Museum ci chiede immediatamente di fare i conti con una delle sue specificità. Esso fu infatti caratterizzato fin dalla fondazione dal problema di individuare spazi adeguati in cui esporre le collezioni. Tra il 1920 e il 1924 il museo venne ospitato al Crystal Palace a Sydenham Hill, nel sud di Londra, mentre a partire dal 1924 venne trasferito in due gallerie precedentemente parte dell'Imperial Institute a South Kensington. Solo nel 1936 il museo venne spostato nella sua sede attuale, a Lambeth Road, Southwark, nell'edificio precedentemente sede del Bethlem Royal Hospital. Ma tra il 1917 e il 1920, anni in cui la costituzione del museo era stata già ufficialmente approvata e una Commissione era attiva per la raccolta dei materiali e l'individuazione di uno spazio adeguata in cui collocarli, le attività espositive dell'Imperial War Museum si concretizzarono in una serie di mostre temporanee ospitate in diverse sedi: nel 1918 la Croce Rossa fu invitata a selezionare materiali del museo da mostrare alla Burlington House, e lo stesso anno

fu organizzata una serie di esposizioni fotografiche itineranti per le province¹⁶⁸. Anche il deposito per la collezione di film non poté essere ospitato all'interno del museo, e rimase nella sede del War Office. Fin dall'inizio dunque l'Imperial War Museum si caratterizzò, anche agli occhi della popolazione, come un'istituzione la cui identità era da un certo punto di vista più stabile della sua collocazione spaziale.

Anche dopo aver trovato provvisoria sede al Cristal Palace, l'Imperial War Museum continuò a far circolare fotografie, cimeli e opere d'arte, cui si aggiunsero le slide per lanterna magica. Queste ultime venivano concesse in prestito ad altre istituzioni, e il numero di richieste era talmente alto da rendere necessari dei rifiuti¹⁶⁹. Nello stesso modo, accanto al lavoro di raccolta e conservazione dei film, il reparto cinematografico era incaricato di gestire la loro diffusione¹⁷⁰. Come le slide, i film venivano noleggiati da scuole, conferenzieri o da varie sezioni dell'esercito per essere proiettati o utilizzati nell'ambito di conferenze educative¹⁷¹.

In virtù della grande quantità di materiali originali posseduti nei propri archivi, l'Imperial War Museum si impegnò direttamente a utilizzarli nella produzione di film, collaborando per esempio a diverse riprese con la British Instructional Film¹⁷². Inoltre l'archivio riceveva molte richieste di utilizzo dei propri materiali come *found footage* per altri film o cinegiornali. Su questo aspetto la politica dell'Imperial War Museum fu sempre piuttosto rigida nell'accertare che i film provenienti dalle sue collezioni fossero utilizzati per scopi educativi e che non fossero mescolati a parti finzionali (se non nelle ricostruzioni, rigorosamente documentate, delle battaglie)¹⁷³: «The Trustees refuse applications for the use of war films in conjunction with fictitious war scenes or in commercial films the interest of

¹⁶⁸ Cfr. Londra, AcIWM, EN/1/REP: Annual Reports 1917-39, *Second Report of the Imperial War Museum, 1918-1919*; KAVANAGH, *Museum as Memorial*, cit., pp. 89-90.

¹⁶⁹ Cfr. Londra, AcIWM, EN/1/REP: Annual Reports 1917-39, *Twelfth Annual Report of the Imperial War Museum, 1928-1929*.

¹⁷⁰ In uno dei report il lavoro della sezione cinematografica viene esplicitamente descritto in questi termini: «-care and preservation of the films -Dealing with applications for their use for instructional, historical, commercial and private purposes, subject to the approval of Trustees». Londra, AcIWM, EN/1/REP: Annual Reports 1917-39, *Eightieth Annual Report of the Imperial War Museum, 1924-1925*, p. 9.

¹⁷¹ «Films are borrowed from instructional lectures at service colleges and elsewhere and by private educational lecturers and still more frequently by branches of the British Legion». Londra, AcIWM, EN/1/REP: Annual Reports 1917-39, *Seventeenth Annual Report of the Imperial War Museum, 1933-1934*, p. 16.

¹⁷² Cfr. *Sixth Annual Report of the Imperial War Museum*, cit., p. 16.

¹⁷³ Cfr. SMITHER, WALSH, *Unknown Pioneer*, cit., pp. 194-196.

which is purely sentimental»¹⁷⁴. Inoltre dai film venivano stampati fotogrammi che andavano ad arricchire la collezione fotografica del museo o venivano concessi per la pubblicazione agli editori di libri, giornali e riviste¹⁷⁵.

È evidente come la strenua convinzione del valore documentario dei film, garantita anche (almeno nelle intenzioni) dalle logiche di selezione e catalogazione messe in atto dal museo stesso, fosse un criterio ugualmente irrinunciabile nella gestione della loro circolazione: l'autorità del museo si ergeva a garante della veridicità dei materiali ottenuti in prestito, e dall'altra parte esercitava uno stretto controllo sul loro utilizzo, in modo da evitarne impieghi "impropri". Insomma, non solo il riconoscimento dei vantaggi educativi dati dal cinema ne permetteva l'utilizzo all'interno della pratica museale, ma inoltre la sanzione del museo confermava e ribadiva il valore educativo del film, e in questo caso la sua veridicità storica.

Diversamente da quanto accadeva per altre istituzioni museali, specialmente statunitensi, che fornivano servizi di prestito totalmente gratuiti¹⁷⁶, la circolazione dei film e dei materiali fotografici costituiva per l'Imperial War Museum una fonte di guadagno. Tuttavia i curatori, consapevoli dell'importanza della diffusione dei propri materiali, si preoccupavano di non imporre prezzi troppi alti per il prestito delle copie:

Until the Museum has its own theatre for showing these war films, the public must continue to look to the trade and other non-official users to put these historic records on the screen, and the fees asked should not be such as to discourage their use in this way¹⁷⁷.

¹⁷⁴ *Seventeenth Annual Report of the Imperial War Museum*, cit., p. 16.

¹⁷⁵ Cfr. Londra, AcIWM, EN/1/REP: Annual Reports 1917-39, *Eighteenth Annual Report of the Imperial War Museum, 1934-1935*, p. 11. La concessione di film e immagini da riutilizzare rimane oggi una delle attività cruciali per l'Imperial War Museum e altre istituzioni analoghe, come si legge in un documento governativo ufficiale: «Licensing forms an important support role performed by museums and galleries. The licensing of images and audiovisual material helps support publishing, design, film-making and the gift industry. In 2007, the IWM generated £800,000 through film licensing alone, illustrating the crucial importance of national collections as material to inspire film and documentary making». CULTURE, MEDIA AND SPORT COMMITTEE, *Written Evidence Submitted by the National Museum Directors' Council*, novembre 2012, disponibile online all'indirizzo <http://www.publications.parliament.uk/pa/cm201314/cmselect/cmcomeds/674/674vw34.htm>.

¹⁷⁶ Come l'American Museum of Natural History. Cfr. FISHER RAMSEY, *Educational Work in Museums*, cit.

¹⁷⁷ *Eighteenth Annual Report of the Imperial War Museum, 1934-1935*, cit., p. 10

Eppure, poiché venivano prestate copie in 35 mm, più costose, spesso le associazioni con meno disponibilità economica erano scoraggiate dal noleggiare i film. Il prestito generava comunque entrate sempre crescenti: l'Annual Report del 1934-1935 registra quarantuno richieste (di cui solo tre non approvate), per un guadagno di 992 sterline (rispetto alle 735 dell'anno precedente)¹⁷⁸. In ogni caso, nel 1937-8 si decise di stampare più agili copie in 16 mm¹⁷⁹, per le quali vennero immediatamente avanzate diverse domande:

This shows that there is a considerable latent demand to see these films, and it is to be regretted that there is no means of making their existence more widely known, the best of which would undoubtedly be the provision of a small cinema theater in the Museum in which they could be shown to the visiting public¹⁸⁰.

Da quest'ultima affermazione, così come da quella riportata poco prima, emerge con chiarezza quello che fu uno dei più spinosi problemi dell'Imperial War Museum in relazione alla collezione di film. Infatti, a fronte della ricchezza del materiale che man mano veniva raccolto, fin dall'inizio si pose l'importante questione di come mostrarlo. Una sala cinematografica all'interno del museo fu sempre considerata la soluzione più auspicabile, ma gli spazi a disposizione non consentirono di realizzarla fino al 1966: solo allora poterono essere organizzate proiezioni giornaliere, che finalmente offrivano «the best means of exhibiting the collection to Museum visitors»¹⁸¹. Ma prima di quel momento, l'Imperial War Museum si confrontò comunque con la necessità di rendere visibili le proprie collezioni cinematografiche. Da una parte si ovviò al problema di non possedere una sala cinematografica esponendo i film direttamente nelle sale del museo grazie a dei dispositivi di visione individuale¹⁸². Dall'altra, lo abbiamo visto, venne sfruttata un'infrastruttura di circolazione in contesti educativi, che all'occorrenza si estese a comprendere anche le sale destinate ai film commerciali. Oltre a una serie di

¹⁷⁸ Cfr. *ibidem*.

¹⁷⁹ Cfr. Londra, AcIWM, EN/1/REP: Annual Reports 1917-39, *Twentieth Annual Report of the Imperial War Museum, 1937-1938*, p. 13.

¹⁸⁰ Londra, AcIWM, EN/1/REP: Annual Reports 1917-39, *Twenty-first Annual Report of Of The Director-General to the Board of Trustees, 1938-1938*, cit.

¹⁸¹ Londra, AcIWM, EN/1/REP: Annual Reports 1968-1996, *Annual Report 1986-1988*, p. 17.

¹⁸² Cfr. *infra*, Parte I, Cap. 2.2.

proiezioni a scopo commemorativo per i reparti dell'esercito, i film vennero, pur in rare occasioni, presentati nei cinema, come fu il caso di *The Battle of the Arras*, proiettato al Tivoli Theatre di Londra nel 1927 per celebrare il giorno dell'armistizio (11 novembre)¹⁸³. Inoltre si programmò di stampare una serie di negativi di particolare importanza storica in modo da avere una collezione disponibile per la proiezione nelle sale cinematografiche in ricorrenze come anniversari di guerra o alla morte di personalità dell'*establishment* militare¹⁸⁴.

Già dal 1937-38 gli Annual Report registrano con sempre maggior insistenza l'esigenza di allestire una piccola sala cinematografica (anche limitata a circa un centinaio di posti) all'interno del museo¹⁸⁵. Tale progetto venne rimandato per questioni economiche, nonostante vi fosse l'urgente consapevolezza dell'importanza del progetto, soprattutto alle soglie di un nuovo conflitto mondiale: «There is little doubt that the public showing of films recording the Britain effort in the Great War would have been particularly opportune when the country is again been called to national service»¹⁸⁶.

In effetti in Gran Bretagna il periodo della Seconda Guerra Mondiale segnò un momento cruciale nell'utilizzo del cinema nei musei. Infatti il Ministero dell'Informazione individuò nei musei nazionali una risorsa fondamentale nel quadro delle sue attività propagandistiche, e a partire dalla fine del 1941 noleggiò loro gratuitamente dei proiettori perché potessero mostrare film legati alle azioni dell'esercito e della difesa. L'aspetto degno di nota è che, al di fuori dei fine settimana in cui i musei erano tenuti a proiettare film a tema bellico, i musei erano liberi di usare i proiettori per mostrare film dai temi più vicini alle loro attività:

A Museum which would like a projector on loan is asked to show a different programme of film supplied by the Central Film Library every other week, and is asked to obtain an audience of at least 600 people to see each programme. During the week in which no Ministry programme is being shown, the projector may be used for any other educational purpose¹⁸⁷.

¹⁸³ Cfr. SMITHER, WALSH, *Unknown pioneer*, cit., p. 198.

¹⁸⁴ Cfr. *Seventieth Annual Report of the Imperial War Museum*, cit., p. 17.

¹⁸⁵ Cfr. *Twentieth Annual Report of the Imperial War Museum*, cit., p. 2.

¹⁸⁶ *Twenty-first Annual Report of the Director General to the Board of Trustees*, cit., p. 2.

¹⁸⁷ *Ministry of Information: Films and Projectors*, "Museums Journal", vol. 41, n. 2 (1941), p. 32.

I film educativi erano messi a disposizione della stessa Central Film Library che forniva i film di propaganda. Per quelle istituzioni che parteciparono all'operazione, l'iniziativa ebbe il vantaggio non solo di aumentare le visite al museo, ma di mostrare allo staff le potenzialità didattiche dei film, favorendo una diffusione più capillare delle pratiche educative a essi connesse: «many have gained practical experience not only in operating the apparatus but in the technique that should be employed in this relatively new aid in visual education»¹⁸⁸.

Inoltre, quasi paradossalmente, se il cinema portava letteralmente l'*attualità* nel contesto museale, da questa esperienza emerse come vi fosse una carenza di film a carattere storico:

little or nothing has been done to teach history through the medium of films. With the exception of the "Medieval Village" and one or two similar films, no use appears to have been made of this very simple method of conveying the lessons of the past through the eye, and it is hoped that, after the war, historians, and even pre-historians, will take this matter up with the film industry¹⁸⁹.

¹⁸⁸ *Ministry of Information Films in Museums and Art Galleries*, "Museums Journal", vol. 42, n. 1 (1942), p. 4.

¹⁸⁹ G. V. BARNARD, *The Cinema in the Museum: Need for History Film*, "Museums Journal", vol. 41, n. 2 (1941), p. 44.

3. L'ingresso del film nelle sale dei musei

3.1. La sala (cinematografica) al museo

*But now the cinematograph has come to change all that and to give us real living pictures, to bring all the life and movement of the world on to a few square feet in one little room*¹⁹⁰.

Nell'aprile 1929, la rivista britannica "Museums Journal" dedicò uno speciale al tema "Museums and Movies", che riportava le trascrizioni degli interventi tenuti quello stesso anno a una conferenza di museologia¹⁹¹. Dall'insieme dei contributi emerge l'idea che il cinema costituisse la risposta ideale a un problema che era allora all'ordine del giorno nel dibattito museologico, quello di conferire "vita" e "movimento" agli oggetti esposti, altrimenti immobili e inermi, ma anche di restituire il contesto in cui erano originariamente inseriti o ancora di mostrare il modo in cui erano utilizzati. Secondo l'autore dell'articolo introduttivo, se *life groups*, diorama, ricostruzioni drammatiche e persino *tableaux vivants* erano stati fino ad allora mezzi efficaci per rendere più vivo un museo non più concepito solo come luogo di studio, ma anche di educazione, il cinema costituiva uno strumento ancora più adeguato in questo senso, con la sua capacità di portare "tutta la vita e il movimento del mondo in pochi metri quadrati"¹⁹². Lo speciale su "Museums Journal" ci sembra particolarmente importante poiché fotografa quello che potremmo definire lo "stato dell'arte" dell'utilizzo del cinema nella concreta pratica museale a cavallo tra gli anni Venti e Trenta del Novecento¹⁹³.

I due articoli che lo compongono si rivelano di estremo interesse poiché mostrano e in qualche modo mettono a confronto due dei possibili risvolti delle proiezioni di film in seno al museo. Il primo contributo è di William Furse, curatore dell'Imperial Institute, istituzione fondata nel 1887 con lo scopo di promuovere la ricerca e favorire lo sviluppo industriale e commerciale tra le colonie e i domini britannici. Se da subito esso si dotò di gallerie per l'esposizione dei prodotti di

¹⁹⁰ *Museums and Movies*, "Museums Journal", vol. 29, n. 10 (1930), pp. 334-351 (qui p. 334).

¹⁹¹ Cfr. *ivi*.

¹⁹² Cfr. *ivi*, p. 334.

¹⁹³ Per quanto esso sia già stato discusso da Alison Griffiths (cfr. *Shivers Down Your Spine*, cit., pp. 243-248), ci sembra particolarmente utile tornarci e ripartire da esso per sviluppare il nostro ragionamento, che si articola intorno ad alcuni snodi trascurati dalla studiosa.

ciascuna parte dell'Impero, è evidente come, meno vincolato per l'assenza di veri e propri "pezzi unici" tra le sue collezioni, l'Imperial Institute potesse con più libertà sperimentare nelle strategie espositive, al punto da ritornare più volte sulle pagine del "Museums Journal" come esempio avanzato di comunicazione e didattica e al contempo come luogo non così dissimile dalle grandi esposizioni che allora suscitavano l'attenzione e l'ammirazione del pubblico: «a Wembley in little and one of the most "live" and interesting exhibitions in London - an educational object lesson and an eloquent advertisement for inter-Imperial trade»¹⁹⁴. Del resto la vocazione educativa (di cui possiamo cogliere tutti i risvolti propagandistici¹⁹⁵) era una delle spinte fondamentali dell'istituzione:

we should endeavour, through our Galleries, to educate the rising generation in this country, in the identity, scenery, activities, and produces of each part of the Empire overseas, and [...] the only chance of effecting any real education in this, as in most other things, lies in arousing the imagination of the visitor, whatever his or her age, through the eyes¹⁹⁶.

Coerentemente con queste premesse, e in linea con le tendenze museologiche cui abbiamo già fatto cenno, William Furse aveva riorganizzato le gallerie liberandole dall'eccesso di oggetti, e privilegiando l'utilizzo di panorama (in alcune occasioni definiti "diorama"¹⁹⁷) per illustrare scene di vita o industrie importanti dei vari Paesi

¹⁹⁴ *Notes and News*, "Museums Journal", vol. 26, n. 5 (1926), p. 139.

¹⁹⁵ Su questi aspetti si veda ad esempio SARAH LONGAIR, JOHN MCALEER (a cura di), *Curating Empire. Museums and the British Imperial Experience*, Manchester, Manchester University Press, 2012.

¹⁹⁶ WILLIAM FURSE, *The Panorama and the Cinema at the Imperial Institute*, "Museums Journal", vol. 29, n. 10 (1930), pp. 336-342 (qui p. 337).

¹⁹⁷ Il panorama era costituito da una piattaforma rialzata con tutt'intorno una tela dipinta, tesa su una parete circolare, su cui erano rappresentati generalmente paesaggi accuratamente e realisticamente ritratti con effetti di prospettiva. Il diorama era invece composto da una sala a forma di rotonda che girava su se stessa mostrando agli spettatori diversi quadri, i quali erano animati da giochi luministici ed effetti tridimensionali. Sul panorama si vedano almeno il fondamentale contributo di STEPHAN OETTERMANN, *The Panorama: History of a Mass Medium*, New York, Zone Books, 1997 e il recente volume di ERKKI HUHTAMO, *Illusions in Motion. Media Archaeology of the Moving Panorama and Related Spectacles*, Cambridge (Mass.), The MIT Press, 2013. Si veda inoltre RICHARD D. ALTICK, *The Shows of London*, Cambridge (Mass.)-London, Belknap Press, 1978. In ambito museale con diorama si intende la ricostruzione tridimensionale a scopo didattico di paesaggi, *habitat* di animali, ecc. Nei musei etnografici e di storia dispositivi simili sono i *life groups* o *habitat groups*. Sui diorama nei musei si veda il ricco volume di KAREN WONDERS, *Habitat Dioramas. Illusions of Wilderness in Museums of Natural History*, Uppsala, Almqvist & Wiksell, 1993.

dell'Impero. Questi ultimi erano modelli tridimensionali («really a picture in relief»¹⁹⁸) a metà tra pittura e scultura, montati su una piattaforma a poco meno di un metro dal pavimento e racchiusi in una struttura di legno con un vetro sul davanti e un bordo di circa venti centimetri, illuminati elettricamente. Il bordo frontale non aveva solo lo scopo pratico di mascherare le lampadine per l'illuminazione elettrica, ma anche quello di accrescere l'illusionismo, incorniciando la rappresentazione: «The view area, being smaller than the painted background, has the effect of increasing the appearance of distance, and in the small space occupied by the model a very large expanse of sea or land may be represented»¹⁹⁹. Le immagini dei vari scenari e paesaggi si presentavano dunque letteralmente incorniciate da uno schermo, con un effetto di cui è facile individuare le analogie con quello determinato dai dispositivi di visione cinematografica collocati all'interno delle gallerie dei musei su cui ci soffermeremo tra poco. Del resto gli strettissimi legami tra forme spettacolari come panorama e diorama e il cinema sono stati sottolineati da numerosi studiosi, che, pur a partire da approcci differenti, ne hanno individuato le affinità in termini di dispositivo e di ricezione spettatoriale: come ha ad esempio osservato Anne Friedberg, «both panoptic and dioramic systems required a degree of spectator immobility and the predominance of the visual function. And it is this notion of the confined *place* combined with a notion of *journey* that is present simultaneously in cinematic spectation»²⁰⁰. Tuttavia nei diorama la rappresentazione illusionistica rimane fatalmente immobile²⁰¹, come nella fotografia, i cui primi passi non a caso si intrecciarono saldamente con quelli della creazione di *habitat* per animali impagliati: come ha sottolineato Albert Parr, la ricostruzione di scenari naturali posticci costituiva, in un momento in cui la fotografia richiedeva lunghi tempi di posa, l'unico

¹⁹⁸ FURSE, *The Panorama and the Cinema at the Imperial Institute*, cit., p. 337.

¹⁹⁹ *Ibidem*.

²⁰⁰ FRIEDBERG, *Windows Shopping*, cit., p. 19. Cfr. inoltre almeno VANESSA R. SCHWARTZ, *Spectacular Realities. Early Mass Culture in Fin de Siècle Paris*, Berkeley-L.A.-London, University of California Press, 1999; MARK B. SANDBERG, *Living Pictures, Missing Persons: Mannequins, Museums, and Modernity*, Princeton (N.J.), Princeton University Press, 2003.

²⁰¹ Nei musei, il movimento dei diorama o dei *life groups* è piuttosto dato dal movimento dello sguardo e del corpo dei visitatori. In questo senso Alison Griffiths ha sostenuto che i *life groups* dei musei di storia naturale tra XIX e XX secolo determinassero un'esperienza spettatoriale simile a quella dei primi film etnografici. Cfr. «*Journey for Those Who Can Not Travel*»: *Promenade Cinema and the Museum Life Group*, «Wide Angle», vol. 18, n. 3 (1996), pp. 53-84.

modo per catturare l'immagine degli animali²⁰². Inoltre nel contesto museale diorama e cinema erano accomunati da profonda consonanza negli scopi del loro sfruttamento, che li rendeva efficaci tanto nell'intento di ricostruire il contesto di provenienza degli oggetti esposti per renderlo più immediatamente comprensibile ai visitatori, quanto ad attirare l'attenzione e suscitare la meraviglia di questi ultimi. Non a caso nel suo studio sui diorama nei musei di storia naturale Karen Wonders ha individuato, tra le motivazioni alla base della chiusura del Museo di biologia di Stoccolma, il fatto che

the illusionistic spectacles which had been so popular in Europe during the 19th century lost their luster with the spread of photography and film media. New techniques for imitating nature made by the Biological Museum seem obsolete, even as a teaching medium, and by 1923 it was proclaimed to have had its day²⁰³.

Per quanto effettivamente la tecnica espositiva dei diorama sia tutt'altro che venuta meno, e anzi continui a essere utilizzata nei musei contemporanei, Wonders ha sottolineato come essi siano spesso stati soppiantati dalle sale Imax e Omnimax, oppure più di recente da una serie di sperimentazioni con la realtà virtuale²⁰⁴.

Per tornare alle sale espositive dell'Imperial Institute, oltre ai diorama vi erano utilizzate le cosiddette "transparencies", fotografie stampate su uno strato di pellicola su vetro, non incorniciate e disposte a formare come dei "fregi"²⁰⁵. Ancora, fotografie vere e proprie erano inserite nelle vetrine accanto agli oggetti di cui illustravano le proprietà o il contesto. I mezzi di riproduzione fotografica entravano dunque a pieno titolo negli allestimenti e andavano a costituire, accanto a più tradizionali tecniche di simulazione pittorica, strumenti per restituire in modo realistico e il più esatto possibile il contesto di provenienza degli oggetti esposti. L'utilizzo di questo tipo di soluzioni rispondeva evidentemente alla necessità di rendere più interessanti una serie di oggetti che, per quanto importanti nelle logiche economiche e di commercio, non erano poi così attrattivi una volta esposti:

²⁰² Cfr. ALBERT E. PARR, *Habitat Group and Period Room*, "Curator", vol. 4, n. 4 (1963), pp. 325-336 (325). Cfr. anche WONDERS, *Habitat Dioramas*, cit., p. 42.

²⁰³ Ivi, p. 63.

²⁰⁴ Cfr. ivi, p. 222.

²⁰⁵ Cfr. *The Imperial Institute Exhibition Galleries*, "Museums Journal", vol. 26, n. 8 (1927), pp. 193-198 (qui p. 197).

«It was recognised, from experience gained at Wembley, that in order to get the ordinary visitor interested, it is necessary, in the first place, to arrest his attention by showing him something attractive. As the raw materials of commerce are not, in most cases, very attractive in themselves, [...] special difficulties arise in making exhibits of this nature interesting. It was for this reason that the illuminated diorama was chosen to form a magnet or focal point for arresting the attention of visitors. Having attracted their attention it becomes an easier task to interest them in the life and scenery of the countries overseas, and in the more prosaic exhibits representing the raw materials of commerce, which is the main purpose of the Exhibition Galleries²⁰⁶.

Quindi il panorama era pensato per catturare l'attenzione sulle più tradizionali vetrine, in cui erano mostrati esempi dei prodotti delle colonie, fotografie, mappe ed altri oggetti che potessero rendere conto delle storie dei prodotti. Un ruolo supplementare al panorama e agli altri elementi statici dell'esposizione era affidato al cinema²⁰⁷: nel 1927, l'Imperial Institute si dotò di una sala cinematografica di circa quattrocento posti, che ospitava proiezioni per il pubblico e per le scuole, le quali, come testimoniano le cifre riportate sui report annuali, ebbero un'alta frequentazione, sempre in crescita nel corso degli anni²⁰⁸. La lunghezza auspicata per ciascun film era di circa quindici minuti, sufficienti per attirare l'interesse del pubblico. Per esempio, nel 1929 ci furono più di mille programmi di circa un'ora e mezza, ciascuno con più o meno cinque film, spesso ripetuti per coprire l'intera programmazione. In un periodo in cui in ambito didattico erano ancora ampiamente sfruttati i film muti (secondo alcuni insegnanti più efficaci in quanto più adeguati alle capacità di concentrazione degli alunni ma anche perché potevano essere commentati durante il loro svolgimento), all'Imperial Institute si sperimentarono relativamente presto i cosiddetti "talkies", pur riconoscendo come fossero più adatti per proiezioni cinematografiche "classiche" che per essere inframmezzati a conferenze o lezioni²⁰⁹. Il problema

²⁰⁶ Ivi, p. 195.

²⁰⁷ «I look upon it, in the case of our Galleries, as merely supplementary to the panorama and other static exhibits shown in the various Courts». FURSE, *The Panorama and the Cinema at the Imperial Institute*, cit., p. 338-339.

²⁰⁸ Si vedano ad esempio le cifre riportate nell'Imperial Institute Annual Report, 1939, p. 45.

²⁰⁹ Cfr. HARRY LINSLEY, *Visual Instruction at the Imperial Institute*, "Museums Journal", vol. 36, n. 6 (1936), pp. pp. 289-293 (qui pp. 292-293).

principale restava tuttavia proprio quello di procurarsi i film da mostrare. Per quanto le colonie e varie associazioni commerciali ne concedessero gratuitamente in prestito, restava il problema di trovare prodotti adeguati: «There is an urgent need for modern well-taken and intelligently arranged films of several parts of the Empire, not only for the cinema at the Imperial Institute, but for distribution to various centers in the United Kingdom»²¹⁰.

Pur nella consapevolezza del suo forte potenziale educativo, il cinema non venne dunque mai inteso all'Imperial Institute come uno strumento autonomo rispetto all'esposizione, che rimaneva il mezzo di comunicazione ritenuto più efficace. Esso costituiva piuttosto, come i diorama, uno strumento in grado di richiamare l'attenzione del pubblico, suscitandone la curiosità e invitandolo a esplorare più da vicino gli oggetti veri e propri. Il cinema si iscriveva dunque in un più ampio insieme di strategie volte a rendere il museo e le sue esposizioni più accattivanti per un pubblico abituato al nuovo volto che le città andavano assumendo nella modernità. Una consapevolezza ben radicata in curatori e professionisti museali, se proprio in quegli stessi anni ci si pose in diverse occasioni il problema. Ad esempio, in un articolo sulla rivista "Mouseion", si osservava che nell'organizzare gli allestimenti era sempre più necessario tenere conto del contesto in cui i visitatori si trovavano a vivere: «l'œil de l'homme moderne abitué au film, aux enseignes lumineuses, aux jeux de lumière du magasin est particulièrement attiré et intéressé par le spectacle rendu plus vivant grâce aux effets de lumière»²¹¹.

²¹⁰ Imperial Institute Annual Report, 1929, p. 46.

²¹¹ *Problèmes d'organisation des musées ethnographiques*, "Mouseion: revue internationale de muséographie", vol. 10, n. 1 (1930), pp. 61-63 (qui p. 62).

3.2. “Un angolo scarsamente illuminato”: il film nelle gallerie negli anni Venti del Novecento

*Are we to suppose that for the benefit of those who might at some future time wish to see these animatographs in action a lantern and screen will be provided at the Museum?*²¹²

Al curatore del Leicester Museum, Ernst E. Lowe, che pur lamentava la scarsa qualità dei film proposti nelle sale, non era sfuggita la capacità del cinema di esercitare una forte impressione sul pubblico, così come le grandi potenzialità che esso possedeva se saggiamente utilizzato a fini educativi. Più che aprire una serie di questioni del tutto inedite nel panorama museologico, il cinema sembrava intervenire a fornire la risposta più adeguata a un problema che proprio nei primi decenni del Novecento era vivo e ampiamente dibattuto, quello della capacità di proporre un modello educativo coinvolgente anche per i non esperti, per cui a diverso titolo erano già stati sfruttati la fotografia, gli apparecchi meccanici e metodi di *display* popolari come diorama e panorama. Ma come sfruttare appieno nel contesto museale, secondo Lowe, l'impatto e la capacità di attrazione del cinema? La risposta risiedeva nella possibilità di integrare le immagini in movimento alle esposizioni stesse, in modo che il visitatore potesse vedere queste ultime finalmente “animate”:

If suitable films and projectors could be procured would it not be worth while to install one or more sets of apparatus in the museum, whereby the visitor could, by merely pressing a button or switch, see moving pictures supplementary to the museum collections around him - birds in their haunts, wild animals in the open, savage man at home, the dress and customs of other nations, re-constructed British history, and so forth?²¹³

Se la convinzione della capacità del cinema di conferire la vita agli oggetti del museo è pienamente in linea con le riflessioni di cui abbiamo reso conto nei precedenti paragrafi, la singolarità della proposta di Lowe non è di poco conto. Il cinema infatti non doveva secondo il curatore essere proiettato in una sala apposita, a

²¹² “Photographic News”, 5 novembre 1897, cit. in BOTTOMORE, “*The Collection of Rubbish.*”, cit., p. 295.

²¹³ EDWIN E. LOWE, *The Cinema in Museums*, “*Museums Journal*”, vol. 29, n. 10 (1930), pp. 342-347 (qui p. 343).

latere dello spazio espositivo vero e proprio, ma al contrario doveva essere mostrato *all'interno* delle sale stesse del museo:

My idea is, not that we should have a separate cinema hall or room in the building, but that in at least one of the more dimly-lighted corners with which most museums are provided we should fix up a projection apparatus which a visitor could start into action just as he starts a machinery model moving in the Science Museum, by pressing a button or switch. The screen would be small but of sufficient size to be visible in dull daylight to twenty or thirty people, if so many had foregathered²¹⁴.

Gli angoli scarsamente illuminati delle sale costituivano dunque secondo Lowe il luogo ideale per l'incontro e la mediazione tra il buio della sala cinematografica e gli spazi luminosi del museo, in cui apparecchi di proiezione azionati dal visitatore avrebbero conferito un'inedita vitalità alle collezioni, suscitando la curiosità dei fruitori meno esperti, per esempio sulle abitudini degli animali o sugli esemplari catalogati ed esposti nelle vetrine. Gli schemi di tali dispositivi, per quanto di dimensioni ridotte, avrebbero concesso a gruppi fino a venti o trenta persone di assistere a proiezioni della durata di circa cinque minuti, all'occorrenza accompagnate da conferenze o dimostrazioni. L'esperienza filmica nel museo sarebbe dunque rimasta un'esperienza collettiva, rimodulata tuttavia per avvicinarsi a quella dei piccoli gruppi di visitatori che attraversavano le gallerie dei musei, eventualmente accompagnati da una guida. Inoltre, suggeriva Lowe, i film avrebbero dovuto essere cambiati circa ogni mese, per suscitare un sempre vivo interesse da parte dei visitatori. Garantendo la possibilità di accogliere tra le proprie mura non solo il movimento ma anche la possibilità di un rinnovamento costante, il cinema sembrava così profilarsi come efficace antidoto alla polverosa immutabilità dei musei.

La previsione di una componente, seppur minima, di interattività (i visitatori avrebbero dovuto azionare manualmente i dispositivi di proiezione), rispondeva evidentemente alla scarsa convenienza nel far funzionare gli apparecchi in continuo, ma si rivela nondimeno emblematica di quell'aspirazione al coinvolgimento diretto

²¹⁴ *Ibidem.*

del visitatore che trovava il proprio emblema nei musei della scienza come lo Science Museum di Londra, in cui i visitatori potevano azionare le macchine in esposizione. Tant'è che proprio quest'ultimo veniva menzionato nell'editoriale della sezione su cinema e museo, come «the splendid exception» che, a confronto con l'immobilità degli oggetti negli altri musei «brings out by contrast the[ir] essential dulness»²¹⁵. Com'è noto, proprio lo Science Museum ospitava, già dal 1922, una delle più ricche collezioni di apparecchi cinematografici, ottenuta in prestito dal collezionista e inventore Will Day²¹⁶. Tuttavia, quasi paradossalmente, le modalità di esposizione di tali apparecchi non prevedevano la possibilità del visitatore di azionarle: al contrario, essi erano posti all'interno di una serie ordinata di teche e vetrine, che li proteggevano non solo da polvere, sbalzi di temperatura e agenti ambientali, ma anche dal tatto del visitatore – secondo uno dei veti più frequenti, e tuttora vigente, nei musei. Un tipo di *display* che differenziava il museo da contesti come quelli fieristici, dove era più comune assistere a dimostrazioni di apparecchi cinematografici. Del resto il porre un oggetto dietro una vetrina è di per sé un'operazione tutt'altro che neutra. Essa è in primo luogo uno strumento di “sacralizzazione”: mettendoli “in vetrina”²¹⁷, il museo sottrae gli oggetti alla loro funzione e li rende esemplari unici, parte di una narrativa evolutiva della storia del cinema come progresso tecnologico²¹⁸. Inoltre, proprio nell'offrire esplicitamente gli oggetti allo sguardo del visitatore, essa li sottrae al contrario al tatto. Se dunque i modelli meccanici esposti nelle altre gallerie dello Science Museum tendevano a configurare quel tipo di visitatore-utente la cui

²¹⁵ Ivi, p. 334.

²¹⁶ Cfr. MICHELLE AUBERT, LAURENT MANNONI, DAVID ROBINSON (a cura di), *The Will Day Historical Collection of Cinematograph & Moving Picture Equipment* (numero speciale hors série di “1895: bulletin de l'Association française de recherche sur l'histoire du cinéma”), Paris, Association française de recherche sur l'histoire du cinéma, 1997.

²¹⁷ La vetrina costituisce inoltre il punto di raccordo tra l'esposizione museale e i display commerciali. Un legame che si dà in senso profondo, perfino etimologico. Come ha sottolineato Chantal Georgel, infatti, «The theoretical vocabulary of the museum was also “spontaneously” borrowed from the world of commerce. What today we call the showcase or vitrine provides a good example. These “mahogany tables enclosed by glass on all four sides,” or “glass cages,” were called *montres* (meaning both “watches” and “to show”) before 1830; the *Dictionnaire de l'Académie* of 1823 defined *montre* as “the glass cases in which watchmakers place their merchandise, so that they may be seen but not touched.” Under the July Monarchy they came to be called *vitrines*, a term borrowed simultaneously from the vocabulary of interior design, commerce, the bazaar, and the department store. A constellation of signs that linked the museum and the *magasin* was taking shape». *The Museum as Metaphor in Nineteenth-Century France*, in SHERMAN, ROGOFF (a cura di), *Museum Culture*, cit. pp. 113-122 (qui pp. 117-118).

²¹⁸ Cfr. ALISON TROPE, *Le Cinéma Pour Le Cinéma: Making Museums of the Moving Image*, “The Moving Image”, vol. 1, n. 1 (2001), pp. 29-67 (qui pp. 33-34).

fisionomia per molti versi si ripropone nella contemporaneità, l'esposizione delle apparecchiature cinematografiche implicava invece un visitatore-spettatore, insieme attratto e mantenuto a distanza dagli oggetti in mostra.

La proposta di Lowe è sostanzialmente diversa: l'apparecchiatura cinematografica che egli proponeva di installare nelle gallerie non era lì a testimoniare una tappa nel progresso tecnico-scientifico, né aveva lo scopo di mostrare il proprio funzionamento meccanico. Il cinema diventava uno strumento per rendere vivi gli oggetti esposti nel museo, aprendoli a una nuova dimensione che andava oltre il loro rimanere inermi, spesso letteralmente "impagliati", dietro una vetrina. Con l'aiuto di un tecnico della Kodak, il curatore offrì addirittura nel corso della conferenza la dimostrazione di «an improvised cinema projector and screen which seem adaptable to [...] museum use»²¹⁹. Il modello era quello il Kodascope, un piccolo proiettore portatile per film in 16 mm, utilizzato prevalentemente per scopi commerciali²²⁰.

Gli Annual Report e altri documenti relativi al Leicester Museum²²¹ non forniscono nessuna informazione sull'effettivo uso dell'apparecchio cinematografico da parte del curatore, per quanto le conferenze che il museo organizzava settimanalmente fossero regolarmente illustrate da lanterne magiche, da un microscopio dotato di proiettore²²² e più tardi da un epidiascopio, uno strumento ottico che serviva per proiettare su uno schermo l'immagine ingrandita di oggetti o testi²²³. Lowe stesso del resto lasciava intravedere due ordini di problemi legati all'adozione di uno strumento per mostrare immagini in movimento nelle gallerie: uno di tipo più strettamente tecnico, l'altro legato alla possibilità di procurarsi film

²¹⁹ LOWE, *The Cinema in Museums*, cit., p. 343.

²²⁰ L'introduzione dei cosiddetti formati ridotti, 16 mm e 8 mm, rispettivamente nel 1923 e 1932, e di proiettori portatili e automatici che usavano pellicole non infiammabili e che spesso sfruttavano la retroproiezione per garantire la possibilità di vedere le immagini alla luce, aveva favorito la circolazione dei film in una pluralità di contesti differenti da quello ormai istituzionalizzato della sala cinematografica. Essi includevano non solo musei e altre istituzioni educative, ma anche luoghi come grandi magazzini, club e fiere. Uno scenario ottimamente tratteggiato, soprattutto per quanto riguarda il contesto americano, in WASSON, *Museum Movies*, cit., in particolare cap. 2: *Mannered Cinema / Mobile Theaters. Film Exhibition, 16mm, and the New Audience Ideal*, pp. 32-67.

²²¹ Documenti conservati presso il National Archive (Record Office for Leicestershire, Leicester and Rutland), Leicester, Regno Unito.

²²² Cfr. ad esempio CITY MUSEUM LEICESTER AND ART GALLERY, *Twenty-sixth Report of the Committee 1929-1930*, pp. 5-6.

²²³ Cfr. CITY MUSEUM LEICESTER AND ART GALLERY, *Twenty-seventh Report of the Committee 1930-1931*, p. 7.

adeguati. Se a quest'ultima difficoltà, che pure era costantemente lamentata in quei musei che si impegnavano nella proiezione di film educativi, si cercò di ovviare attraverso una serie di iniziative di collaborazione e coordinamento tra le varie istituzioni²²⁴, i problemi tecnici – e quelli economici a essi strettamente connessi – furono un significativo scoglio da superare per le istituzioni museali che sperimentarono l'utilizzo del cinema nelle gallerie nei primi decenni del Novecento, per quanto non siano sempre bastati a scoraggiare tale pratica. Lo dimostra il caso dell'Imperial War Museum, dove il cinema aveva trovato spazio nelle gallerie addirittura diversi anni prima che il dibattito trovasse spazio sulle pagine del "Museums Journal".

Trincee, carri armati e l'esplosione di una mina: il Mutoscope all'Imperial War Museum (1924-1938)

Come abbiamo visto, per un museo che stava rapidamente mettendo insieme quella che rimane tuttora una tra le più ricche collezioni cinematografiche, uno dei problemi più spinosi era quello di non avere un luogo in cui mostrare direttamente i propri film. Quasi paradossalmente, mentre le istituzioni museali che si erano dotate di una sala cinematografica facevano spesso fatica a trovare film adeguati, l'Imperial War Museum aveva il problema opposto. Per ovviare a esso, oltre al sistema di circolazione già descritto, il museo non rinunciò a dotarsi di un modo per mostrare i film all'interno delle sale dell'edificio che ospitava l'insieme delle sue collezioni. Si trattava dunque di risolvere il problema della visibilità dei film negoziando un posto per il cinema all'interno dello spazio espositivo. I documenti conservati nell'archivio cinematografico dell'istituzione rivelano come il Maggiore Charles Ffoulkes, curatore e segretario del museo, avesse incaricato il suo assistente J. Murray Kendall di trovare delle macchine automatiche per mostrare i film nelle sale già nell'estate del 1923²²⁵. Fin dall'avvio del progetto, erano già ben chiare le caratteristiche che non potevano

²²⁴ Si pensi ad esempio alle attività della già menzionata Commission on Educational and Cultural Films, di cui rende conto il volume *The Film in National Life*, cit. Tra le altre cose, il report prende in considerazione gli aspetti educativi del film e il suo utilizzo documentario e scientifico, riconoscendo inoltre il suo ruolo strategico in ambito museale (cfr. in particolare pp. 121-122).

²²⁵ Cfr. Londra, archivio film dell'Imperial War Museum (d'ora in avanti AfIWM), "Mutascopes [sic!] and other automatic viewing machines 1923-1938", Capitano Kendall al Maggiore Ffoulkes, 20/07/1923.

mancare all'apparecchio: il funzionamento secondo il principio del "penny in the slot" (ovvero con l'inserimento di una moneta in una fessura), l'utilizzo dei film dell'archivio, e la possibilità di vedere le immagini anche posizionando il dispositivo alla luce, adattandosi alle condizioni di visione delle sale museali.

Will Day, la cui pionieristica collezione di macchine cinematografiche era allora già in esposizione allo Science Museum, venne contattato immediatamente. L'attenzione di Kendall era stata attirata da una macchina che Day stava sviluppando per esaminare i film, facendovi passare le pellicole alla velocità desiderata dallo spettatore²²⁶. Un altro apparecchio che passò al vaglio del curatore e del suo collaboratore fu l'Autoscope, un proiettore automatico utilizzato alla fiera di Wembley, adoperabile alla luce o nell'oscurità, per mostrare film pubblicitari: per diverso tempo furono portate avanti delle trattative per la costruzione di una macchina più piccola, da usare nel museo, che non andarono però a buon fine²²⁷. Individuare un apparecchio adatto si rivelò un'impresa non così immediata, e dopo un anno di ricerche, il Maggiore Ffoulkes decise di adottare, riadattandolo per le sue esigenze, un Mutoscope, dispositivo di visione individuale brevettato nel 1894 dalla Biograph, cui egli faceva riferimento con il nome di "MUTASCOPE machine"²²⁸. Informatosi attentamente su questioni relative al brevetto, e assicuratosi che fosse scaduto, nel 1924 egli affidò l'incarico di costruire una macchina adatta a un tecnico, Moy, che acquistò un vecchio Mutoscope da uno dei luoghi di intrattenimento che ancora ne facevano uso e lo ricondizionò per adattarlo alle esigenze del museo.

Dalla corrispondenza del curatore con Moy traspare la sua ansia di vedere il dispositivo all'opera, e la speranza di poterlo collocare nelle gallerie per il giorno dell'Armistizio, l'11 novembre 1924²²⁹. Effettivamente il Mutoscope doveva essere già in operazione nell'ottobre di quello stesso anno, se in quel periodo il Maggiore Ffoulkes, entusiasta della macchina, chiese alla Tesoreria a fornirgli i fondi per

²²⁶ Cfr. *ivi*.

²²⁷ Cfr. la corrispondenza del Maggiore Ffoulkes con il direttore dell'Autoscope, Ltd. tra giugno e luglio del 1924. Londra, AflWM, "Mutascopes and other automatic viewing machines 1923-1938".

²²⁸ Cfr. Londra, AflWM, "Mutascopes and other automatic viewing machines 1923-1938", Maggiore Ffoulkes a Edward Foxen Cooper, 16/07/1924.

²²⁹ Cfr. Londra, AflWM, "Mutascopes and other automatic viewing machines 1923-1938", Maggiore Ffoulkes a Mr. Moy, 12/09/1924

acquistarne altre sette²³⁰, che vennero poi effettivamente acquisite e disposte nelle sale. La stampa dell'epoca non mancò di riportare la notizia, indicando la soluzione adottata dall'Imperial War Museum come una vera e propria innovazione in ambito museale: «a new feature, exhibited for the first time in any museum»²³¹.

Ma come funzionava il Mutoscope messo a punto da Moy? Il cartello delle istruzioni che venne appeso alla macchina ce lo mostra chiaramente:

1. Place penny on slot plate gently;
2. Turn handle slowly to the right.
3. When penny drops continue turning;
4. Do not stop turning till picture is finished²³².

Basato sul principio del “flip book”, per cui una serie di pagine sfogliate velocemente mostrano immagini in movimento²³³, il Mutoscope conteneva stampe di fotogrammi disposti lungo il perimetro di un rullo. Lo spettatore doveva inserire un *penny* in un'apposita buchetta per azionare il meccanismo²³⁴, quindi girare una manovella che permetteva lo scorrimento delle *card* con le immagini. A quel punto egli poteva visualizzare, grazie a una lente di ingrandimento e attraverso uno spioncino (*peep-hole*), le scene di guerra, generalmente una per ogni dispositivo. Non vennero dunque utilizzati i film in pellicola, ma una serie di immagini selezionate e stampate su schede di cartone, e i soggetti prodotti venivano usati alternativamente. Non siamo pertanto in presenza di un dispositivo di proiezione, e inoltre per essere mostrati i film dovevano essere oggetto di un passaggio di supporto, dalla pellicola ai

²³⁰ Cfr. Londra, AfIWM, “Mutascopes and other automatic viewing machines 1923-1938”, Maggiore ffolkes a The Secretary H.M. Treasury, 17/10/1924.

²³¹ “Daily Chronicle”, 8 novembre 1924, citato in SMITHER, WALSH, *Unknown Pioneer*, cit., pp. 193-194.

²³² Cartello conservato in Londra, AfIWM, “Mutascopes and other automatic viewing machines 1923-1938”.

²³³ Sul flip book si vedano ad esempio RICKY JAY, *The Magic Magic Book. An Inquiry into the Venerable History & Operations of the Oldest Trick Conjuring Volumes Designated « Blow Books »*, New York, The Whitney Museum of American Art, 1994; TOM GUNNING, *The Transforming Image: The Roots of Animation in Metamorphosis and Motion*, in SUZANNE BUCHAN (a cura di) *Pervasive Animation. An AFI Film Reader*, London, Routledge, 2013, pp. 52-69.

²³⁴ Sulla proliferazione di macchine a gettone (distributori automatici di cibi e bevande, macchine fotografiche, fonografi, misuratori di peso e d'altezza, macchine provaforza o per predire il futuro, macchine per il gioco d'azzardo e flipper, Kinetoscope e Mutoscope) durante gli ultimi venticinque anni del diciannovesimo secolo, cfr. NIC COSTA, *I piaceri automatici*, cit.

cartoncini, quasi ripercorrendo a ritroso quello che è comunemente inteso come il passaggio dal pre-cinema (cui il *flip book* è spesso ricondotto) al cinema, o piuttosto rivelando come il percorso tra i due non sia mai realmente stato a senso unico. Del resto, come abbiamo già visto, all'Imperial War Museum il rapporto tra immagini fisse e immagini in movimento era tutt'altro che rigido ed esclusivo, se singoli fotogrammi di film venivano spesso stampati per essere inclusi nella collezione fotografica del museo o ceduti per la pubblicazione su libri e riviste.

Significativamente, Ffoulkes insistette più volte sul fatto che il dispositivo dovesse permettere una visione individuale. Questo requisito era evidentemente a suo avviso fondamentale, se continuò a ribadirlo anche diversi anni dopo, nel momento in cui era alla ricerca di nuovi apparecchi per rimpiazzare la macchina²³⁵. Con buona probabilità tale espediente doveva garantire di ottenere un più elevato guadagno, dato che il dispositivo era azionato attraverso una monetina. Eppure esso era ricco di implicazioni sul tipo di ricezione spettatoriale che andava a configurare. In primo luogo, le immagini in movimento apparivano per così dire circoscritte, quasi mutualmente esclusive rispetto al resto degli oggetti e delle opere esposte: per vedere le scene di guerra all'interno del *peep-hole*, bisognava lasciare fuori dal campo di visione il resto della sala in cui erano collocati. Si delinea qui una duplice ambivalenza. Da una parte vi è una riscrittura delle forme di fruizione museale, generalmente collettiva, in favore di un isolamento del fruitore. Dall'altra, per quanto, come preciseremo più avanti, le scene mostrate nei Mutoscope fossero in stretta relazione con gli altri oggetti esposti, lo sguardo poteva posarsi alternativamente sulle une o sugli altri, rendendo in qualche modo "puntuale" e limitato l'impatto dell'immagine in movimento sul resto delle gallerie.

Un altro dettaglio interessante riguarda il fatto che Ffoulkes volesse collocare il dispositivo in piena luce, diversamente da quanto per esempio avrebbe suggerito qualche anno dopo Lowe, che ipotizzava di individuare per il dispositivo di visione cinematografica uno spazio poco illuminato nelle sale del museo. Ciò dipende evidentemente da questioni di tipo pratico: se il proiettore proposto da Lowe era dotato di uno schermo, che implicava necessariamente un ambiente non troppo

²³⁵ Cfr. Londra, AflWM, "Mutoscopes and other automatic viewing machines 1923-1938", Maggiore Ffoulkes a H.D.Waley, Continuous Projectors, 15/10/1930.

luminoso per garantire la visibilità, tale problema non si presentava in presenza di uno spioncino, che permetteva di collocare i Mutoscope anche in ambienti luminosi. Tuttavia l'insistenza del curatore sulla volontà di evitare angoli bui appare significativa, e sembra far trasparire da una parte la volontà di sfruttare per i dispositivi cinematografici le medesime condizioni di presentazione adottate per gli altri oggetti esposti, dall'altra, forse, di non correre il rischio di creare zone d'ombra che potessero evocare quella dimensione di "trasgressione" cui il Mutoscope era spesso associato. Com'è noto, infatti, per quanto le prime applicazioni del Mutoscope fossero state concepite per scopi commerciali (si pensava per esempio che esso potesse essere utile ai rappresentanti per fornire dimostrazioni degli articoli in vendita) o in relazione a soggetti "seri"²³⁶ (come, significativamente, eventi bellici), esso ebbe un reale successo solo nel momento in cui venne sfruttato per l'intrattenimento. In Gran Bretagna, esso veniva esposto principalmente in tre luoghi: apposite sale contenenti diversi apparecchi con soggetti differenti, luoghi come fiere e manifestazioni sportive, e stazioni ferroviarie²³⁷. La natura individuale della visione che il Mutoscope consentiva, che lo collocava a margine del dispositivo cinematografico in via d'istituzionalizzazione e della sua natura collettiva, fece sì che se ne diffondesse ben presto l'utilizzo per soggetti proibiti e osé, quando non esplicitamente pornografici²³⁸, suggerendo un vizio privato e solitario²³⁹, con tutta una serie di conseguenze sulla loro percezione nell'opinione comune, che li associava spesso a un vero e proprio pericolo per la moralità. Anche al di là di simili eccessi, tali dispositivi rimanevano comunque legati a una dimensione di svago: ne era del resto ben consapevole lo stesso Ffoulkes, che notava come, proprio nel periodo in cui stava conducendo le proprie ricerche per gli apparecchi da installare nel museo, i Mutoscope godessero di un momento di grande popolarità nei luoghi intrattenimento,

²³⁶ La Biograph britannica intendeva infatti puntare sulla produzione di "Animated Illustrated Journals", una sorta di versione in movimento dei giornali quotidiani. Durante la guerra anglo-boera (iniziata nel 1899) essa produsse numerosi film di guerra, che rivendeva alle compagnie sorelle di tutto il mondo. Cfr. RICHARD BROWN, BARRY ANTHONY, *A Victorian Film Enterprise: The History of the British Mutoscope and Biograph Company, 1897-1915*, Trowbridge, Flicks Books, 1999, pp. 188-214.

²³⁷ Cfr. *ivi*, pp. 81-82.

²³⁸ Cfr. *ivi*, pp. 222-223.

²³⁹ «Les scènes érotiques venaient ainsi réaffirmer la spécificité du Mutoscope par rapport aux dispositifs optiques "collectifs". Il s'agissait d'une stratégie opportune afin de s'inscrire en marge de l'institution et d'exploiter des images que le cinéma légitime n'était plus apte à montrer». NICOLAS DULAC, ANDRÉ GAUDREAU, *Dispositifs optiques et attraction*, in *Les Dispositifs*, "Cahier Louis-Lumière", n. 4 (2007), pp. 91-108 (qui p. 101).

che da una parte avrebbe permesso di ottenere dei prezzi più accessibili²⁴⁰, dall'altra richiedeva di procurarseli rapidamente prima che gli esemplari disponibili sul mercato andassero esauriti²⁴¹.

Se dunque all'epoca si era già ampiamente istituzionalizzata la visione collettiva del cinema, i Mutoscope non erano dei dispositivi poi così inconsueti da incontrare in determinati contesti²⁴², anche se decisamente più rara era la loro apparizione all'interno dei musei. Eppure la separazione è spesso meno rigida di quanto si possa pensare, se come abbiamo già accennato lo stesso Imperial War Museum era stato ospitato fino al 1924 al Crystal Palace, eretto nel 1851 per ospitare l'Esposizione Universale. Questo aspetto determinava a nostro avviso una certa ambiguità: da una parte l'attrattiva che il dispositivo era in grado di esercitare sul pubblico si rivelò funzionale ad accrescere l'interesse nei confronti dell'esposizione (e non secondariamente consentì un considerevole guadagno economico), dall'altra le modalità della sua presentazione dovevano essere attentamente negoziate perché si inscrivessero coerentemente nel quadro di un'istituzione educativa, con scopi di elevazione civica e morale e di perpetuazione della memoria di fatti gravi e pur sempre dolorosi. Il confine tra la serietà degli eventi rappresentati e una presentazione non priva di un richiamo spettacolare e dai risvolti ludici fu sempre labile all'Imperial War Museum, e con buona probabilità il Mutoscope contribuì a tale ambivalenza. Possiamo inoltre pensare che, oltre alle scene di guerra che mostrava, fosse l'apparecchiatura stessa (come abbiamo già detto poco comune in un museo) a esercitare di per sé un'attrazione sui visitatori, ponendosi come un "cimelio" che si aggiungeva a quelli di guerra esposti attorno a essa.

Oltre a quando osservato finora, si posso fare altre considerazioni riguardo alla relazione che si instaurava tra lo spettatore e gli apparecchi. In primo luogo,

²⁴⁰ Cfr. Londra, AfiWM, "Mutascopes and other automatic viewing machines 1923-1938", Maggiore Ffoulkes a H. Eustace Davies, 16/10/1924.

²⁴¹ Cfr. Londra, AfiWM, "Mutascopes and other automatic viewing machines 1923-1938", Maggiore Ffoulkes a Secretary H.M. Treasury, 17/10/1924.

²⁴² Robert C. Allen sottolinea come i Mutoscope restarono in servizio nei parchi di divertimento almeno per tutti gli anni Venti, e Dan Streible fa riferimento a una campagna fotografica di moralizzazione condotta nel 1938 per il governo americano, che dimostra come i peep-show non solo fossero ancora una componente dell'intrattenimento popolare, ma continuassero a essere percepiti come poco rispettabili, e venissero dunque sempre più marginalizzati. Cfr. ROBERT C. ALLEN, *Horrible Prettiness: Burlesque and American Culture*, Chapel Hill, University of North Carolina Press, 1991; DAN STREIBLE, *Children at the Mutoscope*, "Cinémas", vol. 14, n. 1 (2003), pp. 108-112.

questi ultimi permettevano una fruizione in piedi, che richiedeva una rottura solo parziale nei confronti dell'atteggiamento deambulante del visitatore del museo, mettendolo in una posizione certamente a lui più consueta rispetto a quella seduta propria dello spettatore cinematografico: per quanto all'epoca fossero previsti in molti musei dei luoghi di sosta attrezzati con sedie (pensati per combattere la "fatica da museo", tema allora all'ordine del giorno), essi rimanevano tuttavia associati a momenti di pausa nella fruizione. Del resto la visita al museo, con il movimento da un oggetto esposto all'altro, poteva per alcuni versi ricordare l'esperienza all'interno delle sale cittadine riservate ai Mutoscope, dove il fruitore si muoveva da un apparecchio all'altro per vedere i vari film proposti²⁴³.

In secondo luogo, è fondamentale osservare come la necessità di girare la manovella comportasse l'interattività del visitatore. Quest'ultima non richiedeva un tipo di interazione puramente meccanica (l'azionamento di un dispositivo che poi procedeva da sé), poiché era lo spettatore, girando la leva, a decidere autonomamente la velocità di scorrimento delle immagini e dunque la temporalità di visione. Inoltre, se gli altri oggetti esposti rimanevano comunque interdetti al tatto, l'interattività necessariamente richiesta per azionare le macchine concedeva una deroga a tale divieto, contribuendo a rendere ancora più diretta sul piano sensoriale una visita già per molti versi fortemente caratterizzata in senso aptico, in virtù del gran numero di modelli, cimeli e oggetti che costellavano le sale e facevano direttamente appello alla corporeità del visitatore.

Un'altra importante questione riguarda ciò che veniva mostrato nei Mutoscope. Le immagini presentate vennero selezionate dal curatore con l'aiuto di Edward Foxen Cooper, responsabile dell'archivio cinematografico, e venivano cambiate periodicamente. Riportiamo ad esempio una prima proposta di scene che Ffoulkes chiese a Foxen Cooper:

1. Some good trench scenes, possibly in the battle of Arras
2. Thanks. I believe that in one film "Creme de Menthe" is shown.

²⁴³ Una connessione simile, ma rovesciata, è menzionata da Erkki Huhtamo, che ricorda una vignetta satirica in cui un mutoscope permette di "visitare" un'esposizione, vedendo i quadri uno dopo l'altro, in soli cinque minuti. *On the Origins of the Virtual Museum*, in PARRY (a cura di), *Museums in a Digital Age*, cit., pp. 121-135 (qui p. 134).

3. The King's Visit to the Front
4. Torpedo boat destroyers. I think a similar subject is shown in the Zeebrugge Film. I should like especially destroyers steaming towards the spectator.
5. Explosion of a mine. You may remember that this subject was criticised at one of our meetings as possibly being taken behind the lines.
6. Turret guns of a Battleship. (? Queen Elizabeth) In this picture the guns slowly elevate and turn from right to left²⁴⁴.

Trincee, carri armati, cacciatorpedinieri, cannoni, l'esplosione di una mina... si tratta evidentemente di classici soggetti bellici, selezionati non senza un certo gusto per la spettacolarità: «I should like especially destroyers steaming towards the spectator», scrive Foxen Cooper, sicuramente pensando all'impatto che la scena avrebbe avuto sui visitatori con gli occhi calcati sul *peep-hole*. Non sfugge inoltre nella scelta dei soggetti una visibile enfasi sul movimento: lo spostamento dei soldati, ma anche quello del cannone, come a cercare quelle scene che potessero essere maggiormente valorizzate dall'impiego dell'immagine in movimento, ottenendo effetti in grado di impressionare lo spettatore. Addirittura, nel caso della scena di esplosione della mina, sembra venir meno il rigore storico e documentario dimostrato per altri versi nella selezione dei film: la sequenza era stata criticata come non veritiera, ma essa era comunque ritenuta adeguata per l'esposizione nel Mutoscope, probabilmente proprio in virtù del suo soggetto "a effetto". Queste osservazioni valgono anche per i soggetti selezionati successivamente:

1. 9.2 Howitzer in Action
2. Allenby entering Jerusalem
3. Scottish Regiment on the March
4. Men going into the trenches through a devastated village
5. Destroyers firing. [...]
6. Tank; the picture is between the titles "Tank crossing No Man's Land"- "The Attack Progresses"; waves of me, etc. etc. BATTLE OF THE ANCRE, Part III.
7. After the title "Imperial Camel Corps going into action" - AUSTRALIANS IN PALESTINE, Part IV.

²⁴⁴ Londra, AflWM, "Mutoscopes and other automatic viewing machines 1923-1938", Maggiore Ffoulkes a Edward Foxen Cooper, 24/11/1924.

8. Troops climbing out of a trench. After the title “At the word of command”. BATTLE OF THE ANCRE, Part III.
9. Infantry marching through a road cutting waving helmets; between the titles “Troops going forward” - “Day by day troops are moved, etc.” BATTLE OF THE ANCRE, Part I.
10. Horses carrying ammunition moving from the front of the picture over to the horizon, after the scene depicting men drinking hot coffee. BATTLE OF THE ANCRE, Part I.
11. After the title “Bomby enemy trenches” Man using a rifle grenade. BATTLE OF THE ANCRE, Part II²⁴⁵.

Insomma gli spettatori si trovavano, grazie ai Mutoscope, calati nel vivo delle azioni belliche. Ma come questi dispositivi entravano in relazione con gli oggetti esposti? Nelle sale dell’Imperial War Museum, oltre a fotografie, poster e opere d’arte, era presente un numero considerevole di cimeli, dalle medaglie alle uniformi. Oltre a esse, vi era una collezione di modelli di imbarcazioni e aerei, pistole e altre attrezzature di guerra e un vero e proprio carro armato²⁴⁶. Non sappiamo esattamente in che posizione fossero collocati gli otto Mutoscope (si può supporre che fossero disposti nelle diverse sale a seconda dei temi rappresentati), ma possiamo facilmente intuire il ruolo che essi avevano in relazione al resto delle collezioni. Qualche anno prima, nel 1920-21, uno studio interno condotto sui visitatori aveva rivelato come

firstly, except in the case of serious students, little interest is shown in an exhibit which is not labelled, but when the same exhibit has a label attached with a full description, and in some cases with a map and a photograph of the exhibit in action as well, visitors invariably show particular interest; secondly, that one of the chief attractions in the Museum is the series of models, both of ships and of war conditions on land²⁴⁷.

Oltre a un accurato sistema di compilazione dei cartellini, per aumentare l’attrattiva degli oggetti, venivano dunque sfruttati mappe e “fotografie degli oggetti

²⁴⁵ Londra, AfIWM, “Mutoscopes and other automatic viewing machines 1923-1938”, Maggiore Ffoulkes a Mr. Moy, 30/01/1925.

²⁴⁶ Cfr. H. FOSTER, *The Imperial War Museum: Its New Home at Southwark*, “Museums Journal”, vol. 36, n. 5 (1936), pp. 215-222.

²⁴⁷ *Fourth Annual Report of the Imperial War Museum*, cit., p. 19.

in azione”, che garantivano l’interesse dei visitatori, evidentemente in quanto permettevano di rendere “vivi” le armi e gli altri apparecchi esposti, mostrandone il concreto utilizzo. L’immagine in movimento avrebbe permesso di ottenere in modo ancora più efficace tale risultato. Lo rivela con chiarezza quanto scrisse Ffoulkes, secondo cui l’attrazione nei confronti dei Mutoscope da parte del pubblico derivava dal fatto di poter vedere «many of our actual exhibits in action under War conditions»²⁴⁸, ma anche un articolo pubblicato sul “Times” nel 1927, in cui l’autore osserva: «After looking at a big gun one can walk aside to see a little machine, drop in a penny, and see, as in a peep-show, that some gun in action in France. Relevancy again!»²⁴⁹. Tale aspetto contribuiva ad aumentare la grande attrattiva esercitata dal Mutoscope: «It is pretty safe to say that, with the possible exception of the Science Museum the Imperial War Museum strikes the average boy as the most attractive exhibition in London»²⁵⁰.

Significativamente alcune di queste dinamiche si ritroveranno sessant’anni dopo, quando nel 1989, nel quadro di un rinnovamento complessivo degli spazi espositivi, venne installato nelle sale del museo un sistema di nove postazioni interattive dotate di *touch screen*. La scelta di inserire i chioschi in quanto parte integrante del *display* consentiva, secondo i curatori, di rendere immediatamente accessibili a tutti i visitatori le ricche collezioni dell’archivio filmico, fotografico e sonoro²⁵¹. Le presentazioni audiovisive permettevano inoltre di veicolare un numero di informazioni molto più ampio, e in modo più attrattivo, rispetto ai classici espositori e vetrine. Quest’ultima funzione era attribuita in particolare ai video interattivi etichettati come “d’archivio”, che in una fase iniziale mostravano le collezioni artistiche del museo, e a quelli “storici”, che illustravano un tema ricorrendo a materiali originali conservati dal museo stesso, oltre che a grafica e diagrammi. Un’altra tipologia era quella dei cosiddetti video “basati sugli oggetti”, che, di nuovo a partire da fonti d’archivio, permettevano di mostrare le armi da guerra

²⁴⁸ Londra, AfIWM, “Mutoscopes and other automatic viewing machines 1923-1938”, Maggiore Ffoulkes a C.C.A. Monro, Esq.; British Museum (Natural History), 21/3/1928.

²⁴⁹ “The Times”, 5 marzo 1927.

²⁵⁰ Ivi.

²⁵¹ Cfr. EMMA DAVIDSON, *Interactive Videos at the Imperial War Museum*, “Audiovisual Librarian”, vol. 16, n. 2 (1990), pp. 70-73 (qui p. 70).

in azione, «as opposed to their present-day clean setting»²⁵². Una serie di funzioni che non è difficile cogliere già in nuce nei dispositivi di visione installati nelle sale nel corso degli anni Venti.

Tuttavia l'utilizzo dei Mutoscope non fu privo di problemi. Uno degli elementi che emerge con maggior chiarezza dai documenti conservati nell'archivio dell'Imperial War Museum sono le grandi difficoltà tecniche legate al funzionamento delle macchine, che alla morte del tecnico che li aveva realizzati, nel novembre 1926, divenne quasi impossibile riparare. Esse richiedevano continua assistenza: «The lights are continually failing, the locks are very insecure and the reel itself tend to get warped and the prints cut, etc.»²⁵³. Inoltre ben presto non fu più possibile trovare nessuno in grado di produrre i cartoncini a partire dalle pellicole, rendendo così impossibile il ricambio dei soggetti²⁵⁴. Del resto da tempo era nota l'obsolescenza della macchina, come riportava l'Annual Report del 1925, in cui si legge a proposito dei Mutoscope: «They are of a type long since obsolete and it is impossible to replace them. At best they show unsatisfactorily brief extracts from films»²⁵⁵.

Non mancarono in effetti i tentativi di rimpiazzare i dispositivi esistenti con altri più moderni²⁵⁶, di cui troviamo traccia a partire dall'ottobre 1930, ma che furono continuamente rimandati per ragioni economiche. Nel frattempo, nel 1936, la sede del museo si spostò e, nonostante tutti i problemi, le macchine vennero conservate, segno che con ogni probabilità continuavano ad attirare l'interesse del pubblico, e di conseguenza a permettere di guadagnare denaro. In effetti essi costituirono a lungo una fonte non trascurabile di entrate, come mostra ad esempio il seguente rapporto, che rivela come le spese per procurarsi gli apparecchi vennero coperte in un anno:

²⁵² Ivi, p. 71.

²⁵³ Londra, AfiWM, "Mutascopes and other automatic viewing machines 1923-1938", Mr. Foster (Photo Record) a Maggiore Ffoulkes, 19/1/1927.

²⁵⁴ Nel febbraio del 1928 Ffoulkes scrisse a Will Day per sapere se c'era ancora qualcuno che potesse stampare i fotogrammi per i Mutoscope, ed eventualmente riparare le macchine, ma lo stesso Day confermò che non era rimasto nessuno che potesse farlo. Cfr. Londra, AfiWM, "Mutascopes and other automatic viewing machines 1923-1938", Mr. Day a Maggiore Ffoulkes, 18/2/1928.

²⁵⁵ *Twentieth Annual Report of the Imperial War Museum*, cit., p. 14.

²⁵⁶ Vennero contattate diverse aziende che operavano nel sempre più fiorente settore dei proiettori portatili, tra cui la W. Vinten, Ltd., Cinematograph Engineers, che propose la propria "Moviola" cinematograph machine, la De Brunner & Lang-Sims, che offriva il "Filmograph" Film Projector, o la Auto-projection Co. Ltd., tra le cui proposte vi era un apparecchio dotato di sonoro e di cuffie, o ancora un «television type of cabinet», che era stato usato all'Empire Exhibition di Glasgow nel 1938. Cfr. Londra, AfiWM, "Mutascopes and other automatic viewing machines 1923-1938", faldone 2.

Price per machine including reel: £25

Cost of new reels: £8 per reel

8 installed by 31 January 1925: £200

Repairs approximately: £5 per year

Takings 11 November 1924 - 31 March 1926: £269. 8. 3

Takings 1 April 1926 - 31 March 1927: £164. 9. 1

Takings 1 April 1927 - 19 March 1928: £240. 1. 11

The decrease of takings of the year 1926-1927 were due to the General Strike, which affected our attendance considerably²⁵⁷.

Del resto, persino nel 1938, quando le macchine vennero esplicitamente definite “obsolete”, il profitto da loro generato non era affatto scarso, ammontando a ben 2.700 sterline²⁵⁸. I dispositivi, utilizzati più o meno fino allo scoppio della Seconda Guerra Mondiale²⁵⁹, vennero poi riposti nei magazzini e definitivamente eliminati negli anni Settanta²⁶⁰. Siamo dunque in presenza di una sorta di piccolo paradosso, di un dispositivo insieme “all’avanguardia” nelle strategie di esposizione museale e obsoleto nel quadro dell’evoluzione degli apparecchi cinematografici. Come se il museo conservasse, oltre alla memoria degli eventi bellici, anche quella di un dispositivo sempre più marginale, quando non in via di sparizione – quasi un piccolo museo del cinema che mantenne fino all’ultimo i suoi apparecchi in attività.

4. Eccezione o regola? Il cinema nei contesti espositivi tra fiere, didattica e sperimentazione artistica

Il caso dell’Imperial War Museum, particolarmente ricco e ben documentato, ci ha fornito un punto di vista privilegiato sulle prime forme di utilizzo del cinema nelle sale museali. Un insieme di pratiche che, a uno sguardo più ampio, si rivela essere stato all’epoca tutt’altro che diffuso. Infatti a ben vedere la questione rimase a lungo in secondo piano tanto nella discussione curatoriale quanto nella concreta pratica di allestimento.

²⁵⁷ Londra, AfIWM, “Mutascopes and other automatic viewing machines 1923-1938”, Maggiore Ffoulkes a C.C.A. Monro, Esq.; British Museum (Natural History), 21/3/1928.

²⁵⁸ Cfr. anche SMITHER, WALSH, *Unknown Pioneer*, cit., p. 194.

²⁵⁹ Corrispondenza privata tramite email con Sarah Henning, archivista, AcIWM (18/10/2012).

²⁶⁰ Cfr. SMITHER, WALSH, *Unknown Pioneer*, cit., p. 194.

Le notizie sull'utilizzo di dispositivi di visione cinematografica nelle sale di altri musei sono poche e frammentarie. L'archivio dell'Imperial War Museum si rivela in questo senso nuovamente una preziosa fonte di informazioni. Infatti, già nel novembre del 1924, il curatore venne contattato per avere informazioni sul Mutoscope, che si sarebbe voluto impiegare nel nuovo Commercial Museum a Hull²⁶¹. In questo museo, il dispositivo fu effettivamente utilizzato fin dal 1925, come riporta un articolo sul "Museums Journal"²⁶², per mostrare il processo di frantumazione delle sementi. Nel 1927 fu viceversa il curatore dell'Imperial War Museum che, vista la notizia pubblicata sulla rivista, si informò a sua volta sulla manutenzione delle macchine, chiedendo se quelle utilizzate a Hull fossero più facili da gestire tecnicamente. Tuttavia anche da Hull dichiararono di essersi rivolti al medesimo tecnico per l'assistenza.

Se facciamo nuovamente riferimento al "Museums Journal", dopo gli articoli del 1929 dedicati a *Museums and movies*, il tema dell'utilizzo del cinema nelle sale dei musei non riemerse che sporadicamente. Nel 1934, nella sezione "Letters to the editor", fu pubblicata una comunicazione del British Film Institute, che stava promuovendo un'inchiesta sull'uso di proiettori automatici («automatic cinematograph projectors or "mutoscope" machines») nei musei e in istituzioni educative. Si chiedeva pertanto ai curatori di collaborare rispondendo a una serie di domande, che riguardavano i tempi di proiezione («How times of showing are regulated; i.e. do the projectors function only when set in motion by the visitors, or at fixed intervals, or continuously?»), il tipo di apparecchio utilizzato («i.e. whether mutoscope or cinema, stating whether standard or sub-standard film is used, name of machine, etc.») e la sua efficacia («Has the apparatus proved generally reliable?»), e infine i tipi di soggetto mostrati²⁶³. L'avvio di una simile inchiesta, oltre all'effettivo

²⁶¹ Cfr. Londra, AfIWM, "Mutoscopes and other automatic viewing machines 1923-1938", The Municipal Museums, Hull a Maggiore Ffoulkes, 8/11/1924.

²⁶² «A series of mutoscopes, provided by a Hull film of engineers and milling machine makers, illustrates the whole of the process of seed crushing». *A Commercial Museum*, "Museums Journal", vol. 26, n. 7 (1927), pp. 166-169 (qui p. 167).

²⁶³ Cfr. REGINALD V. CROW, *The Film in the Museum: An Inquiry*, "Museums Journal", vol. 34, n. 8 (1934), p. 336.

riconoscimento istituzionale dell'impiego del film nella pratica museale, dimostra la curiosità verso il possibile utilizzo di tali apparecchiature²⁶⁴.

Anche il contributo di Lowe aveva lasciato uno strascico limitato nella coeva discussione museologica. In un numero di poco successivo allo speciale sul cinema al museo già menzionato, venne tuttavia pubblicata la notizia che nelle sale dell'American Museum of Natural History era stato collocato un proiettore automatico chiamato "Dramagraph", dal nome dell'azienda che lo aveva prodotto, la "Dramagraph Motion Picture Corporation" di New York. Il proiettore, posto all'interno di una struttura di legno con uno schermo di vetro, era collocato nell'American Indian Hall e mostrava la lavorazione della ceramica degli indiani Pueblo. Sul fronte del proiettore era posto un bottone, che un cartello invitava lo spettatore a premere. Una volta azionato il meccanismo, che funzionava con energia elettrica, sul vetro iniziava a scorrere il film, della lunghezza di circa quattro minuti e mezzo (100 metri di pellicola in 16 mm). Al termine della proiezione non era necessario nessun riavvolgimento, e il film era immediatamente pronto a ripartire daccapo. Gli apparecchi vennero azionati in media ottanta volte al giorno, arrivando a un centinaio nei fine settimana. Tuttavia, per i costi associati al mantenimento delle macchine e al ricambio dei rulli, il museo, che aveva preso in prestito gratuito sei macchine nel 1928, due anni dopo decise di non acquistarle, restituendole²⁶⁵.

Alcune frammentarie considerazioni sul cinema nelle sale si trovano qualche decennio dopo, nel 1945, di nuovo sul "Museums Journal", nel quadro di un dibattito sull'importanza del film per l'attività dei musei. Il curatore del museo di Reading proponeva infatti che oltre all'allestimento di auditorium per la proiezione di film, essi fossero mostrati anche nelle gallerie, alla luce: «A lecture room is almost essential in the museum building. But when the rooms are conveniently shaped, the back projection in daylight (or artificial light) of films and slides actually in an

²⁶⁴ Cfr. anche GRIFFITHS, *Shivers Down Your Spine*, cit., p. 247. In quegli anni al British Film Institute vennero realizzate diverse ricerche relative allo sfruttamento del cinema nei contesti educativi. Ad esempio, nel settembre 1934 venne pubblicato un documento intitolato *Survey of Situation Regarding Non-Theatrical Cinematograph Apparatus and Films* (London, British Film Institute), che aveva lo scopo di fornire una ricognizione delle tipologie di proiettori disponibili sul mercato, in modo che ciascuna istituzione educativa potesse valutare quale fosse il più indicato per le proprie specifiche esigenze.

²⁶⁵ Cfr. GRIFFITHS, *Shivers Down Your Spine*, cit.

exhibition room can be a great success»²⁶⁶. Ma nessuna replica né approfondimento seguì questa affermazione. Non a caso, qualche anno più tardi, sulla stessa rivista, l'autore di un articolo del 1956 notava come «press-button film sequences» fossero state fino ad allora solo occasionalmente utilizzate nei musei²⁶⁷.

4.1. Tra museo e fiera

Non è nostro scopo offrire una ricostruzione di un panorama che nel corso della ricerca si è rivelato estremamente disperso e frammentario, quanto piuttosto far emergere come la presenza dell'immagine filmica nelle sale dei musei sia rimasta a lungo un fenomeno occasionale e circoscritto, ma non per questo meno interessante. Ci sembra tuttavia pertinente proporre un, seppur rapido e parziale, ampliamento del terreno di indagine, utile per mostrare come dispositivi simili a quello incontrato nelle sale dell'Imperial War Museum circolassero in contesti espositivi più prossimi alle fiere e alle esposizioni industriali, apparentemente estranei all'istituzione museale ma in realtà legati a essa non solo da problematiche affini (come ad esempio la gestione della circolazione dei fruitori²⁶⁸) ma anche dallo sfruttamento di simili apparecchi tecnologici e soluzioni espositive²⁶⁹. La stretta interdipendenza tra museo e fiera era del resto ben evidente anche in ambito museologico, e significativamente proprio in relazione all'utilizzo delle tecnologie audiovisive:

Les grandes expositions publicitaires et les foires constituent les meilleurs champs d'expérience pour la mise au point de toute méthode de présentation. Le problème qui

²⁶⁶ W. A. SMALLCOMBE, *Films in Museums*, "Museums Journal", vol. 44, n. 10 (1945), p. 207.

²⁶⁷ Cfr. W.E.S., *The Cinema and the Museum*, "Museums Journal", vol. 55, n. 12 (1956), pp. 301-302 (qui p. 301).

²⁶⁸ Cfr. BENNETT, *The Birth of the Museum*, cit., pp. 1-5.

²⁶⁹ L'influsso che le Grandi Esposizioni hanno avuto sul cambiamento della fisionomia del museo era ben noto fin dal diciannovesimo secolo, come notò in diverse occasioni Walter Benjamin: «Le esposizioni dell'industria come segreto schema di costruzione dei musei – l'arte: prodotti industriali proiettati nel passato». WALTER BENJAMIN, *Das Passagen-Werk*, a cura di Rolf Tiedemann, Frankfurt a. M., Suhrkamp Verlag, 1982, trad. it. *Parigi, capitale del XIX secolo. I "passages" di Parigi*, in GIORGIO AGAMBEN (a cura di), *Opere di Walter Benjamin*, vol. IX, Torino, Einaudi, 1986, p. 236. Il rapporto tra museo ed esposizione era inoltre già stato affrontato da SIGFRIED GIEDION in *Bauen in Frankreich, Bauen in Eisen, Bauen in Eisenbeton* (Leipzig, Klinkhardt, 1928), su cui si veda almeno GOTTFRIED KORFF, *Esposizioni reali e esposizioni immaginarie*, "Rassegna. Problemi di architettura dell'ambiente", vol. VIII, n. 25 (1979), pp. 72-81. Contributi più recenti sul tema sono quelli di ROBERT W. RYDELL, *World Fairs and Museums*, in MACDONALD (a cura di), *A Companion to Museum Studies*, cit., pp. 135-151 e ROBERTO TOGNI, *Musei ed esposizioni universali. La grande "Expo" del 1896 e la nascita del Museo di Budapest*, Udine, Forum, 2001.

consiste à atteindre et à influencer le public se pose en effet pour elles sur une échelle beaucoup plus vaste et présente des difficultés bien plus ardues que dans le cas des musées: ceux-ci bénéficient du fait que le visiteur, en franchissant leurs portes, a déjà montré qu'il voulait être instruit. Les expositions et les foires rendent des services considérables aux musées en facilitant l'invention et la mise à l'essai d'auxiliaires audio-visuels. Les musées peuvent rarement se permettre d'utiliser ce genre de matériel avec autant de prodigalité. Ils sont contraints à opérer un choix minutieux; ils examinent toutes les possibilités offertes par le matériel qu'ils vont adopter et ils savent alors en tirer parti avec une ingéniosité et une précision dont ne sauraient faire preuve ceux qui doivent s'en servir pour attirer de vastes foules sans autre discrimination²⁷⁰.

Se ci atteniamo meno rigorosamente al focus esclusivo sui musei di storia, diventa possibile mettere in evidenza un altro aspetto strettamente legato all'utilizzo del cinema e degli audiovisivi nei contesti museali, ossia la loro capacità di porsi come elementi di "modernizzazione" dell'istituzione, in grado di mantenerla "al passo coi tempi" e in definitiva di bilanciare il suo radicamento nel passato con una tensione verso il presente. Possiamo menzionare allora un caso che risale almeno a un decennio precedente a quelli presi in considerazione finora. Nel Post Office Museum di New York (allora un'esposizione di modesta entità allestita nella sede dell'ufficio postale), nel 1911 furono utilizzati ben trenta film per Mutoscope per illustrare le varie operazioni del servizio, dalla spedizione di una lettera al momento della sua consegna²⁷¹. Ma è soprattutto il Museum of Science and Industry di New York (riorganizzato nel 1936) a costituire un esempio che vale senz'altro la pena approfondire. Per quanto fosse a pieno titolo un'istituzione museale, esso illustrava i meccanismi di funzionamento dei macchinari secondo modalità di presentazione non dissimili da quelle utilizzate nelle coeve esposizioni commerciali, per di più con la sponsorizzazione delle medesime firme. Il museo faceva ampio ricorso a film industriali, mostrati direttamente nelle sale secondo tipologie di *display* in alcuni casi particolarmente innovative. Un primo tipo di *exhibit* a includere l'utilizzo del film era

²⁷⁰ GRACE L. MCCANN MORLEY, *Présentation des expositions éducatives*, "Museum", vol. V, n. 2 (1952), pp. 80-86 (qui p. 84).

²⁷¹ Cfr. *A Chat With Uncle Sam's Trusted Mail Service Men*, "The Washington Herald", 15 gennaio 1911. L'idea di inserire gli apparecchi nell'esposizione era già stata avanzata nel 1907. Cfr. *Display of Postoffice Department Shows It As a Model Service*, "The Washington Times", 14 aprile 1907.

quello dedicato alle tecniche di tessitura del *rayon*: la struttura principale era costituita da una lunga vetrina suddivisa in tre sezioni, sopra la quale era posto, in corrispondenza della parte centrale, un piccolo schermo con un bordo che ne oscurava parzialmente i lati [fig. 1]. Accanto agli espositori, che contenevano materie prime e parti di apparecchiature – alcune delle quali in azione –, grandi fotografie illustravano altre fasi della lavorazione dei materiali. La visione del film, idealmente pensata per venire per ultima, interveniva

bringing the whole exhibit alive and giving it unity and significance. After studying the various displays in the case, the visitor sits down comfortably on a chair before it and sees, in five minutes, the step-by-step process of rayon yarn manufacture presented in a series of animated diagrams, as entertaining in their way as Mickey Mouse cartoons²⁷².

I visitatori erano pertanto invitati a osservare con attenzione i materiali nella vetrina, per poi sedersi e vedere comodamente il film nella sua interezza. Quest'ultimo, che offriva in modo sintetico un'idea generale del processo di tessitura, rappresentava a parere del direttore del museo un riuscito esempio di film industriale, grazie a caratteristiche auspicabili più in generale per qualsiasi film educativo: «It covers the desired ground comprehensively and yet briefly; it strips the subject of technical mysteries and puts it into understandable language for the layman; and it does all this with a light touch that has an entertainment value all its own»²⁷³. Il cinema costituiva dunque un valido mezzo per rendere l'esposizione «more effective and more efficient»²⁷⁴, dando la possibilità di istruire i visitatori non senza una componente di intrattenimento che ne garantiva l'*appeal*. Capacità attrattiva in buona parte data dalla possibilità di mostrare in movimento anche quei macchinari che per evidenti ragioni pratiche non potevano essere esposti nel museo, descrivendone il funzionamento e il più ampio contesto in cui operavano. Non a caso i film erano spesso affiancati ad apparecchiature in azione, come nella sezione dedicata allo sviluppo storico di lucchetti e chiavi, in cui, accanto a dispositivi funzionanti in

²⁷² ROBERT P. SHAW, *Visualizing the Industrial Exhibit*, "Business Screen", vol. 1, n. 2 (1938), pp. 30, 33, 46 (qui p. 33).

²⁷³ *Ibidem*.

²⁷⁴ *Ivi*, p. 32.

automatico e ad altri attivati dai visitatori, era visibile un film che mostrava il sistema di casseforti utilizzate in una banca:

Instead of an animated diagram, this picture presents the people of the bank going about their business in connection with the vault. Close-ups of the mechanism of the lock's operation are shown, and when the two-minute film has run itself out, those who have been watching it have a pretty good idea of what a vault means to a bank and how it operates²⁷⁵.

Il linguaggio cinematografico (dettagli, vedute d'insieme, montaggio, ...) diventava letteralmente complementare a quello espositivo, permettendo di mostrare, e in un certo senso di drammatizzare, determinati aspetti degli oggetti in mostra su cui l'allestimento non avrebbe consentito di soffermarsi nello stesso modo. Da notare è come in questo caso il dispositivo attraverso cui era mostrato il film fosse in profonda consonanza non solo con il tema²⁷⁶, ma anche con le modalità espositive degli oggetti: esso veniva infatti, esattamente come i lucchetti in esposizione, azionato dal visitatore. Quest'ultimo doveva premere un bottone perché il film cominciasse e aveva, come sottolinea il direttore del museo, la possibilità di rimetterlo in funzione se avesse ritenuto necessario vederlo una seconda volta. Una soluzione di *display* ancora più innovativa era utilizzata in una sezione dedicata all'apparato digerente, dove due piccoli schermi erano incorporati in una figura umana in legno, in corrispondenza dei vari organi di cui illustravano il funzionamento. Inoltre, accanto a questo e altri dispositivi azionati da un bottone, vi erano film che scorrevano in *loop*, così come una piccola saletta di proiezione. Essa era posizionata al termine di un corridoio che ospitava una sezione dedicata all'acciaio inossidabile, in cui il visitatore era guidato lungo un percorso intervallato da quattro brevi film, i quali culminavano nell'ultima proiezione, a colori, che li conduceva quasi letteralmente dentro la

²⁷⁵ Ivi, p. 33.

²⁷⁶ Un tratto che caratterizzava come accennato tutti i film utilizzati nel museo, di cui si enfatizzava la capacità di offrire uno sguardo più approfondito sulle apparecchiature in esposizione. Ad esempio, a proposito di un'altra sezione che mostrava il funzionamento delle schede perforate per la contabilità, si legge: «In the exhibit, the visitor sees the machine methodically turning out the cards; in the picture, he sees what actually goes on inside the machine itself as it does its work, enabling it to count, sort, punch in the proper places, and otherwise virtually "think like a man"». *Ibidem*.

fabbrica dove l'acciaio era prodotto²⁷⁷. Anche in questo caso le immagini in movimento si integravano senza soluzione di continuità nel percorso espositivo, andando a creare un vero e proprio climax in grado di colpire e meravigliare il visitatore oltre che di fornirgli informazioni.

Il Museum of Science and Industry faceva inoltre ricorso a una serie di macchinari in azione situati di fronte alle porte di ingresso, posizione strategica per catturare l'attenzione dei passanti. In questo contesto venne sperimentato l'utilizzo di un film che si rivelò a tal punto efficace nell'attirare la folla che si dovette fare in modo di non farlo scorrere in continuo, lasciando periodicamente degli intervalli per permettere il defluire delle persone accumulate. Secondo il direttore del museo la ragione di tale successo dipendeva dal fatto che oggetto del film fosse l'automobile, soggetto di interesse pressoché universale e per di più messo in scena attraverso una spettacolare fuga a tutta velocità²⁷⁸: la messa in movimento delle immagini consentita dal cinema si sposava dunque con la mobilità di uno dei mezzi di trasporto moderni per eccellenza. Ma non solo. Il cinema era infatti collocato nel cuore stesso della mobilità urbana: non isolato in una sala di proiezione né nelle gallerie del museo, esso entrava in diretto contatto con la folla, di cui intercettava il passaggio e addirittura interveniva a regolare il flusso. Il cinema diventava dunque tratto di connessione tra il museo e i passanti, facendo insieme da elemento di richiamo che sollecitava l'ingresso e da soglia che mediava il primo contatto tra l'istituzione e il pubblico.

Museo, cinema, città e forme di mobilità moderna si rivelano allora strettamente intrecciati²⁷⁹ in una trama che, se seguiamo il filo dell'esposizione dell'immagine in movimento, si allarga a comprendere contesti come le fiere o le grandi esposizioni internazionali. È infatti nel quadro di queste ultime che trovavano un'ampia diffusione di apparecchi di visione cinematografica delle tipologie più svariate: collocati in apposite sale di proiezione o inseriti nell'esposizione stessa, dotati di schermi di varie dimensioni, funzionanti in continuo oppure azionati da

²⁷⁷ Cfr. *ivi*, p. 34.

²⁷⁸ Cfr. *ivi*, p. 46.

²⁷⁹ Rispetto al già accennato dibattito sullo stretto legame tra cinema e modernità, il ragionamento qui sviluppato introduce in particolare due snodi, strettamente interrelati: da una parte sottolinea l'importanza in questo contesto dei dispositivi di visione cinematografica differenti da quello "classico" della sala, dall'altra mette in evidenza la capacità del cinema di porsi come "agente di modernizzazione" (certo non l'unico ma sicuramente uno dei più efficaci) dell'istituzione museale.

visitatori o operatori, muti o sonori, in bianco e nero o a colori, alla luce o in spazi bui, isolati o combinati con altri media. Tutti questi dispositivi intervenivano a riscrivere lo spazio espositivo e le forme del suo attraversamento, ora regolando il flusso dei visitatori, ora andando a costituire poli di attrazione che lo facevano convergere verso di sé. Il tema è vasto e articolato, e richiederebbe di essere sviluppato più estesamente di quanto sia possibile fare in questa sede²⁸⁰. Ci limitiamo qui pertanto ad alcune considerazioni pertinenti con il nostro discorso: innanzitutto possiamo rilevare come una pratica rimasta marginale in ambito museale conoscesse ben più vasta diffusione in contesti espositivi evidentemente soggetti a meno vincoli istituzionali (e certamente anche di natura economica) e più aperti alla sperimentazione e all'innovazione nelle forme di *display*. Un aspetto che permette nondimeno di cogliere come vi fosse una circolazione di soluzioni d'allestimento tra sfere diverse del *design* d'esposizioni²⁸¹, a rimarcare come i musei fossero tutt'altro che istituzioni isolate e senza tempo, ma anzi per molti aspetti sapessero intercettare le tendenze più recenti e aggiornate in atto nel contesto coevo. Il cinema all'interno dei musei si configurava quindi come strumento didattico, di conservazione e

²⁸⁰ Sul cinema nelle Esposizioni Universali nella prima metà del Novecento, si vedano, tra gli altri, i contributi di TOM GUNNING, *The World as Object Lesson: Cinema Audiences, Visual Culture and the St. Louis World's Fair, 1904*, "Film History", vol. 6, n. 4 (1994), pp. 422-444; ANNE FRIEDBERG, *Trottoir roulant: The Cinema and New Mobilities of Spectatorship*, in JOHN FULLERTON, JAN OLSSON (a cura di), *Allegories of Communication: Intermedial Concerns from Cinema to the Digital*, Rome, John Libbey Publishing, 2004, pp. 263-276; FLORENCE RIOU, *Le Cinéma à l'Exposition internationale de 1937: un média au service de la recherche scientifique*, "1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze", n. 58 (2009), pp. 30-55; AUDE BERTRAND, *Le Cinéma dans les Expositions Internationales et Universelles parisiennes de 1900 à 1937*, Mémoire de recherche, Ecole Nationale Supérieure des Sciences de l'Information et des Bibliothèques, 2011 (disponibile online all'indirizzo <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/56718-le-cinema-dans-les-expositions-internationales-et-universelles-parisiennes-de-1900-a-1937.pdf>); HAIDEE WASSON, *The Other Small Screen: Moving Images at New York's World Fair, 1939*, "Canadian Journal of Film Studies", vol. 21, n. 1 (2012), pp. 81-103.

²⁸¹ Una serie di scambi molto concreti, se per esempio nel 1939 al direttore del Buffalo Museum of Science venne commissionato uno studio sulle modalità di *display* utilizzate nelle Esposizioni internazionali del 1939 (San Francisco e New York) per valutarne le possibili applicazioni nel contesto museale. Ne risultarono due pubblicazioni, una dell'autore dello studio, CARLOS E. CUMMINGS, *East is East and West is West* (Buffalo, Buffalo Museum of Science, 1940), e una del già menzionato New York Museum of Science and Industry: ROBERT P. SHAW, *Exhibition Techniques: A Summary of Exhibition Practice Based on Surveys Conducted at the New York and San Francisco World Fairs of 1939* (New York, Rockefeller Center-New York Museum of Science and Industry, 1940). È significativo come il libro di Cummings, in cui erano citate anche le forme di sfruttamento del cinema, sia considerato decisivo nell'evoluzione delle tecniche espositive, soprattutto per il suo insistere sull'importanza della creazione di allestimenti narrativi, basati su una ben riconoscibile *storyline*. Su quest'ultimo aspetto si veda DENIS SAMSON, *La Trame narrative, le multimédia et l'Exposition Universelle*, in AA.VV., *La Science en scène*, Paris, Presse de l'Ecole Normale Supérieure-Palais de la Découverte, 1996, pp. 121-134.

trasmissione della memoria, ma al contempo anche come elemento di *attrazione*²⁸² e come componente in grado di allineare la presentazione museale alla mobilità e alla dinamicità del mondo moderno.

4.2. Esposizioni didattiche e avanguardie artistiche degli anni Venti

Vale la pena di soffermarsi ancora brevemente sul contesto delle fiere commerciali, poiché esso offre la possibilità di individuare un ulteriore livello a cui si sono giocati gli intrecci tra ambiti differenti. Una serie di sperimentazioni sulle forme di negoziazione tra dispositivo cinematografico ed espositivo legate a stretto giro a quelle che avvenivano in ambito museale si concretizzarono infatti, sempre tra gli anni Venti e Trenta del Novecento, e di nuovo nel quadro di esposizioni industriali o professionali, nel lavoro sull'*exhibition design* di esponenti delle avanguardie artistiche²⁸³.

²⁸² Il termine è qui utilizzato nell'accezione che ha acquisito nell'ambito della storia e della teoria del cinema sulla scorta dei lavori di André Gaudreault e Tom Gunning. Si tratta di una questione a nostro avviso cruciale, su cui avremo modo di tornare a più riprese. Ci si limita per ora a rimandare a TOM GUNNING, *The Cinema Of Attractions. Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde*, in THOMAS ELSAESSER (a cura di), *Early Cinema. Space, Frame, Narrative*, London, British Film Institute, 1990, pp. 56-62; ID., *Attractions: How They Came into the World*, in WANDA STRAUVEN (a cura di), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2006, pp. 31-40; ANDRÉ GAUDREULT, *Cinema delle origini o della "cinematografia-attrazione"*, Milano, Il Castoro, 2004.

²⁸³ Fu proprio lavorando a margine dei contesti artistici istituzionali (allora oggetto di severa critica), che artisti e architetti riconducibili a varie correnti delle avanguardie storiche svilupparono alcune tra le più interessanti e innovative soluzioni nell'ambito dell'*exhibition design*, il quale, come scrisse due decenni dopo Herbert Bayer, si andò in quegli anni configurando come «a new discipline, as an apex of all media and powers of communication and of collective efforts and effects». HERBERT BAYER, *Aspects of Design of Exhibitions and Museums*, "Curator", vol. 4, n. 3 (1961), pp. 257-288 (qui pp. 257-258). In proposito si vedano almeno BRUCE ALTSHULER, *The Avant-Garde in Exhibition: New Art in the 20th Century*, New York, Abrams, 1994; MARY ANNE STANISZEWSKI, *The Power of Display. A History of Exhibition Installations at the Museum of Modern Art*, Cambridge (Mass.)-London, The MIT Press, 1998; OLIVIER LUGON, *Dynamic Paths of Thought. Exhibition Design, Photography and Circulation in the Work of Herbert Bayer*, in FRANÇOIS ALBERA, MARIA TORTAJADA (a cura di), *Cinema Beyond Film: Media Epistemology in the Modern Era*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2010, pp. 117-144. Sugli scambi tra cultura cinematografica ed espositiva nel corso degli anni Venti, si veda anche il saggio, focalizzato sul contesto tedesco e austriaco, di MICHAEL COWAN, *From the Astonished Spectator to the Spectator in Movement: Exhibition Advertisements in 1920s Germany and Austria*, "Canadian Journal of Film Studies", vol. 23, n. 1 (2014). Più direttamente incentrati sull'influsso delle sperimentazioni delle avanguardie sulla configurazione dello spazio museale nei decenni successivi sono MICHELLE HENNING, *Legibility and Affect: Museums as New Media*, in SHARON MAC DONALD, PAUL BASU (a cura di), *Exhibition Experiments*, London, Blackwell Publishing, 2007, pp. 25-46; HUHTAMO, *On the Origins of the Virtual Museum*, cit.

Tra i casi più significativi in questo senso si collocano indubbiamente alcuni allestimenti realizzati dall'artista sovietico El Lisitskij²⁸⁴. Nel 1928, per il padiglione sovietico dell'*Internationale Presse-Ausstellung des Deutschen Werkbund*, meglio nota come *Pressa* (Colonia), organizzata per presentare i più recenti progressi nel campo della stampa, editoria e pubblicità²⁸⁵, Lisitskij aveva proposto di includere il film in due forme: su grande schermo, in un'apposita sala di proiezione, ma anche su dei dispositivi più piccoli, collocati lungo il percorso espositivo²⁸⁶. Solo la prima ipotesi fu realizzata, con l'installazione di una saletta cinematografica al centro del padiglione: se da una parte essa era situata *all'interno* dello spazio espositivo e il visitatore vi accedeva mentre procedeva lungo il percorso, percependone la continuità con l'insieme della mostra, dall'altra parte segnava una rottura forte con il contesto esterno, chiedendo allo spettatore di rinegoziare radicalmente le proprie modalità fruttive. Tuttavia nell'allestimento sovietico della *Pressa* il cinema non rimaneva un elemento isolato: pur senza essere direttamente presente al di fuori della sala di proiezione, esso influenzava a fondo la configurazione dell'allestimento, nel quale una pluralità di mezzi e soluzioni erano sfruttati per ottenere un effetto di dinamicità, dall'illuminazione alla grafica fino all'utilizzo di componenti mobili. In un contributo dall'eloquente titolo *Display that has Dynamic Force*, il tipografo Jan Tschichold commentava in questi termini l'esposizione di Lisitskij:

all the possibilities of a new exhibition technique were explored: in place of a tedious succession of framework, containing dull statistics, he produced a new, purely visual design of the exhibition space and its contents, by the use of glass, mirrors, celluloid, nickel and other materials; by contrasting this new materials with wood, lacquer, textiles and photographs by the use of natural objects instead of pictures, wherever this was possible; by increasing the appeal of the letterpress by the indiscriminate use of

²⁸⁴ Nella vasta bibliografia su El Lisitskij, si segnalano almeno, oltre ai testi citati qui di seguito, PETER NISBET, *El Lissitzky (1980-1941)*, Cambridge (Mass.), Harvard University Art Museum, Busch-Reisinger Museum, 1987; MARGARITA TUPITSYN (a cura di), *El Lissitzky. Beyond the Abstract Cabinet. Photography, Design, Collaboration*, New Haven-Hanover, Yale University Press-Sprengel Museum, 1999; NANCY PERLOFF, BRIAN REED (a cura di), *Situating El Lissitzky: Vitebsk, Berlin, Moscow*, Los Angeles, The Getty Research Institute, 2003.

²⁸⁵ Sulla *Pressa* si veda almeno JEREMY AYNSLEY, *Pressa Cologne, 1928: Exhibitions and Publication Design in the Weimar Period*, "Design Issues", vol. 10, n. 3 (1994), pp. 52-76.

²⁸⁶ Cfr. IGOR RJASANZEW, *El Lissitzky und die "Pressa" in Köln 1928*, in JÜRGEN SCHARFE (a cura di), *El Lissitzky*, Halle (GDR), Staatliche Galerie Moritzburg, 1982 (catalogo dell'esposizione, Halle, 7 November 1982-9 January 1983; Leipzig, 14 February-27 March, 1983), pp. 72-81 (qui p. 80).

every size and thickness of type, by making the lines run in various directions and by using colours; by bringing a dynamic element into the exhibition by means of continuous films, illuminated and intermittent letters and number of rotating models. The room thus became a sort of stage on which the visitor himself seemed to be one of the players²⁸⁷.

A sortire un vero e proprio effetto cinematografico era inoltre il grande fotomontaggio che dominava lo spazio d'apertura del padiglione. Intitolato *Il compito della stampa è l'educazione delle masse*, esso rappresentava la storia e l'importanza dell'industria della stampa in Russia attraverso immagini, ricavate dalle fonti più disparate (artistiche, amatoriali, d'archivio, ...), che accostavano temi più propriamente politici con illustrazioni della vita quotidiana sovietica. Il fotomontaggio, delle dimensioni di circa quattro per ventiquattro metri, installato a un'altezza di circa tre metri, costituiva un vero e proprio elemento architettonico, la cui composizione contribuiva a convogliare il flusso della massa dei visitatori, strutturandone il percorso percettivo (e fisico) nel segno del movimento e del dinamismo. Le immagini rappresentavano una serie di soggetti eterogenei: uomini e donne, civili, soldati in marcia, marinai e personaggi politici (tra cui spiccava la figura di Lenin), fabbriche e fattorie, in un'alternanza di angolazioni differenti, di figure singole e scene di massa, primi piani e figure intere. I vari frammenti si sovrapponevano in modi eterogenei e irregolari, e il loro accostamento lasciava tra di essi dei vuoti, oppure ne faceva risaltare i contorni. Inoltre le fotografie non erano attaccate direttamente al muro, ma poste su delle bande di garza trasparenti sospese davanti alle pareti, mentre su queste ultime vi erano dei caratteri e degli elementi grafici che gli spazi lasciati liberi dal montaggio lasciavano intravedere: in questo modo, suggerendo una tridimensionalità attraverso l'interazione tra i due livelli, il fotomontaggio conquistava una dimensione spaziale quasi tangibile. Infine, il "fregio fotografico" (come lo definì l'artista russo Senkin, che lo realizzò insieme a Lisitskij) era suddiviso in diverse zone da teli rossi triangolari, che impedivano allo spettatore

²⁸⁷ JAN TSCHICHOLD, *Display that Has Dynamic Force, Exhibition Stands Designed by El Lissitzky*, "Commercial Art", n. 10 (1931), pp. 21-26 (qui p. 22).

di percepirne la totalità posizionandosi in un punto fisso, e lo costringevano invece a muoversi per seguire il ritmo della composizione²⁸⁸.

Già alcuni commentatori dell'epoca suggerirono un paragone tra l'allestimento del padiglione curato da Lisitskij e il cinema²⁸⁹, e sulla stessa linea la letteratura critica successiva ha più volte sottolineato il legame di questo fotomontaggio con le coeve tecniche del montaggio cinematografico sovietico²⁹⁰. Ma è innanzitutto lo stesso catalogo realizzato da Lisitskij²⁹¹ a suggerire una lettura "cinematografica" dell'intero spazio espositivo. Esso presenta infatti un fascicolo realizzato in Leporello (un formato speciale composto da un'unica striscia di carta piegata a fisarmonica) su cui sono riportate le immagini dell'allestimento [fig. 2]. Quest'ultimo è restituito attraverso un'operazione di montaggio che riscrive letteralmente la configurazione dell'esposizione, alterando rapporti spaziali e dimensioni con ingrandimenti, dettagli e piani più ampi, o ancora offrendo diversi punti di vista sullo stesso elemento, ora isolandolo ora mettendolo in relazione con altri. Il catalogo fu definito dallo stesso Lisitskij un «cine-show tipografico»²⁹², a segnalare come il cinema, forma espressiva per eccellenza in cui il dinamismo dello scorrimento della pellicola e del movimento delle immagini si combinava alle molteplici possibilità compositive del montaggio, facesse da principio di riferimento nella configurazione dello spazio e insieme da punto di raccordo tra *design* d'esposizione e tipografia²⁹³.

²⁸⁸ Sul fotomontaggio della *Pressa* si vedano almeno i contributi di BENJAMIN H. D. BUCHLOH, *From Faktura to Factography*, "October", n. 30 (1984), pp. 82-119; OLIVIER LUGON, *Entre l'Affiche et le monument, le photomural dans les années 1930*, in ID. (a cura di), *Exposition et médias*, cit., pp. 79-123 (qui pp. 99-104). Sul rapporto tra contesto architettonico e spettatore nel padiglione sovietico della *Pressa* si veda inoltre MICHAEL CHAPMAN, *Audience Slaves: Architecture and Medium in El Lissitzky's Pressa installation*, in *Proceedings of the XXVIIIth International Conference of the Society of Architectural Historians, Australia and New Zealand*, Brisbane, Australia, 2011, disponibile online all'indirizzo <http://nova.newcastle.edu.au/vital/access/manager/Repository/uon:11838>.

²⁸⁹ Cfr. BUCHLOH, *From Faktura to Factography*, cit., p. 106.

²⁹⁰ Di Sergeij Ejzenštejn ma soprattutto di Dziga Vertov. Cfr. ivi, pp. 106-107 e MARGARITA TUPITSYN, *Back to Moscow*, in ID. (a cura di), *El Lissitzky. Beyond the Abstract Cabinet*, cit., pp. 25-51 (in particolare p. 36); ULRICH POHLMANN, *El Lissitzky's Exhibition Design: The Influence of His Work in Germany, Italy, and the United States, 1923-1943*, in ivi, pp. 52-64 (in particolare p. 54).

²⁹¹ Cfr. *Union der Sozialistischen Sowjet-Republiken: Katalog des Sowjet-Pavillons auf der Internationalen Presse-Ausstellung Köln 1928*, Köln, M. Dumont Schauberg, 1928.

²⁹² In un'iscrizione riportata all'inizio del fascicolo in Leporello si legge infatti «Hier sehen Sie in einer typographischen Kinoschau den Inhalt des Sowjetpavillons vorüberziehen» (*Qui potete vedere in un cine-show tipografico il contenuto del padiglione sovietico*).

²⁹³ Quello delle relazioni tra cinema e tipografia nel più generale contesto delle avanguardie e del modernismo primo-novecenteschi è un discorso molto ampio, cui non è purtroppo qui possibile

Merita inoltre di essere menzionato l'allestimento della sala sovietica dell'esposizione *Film und Foto* di Stoccarda (1929, nota anche come *Fifo*)²⁹⁴, curato nuovamente da Lisitskij, in cui erano inclusi tre apparecchi dotati di un sistema di retroproiezione, i quali consentivano la visione di immagini in movimento in piedi e alla luce. Nel suo complesso, la *Fifo* era un'esposizione pensata con lo scopo di fare il punto sui più recenti progressi nel campo della fotografia e del cinema, accomunando quindi le due forme espressive in un unico progetto espositivo. Tuttavia in termini di modalità di presentazione esse restavano per lo più radicalmente separate: le fotografie erano appese alle pareti in una serie di sale organizzate secondo un criterio tematico o nazionale, mentre i film furono presentati in una sala cinematografica nel quadro di una rassegna curata dall'artista e cineasta Hans Richter²⁹⁵. Faceva eccezione a questo schema la sala sovietica, che ricomponeva le due dimensioni in un allestimento che mostrava in modo emblematico non solo come dispositivi di visione cinematografica diversi da quello "classico" della sala potessero trovare punti di raccordo con elementi propri dell'esposizione (ad esempio, la fruizione in piedi e in uno spazio luminoso), ma come a sua volta il *design* dello spazio d'esposizione potesse configurarsi in modo "cinematico"²⁹⁶. Lisitskij aveva infatti sfruttato come

dedicare lo spazio che meriterebbe. Basti ricordare come lo stesso Lisitskij, in un testo pubblicato su "Merz" nel luglio 1923, avesse paragonato lo scorrimento delle pagine del libro al principio alla base del film, ossia «la sequenza continua delle pagine: il libro bioscopico». Cfr. EL LISITSKIJ, *Topographie der Typographie* (1923), in SOPHIE LISITSKIJ-KÜPPERS (a cura di), *El Lissitzky: Maler, Architekt, Typograf, Fotograf. Erinnerungen, Briefe, Schriften*, Dresden, VEB Verlag der Kunst, 1967, trad. it. *Topografia della tipografia*, in *El Lisitskij. Pittore, architetto, tipografo, fotografo. Ricordi, lettere, scritti*, Roma, Editori riuniti, 1992, pp. 349-353 (qui p. 349). Su questo aspetto si vedano inoltre YVE-ALAIN BOIS, *El Lissitzky: Reading Lessons*, "October", n. 11 (1979), pp. 113-128; FRANÇOIS ALBERA, *Du livre cinématique au livre-film*, in LAURENT GUIDO, OLIVIER LUGON (a cura di), *Fixe / Animé. Croisements de la photographie et du cinéma au XXe siècle*, Lausanne, L'Age de l'Homme, 2010, pp. 225-251.

²⁹⁴ Il catalogo della *Fifo* (1929) è stato ristampato nel 1979 a cura di Klaus Steinorth, con il titolo *Internationale Ausstellung des Deutschen Werkbundes Film und Foto: Stuttgart, 1929* (Stoccarda, Deutsche Verlags-Anstalt, 1979). Sulla *Fifo* si veda almeno UTE ESKILDSEN, JAN-CHRISTOPHER HORAK (a cura di), *Film und Foto der zwanziger Jahre: Eine Betrachtung der Internationalen Werkbundaustellung "Film und Foto" 1929*, Stuttgart, Gerd Hatje, 1979.

²⁹⁵ La rassegna, intitolata *Filmgegner von heute – Filmfreunde von morgen*, si tenne dal 13 al 26 giugno 1929, e rappresentò la prima grande retrospettiva dell'avanguardia cinematografica degli anni Venti. Cfr. HANS RICHTER, *Filmgegner von Heute - Filmfreunde von Morgen*, Berlin, H. Reckendorf, 1929, trad. it. *Nemici del cinema oggi, amici del cinema domani*, Udine, Edizioni Centro espressioni cinematografiche, 1991. Una ricostruzione del programma si trova in ESKILDSEN, HORAK (a cura di), *Film und Foto der zwanziger Jahre*, cit., pp. 198-201.

²⁹⁶ Sul modo in cui l'allestimento della sala sovietica riscriveva il dispositivo cinematografico si veda il fondamentale contributo di FRANÇOIS ALBERA, *Les Passages entre les arts. Cinéma, architecture, peinture, sculpture*, in JEAN-CHRISTOPHE ROYUUX (a cura di), *Qu'est-ce que l'art au 20e siècle*, Jouyen-Josas-Paris, Fondation Cartier-Ensba, 1992, pp. 17-35. Per l'utilizzo del termine "cinematico", il

superficie di esposizione non solo le pareti, ma anche un sistema di montanti in legno che, andando a comporre una struttura leggera e flessibile, organizzavano lo spazio su più piani, in altezza e in profondità. Oltre alle fotografie, fotogrammi di film, trasposti su carta e ingranditi a diverse dimensioni, erano disposti uno dopo l'altro verticalmente, in sequenze che da una parte evocavano la loro disposizione sulla pellicola, dall'altra riproponevano quel procedimento di montaggio che giocava allora un ruolo cruciale nella cinematografia (ma anche nella fotografia) sovietica²⁹⁷. Il visitatore si muoveva allora in uno spazio complesso e stratificato, diventando con il proprio movimento agente di ricomposizione, letteralmente di *montaggio* tra i molteplici livelli di articolazione delle immagini. Come ha scritto François Albera,

L'organisation des déplacements du spectateur d'exposition – mouvement rotatif, diagonale, arrêt, bifurcation, reprise, etc. – telle que Lissitzky la définit, offre la structure d'un parcours non linéaire qui s'apparente à la succession des différents plans du film avec ses rythmes différents, ses changements d'échelle²⁹⁸.

Nell'accogliere la dimensione dinamica del cinema, lo spazio espositivo vedeva frantumarsi la propria integrità, si disaggregava in una molteplicità di piani e di dimensioni, e nello stesso tempo accoglieva in sé una temporalità differente come quella del *loop* degli spezzoni filmici. Da parte sua, il film era scomposto nell'unità del fotogramma, al contempo fisso e teso verso la mobilità intrinseca alla sequenza, mentre la visione al buio, seduti e immobili lasciava spazio a spettatori in piena luce, in piedi, catturati dallo scorrimento delle immagini nell'apparecchio ma liberi di allontanarsene a piacimento.

riferimento principale è al *cinématisme* ejzenstejniano, che indica un insieme di proprietà strutturali (procedimenti, figure, ecc.) in atto in tutte le pratiche artistiche e simboliche che il cinema con il suo linguaggio interviene a “rendere visibili”, permettendo di rileggerle secondo modalità inedite e di individuarne aspetti altrimenti trascurati. In proposito si veda la raccolta SERGEJ M. EJZENŠTEJN, *Cinematisme : peinture et cinéma*, a cura di Alexandre Laumonier, introduzione note e commenti di François Albera, Bruxelles, Editions Complexe, 2009 (1980). Si rimanda in particolare all'introduzione di Albera al volume, pp. 7-19.

²⁹⁷ Si tratta di un tema su cui non è possibile fornire una bibliografia esaustiva. Ci si limita pertanto a rimandare alla ricca raccolta di saggi a cura di MATTHEW TEITELBAUM, *Montage and Modern Life: 1919-1942*, Cambridge (Mass.)-London/Boston, The MIT press/The Institute of Contemporary Art, 1992.

²⁹⁸ ALBERA, *Les Passages entre les arts*, cit., p. 26.

L'ambivalenza tra i tentativi di inclusione delle immagini cinematografiche negli allestimenti e, dall'altra parte, la configurazione "cinematica" dello spazio espositivo sono evidenti in alcuni allestimenti progettati negli stessi anni dall'artista ungherese László Moholy-Nagy. Nel 1930 egli collaborò alla realizzazione della *Section Allemande* del *Salon des artistes décorateurs* di Parigi, in cui gli architetti e artisti incaricati dell'allestimento, ex esponenti del Bauhaus, enfatizzavano il legame tra industria, architettura e *design* nella Germania moderna. Moholy-Nagy aveva incorporato lungo il percorso espositivo una piccola saletta di proiezione, chiusa da tre lati da pareti di materiale plastico e attrezzata con due file di cinque sedie ciascuna, in cui un proiettore automatico mostrava in *loop* immagini fotografiche documentarie della vita sociale e del *design* industriale della Germania del dopoguerra (il cosiddetto "Deutschland-Reportage") [fig. 3]. Le immagini fotografiche venivano proiettate in un contesto che evocava palesemente le condizioni di fruizione cinematografica, quale era la saletta parzialmente oscurata e provvista di sedie collocate di fronte allo schermo rettangolare. A un primo sguardo, dunque, il dispositivo cinematografico sembrava essere riprodotto *tout court* nello spazio espositivo, con la differenza che le immagini proiettate erano fisse anziché in movimento – per quanto, come esplicitava il catalogo (in cui le fotografie erano raffigurate come i vari fotogrammi di una pellicola cinematografica che attraversava la pagina dall'alto al basso)²⁹⁹ esse dovessero essere considerate nella loro successione, esattamente come i fotogrammi di un film. Eppure, a ben vedere, il dispositivo cinematografico si trovava, entrando in relazione con l'esposizione, a essere riscritto. Innanzitutto, venendo del tutto a mancare la quarta parete, non si creava una netta separazione tra i due spazi, determinando una continuità sul piano della fruizione. Inoltre le sedie non erano pienamente centrate con lo schermo, ma risultavano spostate sulla sinistra, in modo che metà della superficie della saletta rimanesse libera per gli eventuali spettatori in piedi. Lo spazio diventava allora attraversabile senza soluzione di continuità dal fruitore deambulante dell'esposizione, che poteva fermarsi prima di riprendere il proprio percorso. La saletta di proiezione proponeva dunque un'altra "variazione sul tema" dello spazio di visione

²⁹⁹ Cfr. HERBERT BAYER, *Exposition de la société des artistes décorateurs: Section allemande*, Berlin, Verlag H. Reckendorf, 1930.

cinematografica³⁰⁰, che teneva conto della mobilità dello spettatore negli spazi espositivi, secondo una configurazione che si riproporrà nei decenni successivi tanto nei contesti artistici quanto in senso più ampio negli allestimenti museali di tipo didattico.

Questo tipo di soluzione venne riproposta dallo stesso Moholy-Nagy nella progettazione dell'allestimento di una sala inserita in una vera e propria istituzione museale, il Landesmuseum di Hannover, diretto dallo storico dell'arte Alexander Dorner³⁰¹. Sulla scorta di quanto realizzato al *Salon des artistes décorateurs*, Moholy-Nagy aveva intenzione di inserire nello spazio che gli era stato affidato, la *Raum der Gegenwart (Sala del presente)*³⁰², sia – di nuovo – un dispositivo per la proiezione di

³⁰⁰ Lo stesso Moholy-Nagy, così come molti altri esponenti dell'avanguardia, aveva del resto in più occasioni proposto un ripensamento delle modalità di proiezione cinematografica. In un articolo pubblicato nel 1930, l'artista ungherese aveva criticato la proiezione cinematografica in sala su schermo bidimensionale, considerata un dispositivo ancora sostanzialmente legato a superate convenzioni pittoriche (una «pittura da cavalletto meccanizzata»). Moholy-Nagy proponeva di esplorare le possibilità della proiezione su più schermi, anche di diverse dimensioni e forme, riprendendo in parte alcune riflessioni già sviluppate in *Pittura, fotografia, film*. Nel volume pubblicato nel 1925, egli aveva infatti ipotizzato la realizzazione di un dispositivo chiamato «policinema o cinema simultaneo», in cui le superfici di proiezione fossero disposte su più piani, «come un paesaggio a monti e valli», oppure «a forma di settore di sfera» di grandi dimensioni, su cui proiettare diversi film contemporaneamente, in continuo movimento e convergenti in determinati punti, in modo che al movimento interno all'immagine si sommasse quello dell'immagine stessa. Ancora, Moholy-Nagy aveva ipotizzato di proiettare i film su superfici gassose o sviluppando la fotografia stereoscopica. Cfr. LÁSZLÓ MOHOLY-NAGY, *Malerei Fotografie Film*, Bauschaubücher 8, München, Albert Langen Verlag, 1925, trad. it. *Pittura, fotografia, film*, a cura di Antonio Somaini, Torino, Einaudi, 2010, pp. 39-41; ID., *I problemi del film moderno (1928-1930)*, in GIANNI RONDOLINO (a cura di), *László Moholy-Nagy: pittura, fotografia, film*, Torino, Martano, 1975, pp. 113-121.

³⁰¹ Sull'attività curatoriale di Alexander Dorner si rimanda almeno a SAMUEL CAUMAN, *The Living Museum. Experiences of an Art Historian and Museum Director: Alexander Dorner*, New York, New York University Press, 1958; MONIKA FLACKE-KNOCH, *Museumskonzeptionen in der Weimarer Republik: Die Tätigkeit Alexander Dorners im Provinzialmuseum Hannover*, Marburg, Jonas Verlag, 1985; JOAN OCKMAN, *The Road not Taken: Alexander Dorner's Way Beyond Art*, in ROBERT E. SOMOL (a cura di), *Autonomy and Ideology: Positioning an Avant-Garde in America*, New York, Monacelli, 1997, pp. 80-120.

³⁰² Dorner aveva creato all'interno delle sale del suo museo un percorso evolutivo della storia dell'arte, il cui culmine doveva essere rappresentato dalla sala di Moholy-Nagy, in cui trovavano spazio le più moderne declinazioni della cultura visuale – tra cui il film. La sala non fu mai portata a termine e aprì in forma incompleta, a causa da una parte dei problemi finanziari di Dorner, dall'altra della pressione politica da parte del nazionalsocialismo, che portò nel 1937 alla chiusura del museo e alla dispersione delle collezioni. Un'approfondita descrizione dell'allestimento si trova in FLACKE-KNOCH, *Museumskonzeptionen in der Weimarer Republik*, cit., pp. 77-99. La sala è stata ricostruita nel 2009 a cura di Jakob Gebert e Kai-Uwe Hemken, ed è oggi in esposizione permanente al Van Abbemuseum di Eindhoven. Sulla ricostruzione si veda JAKOB GEBERT, KAI-UWE HEMKEN, *Raum der Gegenwart: Die Ordnung von Apparaten und Exponaten*, in ULRIKE GÄRTNER, KAI-UWE HEMKEN, KAI UWE SCHIERZ (a cura di), *KunstLichtSpiele: Lichtästhetik der klassischen Avantgarde*, Bielefeld, Kerber Verlag, 2009, pp. 138-155. Il fatto che Dorner e Moholy-Nagy avessero riproposto per la sala del museo

diapositive (anche questa volta riparate dalla luce da un soffitto nero e pareti laterali, ma senza che fosse prevista la presenza di sedie per i visitatori), sia degli apparecchi per la visione di film funzionanti col sistema della retroproiezione, posti all'interno di vetrine e azionati dal visitatore premendo un bottone. Essi avrebbero dovuto mostrare le più recenti sperimentazioni in ambito cinematografico, con film di Viking Eggeling, Sergej Ejzenštejn e dello stesso Moholy-Nagy³⁰³. Come già negli allestimenti degli artisti avanguardisti che abbiamo analizzato in precedenza, piccoli schermi erano integrati senza soluzione di continuità nell'esposizione, ma in più essi implicavano in questo caso la dimensione interattiva che abbiamo visto all'opera in un'istituzione museale di tutt'altro profilo, il Museum of Science and Industry di New York. Il dispositivo progettato per la *Raum der Gegenwart* presentava inoltre una particolarità: esso infatti prevedeva una maschera nera posizionata davanti allo schermo, con un foro circolare più o meno della grandezza di quest'ultimo, quasi a costituire una sorta di membrana che separava lo spazio espositivo da quello di visione del film. Se anche altri apparecchi che funzionavano con retroproiezioni prevedevano pannelli o altre componenti volte a ridurre l'illuminazione in prossimità dello schermo, la conformazione che tale elemento assumeva in questo caso è del tutto particolare: il corpo dello spettatore rimaneva ben ancorato alla concretezza della sala del museo, ma nello stesso tempo il suo sguardo era chiamato a immergersi nello spazio scuro che circondava le immagini proiettate, come a ripristinare, a partire dal contrasto luce/oscurità, una – pur sempre ambigua e reversibile – separazione tra l'allestimento e l'apparecchio di visione cinematografico.

Il foro circolare costituiva inoltre un motivo formale ricorrente in altre parti dell'allestimento: il foro degli apparecchi di visione dei film sarebbe infatti andato a stabilire una continuità tra essi e il *Lichtrequisit einer elektrischen Bühne (Supporto luminoso per una scena elettrica)*, dispositivo per proiezioni luminose progettato dallo stesso Moholy-Nagy per generare una serie di effetti luministici e cinematici³⁰⁴,

sostanzialmente lo stesso allestimento del *Salon des artistes décorateurs* è ulteriore conferma di come i confini tra i diversi ambiti espositivi (artistico e fieristico) fossero estremamente porosi.

³⁰³ Gli apparecchi di visione cinematografica, presenti nei progetti della sala, non vennero tuttavia effettivamente installati. Per avere un'idea della loro collocazione, si vedano le piante della sala realizzate da Moholy-Nagy, conservate nell'archivio dello Sprengler Museum di Hannover e pubblicate in *ivi*, pp. 140-143.

³⁰⁴ Il dispositivo era noto anche come *Licht-Raum-Modulator (Modulatore di luce e spazio)*. L'originale fu portato con sé da Moholy-Nagy quando emigrò dalla Germania nel 1934, e ora si trova

e di cui l'artista si era servito per realizzare un vero e proprio film, *Lichtspiel: schwarz-weiß-grau* (*Spettacolo luminoso: nero-bianco-grigio*, 1930)³⁰⁵. In senso più ampio, lo scorrimento delle immagini filmiche era pensato per inscrivere in uno spazio espositivo caratterizzato in modo pervasivo dal movimento e dalla dinamicità, con rulli, pareti scorrevoli e proiezioni di diapositive. Una dinamicità pensata per restituire la vitalità del mondo moderno, in una sala che, come accennato, era dedicata alle più recenti declinazioni della cultura visuale e agli aspetti più significativi della vita contemporanea. Essa mostrava inoltre una serie di riproduzioni fotografiche – in esposizione non vi era alcuna opera originale, a eccezione del *Lichtrequisit* – che testimoniavano gli ultimi sviluppi nell'ambito della tecnica, dell'industria e del *design*, del teatro e della danza d'avanguardia. Il cinema avrebbe dunque trovato spazio nel museo in quanto forma espressiva rappresentativa del mondo moderno e al contempo come agente di dinamizzazione dell'allestimento. La *Raum der Gegenwart*, così come gli allestimenti analizzati negli ultimi due paragrafi, permette quindi di cogliere quello che abbiamo già accennato essere un risvolto cruciale della presenza del cinema all'interno dei musei: non solo mezzo di conservazione e trasmissione della memoria o strumento didattico, esso costituiva un efficace agente di modernizzazione in grado di allineare istituzioni per eccellenza associate al passato con le dinamiche della vita contemporanea, e in questo processo aprirle al divenire del futuro.

al Busch-Reisinger Museum di Cambridge (Massachusetts). Ne sono state fatte diverse copie, conservate al Bauhaus-Arkiv a Berlino, allo Stedelijk van Abbemuseum di Eindhoven (entrambe realizzate nel 1968 al MIT) e al Busch-Reisinger Museum (realizzata nel 2006 per la mostra *Albers and Moholy-Nagy: From Bauhaus to the New World*). Per le datazioni esatte e per i diversi nomi attribuiti al *Lichtrequisit*, si veda LUCIA MOHOLY, *Marginalien zu Moholy-Nagy: dokumentarische Ungereimtheiten-Moholy-Nagy*, Krefeld, Scherpe, 1972, pp. 79-84. Si veda inoltre l'articolo dello stesso LÁSZLÓ MOHOLY-NAGY, *Lichtrequisit einer elektrischen Bühne*, "Die Form", vol. 5, n. 11/12 (1930), pp. 297-298.

³⁰⁵ Una più ampia e interessante discussione dell'allestimento in relazione al *Lichtrequisit* e al film *Lichtspiel: schwarz-weiß-grau* si trova nel saggio di NOAM M. ELCOTT, *Rooms of Our Time: Laszlo Moholy-Nagy and the Stillbirth of Multi-Media Museums*, in TAMARA TRODD (a cura di), *Screen/Space. The Projected Image in Contemporary Art*, Manchester, Manchester University Press, 2011, pp. 25-52.

5. Il museo multimediale: la diffusione del film e dell'audiovisivo nelle gallerie a partire dagli anni Sessanta

This is the beginning of audience-participation.

You are not just looking at something through the glass; you feel inside it.

Ian Finlay³⁰⁶

Seguire il *fil rouge* che unisce musei, grandi esposizioni e sperimentazione artistica³⁰⁷ si è rivelato utile per cogliere il più ampio contesto di circolazione dell'immagine in movimento negli spazi espositivi nella prima metà del Novecento, permettendo di tracciare i contorni di una serie di pratiche che continuarono a evolversi nei decenni successivi. A partire dagli anni Sessanta, sulla scorta di quanto avveniva nel contesto delle esposizioni fieristiche (che seguitavano a essere terreno di sperimentazione delle possibilità di “espansione” del cinema al di là del suo dispositivo classico³⁰⁸), così come dei nuovi scenari che si aprivano in ambito

³⁰⁶ IAN FINLAY, *What Image? What Public?*, “Museums Journal”, vol. 64, n. 3 (1964), pp. 248-253 (qui p. 249).

³⁰⁷ Un accostamento tutt'altro che poco pertinente, se nel 1958, sul primo numero della rivista “Curator”, il responsabile delle esposizioni dell'American Museum of Natural History individuava proprio le fiere industriali e commerciali da una parte, e gli allestimenti curati da esponenti delle avanguardie artistiche dall'altra, come terreno di sperimentazione particolarmente fertile di soluzioni espositive che i curatori avrebbero dovuto, a suo avviso, riproporre in ambito museale. LOTHAR P. WITTEBORG, *Design Standards in Museum Exhibits*, “Curator”, vol. 1, n. 1 (1958), pp. 29-41. La stessa rivista pubblicò nel 1961 l'importante articolo di HERBERT BAYER, *Aspects of Design of Exhibitions and Museums*, cit. Accanto a questi ambiti bisogna quantomeno menzionare quello dell'allestimento delle vetrine dei negozi, che costituiscono un ulteriore ambito di elaborazione e circolazione di soluzioni espositive. Oltre a quanto osservato in precedenza (cfr. *infra*, nota 217), in merito si vedano almeno STANISZEWSKI, *The Power of Display*, cit. in particolare cap. 3, *Installations for Good Design and Good Taste*, pp. 141-205; NOORDEGRAAF, *Strategies of display*, cit. Ricordiamo inoltre il volume pubblicato nel 1930 dall'architetto e *designer* di allestimenti Frederick Kiesler, dedicato alle esposizioni commerciali: *Contemporary Art Applied to the Store and its Display*, New York, Brentano, 1930.

³⁰⁸ Il riferimento è al “cinema espanso” di Gene Youngblood (*Expanded Cinema*, New York, P. Dutton & Co., 1970, trad. it. Bologna, Clueb, 2013), in cui non a caso ha un ruolo centrale l'Expo '67 di Montreal. Si pensi inoltre a Charles e Ray Eames, di cui sono rimasti celebri, tra gli altri, il Padiglione Usa alla Fiera di Mosca del 1959, *Glimpses of the USA*, o l'IBM Pavilion alla New York World Fair del 1964. Su quest'ultima, in cui erano numerose le proiezioni multischermo, si vedano almeno DONALD ALBRECHT, *The Work of Charles and Ray Eames: A Legacy of Invention*, New York, Harry N. Abrams, 1997; BEATRIZ COLOMINA, *Enclosed by Images: the Eameses' Multiscreen Architecture*, in STAN DOUGLAS, CHRISTOPHER EAMON (a cura di), *Art of Projection*, Ostfildern, Hatje Cantz, 2009, pp. 35-56). In quell'occasione fu inoltre presentato il Moviedrome di Stan VanDerBeek, ambiente immersivo saturo di multiproiezioni e stimoli sensoriali, su cui si veda ad esempio il recente saggio di FRANÇOIS BOVIER, *Le Movie-Drome de Stan VanDerBeek: l'exposition du cinéma à l'ère électronique*, in LUGON (a cura di), *Exposition et médias*, cit., pp. 231-251.

artistico con l'avvento del video³⁰⁹, ma anche di un'evoluzione interna al settore museale (in cui il ruolo del *design* degli allestimenti si fece man mano più cruciale³¹⁰), dispositivi per la visione di film e audiovisivi divennero sempre più comuni nelle sale dei musei. Una dimensione che trovava riscontro anche sul fronte professionale, se nel 1965 una risoluzione dell'ottava Assemblea Generale ICOM (International Council of Museums) riconosceva la necessità di formazione di figure operanti specificamente nell'ambito dell'audiovisivo oltre che dell'allestimento di esposizioni³¹¹.

Ma era già diversi anni prima che in seno all'ICOM si era costituita un'apposita commissione (*Committee for Museums, Film and Television*)³¹², che nel 1958 aveva organizzato (significativamente nel Padiglione delle Nazioni Unite all'Esposizione internazionale di Bruxelles³¹³) una Conferenza per esperti di museo, cinema e televisione. Ci limitiamo qui a menzionare i temi discussi nell'ambito di questo incontro internazionale, che vanno in buona parte oltre il più circoscritto oggetto di questa ricerca. A partire dal riconoscimento dell'efficacia del film e della televisione nel catturare un pubblico normalmente meno attirato dal museo, si riconosceva la necessità di una più ampia diffusione di tali prodotti oltre che di una

³⁰⁹ Non è possibile in questa sede rendere conto in maniera esaustiva della bibliografia in merito, a proposito del quale ci si limita a rimandare a SANDRA LISCHI, *Visioni elettroniche: l'oltre del cinema e l'arte del video*, Roma-Venezia, Fondazione Scuola nazionale di cinema - Marsilio, 2001; ID., *Il linguaggio del video*, Roma, Carocci, 2005; VALENTINA VALENTINI, *Le pratiche del video*, Roma, Bulzoni, 2003; ID., *Le storie del video*, Roma, Bulzoni, 2003. Sul ruolo della videoarte come elemento di "transizione" tra cinema, televisione e arti plastiche si vedano i contributi di PHILIPPE DUBOIS raccolti in *La Question vidéo. Entre cinéma et art contemporain*, Crisnée, Yellow Now, 2011.

³¹⁰ Si veda a titolo di esempio il dibattito che si svolse nel corso degli anni sulle pagine della rivista "Curator". Ricordiamo qui alcuni degli articoli in proposito: ALBERT E. PARR, *Some Basic Problems of Visual Education by Means of Exhibits*, vol. 5, n. 1 (1962), pp. 36-44; ID., *The Arrogance of Artlessness*, "Curator", vol. 6, n. 3 (1963), pp. 240-243; PAUL A. FINE, *The Role of Design in Educational Exhibits*, "Curator", vol. 6, n. 1 (1963), pp. 37-44; FRANK DANDRIDGE, *The Value of Design in Visual Communication*, "Curator", vol. 9, n. 4 (1966), pp. 331-336; WILLIAM A. BURNS, *Museum Exhibition: Do-It-Yourself or Commercial?*, "Curator", vol. 12, n. 3 (1969), pp. 160-167.

³¹¹ Cfr. *Annexe to Resolution No. 8: Training of Museum Personnel*, 8th General Assembly of ICOM (New York, N.Y., USA, 2 October 1965), testo disponibile online all'indirizzo <http://icom.museum/the-governance/general-assembly/resolutions-adopted-by-icom-general-assemblies-1946-to-date/new-york-1965/>.

³¹² La creazione di commissioni o gruppi di lavoro dedicati all'utilizzo del film nella pratica museale (o più ampiamente didattica) non era cosa inedita, se pensiamo ad esempio alla già citata Commission on Educational and Cultural Films britannica, di cui facevano parte rappresentanti della Museums Association.

³¹³ Gli scambi con l'ambito museale si svolsero alla fiera di Bruxelles su diversi fronti. Ad esempio, nel Padiglione americano venne proiettato in anteprima il film *Museum of Art*, che presentava le opere conservate in venti musei d'arte americani. Cfr. "Museum of Art" to be Made Available in 34 Languages, "Business Screen", vol. 19, n. 5 (1958), p. 23.

più sistematica collaborazione, nella loro realizzazione, tra specialisti dei vari settori³¹⁴. Ampio spazio era inoltre dedicato al dibattito su quali dovessero essere le caratteristiche dei film e dei programmi televisivi museali, con un'attenzione al rapporto con le opere e gli oggetti originali, cui essi non dovevano avere la pretesa di sostituirsi³¹⁵.

Pur nella sinteticità del resoconto qui fornito, si profilano almeno due importanti ordini di considerazioni. Innanzitutto emerge come, accanto al cinema, la televisione avesse acquisito un ruolo strategico nel quadro della comunicazione museale. Fin dagli anni Cinquanta essa era stata infatti sfruttata dai curatori come efficace mezzo per raggiungere un pubblico più ampio, inclusi coloro che, non frequentando abitualmente i musei, non sarebbero altrimenti entrati in contatto con le opere. Diversi tipi di istituzioni, dai musei d'arte a quelli scientifici, fornivano alle emittenti televisive i propri artefatti per la realizzazione delle trasmissioni, o addirittura diventavano dei veri e propri set per la registrazione dei programmi³¹⁶. Queste attività non erano concepite come accessorie, ma si riteneva dovessero orientare fin dall'inizio il lavoro curatoriale: come sostenne Duncan Cameron nel suo noto articolo *Il museo: tempio o forum*,

³¹⁴ Una problematica più volte messa sul tappeto nelle varie assemblee generali dell'ICOM. Si vedano ad esempio *Motion No. 40: Cooperation Between Museum, film and Television Experts*, 5th General Conference and 6th General Assembly of ICOM (Stockholm, Sweden, 8 July 1959), testo disponibile online all'indirizzo <http://icom.museum/la-governanza/asamblea-general/resoluciones/stockholm-1959/L/1/>; *Motion 41: Advice for Cooperation Between Museums, Film and Television*, 7th General Assembly of ICOM (Amsterdam, The Netherlands, 11 July 1962), testo disponibile online all'indirizzo <http://icom.museum/the-governance/general-assembly/resolutions-adopted-by-icom-general-assemblies-1946-to-date/amsterdam-1962>.

³¹⁵ Un resoconto della conferenza è in *Conference of Museum, Film and Television Experts at Brussels*, in *Film and Television in the Service of Opera and Ballet and of Museums. Reports on Two International Meetings*, Paris, UNESCO, 1961, pp. 32-50. Il ruolo educativo del film e della televisione costituiva all'epoca un tema ampiamente dibattuto e tutt'altro che inedito: cfr. *Films and Television in Museum Education*, in DOUGLAS A. ALLAN (a cura di), *International Seminar on the Role of Museum in Education* (14 settembre-12 ottobre 1952, Brooklyn, New York), p. 18.

³¹⁶ La questione venne affrontata in quegli anni da un vastissimo numero di contributi, che non è qui possibile menzionare in maniera esaustiva. Ci si limita pertanto a rimandare ad alcuni dei più significativi: HARRY D. M. GRIER, *Television Experiments in American Art Museums*, "Museum", vol. II, n. 4 (1949), pp. 248-252; ALLON SCHOENER, *An Art Museum's Experiment in Television*, "Museum", vol. 5, n. 4 (1952), pp. 239-244; ROBERT C. MILLER, *A Scientific Museum's Experiment in Television*, "Museum", vol. V, n. 4 (1952), pp. 248-259; SHERMAN P. LAWTON, *Museum Television Programs: Report on Practices. Condensed Summary*, Norman (Okla), University of Oklahoma, 1956; ALLON T. SCHOENER, THEKLA WURLITZER, *Television in the Art Museums*, "The Quarterly of Film Radio and Television", vol. 11, n. 1 (1956), pp. 70-82; ROBERT E. DIERBECK, *Television and the Museum*, "Curator", vol. 1, n. 2 (1958), pp. 34-44; WILLIAM A. BURNS, *Should Museums Try TV?*, "Curator", vol. 1, n. 4 (1958), pp. 63-68; PAUL JOHNSTONE, *Museums and Television*, "Museums Journal", vol. 64, n. 3 (1964), pp. 242-248.

se si vuole raggiungere il pubblico potenziale si deve fare buon uso dei mass media. Le esposizioni dovrebbero essere concepite fin dall'inizio in modo da fornire spunti per programmi televisivi, film, servizi speciali sulle riviste e pubblicazioni museali graficamente attraenti e molto leggibili. [...] Se si vuole attribuire al forum un significato sociale rilevante, è necessario integrarlo nel circuito delle reti di comunicazione elettronica, senza tuttavia confonderlo con i "forum" creati da quelle stesse reti³¹⁷.

Non è questa la sede per affrontare la questione dell'utilizzo della televisione nei contesti museali, tema che pur si rivela di estremo interesse e che sembra non aver ancora trovato adeguato riscontro in sede analitica, a parte rare eccezioni³¹⁸. È tuttavia importante precisare che, come già osservato per il contesto dei primi decenni del Novecento, l'utilizzo del cinema sui vari fronti della pratica museale si iscrivesse nel quadro di un più composito sistema di media di cui le istituzioni si servivano per le proprie strategie comunicative, dentro e fuori le mura: televisione e cinema appunto, ma anche radio (già ampiamente sfruttata in relazione alle esposizioni e ai programmi educativi museali a partire dagli anni Venti)³¹⁹, guide elettroniche³²⁰ e computer³²¹.

³¹⁷ DUNCAN F. CAMERON, *The Museum, a Temple or the Forum*, "Curator", vol. 14, n. 1 (1971), pp. 11-24, trad. it. *Il museo: tempio o forum*, in RIBALDI (a cura di), *Il nuovo museo*, cit., pp. 45-63 (qui p. 62).

³¹⁸ Cfr. MAGDELEINE HOURS, *Les Premières Émissions de télévision sur le Louvre et les musées de France 1960-1973*, in SIMONE VEIL (a cura di), *TÉLÉ-MUSÉE*, Atti del convegno (Lille 3-4 october 1988), Thonon-les-Bains, Éditions de l'Albaron, 1990, pp. 41-46; NANCY SHAW, *Modern Art, Media Pedagogy and Cultural Citizenship: The Museum of Modern Art's Television Project, 1952-1955*, Ph.D. diss., McGill University, 2000; LYNN SPIGEL, *Television, the Housewife, and the Museum of Modern Art*, in ID., JAN OLSSON (a cura di), *Television after TV: Essays on a Medium in Transition*, Durham-London, Duke University Press, 2004, pp. 349-385; ID., *TV By Design: Modern Art and the Rise of Network Television*, Chicago, University of Chicago Press, 2008. Restano ancora da indagare, per esempio, le strategie di rappresentazione dei musei nel programma *Musei d'Italia*, che fu tra le prime trasmissioni ad andare in onda nel nostro Paese (in cinquantanove puntate tra il 1954 e il 1959, a cura di Emilio Garroni e Maurizio Dagna). Un rapido cenno al programma si trova in PEPPINO ORTOLEVA, MARIA TERESA DI MARCO (a cura di), *Luci del teleschermo: televisione e cultura in Italia*, Milano, Electa, 2004, p. 291.

³¹⁹ La radio costituì uno dei media più sfruttati nelle strategie di comunicazione museale del Novecento, diffondendosi in maniera pervasiva già nel corso degli anni Venti, come testimonia una ricchissima serie di articoli pubblicati sulle riviste di museologia, di cui si ricordano almeno: C. A. SIEPMANN, *The Relation of Broadcast Education to the Work of Museums*, "Museums Journal", vol. 29, n. 4 (1929), pp. 116-125; *Broadcasting and Museums*, "Museums Journal", vol. 31, n. 11 (1932), pp. 487-288; *Museums and Broadcasting*, "Museums Journal", vol. 31, n. 12 (1932), pp. 539-540; H. D. BROWN, *Museums and Radio*, "Museum", vol. II, n. 4 (1949), pp. 238-242. Sull'uso della radio nei

In secondo luogo, è evidente come il dibattito sull'uso del cinema nel quadro dell'attività museale si focalizzasse su un duplice ordine di questioni, al fondo strettamente interconnesse ma che spesso rimanevano su due binari paralleli. Un'ampia porzione del dibattito si concentrava soprattutto, piuttosto che sulle problematiche legate all'installazione del film nelle sale d'esposizione, sulle questioni relative alle sale cinematografiche o auditorium attrezzati per le proiezioni nel quadro delle istituzioni museali. Ad esempio l'UNESCO e l'ICOM proposero nel 1962 un'indagine su scala mondiale relativa a *L'Utilisation du film culturel et scientifique dans les musées du monde*, come è intitolato il report pubblicato sulla rivista di museologia dell'UNESCO, "Museum". La ricerca si concentrava, in vista della progettazione di un possibile mercato internazionale di distribuzione di film, sull'equipaggiamento per le proiezioni in possesso dei musei, indagato a partire da criteri come la localizzazione della sala (sala cinematografica in senso proprio, auditorium o sala esterna al museo), il tipo di attrezzatura e l'effettivo grado di utilizzo cui erano soggette³²².

musei americani, cfr. FISHER RAMSEY, *Educational Work in Museums*, cit., pp. 194-207; sul contesto tedesco si veda ADELHEID VON SALDERN, *City, Museums for the People, and New Media (1900-1933/1934)*, "Journal of Urban History", vol. 32, n. 1 (2005), pp. 61-81; su un interessante caso di strategia intermediale legata all'utilizzo della radio nel contesto museale statunitense, tra gli anni Venti e Trenta, cfr. ALISON GRIFFITHS, "Automatic Cinema" and *Illustrated Radio: Multimedia in the Museum*, in CHARLES R. ACLAND (a cura di), *Residual Media*, Minneapolis, University of Minnesota Press, pp. 69-95.

³²⁰ Il primo *audio tour* fu introdotto nel 1952 allo Stedelijk Museum di Amsterdam. Cfr. ROBERT HILL, *Electronic Lecture Guide Systems*, "Museums Journal", vol. 61, n. 2 (1961), pp. 84-87. Precedenti di questi dispositivi, per quanto fissi, erano le guide automatiche con grammofono, installate prima al Deutsches Museum di Monaco e poi allo Science Museum di Londra: «The visitor presses a button and the instrument gives information as to the position of exhibits, or describes the contents of an adjoining case. That finished, the needle returns to the starting point ready for the next enquirer». Cfr. *Science Museum, Gramophone Guides*, "Museums Journal", vol. 31, n. 3 (1931), p. 115.

³²¹ Si vedano ad esempio *Computers and their Potential Applications in Museums, a Conference Sponsored by the Metropolitan Museum of Art*, New York, Arno Press, 1968 (report del convegno tenutosi a New York il 15 e 17 aprile 1968) e i numeri speciali della rivista "Museum" su *Museums and Computers*: vol XXIII, n. 1 (1970-1971); vol XXX, n. 3/4 (1978). Una sintesi delle tappe storiche dell'introduzione del computer nei musei è in KATHERINE JONES-GARMIL, *Museums in the Information Age*, in DAVID BEARMAN (a cura di), *Hands on Hypermedia and Interactivity in Museums*, Pittsburgh, Archives & Museum Informatics, 1995, pp. 1-12. Per una trattazione di più ampio respiro si rimanda invece a ROSS PARRY, *Recoding the Museum. Digital Heritage and the Technologies of Change*, London-New York, Routledge, 2007.

³²² Cfr. JACQUES DURAND, *L'Utilisation du film culturel et scientifique dans les musées du monde. Étude statistique et qualitative sur une enquête conjointe de l'Unesco et de l'Icom*, "Museum", vol. XVI, n. 2 (1963), pp. 82-101. Dall'indagine emerge come «Les musées disposant d'un équipement de projection cinématographique représentent un marché potentiel intéressant (574 établissements, 130.000 places, 7 millions de spectateurs) qui est incomplètement utilisé à l'heure actuelle (dans la moitié des musées, une place est occupée en moyenne moins de vingt fois par an)». Ivi, p. 94. Su

Dall'altra parte, per tornare a questioni che ci interessano più direttamente, film e audiovisivi diventavano una presenza sempre più comune nelle sale dei musei. Per rendere conto, seppur in termini generali, di come si sono sviluppate tali pratiche in un periodo cruciale come quello degli anni Sessanta e Settanta, durante i quali vennero poste sul tappeto alcune questioni tutt'ora al centro della riflessione museologica, abbiamo scelto di adottare come punto di partenza il testo di un seminario tenuto nel 1967 da Marshall McLuhan e Harley Parker a proposito delle strategie di comunicazione con il pubblico messe in atto dalle istituzioni museali, intitolato *Exploration of the Ways, Means, and Values of Museum Communication with the Viewing Public*³²³. Questo volume, quasi del tutto sconosciuto, e di cui vale pertanto la pena riprendere alcune linee, si rivela un punto di accesso molto efficace per individuare e indagare alcune problematiche che si ponevano alla museologia dell'epoca, permettendoci inoltre di concentrarci più nello specifico sull'utilizzo del film, dell'audiovisivo e in generale dei dispositivi multimediali e delle tecnologie elettroniche negli allestimenti museali. Infatti, nonostante la prospettiva "poco ortodossa" in termini museologici (McLuhan era, com'è noto, un teorico della comunicazione³²⁴, mentre Harley Parker, che con lui collaborò a più riprese, era tra le altre cose un artista, *designer* e curatore), la forma seminariale, che il volume mantiene, permette di cogliere appieno la tensione tra spinte al rinnovamento e persistenza di vecchie convinzioni o anche più semplicemente di vincoli pratici e contingenti che ponevano un freno all'adozione di soluzioni innovative.

questa inchiesta sono recentemente tornati gli editori del numero di "Conserveries memorielles" dedicato a *Patrimoines et images animées*, che hanno reso disponibili, grazie alla collaborazione di Jacques Durand, alcuni materiali documentari ad essa relativi. Cfr. STÉPHANIE-EMMANUELLE LOUIS, NICOLAS SCHMIDT, *Les archives Jacques Durand à l'IHTP : des enquêtes pour l'Unesco de 1963-1966*, in EAD., VINCENT AUZAS, (a cura di), *Patrimoines et images animées : mutualiser les regards*, cit.

³²³ MARSHALL MCLUHAN, HARLEY PARKER, JACQUES BARZUN, *Exploration of the Ways, Means, and Values of Museum Communication with the Viewing Public*, New York, Museum of the City of New York, 1969 (trascrizione del seminario tenuto il 9 e 10 ottobre al Museum of the City of New York). Per motivi di difficile reperibilità dell'edizione originale inglese, si fa qui riferimento alla traduzione francese, *Le Musée non linéaire: exploration des méthodes, moyens et valeurs de la communication avec le public par le musée*, Lyon, Aléas, 2008. Il discorso di Jacques Barzun trascritto nel finale del libro rimane sostanzialmente indipendente dal seminario condotto da McLuhan e Parker.

³²⁴ Di McLuhan si vedano almeno *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, Toronto, University of Toronto Press, 1962, trad. it. *La galassia Gutenberg*, Roma, Armando, 1976; ID., *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York, McGraw-Hill, 1964, trad. it. *Gli strumenti del comunicare*, Milano, Il Saggiatore, 1967. Le teorie di McLuhan sono indubbiamente cruciali per comprendere le posizioni da lui assunte a proposito dei problemi museologici, per quanto non avremo qui modo di concentrarci su di esse in modo specifico.

Isoliamo dunque alcuni snodi che ci sembrano rilevanti. Accanto a una serie di questioni più ampie sulle trasformazioni che attraversavano la società del tempo e sulle forme di percezione che la caratterizzavano, lungo il corso del seminario emersero, in modo tutt'altro che ordinato e sistematico, problematiche proprie del settore museale, come le strategie di comunicazione attraverso cui il museo poteva entrare in relazione con i visitatori e favorirne la partecipazione (anche emozionale) o il tema delle riproduzioni delle opere, che le nuove tecnologie permettevano di effettuare con sempre più precisione. A emergere in modo manifesto – come del resto rivela immediatamente anche il titolo – era l'importanza accordata al pubblico³²⁵. Si faceva qui spazio a una linea di tendenza (che abbiamo visto in parte profilarsi nei decenni precedenti e che sarà all'opera in modo sempre più significativo fino all'epoca contemporanea) tesa a porre la figura del visitatore al centro dell'operato museale. In questione erano dunque da una parte le modalità del suo coinvolgimento, che secondo gli animatori del seminario doveva giocarsi soprattutto sul piano della partecipazione attiva ed emozionale, dall'altra i mezzi per ottenerlo. In questo quadro McLuhan e Parker avanzavano l'idea di un necessario superamento del modello lineare della cosiddetta “trama narrativa”, basato su una presentazione ordinata e consequenziale, tipica del libro stampato³²⁶, riflettendo la convinzione che si andava diffondendo nel settore del *design* di esposizioni didattiche e commerciali, secondo cui i visitatori erano sempre più diffidenti nei confronti degli itinerari prefissati, basati su un direzionamento univoco e autoritario del loro percorso³²⁷. Una posizione tutt'altro che unanimemente acquisita in ambito museologico, dove al contrario il modello narrativo nelle sue varie forme continuava a essere considerato uno dei più efficaci. Del resto nel corso del seminario stesso la questione fu oggetto di dibattito tra Parker, McLuhan e il pubblico, composto sostanzialmente da curatori o professionisti museali. Il film e le installazioni multimediali (integranti il suono e il

³²⁵ Si veda a questo proposito l'utile “guida alla lettura” nell'edizione francese, che riporta le occorrenze dei termini più frequenti. Non a caso, “pubblico” è in cima alla lista. Cfr. BERNARD DELOCHE, *Petit guide de lecture non linéaire*, in MCLUHAN, PARKER, BARZUN, *Le Musée non linéaire*, cit., pp. 191-199 (qui p. 192). Significativamente, l'anno precedente al seminario di McLuhan e Parker, era uscito il volume con i risultati della ricerca sociologica sul pubblico dei musei di PIERRE BOURDIEU, ALAIN DARBEL, *L'Amour de l'art. Les musées et leur public*, Paris, Editions de Minuit, 1966, trad. it. *L'amore dell'arte: le leggi della diffusione culturale. I musei d'arte europei e il loro pubblico*, Rimini, Guaraldi, 1972.

³²⁶ Cfr. MCLUHAN, PARKER, BARZUN, *Le Musée non linéaire*, cit., *passim*.

³²⁷ Cfr. LUGON, *Dynamic Paths of Thought*, cit., p. 138.

tatto oltre che, idealmente, l'olfatto) erano intesi dai primi come strumento privilegiato per andare oltre l'impostazione lineare e rinnovare a fondo lo spazio delle gallerie dei musei, permettendo una più piena partecipazione del pubblico³²⁸. Per illustrare in modo concreto la propria proposta, Parker aveva realizzato una vera e propria installazione al Museum of the City of New York (che ospitava il seminario): una saletta pensata come spazio introduttivo alla galleria permanente dedicata alla New Amsterdam, in cui era stato allestito un sistema di proiezioni di diapositive e film con un commento sonoro, giocati sul contrasto tra l'atmosfera del diciassettesimo secolo e la New York contemporanea. I proiettori e il magnetofono erano programmati automaticamente per gestire le varie componenti della presentazione, la quale durava poco più di quindici minuti. Le pareti erano dipinte di nero e l'illuminazione scarsa, con effetti di luce stroboscopici a illuminare due manichini di ragazzi olandesi in abiti d'epoca³²⁹.

Al di là del concreto allestimento della sala, ciò che ci sembra rilevante è il ruolo affidato al film e alla presentazione multimediale: essi erano considerati mezzi per eccellenza in grado di costruire intorno agli oggetti un contesto capace di stimolare la partecipazione del pubblico. Le modalità della loro presentazione non esaurivano i significati possibili dell'allestimento, ma al contrario proponevano una serie di sollecitazioni eterogenee e molteplici, in cui i visitatori si trovavano "costretti" a doversi orientare venendo pertanto chiamati in causa in prima persona. Non a caso, Parker e McLuhan dichiararono più volte di privilegiare le presentazioni multischermo, in grado di sollecitare una comprensione simultanea e immediata delle informazioni e di costruire una reale e radicale rottura con la linearità e la narratività della presentazione³³⁰. A fare da termine di riferimento per gli autori era – di nuovo – un'esposizione internazionale, quella di Montreal dello stesso anno, che rimase

³²⁸ Significativamente alcuni passi dell'argomentazione di McLuhan richiamano il suo intervento alla conferenza *Vision 65: New Challenges for Human Communications* (21-23 ottobre 1965, Southern Illinois University, Carbondale-Illinois), in cui egli parlò del rinnovamento delle arti e della tecnologia facendo riferimento a opere come il già menzionato *Movie Drome* di Stan VanDerBeek. Cfr. MARSHALL MCLUHAN, *Address at Vision 65*, in ERIC MCLUHAN, FRANK ZINGRONE (a cura di), *Essential McLuhan*, Ontario, House of Anansi Press, 1995, pp. 219-232.

³²⁹ Per una descrizione più precisa della sala, cfr. MCLUHAN, PARKER, BARZUN, *Le Musée non linéaire*, cit., pp. 100-101. Per il dibattito a proposito della sala sviluppatosi durante il seminario, cfr. *ivi*, pp. 102-103.

³³⁰ Si veda la discussione in proposito nel corso del seminario, *ivi*, pp. 116-121.

celebre per la grande quantità di installazioni multischermo, e addirittura di un film interattivo presentato nel Padiglione cecoslovacco³³¹.

Certamente le posizioni degli animatori del seminario risultavano per molti versi estreme e provocatorie, dimostrando di tenere solo parzialmente conto della concretezza dei problemi curatoriali, i quali emergono per contrasto negli interventi del pubblico. Tuttavia esse ci sembrano rilevanti per almeno due ordini di ragioni. In primo luogo perché ci permettono di fare una precisazione cruciale: sebbene il film vi giocasse un ruolo centrale, è evidente come quest'ultimo fosse integrato in un insieme più ampio di tecnologie audiovisive e multimediali. Un tipo di soluzione che, sulla scorta delle innovazioni nell'ambito del *design* d'esposizioni, andava man mano diffondendosi anche in campo museale. Ad esempio, proprio a partire dalle teorie di McLuhan, l'*industrial designer* William Kissiloff, scrivendo sulle pagine della rivista "Curator", rivendicava la necessità di coinvolgere i visitatori attraverso tutti i sensi, individuando la complessità dei media audiovisivi (o meglio di quelli che definiva «mixed media») come mezzo privilegiato per ottenere questo scopo, grazie a un loro uso cumulativo e integrato: «mixed media are far more than the sum of their parts – [...] the cumulative effect of film, slides, live actors and other diverse elements far outweigh the expected total»³³². In un articolo di qualche anno dopo, gli autori descrivevano come «The Audio-Visual Revolution» la fase che il museo stava attraversando in quel momento, caratterizzata dal massiccio utilizzo di film e video, così come di altre soluzioni quali proiezioni di diapositive e registrazioni sonore³³³. Un'utile sintesi per comprendere quali fossero le forme di utilizzo dei dispositivi audiovisivi e multimediali nelle sale dei musei è quella fornita dal museologo Josef Beneš:

³³¹ Cfr. ad esempio JANINE MARCHESSAULT, *Multi-Screens and Future Cinema: The Labyrinth Project at Expo 67*, in ID., LORD (a cura di), *Fluid Screens, Expanded Cinema*, cit., pp. 29-51. Un rapido resoconto delle installazioni multischermo all'Expo '67 è in ANNE FRIEDBERG, *The Virtual Window. From Alberti to Microsoft*, Cambridge (Mass.)-London, The MIT Press, 2006, pp. 211-213. Si vedano inoltre le risorse disponibili online sul sito web "Expo 67: Expanded Cinema", <http://www.yorku.ca/filmexpo/index.html>.

³³² WILLIAM KISSILOFF, *How to Use Mixed Media in Exhibits*, "Curator", vol. 12, n. 2 (1969), pp. 83-95 (qui p. 95).

³³³ Cfr. WILLIAM FAGALAY, GILBERT WRIGHT, FREDERICK DOCKSTADER, *Thoughts on the Audio-Visual Revolution*, "Museum News", vol. 51, n. 5 (1973), pp. 13-14. Il primo numero speciale di "Museum News" dedicato all'audiovisivo fu il vol. 52, n. 5 (1974).

Film may be used to supplement the exhibits. They can be projected automatically for the benefit of visitors who are interested and have the time to watch them.

A set of *colour* slides, accompanied by a synchronized commentary, can be used in the same way.

A *single slide* which lights up when a button is pressed is more interesting than an ordinary photograph, one reason for this fact being that the visitor is actively involved by pressing the button.

A *pattern of lights* to locate things on a map, a diagram or a graph also enables the visitor to participate actively (by pressing the button).

The visitor may switch on a *sound recording* which gives added interest to the exhibit (the voice of a famous person, a typical passage from a piece of music, or the song of a bird).

A *recorded commentary* facilitates the museum's services to visitors (fewer guides needed), either in the form of a commentary broadcast to all visitors in the gallery as a group, or recorded on portable appliances which are lent to them individually.

Recorded music, e.g. a period composition, may be used to create a particular atmosphere or musical background without communicating information³³⁴.

Se dunque già nei decenni precedenti vari dispositivi mediali avevano trovato spazio nelle gallerie, in quegli anni essi non solo conobbero un'inedita pervasività (dovuta in buona parte alla diffusione di nuove tecnologie relativamente a basso costo), ma vennero utilizzati con sempre maggiore consapevolezza della specificità del loro ruolo nel complesso dell'allestimento e della capacità di agire a fondo sul rapporto che si istituiva tra visitatori ed esposizione.

In questo senso, l'approccio di Parker e McLuhan mette l'accento sulla capacità del film e della presentazione multimediale non solo di integrarsi al percorso espositivo, ma di agire a fondo su di esso riscrivendone la fisionomia e modificandone radicalmente le strategie di significazione e le modalità di relazione con i visitatori. Una consapevolezza che emergeva, seppur solo a tratti, nella riflessione museologica coeva, in cui si arrivava perfino a riconoscere il ruolo del linguaggio cinematografico in quanto principio di fondo di organizzazione dell'allestimento:

³³⁴ JOSEF BENEŠ, *Audiovisual Media in Museums*, "Museum", vol. XXVIII, n. 2 (1976), pp. 121-124 (qui p. 123).

The synthesis of the elements of expression in the automated optophonic exhibition must not be left to chance but must be subordinated to the same principles that govern *film editing*. [...] Length of illumination time, movement, projection, and background sound should be graded in accordance with the chief basic subject of the matter that is being explained. In many case we speak of dramatization of the subject³³⁵.

In senso parzialmente diverso, anche Kissiloff individuava la capacità dei film in *loop* di rappresentare un vero e proprio agente di orientamento del visitatore nello spazio: «If there are several loop projection systems in an exhibition and the motion of all are in one direction, this can provide a directional tool for moving people where on wishes them to go»³³⁶.

I musei di storia si rivelano ancora una volta alcuni tra i luoghi in cui in modo più significativo si negoziavano le istanze alla base dell'ingresso dei media audiovisivi negli spazi museali³³⁷. Se, come abbiamo appena osservato, l'utilizzo di dispositivi multimediali si inscriveva nel quadro di un riconoscimento dell'importanza di un coinvolgimento multisensoriale ed emotivo del visitatore, la volontà di instaurare questo tipo di rapporto con il pubblico era alla base di un più ampio insieme di strategie di *display*, che da una parte sviluppavano una più radicata tradizione museologica, conoscendo proprio in quel periodo, dall'altra, una rinnovata centralità. A questo proposito, Edward P. Alexander parlava di una “quarta dimensione” dell'allestimento museale, ottenuta nei musei di storia tramite il ricorso a ricostruzioni, *re-enactments* teatrali, *period rooms* e diorama. Il visitatore di questo tipo di allestimenti apprendeva a suo avviso innanzitutto attraverso i sensi:

His senses – sight, hearing, smell, taste, touch, and the kinetic (muscle) sense – bring him many impressions as he goes about the naturally arranged streets, buildings, shops, and rooms. Thus, sensory perception stimulates his emotions and enables him to

³³⁵ M. MALÍK, *Principles of Automation in Museum Exhibitions*, “Curator”, vol. 6, n. 3 (1963), pp. 247-268 (qui p. 262).

³³⁶ KISSILOFF, *How to Use Mixed Media in Exhibits*, cit., p. 86.

³³⁷ Insieme ai musei della scienza e di storia naturale, su cui si veda GRIFFITHS, *Shivers Down Your Spine*, cit., pp. 202-207 e 250-266.

experience an historical environment. This perceptive process produces a feeling of historical mood³³⁸.

Si tratta di un tipo di esperienza che, secondo Alexander, poteva essere veicolata anche da spettacoli luminosi e sonori, in cui l'immaginazione del pubblico veniva sollecitata «by listening to a stereophonic soundtrack carrying dramatic voices and music, and by observing the suggestive and artistic use of light»³³⁹. Su questa linea, il Museum of the Upper Lake di Wasaga Beach (Ontario), aveva proposto un vero e proprio show multimediale che “riportava in vita” il relitto di una nave distrutta in una battaglia nel 1812 e permetteva ai visitatori di esperire le dinamiche del suo affondamento³⁴⁰ all'interno del cosiddetto “Electronic Theater”. Per quanto esso avesse sede in un edificio separato da quello in cui erano collocate le gallerie vere e proprie del museo, esso costituiva un elemento integrante della visita. Lo spazio, calato nell'oscurità, era illuminato di tanto in tanto da un sistema di molteplici proiezioni effettuate sulle pareti della sala, cui si accompagnavano registrazioni sonore multicanale (ad esempio il rumore dei cannoni o le urla dei marinai), che creavano un contesto completamente immersivo e in cui, in assenza dell'oggetto “autentico”, le vicende erano raccontate esclusivamente attraverso suoni e immagini, in una narrazione fortemente drammatica ed evocativa. Attraverso queste strategie, la presentazione multimediale permetteva secondo l'autore dell'articolo (uno dei realizzatori dell'installazione) di perseguire quello che era individuato come lo scopo primario dell'istituzione museale: «If a museum is thus a remembering place perhaps a good way to encourage visitors to remember a period or an event in history is to put them in a time machine and take them back to meet their forebears and witness their actions»³⁴¹. Per sottolineare l'intensità del coinvolgimento fisico ed emotivo che un simile dispositivo riusciva a ottenere, esso veniva paragonato, più che alla separazione tra pubblico e dramma che si verificava al cinema o al teatro, a un'estensione delle tecniche del radiodramma, in cui l'ampio spazio lasciato

³³⁸ EDWARD P. ALEXANDER, *A Fourth Dimension for History Museums*, “Curator”, vol. 11, n. 4 (1968), pp. 263-289 (qui p. 264).

³³⁹ ID., *Bringing History to Life: Philadelphia and Williamsburg*, “Curator”, vol. 4, n. 1 (1961), pp. 58-68 (qui p. 63).

³⁴⁰ Cfr. JAMES W. MCLEAN, *Battle in a Time Machine*, “Curator”, vol. 11, n. 4 (1968), pp. 297-304.

³⁴¹ Ivi, p. 304.

all'immaginazione incrementava l'impatto sul pubblico e nello stesso tempo la soggettività dell'esperienza di ciascun visitatore³⁴² – temi che riemergono come vedremo nella riflessione museologica contemporanea.

Tuttavia l'equilibrio tra forme "classiche" di presentazione, basate sul primato degli oggetti, e le possibilità offerte dai nuovi dispositivi tecnologici multimediali in termini di configurazione dell'allestimento costituiva uno dei temi più controversi e discussi in ambito curatoriale – sollevando una serie di questioni tuttora attuali e dibattute, con uno spostamento d'asse solo parziale, in relazione alle tecnologie digitali. La ricorsività di problematiche e di snodi del dibattito curatoriale emerge in modo evidente se prendiamo ad esempio in considerazione un già citato articolo del 1976, in cui Josef Beneš, nell'individuare le ragioni per cui l'introduzione delle tecnologie audiovisive nel contesto museale poteva rivelarsi di grande validità. Tale articolo riprendeva sostanzialmente alcune delle argomentazioni che abbiamo già visto emergere fin dai primi utilizzi del film nel museo: innanzitutto la loro maggior efficacia educativa rispetto a forme di *display* statiche, e in secondo luogo la possibilità che esse offrivano di "mantenersi al passo con i tempi", allineando la presentazione museale alle esigenze di una società in rapido cambiamento: «If museums fail to use these media, they may find themselves superseded by other cultural institutions and relegated to the position of a backward and outmoded institution which has relinquished its important role in cultural life»³⁴³. Tuttavia, al contempo, la tecnologia doveva, secondo Beneš – la cui posizione restituisce una più ampia tendenza in ambito museologico – mantenere un ruolo ausiliario:

This is a fundamental principle. In a museum, there can be no question of fancy effects or eye-catching gimmicks which do not increase the communication potential of the object on display but, with their surface allurements, distract visitors' attention from the information to be conveyed³⁴⁴.

³⁴² Cfr. *ivi*, pp. 299-300.

³⁴³ BENEŠ, *Audiovisual media in museums*, cit., p. 121.

³⁴⁴ *Ivi*, p. 122.

Insomma le strategie di presentazione audiovisive, per quanto utili nel contestualizzare gli oggetti e integrare la comunicazione museale, non dovevano mettere a rischio la preminenza dell'oggetto:

A item in a museum has been taken out of its context. One may be tempted to play tricks with the discontinuity in time and space imposed by the history of a collection. But the point of departure must always be the collection itself, and while documents and audio-visual aids may restore a certain degree of continuity, this should not be carried too far. A museum is a place which belongs first and foremost to the objects it contains³⁴⁵.

I dispositivi audiovisivi, argomentavano i curatori più scettici sul loro utilizzo, erano diventati per i musei una sorta di panacea³⁴⁶ (come oggi si sente dire a proposito dei media digitali...), ma rimanevano per lo più elementi di distrazione, e la loro componente di intrattenimento metteva a rischio il potenziale educativo delle più classiche strategie di allestimento museale³⁴⁷. Queste preoccupazioni si inscrivevano nel più ampio quadro di una discussione sulla crescente popolarizzazione delle strategie di comunicazione museale e della tensione che esse comportavano tra educazione e intrattenimento, di cui si temeva uno sbilanciamento verso il secondo termine. La svolta verso l'“edutainment”³⁴⁸, così come la cosiddetta “disneyizzazione” del museo³⁴⁹ divennero nel corso degli anni Ottanta e Novanta del Novecento oggetto di un acceso dibattito³⁵⁰. Emerge dunque con chiarezza come i musei andassero assumendo, nelle forme di *display* così come nelle modalità di relazione con il pubblico, una fisionomia sempre più vicina a quella contemporanea – e come in questa dinamica i dispositivi audiovisivi giocassero un ruolo cruciale.

³⁴⁵ LOUIS VALENSI, *The Regional Museum of Aquitaine, Bordeaux*, “Museum”, vol. XXXI, n. 2 (1979), pp. 130-136 (qui p. 132).

³⁴⁶ «The new word in commercial museum exhibition is Multimedia. This is the SodaChlor in the prescription the doctor wrote to cure museum's exhibition ills». BURNS, *Museum Exhibition: Do-It-Yourself or Commercial?*, cit., p. 163.

³⁴⁷ Cfr. DIANNA LOVEY, *Museum av: Cultural Affairs*, “Audio Visual Communications”, n. 13 (1979), pp. 12-18, 92 (qui p. 12).

³⁴⁸ Cfr. ANN MINTZ, *That's Edutainment*, “Museum News”, vol. 73, n. 6 (1994), pp. 32-35.

³⁴⁹ Che a sua volta si iscrive nel più ampio processo che Alan Bryman ha definito «The Disneyization of society» in *The Disneyization of Society*, London, Sage, 2004.

³⁵⁰ Per una sintesi degli snodi della questione, si veda LISA C. ROBERTS, *From Knowledge to Narrative: Educators and the Changing Museum*, Washington DC, Smithsonian Institution Press, 1997, in particolare cap. 1, *Education as Entertainment*, pp. 15-45.

Parte II. Il museo come spazio cinematografico: musei e audiovisivo nello scenario contemporaneo

1. Cinema, museo e l'esperienza della memoria

La memoria, per essere valida, deve essere viva, sempre attiva; ha senso allora rendere vivi anche i musei, "farli respirare".

Paolo Rosa³⁵¹.

Lo spazio espositivo è avvolto nella penombra³⁵², inframmezzata da una costellazione di punti luminosi la cui disposizione individua al suo interno molteplici direttrici di percorribilità: pannelli grigi con testi e grafica in bianco e nero, vetrine contenenti documenti, fotografie e le più disparate tipologie di oggetti (macchine da scrivere, capi d'abbigliamento, suppellettili varie), e ancora schermi e display di diverse dimensioni che propongono in *loop* film e materiali d'archivio. Luci bianche o colorate definiscono i contorni dei supporti espositivi, immagini in movimento in bianco e nero si riflettono sulle superfici lucide delle vetrine, dispositivi interattivi sollecitano il visitatore a intervenire con il proprio tocco per essere attivati [fig. 4], mentre il tutto è immerso in un tessuto sonoro composto da varie tracce che si sovrappongono, sovrastate di tanto in tanto dal suono di esplosioni che ricreano l'atmosfera dei blitz aerei. Il Churchill Museum, situato sotto l'edificio londinese dove si riuniva il gabinetto di guerra durante il secondo conflitto mondiale, propone un percorso nella vita dello statista britannico attraverso un allestimento multimediale, interattivo e fortemente suggestivo. Non a caso, uno studio condotto sui visitatori poco dopo l'apertura del museo conclude con toni enfatici: «visitors come to the Churchill Museum hoping to learn. They are not disappointed. But something more extraordinary happens. Eighty percent report profoundly emotional

³⁵¹ PAOLO ROSA, *Multimedialità e ambienti sensibili. L'esperienza di Studio Azzurro*, in FINOCCHI (a cura di), *La multimedialità da accessorio a criterio*, cit., pp. 75-81 (qui p. 79).

³⁵² Per un approfondimento sul Churchill Museum si veda il saggio di SHEILA WATSON, *Myth, Memory and the Senses in the Churchill Museum*, in SANDRA DUDLEY (a cura di), *Museum Materialities: Objects, Engagements, Interpretations*, London-New York, Routledge, 2010, pp. 204-223.

and spiritual experiences»³⁵³. Pur non perdendo di vista il proprio obiettivo educativo, il museo propone dunque un'esperienza capace di coinvolgere il visitatore innanzitutto sul piano emozionale: «the bold use of technology creates an environment that is immersive, affecting and evocative»³⁵⁴. Più che gli esiti della *survey* sul Churchill Museum, ci interessano qui i criteri stessi utilizzati per descrivere e qualificare la visita al museo. Per la MHM, l'agenzia che ha svolto la ricerca, riuscire a colpire il visitatore sul piano spirituale ed emotivo garantisce un coinvolgimento maggiore rispetto a quello intellettuale e sociale (che ne sono tuttavia imprescindibile preconditione)³⁵⁵, fornendo di conseguenza un'esperienza più profonda e gratificante. Questo modello, di cui non ci interessa qui rendere conto nel dettaglio³⁵⁶, si rivela emblematico di una ben più ampia tendenza che individua nella capacità di procurare un'esperienza emotiva intensa e memorabile uno degli obiettivi principali delle istituzioni museali contemporanee.

Tale aspirazione a fornire allo spettatore un'"esperienza" (termine che proveremo a definire più avanti), pur non andando evidentemente a investire la totalità dei musei, rappresenta una delle cifre che più a fondo caratterizza la museologia odierna. I casi che abbiamo selezionato, analizzati nel dettaglio nella seconda parte di questo capitolo, la incarnano a diverso titolo, pur rimanendo tra loro estremamente eterogenei. Prima di proseguire, per circoscrivere meglio il quadro delle problematiche entro cui ci muoveremo, è però necessaria un'altra precisazione. Le già citate affermazioni della MHM sono infatti rivelatrici anche su un altro frangente, strettamente interrelato a quello appena considerato. Esse infatti mettono in

³⁵³ MORRIS HARGREAVES MCLNTYRE LTD (MHM), *Summative Evaluation of the Churchill Museum*, London, 2005, p. 3. Lo studio è stato effettuato dall'agenzia Morris Hargreaves McIntyre nel 2005, nei mesi immediatamente successivi all'apertura. Il report è disponibile online all'indirizzo http://archive.iwm.org.uk/upload/pdf/Churchill_report_FINAL.doc.pdf.

³⁵⁴ Ivi, p. 3.

³⁵⁵ La MHM propone una gerarchia di coinvolgimento che va da *spirituale* a *emozionale*, *intellettuale* e *sociale*. Secondo tale schema, solo una volta che i bisogni ai livelli più bassi della gerarchia sono stati soddisfatti, i visitatori possono arrivare a quelli successivi, incrementando il proprio livello di coinvolgimento. Cfr. ivi, p. 10.

³⁵⁶ Un'analisi maggiormente dettagliata dell'indagine della MHM richiederebbe il riferimento al più ampio settore dei *visitor studies*. Poiché non è possibile in questa sede rendere conto dell'amplissima bibliografia in merito, rimandiamo, per una visione d'insieme, al contributo di EILEAN HOOPER-GREENHILL, *Studying Visitors*, in MACDONALD (a cura di), *A Companion to Museum Studies*, cit., pp. 362-376. Si vedano inoltre le utili risorse messe a disposizione dal gruppo di lavoro "Valutazione dei musei e studi sui visitatori" di ICOM Italia, scaricabili all'indirizzo http://www.icom-italia.org/index.php?option=com_phocadownload&view=category&id=107:documenti&Itemid=103.

relazione l'utilizzo della tecnologia con la dimensione "esperienziale" dell'allestimento. Dispositivi interattivi, suoni e immagini in movimento sono intesi come strumenti al servizio di un *design* che abbia tra i suoi obiettivi primari un coinvolgimento diretto e il più possibile intenso e plurisensoriale dei visitatori. Si delinea già quella che sarà una delle linee di indagine su cui ci muoveremo nel resto di questo capitolo, nel corso del quale torneremo a più riprese a osservare come le modalità di inclusione dell'audiovisivo nel quadro di allestimenti museali si inscrivano in modo preponderante nel quadro di tale preoccupazione per l'"esperienza" del visitatore.

1.1. Dall'esperienza museale al museo come esperienza

La storia del museo, dalla Rivoluzione francese a oggi, potrebbe forse essere considerata secondo una nuova prospettiva: lo spostamento graduale del visitatore dalla periferia al centro della pratica museale.
Karsten Schubert³⁵⁷

Il moto di apertura dei musei a un pubblico più ampio attraversa gli ultimi due secoli della storia dell'istituzione, con un notevole punto di svolta a partire dagli anni Sessanta del Novecento³⁵⁸. Come abbiamo visto, in quel periodo prese avvio un profondo ripensamento del ruolo sociale del museo³⁵⁹, di cui vennero messi in discussione la chiusura elitaria e il conservatorismo, mentre si cominciavano a intendere i visitatori non più come un elemento accessorio all'attività dell'istituzione. In modo sempre più significativo, nello scenario contemporaneo si è passati dal considerare i fruitori non più come destinatari passivi ma come soggetti in grado di entrare attivamente in relazione con gli oggetti esposti e con i saperi proposti dall'istituzione, pronti a discutere e negoziare valori e significati³⁶⁰. È ampiamente condivisa l'opinione che si sia ormai fatto spazio – tanto nella teoria quanto nella pratica – un paradigma nuovo rispetto a quello modernista. Tra i molti studiosi che hanno insistito sulla profondità della trasformazione avvenuta nelle istituzioni

³⁵⁷ SCHUBERT, *Museo. Storia di un'idea*, cit., p. 84.

³⁵⁸ Per una storia del rapporto dell'istituzione museale con i visitatori dal punto di vista del ruolo assunto dalla figura degli educatori, si veda almeno ROBERTS, *From Knowledge to Narrative*, cit.

³⁵⁹ Su questi temi si veda almeno, oltre a quanto discusso qui di seguito, il volume a cura di CECILIA RIBALDI, *Il nuovo museo. Origini e percorsi*, Milano, Il Saggiatore, 2005.

³⁶⁰ Cfr. SIMONA BODO (a cura di), *Il museo relazionale. Riflessioni ed esperienze europee*, Torino, Fondazione Giovanni Agnelli, 2003.

museali³⁶¹, Eilean Hooper-Greenhill ha parlato di “post-museum”, inteso come luogo di scambio (non più di autorità), di plurivocità (non più di una voce unica) e di “frantumazione dei significati” degli oggetti, che permette di introdurre prospettive di interpretazione e punti di vista molteplici, tra cui conquistano un ruolo fondamentale quelli dei visitatori³⁶². In questo quadro, ci riguarda soprattutto il cambiamento che è possibile rilevare nel modo di intendere il fruitore, la cui fisionomia si avvicina sempre di più a quella del *consumatore*. Come osserva Hooper-Greenhill:

nei musei di oggi, ci si aspetta che i visitatori siano interessati a partecipare attivamente e vogliano essere coinvolti fisicamente. È passato il tempo del visitatore passivo, ed è subentrata l'epoca del “consumatore” o “cliente” attivo e capace di scegliere. La terminologia è importante. I “visitatori”, infatti, sono presenti in uno spazio perché ne hanno avuto il permesso, ma vi entrano da estranei, come si entra in casa altrui. Il “cliente”, invece, pretende di esercitare i suoi diritti e si aspetta un buon servizio; contratta per ricevere beni o servizi e si pone in un rapporto di potere paritario³⁶³.

Su questa linea, Hooper-Greenhill rileva come il museo offra ai visitatori possibilità di coinvolgimento sempre maggiori, attraverso una serie di strumenti che vanno dalle animazioni teatrali ai dispositivi interattivi tipici dei musei della scienza³⁶⁴.

Tali osservazioni ci permettono di porre sul tappeto una serie di questioni all'ordine del giorno nella riflessione museologica, sulle quali vale la pena soffermarsi poiché si rivelano centrali nel quadro del discorso che intendiamo qui sviluppare. Come abbiamo già in parte anticipato, in ambito museale è in atto una

³⁶¹ Di cui testimoniano in molti casi anche i titoli dei loro contributi: si vedano almeno STEPHEN WEIL, *Rethinking the Museum and Other Meditations*, Washington, Smithsonian Institution Press, 1990; ANDREA WITCOMB, *Re-Imagining the Museum. Beyond the Mausoleum*, London-New York, Routledge, 2003; GAIL ANDERSON, *Reinventing the Museum: Historical and Contemporary Perspectives on the Paradigm Shift*, Walnut Creek, AltaMira Press, 2004; SUSAN MACLEOD (a cura di), *Reshaping Museum Space. Architecture, Design, Exhibitions*, New York-London, Routledge, 2005; RIBALDI (a cura di), *Il nuovo museo*, cit.; KYLIE MESSAGE, *New Museums and the Making of Culture*, Oxford-New York, Berg, 2006; PARRY, *Recoding the Museum*, cit.

³⁶² Cfr. EILEAN HOOPER-GREENHILL, *Museums and the Interpretation of Visual Culture*, London-New York, Routledge, 2000.

³⁶³ HOOPER-GREENHILL, *I musei e la formazione del sapere*, cit., p. 251. Il museo è a pieno titolo incluso tra le “scene del consumo” nel volume a cura di ISABELLA PEZZINI, PIERLUIGI CERVELLI, *Scene del consumo: dallo shopping al museo*, Roma, Meltemi, 2006.

³⁶⁴ HOOPER-GREENHILL, *I musei e la formazione del sapere*, cit., p. 252.

vera e propria tendenza che mira a costruire per il visitatore, più che (o piuttosto *oltre che*) un contesto di apprendimento e socializzazione, un'esperienza, termine che in molti discorsi viene utilizzato senza che a ben vedere si senta la necessità di darne una definizione più precisa³⁶⁵. Per cercare dunque di chiarire i contorni di quest'ultima, si rivela utile attingere all'ambito economico, con uno "sconfinamento" che testimonia della pervasività del "modello esperienziale" nel più ampio contesto sociale, culturale ed economico contemporaneo. Nel noto e fortunato volume del 1999, *L'economia delle esperienze*, Joseph Pine e James H. Gilmore³⁶⁶ sottolineano come le imprese (che essi definiscono «il regista di esperienze») mettano letteralmente in scena per i consumatori una serie di eventi o attività di cui il cliente paga per fruire, ricavandone intrattenimento o, meglio, *coinvolgimento*³⁶⁷. Al di là delle sue più puntuali declinazioni, l'esperienza si caratterizza dunque in generale per la sua capacità di coinvolgere il consumatore in prima persona, a diversi livelli: emozionale, fisico, intellettuale o spirituale. Inoltre, proprio poiché deriva dall'interazione tra l'evento messo in scena e la predisposizione di ciascun individuo, essa è strettamente individuale³⁶⁸. Infine, la sua particolarità è quella di essere *memorabile* (in questo senso le imprese creano *ricordi* piuttosto che veri e propri beni³⁶⁹).

È facile intuire come, in ambito museale, l'adozione di tale prospettiva implichi uno spostamento dalla centralità dell'oggetto³⁷⁰ a quella del visitatore e della

³⁶⁵ Si tratta di un ambito discorsivo e pratico che non si sovrappone completamente a quello che fa riferimento alle teorie educative di John Dewey, basate sul concetto di esperienza (*learning-by-doing*) come chiave dell'apprendimento. Per una lettura della proposta di Dewey in relazione all'educazione museale, si veda GEORGE E. HEIN, *Progressive Museum Practice: John Dewey and Democracy*, Walnut Creek (CA), Left Coast Press, 2012.

³⁶⁶ B. JOSEPH PINE, JAMES H. GILMORE, *The Experience Economy: Work Is Theater & Every Business a Stage*, Boston (Ma), Harvard Business School Press, 1999, trad. it. *L'economia delle esperienze. Oltre il servizio*, Milano, Etas, 2000.

³⁶⁷ Cfr. *ivi*, pp. 14, 34.

³⁶⁸ Cfr. *ivi*, p. 14.

³⁶⁹ Cfr. *ivi*, p. 121. Significativamente, come ha rimarcato Anne Friedberg, possono essere considerati già espressione di questa tendenza forme spettacolari come diorama, panorama e fantasmagoria. Esse possono secondo Friedberg essere considerate «as early illustration of commodity experiences than the public would purchase. These activities provided an intangible object – an *experience* – that only occasionally offered souvenirs». In *Windows Shopping*, cit., p. 56.

³⁷⁰ Per quanto evidentemente il ruolo degli oggetti continui a essere cruciale nel quadro delle istituzioni museali. Poiché non è qui possibile fornire una bibliografia esaustiva sugli studi degli oggetti nei musei, ci si limita a rimandare ad alcuni tra i contributi più recenti: SUSAN PEARCE, *Museums, Objects and Collections: A Cultural Study*, London-New York, Leicester University Press, 1992; ID. (a cura di), *Interpreting Objects and Collections*, London-New York, Routledge, 1994; RAIMONA RICCINI (a

sua esperienza di fruizione, nel cui quadro vengono ripensati il ruolo e la funzione delle opere e degli artefatti³⁷¹. Un passaggio di cui possiamo tratteggiare con maggior precisione la fisionomia se prendiamo in considerazione i musei di storia, i quali non solo incarnano pienamente tale tendenza, ma pongono una serie di questioni specifiche³⁷². Negli ultimi decenni essi sono andati infatti incontro a una serie di trasformazioni che hanno radicalmente modificato non solo il ruolo degli oggetti al loro interno, ma anche le strategie espositive e di significazione attraverso cui questi ultimi vengono presentati³⁷³. Se in questa tipologia di musei gli artefatti sono tradizionalmente stati considerati, più che per il loro valore estetico o materiale, per la loro capacità di incarnare materialmente le tracce passato, è possibile osservare che – in estrema sintesi, e limitandoci a quanto concerne il nostro discorso – a partire dagli anni Settanta non solo essi hanno notevolmente ampliato il ventaglio di oggetti collezionati, andando a includere testimonianze materiali della vita quotidiana e di gruppi sociali tradizionalmente esclusi³⁷⁴, ma si sono anche progressivamente aperti

cura di), *Imparare dalle cose: La cultura materiale nei musei*, Bologna, Clueb, 2003; STEVEN CONN, *Do Museums Still Need Objects?*, Philadelphia, University of Pennsylvania Press, 2010; SANDRA DUDLEY, AMY JANE BARNES, JENNIFER BINNIE, JULIA PETROV, JENNIFER WALKLATE (a cura di), *The Thing about Museums: Objects and Experience, Representation and Contestation*, London-New York, Routledge, 2011. Si veda inoltre il fondamentale KRZYSZTOF POMIAN, *Collectionneurs, amateurs et curieux, Paris, Venise: XVIe-XVIIe siècle*, Paris, Gallimard, 1987, trad. it. *Collezionisti, amatori e curiosi. Parigi-Venezia XVI-XVIII secolo*, Milano, Il Saggiatore, 2007.

³⁷¹ In proposito si veda HILDE HEIN, *The Museum in Transition: A Philosophical Perspective*, Washington D.C., Smithsonian Institution Press, 2000, p. 5. Hein legge il fenomeno in chiave critica, mentre in una prospettiva opposta si inquadra il contributo di WITCOMB, *Re-Imagining the Museum*, cit. Su questi aspetti si veda inoltre HOOPER-GREENHILL, *Museums and the Interpretation of Visual Culture*, cit.

³⁷² Negli ultimi decenni si è assistito a un vero e proprio boom nella realizzazione di musei di storia e di memoriali dedicati a momenti particolarmente traumatici del passato anche recente (guerre, stragi, attentati), cui è corrisposto un notevole afflusso dei visitatori. Come nota Silke Arnold-de Simine, si tratta di musei dalle collezioni spesso povere se non quasi inconsistenti, che fanno invece ampio ricorso a ricostruzioni o narrazioni multimediali e audiovisive, e che pertanto si rivelano particolarmente interessanti nel quadro del nostro discorso. Cfr. SILKE ARNOLD-DE SIMINE, *Mediating Memory in the Museum: Trauma, Empathy, Nostalgia*, Houndmills, Palgrave Macmillan, 2013.

³⁷³ Si tratta di una serie di questioni legate anche a trasformazioni in seno alle discipline storiografiche. Si veda in proposito ROSMARIE BEIER-DE HAAN, *Re-staging Histories and Identities*, in MACDONALD (a cura di), *A Companion to Museum Studies*, cit., pp. 186-197. Sulla relazione tra esposizione museale e ricerca storica accademica, cfr. anche SPENCER R. CREW, JAMES E. SIMS, *Locating Authenticity: Fragments of a Dialogue*, in IVAN KARP, STEVEN D. LAVINE, *Exhibiting Cultures: The Poetics and Politics of Museum Display*, Washington, Smithsonian Institution Press, 1991, pp. 159-175, trad. it. *Situare l'autenticità. Frammenti di un dialogo*, in *Culture in mostra: poetiche e politiche dell'allestimento museale*, Bologna, CLUEB, 1995, pp. 75-97.

³⁷⁴ In particolare con l'avvento della "New Social History", che si è concentrata sullo studio delle esperienze delle persone comuni nel passato, andando a comprendere quei soggetti prima trascurati come donne, migranti, minoranze etniche. Sul modo in cui il museo riflette questa tendenza si rimanda a ivi.

ad accogliere il patrimonio immateriale³⁷⁵, che in molti casi va a sostituirsi del tutto alle collezioni. Di recente, si è inoltre fatta strada una più radicale tendenza ad attribuire un ruolo centrale alle storie e alla memoria³⁷⁶ dei singoli individui, che si traduce emblematicamente nell'inclusione sempre più massiccia di testimonianze personali, spesso registrate in forma audiovisiva, all'interno delle collezioni e delle esposizioni stesse dei musei:

These changes in museological discourse have resulted in a new type of museum that has made its appearance in diverse cultural, geographical and political contexts: the 'memory museum' could be described as an alternative version of the history museum. These museums define themselves not just as sites of academic and institutional history but as spaces of memory, exemplifying the shift from a perceived authoritative master discourse on the past to the paradigm of memory which supposedly allows for a wider range of stories about the past³⁷⁷.

³⁷⁵ Per esempio attraverso la raccolta di storie orali. Istituzionalizzatasi a partire dagli anni Quaranta, con la raccolta delle memorie dei testimoni della seconda guerra mondiale effettuata da Allan Newins al Columbia Oral History Research Office, la "storia orale" ha conosciuto una crescente diffusione nel corso degli anni Sessanta. Per una storia della "storia orale", cfr. THOMAS L. CHARLTON, LOIS E. MYERS, REBECCA SHARPLESS, *History of Oral History: Foundations and Methodology*, Lanham, Rowman & Littlefield, 2007. Le testimonianze immateriali sono state incluse nell'ultima definizione ufficiale di museo formulata dall'ICOM (2007): «A museum is a non-profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education, study and enjoyment».

³⁷⁶ Una trattazione della questione del rapporto tra storia e memoria in ambito filosofico è quella di RICŒUR, *La memoria, la storia, l'oblio*, cit., mentre in ambito storiografico si rimanda a JACQUES LE GOFF, *Storia e memoria*, Torino, Einaudi, 1982. La problematica è al centro del monumentale NORA (a cura di), *Les Lieux de mémoire*, cit. Aleida Assman ha recentemente proposto di considerare storia e memoria come modelli culturali che entrano in una relazione dialettica (cfr. ID., *Erinnerungsräume: Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses*, München, C.H.Beck, 2009, trad. it. *Ricordare: forme e mutamenti della memoria culturale*, Bologna, Il Mulino, 2002). Per una discussione della questione nel quadro dei *film studies* si veda CATI, *Immagini della memoria*, cit., pp. 62-70. Riflessioni sulla memoria in ambito museale si trovano, tra gli altri, in SUSAN A. CRANE (a cura di), *Museums and Memory*, Stanford, Stanford University Press, 2000; GAYNOR KAVANAGH, *Dream Spaces: Memory and the Museum*, London-New York, Leicester University Press, 2000. Contributi fondamentali sul tema della memoria in relazione al patrimonio culturale sono quelli di Andreas Huyssen, di cui si vedano *Twilight Memories: Marking Time in a Culture of Amnesia*, London-New York, Routledge, 1995 e *Present Pasts: Urban Palimpsests and the Politics of Memory*, Stanford, Stanford University Press, 2003.

³⁷⁷ SILKE ARNOLD-DE SIMINE, *Memory Museum and Museum Text: Intermediality in Daniel Libeskind's Jewish Museum and W.G. Sebald's Austerlitz*, "Theory Culture Society", vol. 29, n. 1 (2012), pp. 14-35 (qui p. 16). Paul Williams utilizza il termine «memorial museums» per indicare la specifica tipologia di museo dedicata a commemorare una sofferenza collettiva. Silke Arnold-de Simine preferisce invece parlare di «memory museums», per enfatizzare il fatto che i musei presi in considerazione propongono un approccio al passato attraverso il paradigma della memoria. È quest'ultima definizione, più ampia, a sembrarci più calzante per rendere conto delle peculiarità dei

Ciò implica un generale ripensamento del ruolo degli oggetti e del modo in cui sono esposti: non più lasciati “parlare per se stessi”, essi sono inclusi in allestimenti che sviluppano un tema o un’idea (di cui essi forniscono evidenza materiale), con uno spostamento dell’asse dalla centralità dell’oggetto a quella del *display* stesso. A tale proposito Barbara Kirshenblatt-Gimblett parla di una «performing museology», che implica un approccio (auto)riflessivo per cui l’attenzione si sposta sul ruolo del museo stesso nella trasmissione di conoscenza³⁷⁸. A interessarci qui è quello che possiamo definire, sempre con Kirshenblatt-Gimblett, il passaggio da forme di *display* «in context», basate sul «dramma dell’artefatto» (in cui gli oggetti sono presentati e disposti secondo uno specifico frame interpretativo) a *display* «in situ», immersivi e ambientali, che privilegiano l’esperienza e tendono a ricreare un “mondo virtuale” in cui il visitatore è chiamato a entrare³⁷⁹. Come nota Paul Williams, queste modalità espositive trovano nei contemporanei “musei della memoria” un contesto particolarmente fecondo:

Precisely because the high stakes associated with the content of memorial museums can produce drama more easily than other types of museums, they are now at the forefront of the “performing museum” paradigm. Over traditional interpretive museum practices, the performing museum layers theatrical tropes based on reality effects. These include, for instance [...] stage-set-like scenes and rooms (such as reconstructed officers’ quarters or torture cells), and the use of personal testimony (where, using an audio device or video screens, a witness virtually accompanies visitors as he or she moves through galleries)³⁸⁰.

musei considerati nel quadro di questo capitolo. Cfr. PAUL WILLIAMS, *Memorial Museums: the Global Rush to Commemorate Atrocities*, Oxford-New York, Berg, 2007, p. 8 e ARNOLD-DE SIMINE, *Mediating Memory in the Museum*, cit., pp. 10-11.

³⁷⁸ Cfr. BARBARA KIRSHENBLATT-GIMBLETT, *Destination Culture: Tourism, Museums and Heritage*, Berkeley, University of California Press, 1998; ID., *The Museum as Catalyst*, in PER-UNO ÅGREN, SOPHIE NYMAN, ALAN CROZIER, *Museum 2000: Confirmation or Challenge?*, Stockholm, Riksställningar, 2002, pp. 55-66.

³⁷⁹ Tra di essi vengono annoverati ad esempio *period rooms* e *life groups*. Cfr. KIRSHENBLATT-GIMBLETT, *Destination Culture*, cit., pp. 3-4.

³⁸⁰ PAUL WILLIAMS, *Memorial Museums and the Objectification of Suffering*, in JANET C. MARSTINE (a cura di), *The Routledge Companion to Museum Ethics: Redefining Ethics for the Twenty-First Century Museum*, London-New York, Routledge, 2011, pp. 220-235 (qui pp. 222-223).

Messe in scena di eventi storici, varie forme di attivazione dei visitatori, materiali audiovisivi, tecnologie multimediali, progettazione di ambienti immersivi e interattivi rendono il museo uno spazio teatrale, in cui la relazione con il visitatore si gioca sul piano performativo³⁸¹. Diventa man mano evidente che nel momento in cui in questi discorsi si chiama in causa la questione dell'esperienza non si tratta di intenderla nei suoi termini generali, quanto piuttosto in riferimento a un modello preciso (per quanto a ben vedere, e quasi paradossalmente, dai contorni tutt'altro che nitidi), che fa appello alla dimensione corporea e incarnata del visitatore, e alla natura affettiva ed emozionale della sua ricezione. In questo senso può essere di aiuto rifarsi nuovamente all'ambito dell'economia e del marketing, in cui Neil e Philip Kotler (che si richiamano esplicitamente a Pine e Gilmore) hanno proposto una tipologia di esperienze museali³⁸². Queste ultime sono secondo gli autori scandite in un *continuum* che unisce un'esperienza di tipo intellettuale, emozionale e viscerale, e possono essere suddivise in quattro categorie: apprendimento, contemplazione, svago, eccitazione. Non a caso a quest'ultima, che corrisponde al livello estremo del "viscerale", sono associati i termini «Brivido, Avventura, Fantasia, Esperienze di partecipazione attiva»³⁸³, o meglio, come si legge nella versione originale «Immersive experience»³⁸⁴.

Al pari di una rappresentazione teatrale, il museo predispose quindi per il visitatore un'esperienza "olistica"³⁸⁵ in cui, secondo Paul Williams,

³⁸¹ L'idea del museo come sede di una performance è stata sviluppata anche in senso più ampio. Ad esempio Carol Duncan collega questa dimensione alla ritualità implicata dalla visita: «I see the totality of the museum as a stage setting that prompts visitors to enact a performance of some kind, whether or not actual visitors would describe it as such (and whether or not they are prepared to do so). From this perspective, art museum appear as environments structured around specific ritual scenarios». ID., *Civilizing Rituals*, cit., 1995, pp. 1-2. Sull'uso della metafora teatrale per rendere conto del tipo di coinvolgimento emotivo che il museo esercita nei confronti del pubblico si veda inoltre KEN YELLIS, *Cueing the Visitor: The Museum Theater and the Visitor Performance*, "Curator", vol. 53, n. 1 (2010), pp. 87-103.

³⁸² Emblematicamente, lo stesso Joseph Pine è stato chiamato a tenere il *keynote address* alla conferenza annuale dell'American Association of Museums a Cleveland nel 1999, e poi nuovamente a Chicago nel 2007. Si veda in proposito l'articolo B. JOSEPH PINE, JAMES H. GILMORE, *Museums & Authenticity*, "Museum News", vol. 85, n. 3 (2007), pp. 76-80, 92-93.

³⁸³ NEIL KOTLER, PHILIP KOTLER, *Museum Strategy and Marketing: Designing Missions, Building Audiences, Generating Revenue and Resources*, San Francisco, Jossey-Bass, 1998, trad. it. *Marketing dei musei: obiettivi, traguardi, risorse*, Torino, Edizioni di Comunità, 1999, p. 188.

³⁸⁴ ID., *Museum Strategy and Marketing*, p. 136 (cit. dalla versione originale inglese).

³⁸⁵ Cfr. HOOPER-GREENHILL, *I musei e la formazione del sapere*, cit., p. 253; STEPHEN GREENBERG, *The Vital Museum*, in MACLEOD (a cura di), *Reshaping Museum Space*, cit., pp. 226-237 (qui p. 227).

the total physical environment becomes the attraction as the visitor is encouraged to re-enact the drama in a kind of empathetic walk-through. Hence, rather than viewing museum spaces in principally intellectual terms, as theatrical environments they are as equally concerned with the visceral, kinesthetic, haptic and intimate quality of bodily experience. The strength of experience at memorial museums may mean that what we “never forget” as visitors is our own experience of an event’s *representation*. That is, without a direct conduit to the event itself, we remember our own sensory engagement, and value it especially when we feel it holds authenticity³⁸⁶.

Non è un caso se queste considerazioni riecheggiano per alcuni versi quelle del già menzionato lavoro di Pine e Gilmore, che fa del modello teatrale il fondamento della propria proposta. E non è solo su questo terreno economico, ma anche nel più ampio contesto culturale e mediatico, caratterizzato da una parte da fenomeni di personalizzazione del consumo e da molteplici forme di partecipazione, condivisione e riuso dei contenuti, dall’altra dalla tendenza a fare appello a una percezione incarnata e plurisensoriale, che i musei si trovano a offrire le proprie proposte di senso e competere con gli altri soggetti dell’industria culturale³⁸⁷.

Insomma il museo non pone più al centro gli oggetti o gli artefatti, ma i visitatori e la relazione (sempre più sinestesica e affettiva) che stabiliscono con ciò che è esposto. Cerchiamo dunque di mettere a fuoco in modo più preciso il modo in cui, in questo quadro, si delinea la posizione e il ruolo del fruitore. Gli studiosi hanno

³⁸⁶ WILLIAMS, *Memorial Museums and the Objectification of Suffering*, cit. pp. 222-3.

³⁸⁷ Si veda in merito il contributo di PEPPINO ORTOLEVA, *Introduzione*, in ID., MONICA DI MARCO (a cura di), *L’opera e l’esperienza. Percorsi di vita dei beni culturali*, Torino, Fondazione Agnelli, 2002, pp. 7-65. Il testo di Ortoleva sviluppa in modo preciso ed efficace, nel quadro di un più ampio ragionamento sui beni culturali, alcune delle questioni affrontate nel presente contributo. Il discorso è certamente più complesso, e richiederebbe una più articolata riflessione (che pure non è in questo contesto nostro obiettivo sviluppare) sul modo in cui i musei nella postmodernità si inscrivono nell’insieme delle strutture deputate a offrire servizi per l’impiego del tempo libero. Come *shopping malls*, multisale e parchi a tema, essi arrivano a considerare la figura del visitatore alla stregua di un consumatore. Una riflessione già avanzata da Jean Baudrillard e ripresa da Andrea Huyssen, il quale indaga la fisionomia del museo postmoderno e equipara il museo agli altri mezzi di comunicazione di massa, in un panorama dominato dalle dinamiche del consumo e della spettacolarizzazione, che svilisce e annulla l’esperienza di alterità consentita dal museo. Cfr. JEAN BAUDRILLARD, *Simulacres et simulations*, Paris, Galilee, 1981, trad. it. *Simulacri e impostura. Bestie, Beaubourg, apparenze e altri oggetti*, Milano, PGreco Editore, 2009; HUYSSSEN, *Twilight Memories*, cit. In proposito si vedano inoltre PIPPO CIORRA, STEFANIA SUMA (a cura di), *I musei dell’iperconsumo: atti del convegno internazionale*, Roma, Accademia Nazionale San Luca, 2002; STEFANIA SUMA, *Nuovi musei tra iperconsumo e ipertrofia*, in STEFANIA ZULIANI (a cura di), *Trasformazioni e prospettive del museo d’arte contemporanea*, Milano, Bruno Mondadori, 2006, pp. 103-109.

fornito sostanzialmente due tipi di letture di questo processo, che a nostro avviso non devono essere intese come mutualmente esclusive, e necessitano di essere di volta in volta messe in relazione alla concretezza dei vari allestimenti. Per quanto tale ambivalenza rimarrà in filigrana per tutto il lavoro, è tuttavia utile presentarla in via preliminare nelle sue linee fondamentali.

Una prima tendenza è quella a considerare il concetto di esperienza come possibilità di un coinvolgimento diretto, e dunque critico, sui temi e sulle problematiche dell'esposizione: ponendo l'enfasi sull'esperienza del visitatore, sollecitandone l'azione e l'intervento, il museo ha l'obiettivo di renderlo più cosciente e consapevole. Il fruitore, per riprendere la metafora teatrale³⁸⁸, è chiamato a prendere parte alla performance del museo come figura attiva, agendo su una scena in cui è venuta meno la radicale distinzione tra attori e pubblico³⁸⁹. Per tornare alla riflessione di Eilean Hooper-Greenhill cui si è fatto riferimento in apertura del paragrafo, le «nuove tecniche finalizzate al diletto e al piacere»³⁹⁰ attivate nei contesti museali sono in grado di aprire prospettive molteplici e punti di vista potenzialmente conflittuali, che mettono in discussione la voce unica del museo. In questa prospettiva si inquadra anche la lettura di Alison Landsberg, che rivendica la validità della relazione “esperienziale” con i prodotti massmediali, tra cui si colloca a suo avviso a pieno titolo il museo (e più precisamente quella sua declinazione contemporanea definita appunto – pur senza ulteriori indicazioni – «experiential museum»), per l'acquisizione di una conoscenza basata su una dimensione sensibile e sull'empatia piuttosto che sulla cognizione razionale³⁹¹. Secondo Landsberg questo tipo di relazione con le narrazioni del passato permette l'acquisizione di quella che lei stessa

³⁸⁸ Sulla metafora teatrale applicata alle dinamiche di interazione sociale si vedano i fondamentali contributi di ERVING GOFFMAN, tra cui *The Presentation of Self in Everyday Life*, Edinburgh, University of Edinburgh, 1956, trad. it. *La vita quotidiana come rappresentazione*, Bologna, Il Mulino, 1969. Sul modo in cui i media elettronici intervengono a ridefinire tali dinamiche di socialità cfr. JOSHUA MEYROWITZ, *No Sense of Place: The Impact of Electronic Media on Social Behavior*, New York-Oxford, Oxford University Press, 1985, trad. it. *Oltre il senso del luogo: come i media elettronici influenzano il comportamento sociale*, Bologna, Baskerville, 1995.

³⁸⁹ Da qui per esempio il riferimento all'“Open Circle” di Peter Brook sviluppato in STEPHEN GREENBERG, *The Vital Museum*, cit., p. 228-232. O ancora, in Paul Williams, il rimando all'“environmental theater” di Richard Schechner negli anni Sessanta e Settanta, basato sulla messa in discussione dello sguardo unidirezionale, a favore di una messinscena in cui il palco e gli attori circondavano pubblico (cfr. *Memorial Museums*, cit.).

³⁹⁰ EILEAN HOOPER-GREENHILL, *I musei e la formazione del sapere*, cit., p. 253.

³⁹¹ Cfr. ALISON LANDSBERG, *Prosthetic Memory: the Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture*, New York, Columbia University Press, 2004, pp. 129-139.

definisce «prosthetic memory», attraverso cui «the person does not simply apprehend a historical narrative but takes on a more personal, deeply felt memory of a past event through which he or she did not live. The resulting prosthetic memory has the ability to shape that person's subjectivity and politics»³⁹². In altre parole, il concetto di «prosthetic memory» sta a indicare quell'insieme di memorie che, derivando da un'esperienza del passato mediata dai mass media, non hanno diretta connessione con quanto vissuto in prima persona dai singoli, ma che sono nondimeno essenziali per la produzione e lo sviluppo della loro soggettività. Un tipo di memoria fluida e “traslabile” in contesti sociali e culturali differenti, che si sviluppa secondo le spinte del capitalismo e della cultura di massa, e che secondo Landsberg si carica, pur non senza rischi, di spinte positive per la costruzione degli individui e della società.

Un altro tipo di lettura (che, lo ribadiamo, non esclude necessariamente *tout court* la prima), concependo l'esperienza come un coinvolgimento sostanzialmente affettivo ed emotivo (che interviene a scapito della dimensione razionale), ha enfatizzato i rischi di una museologia che la individui come suo scopo prioritario. La stessa Hooper-Greenhill è consapevole di tale “rovescio della medaglia”, quando afferma che nel museo si fanno spazio, «nuove tecniche “dolci” di disciplina e di controllo»³⁹³: così «l'esperienza totale (nella messa in scena di storie vissute o nelle installazioni interattive) e l'immersione totale (nei laboratori e nelle performance) [...] possono avere la funzione di smussare, di sedare, di mettere a tacere gli interrogativi, di chiudere le menti»³⁹⁴. Tali tecniche vanno infatti secondo Hooper-Greenhill in direzione di una “chiusura” dei significati: collocando i manufatti in un rigoroso contesto narrativo, che traccia in modo univoco i legami che essi intrattengono con gli altri oggetti e con gli esseri umani, esse limitano fortemente le possibilità di un'interpretazione personale e riportano in primo piano la voce autoritaria del museo³⁹⁵. Sulla stessa linea, Hilde Hein, individuando nel museo il passaggio da un interesse per l'autenticità degli oggetti a quello per l'autenticità dell'esperienza che essi permettono di compiere, sostiene che quest'ultima si configuri come sostanzialmente emozionale e soggettiva e dunque potenzialmente

³⁹² Ivi, p. 2.

³⁹³ *Ibidem*.

³⁹⁴ Ivi, p. 253-254.

³⁹⁵ Cfr. *ibidem*.

orchestrabile in senso manipolatorio, in modo ancora più sottile di quanto avvenisse con gli oggetti, e tanto più efficace quanto più è intenso l'effetto che suscita: «the production of shared, powerful experiences becomes a means to create a public reality that passes for knowledge»³⁹⁶.

1.2. Audiovisivo ed esperienza museale

In un museo, per intenderci, non basta più mostrare i cocci di un'anfora, ma occorre far immaginare il gesto o la vicenda che li hanno generati, dando spazio [...] all'invisibile.

Studio Azzurro³⁹⁷

Le considerazioni fin qui presentate, pur imprescindibili da tenere sullo sfondo nelle loro linee generali, richiedono di essere sviluppate in relazione alla peculiarità di ciascun caso – come faremo nella seconda parte del capitolo. Prima di proseguire, resta da affrontare il problema di come confrontarsi, in sede analitica, con la questione dell'*esperienza*. Nei suoi termini generali, essa è tornata al centro dell'attenzione in una pluralità di ambiti disciplinari, dai *film e media studies*³⁹⁸ alla semiotica³⁹⁹, che l'hanno considerata con metodi e su piani differenti. Nel quadro del nostro discorso, il problema non è l'esperienza in generale, ma una sua precisa costruzione discorsiva, in cui essa appare come tutt'altro che neutra: l'esperienza che

³⁹⁶ HEIN, *The Museum in Transition*, cit., p. 80. In questo senso il museo tende secondo Hein verso una nuova dimensione epistemologica e ontologica, che prosegue una tradizione illusionistica già viva con panorama e diorama, e si apparenta alle esperienze dei parchi di divertimento (Cfr. *ivi*, pp. 80-84). La posizione di Hein è emblematica di una lettura negativa e quasi catastrofica del fenomeno: «Whatever might qualify as a singular or shared “public experience” can only be engineered and is therefore ethically and aesthetically suspect as conducive to a lobotomized society whose members have lost their critical faculties». HILDE HEIN, *Public Art. Thinking Museum Differently*, Lanham, Altamira Press, 2006, p. xxiv.

³⁹⁷ STUDIO AZZURRO, *Dai musei di collezione ai musei di narrazione*, in FABIO CIRIFINO, ELISA GIARDINA PAPA, PAOLO ROSA, *Studio Azzurro. Musei di narrazione: percorsi interattivi e affreschi multimediali*, Cinisello Balsamo, Silvana Editoriale, 2011, pp. 5-21 (qui p. 7).

³⁹⁸ Nell'impossibilità di fornire una bibliografia esaustiva, si rimanda almeno ai saggi contenuti nel numero monografico *Esperienza*, in “Fata Morgana”, n. 4 (2008). Si vedano inoltre FRANCESCO CASETTI, *Filmic Experience*, “Screen”, n. 50, vol. 1 (2009), pp. 56-66; RUGGERO EUGENI, *Semiotica dei media. Le forme dell'esperienza*, Roma, Carocci, 2010. Nel già citato *Cinema e postmedia*, Miriam De Rosa parte da una riformulazione della nozione di esperienza per sviluppare un ragionamento sulle forme di circolazione del cinema in contesti altri rispetto a quello della sala cinematografica, tra cui quello museale.

³⁹⁹ Oltre al testo di Ruggero Eugeni già citato, un inquadramento della questione in ambito semiotico è fornito in UGO VOLLI, *È possibile una semiotica dell'esperienza?*, in GIANFRANCO MARRONE (a cura di), *Narrazione ed esperienza. Intorno a una semiotica della vita quotidiana*, Roma, Meltemi, 2007, pp. 17-26.

i musei si preoccupano di fornire è intesa sostanzialmente come *coinvolgimento (pluri)sensoriale e affettivo*⁴⁰⁰. L'analisi dovrà dunque rendere conto da una parte del contesto discorsivo in cui si collocano determinate pratiche (il quale rivendica un determinato scopo per il museo, e in questo quadro uno specifico ruolo per l'audiovisivo), dall'altra delle caratteristiche concrete delle esposizioni che su tale tessuto si innestano.

Ciò che intendiamo mettere in evidenza è come l'audiovisivo costituisca uno degli elementi più sfruttati nella “costruzione dell'esperienza” nei musei, e non solo in quanto “immagine in movimento”, ma anche a partire da una serie di elementi riconducibili più ampiamente al dispositivo cinematografico, come un determinato tipo di rapporto tra il visitatore e la rappresentazione. In altre parole, l'appello al cinema e al suo dispositivo costituisce una delle strategie privilegiate attraverso cui i musei predispongono un'*esperienza* affettiva, corporea e immersiva per i loro visitatori.

Il dibattito curatoriale

Le tendenze che abbiamo individuato diventano tanto più evidenti se si prendono in considerazione i discorsi concernenti l'inclusione di dispositivi audiovisivi negli allestimenti museali. Abbiamo visto come tra gli anni Venti e Trenta del Novecento il cinema assumesse un ruolo chiave nelle strategie espositive museali a partire da due aspetti: da una parte un potenziale più strettamente educativo e informativo, dall'altra la capacità di conferire “movimento” e dunque “vita” agli oggetti immobili e “inermi” dei musei. Per alcuni versi il dibattito curatoriale contemporaneo ripropone tali linee di riflessione. Sul primo fronte, infatti, l'audiovisivo è considerato uno strumento di immediata efficacia comunicativa, in grado di trasmettere in poco tempo e in maniera sintetica⁴⁰¹ un ampio numero di

⁴⁰⁰ Sul ruolo delle emozioni nella fruizione museale, in particolare nei musei di storia, cfr. SHEILA WATSON, *Emotions in the History Museum*, in SHARON MACDONALD, HELEN REES LEAHY (a cura di), *The International Handbooks of Museum Studies*, vol. III, Hoboken (NJ), John Wiley & Sons, 2013, pp. 1-18.

⁴⁰¹ Cfr. ad esempio IGNASI CRISTIÁ, *El puente entre el visitante y el objeto*, in COMITÉ ESPAÑOL DE ICOM, *Recursos audiovisuales en museos, pros y contras*, “Digital. Revista Digital del Comité Español de ICOM”, n. 7 (2013), pp. 12-19 (qui p. 16); ELSA OLU, *Renouveler l'audiovisuel de musée*, “La lettre de l'OCIM”, n. 103 (2006), pp. 12-17 (qui p. 14).

indicazioni contestuali altrimenti difficili da fornire (come ad esempio informazioni sul contesto storico cui appartiene un oggetto esposto)⁴⁰². Inoltre, esso è inteso come mezzo per mostrare le “testimonianze immateriali” (concetti non altrimenti rappresentabili o i racconti memoriali degli individui) o aspetti degli oggetti impossibili da esibire attraverso il loro *display* statico, come ad esempio il funzionamento di determinate apparecchiature⁴⁰³ (uno scopo che richiama da vicino quello attribuito ai film presentati nel Mutoscope nelle sale dell’Imperial War Museum, attraverso cui venivano mostrate le macchine belliche in azione⁴⁰⁴). Un altro spettro di potenzialità che i curatori riconoscono all’audiovisivo riguarda – di nuovo in assonanza con quanto osservato a proposito dei primi decenni del Novecento – la possibilità di “animare” gli oggetti esposti, introducendo il movimento e “la vita” in uno spazio altrimenti immobile⁴⁰⁵. Alcune significative linee di continuità riguardano anche le problematiche e i rischi connessi all’uso dell’audiovisivo: in questione è l’equilibrio tra educazione e intrattenimento, o la possibile “minaccia” alla preminenza dell’oggetto. Se per alcuni curatori i dispositivi multimediali sono strumenti comunicativi di sicura efficacia, altri ne evidenziano il rischio di banalizzazione se non di distorsione del messaggio⁴⁰⁶.

Un’opposizione fondamentale riguarda inoltre la frattura tra la *materialità* dell’oggetto e la *virtualità* che le tecnologie mediali introducono nei contesti museali, dicotomia strettamente legata al ruolo che il museo è chiamato a svolgere nella società e alla relazione che esso instaura con il pubblico, come ha efficacemente sintetizzato Andrea Witcomb:

The introduction of multimedia is either a threat to the established culture and practices of the museum complex or its opportunity to reinvent itself and ensure its own survival into the twenty-first century. For those who see it as a threat, the implications are a loss of aura and institutional authority, the loss of the ability to distinguish between the real

⁴⁰² Si pensi alle ricostruzioni audiovisive o virtuali di scene di vita del passato che sono ormai comuni nei musei archeologici, come, tra i tanti, il MAV Museo Archeologico Virtuale di Ercolano o il MARQ – Museo Arqueológico de Alicante.

⁴⁰³ Cfr. DAVID MARTIN, *Making Movies*, “Museum Practice” (winter 2006), pp. 46-48 (qui p. 46).

⁴⁰⁴ Cfr. Londra, AfIWM, “Mutascopes and other automatic viewing machines 1923-1938”, Maggiore Ffoulkes a C.C.A. Monro, Esq.; British Museum (Natural History), 21/3/1928.

⁴⁰⁵ Cfr. ad esempio MARTIN, *Making Movies*, cit.

⁴⁰⁶ Cfr. ad esempio JAVIER MARTI, *De la didáctica a la catarsis.. con el destornillador en el bolsillo*, in COMITÉ ESPAÑOL DE ICOM, *Recursos audiovisuales en museos*, cit., pp. 10-11.

and the copy, the death of the object, and a reduction of knowledge to information. For those who interpret it as a positive move, such losses are precisely what enable new democratic associations to emerge around museums. For them, the loss of institutional authority equates with the need for curators to become facilitators rather than figures of authority, an openness to popular culture, the recognition of multiple meanings, and the extension of the media sphere into the space of the museum. These are all interpreted as positive steps⁴⁰⁷.

A più riprese emerge nelle istituzioni museali la preoccupazione di fare un uso della tecnologia non fine a se stesso ma in profonda consonanza con le proprie esigenze comunicative⁴⁰⁸: in questione è la “pericolosa” (quantomeno nell’ottica di alcuni) convergenza degli allestimenti museali con forme popolari di *display* come quelle degli spazi commerciali o dei parchi di divertimento⁴⁰⁹, cui abbiamo già fatto riferimento e che ritroveremo più avanti.

Se dunque da una parte sembra di individuare nella riflessione professionale e accademica sul museo una ricorsività di questioni, dall’altra è opportuno mettere in evidenza le profonde discontinuità sottese a questi discorsi. Innanzitutto, in modo certamente più netto che nei primi decenni del Novecento, l’audiovisivo non può essere inteso nel suo isolamento, ma necessita di essere considerato nel quadro di una più ampia serie di strategie *multimediali*. Per quanto – è una delle acquisizioni imprescindibili di questo lavoro – il museo abbia da sempre fatto ricorso, nel quadro delle proprie strategie espositive e comunicative, a una pluralità di media, spesso integrati tra loro⁴¹⁰, la digitalizzazione ha reso tale fenomeno più radicale e pervasivo. Immagini in movimento, suoni, slide show, postazioni interattive, realtà aumentata o

⁴⁰⁷ ANDREA WITCOMB, *The Materiality of Virtual Technologies: A New Approach to Thinking about the Impact of Multimedia in Museums*, in CAMERON, KENDERDINE (a cura di), *Theorizing Digital Cultural Heritage*, cit., pp. 35-48 (qui p. 35). Una più articolata discussione delle relazioni tra materiale e virtuale nel contesto museale, che mette in luce le continuità e le rotture nelle problematiche e nei discorsi a esse relativi, è in FIONA CAMERON, *Beyond the Cult of the Replicant: Museums and Historical Digital Objects—Traditional Concerns, New Discourses*, in *ivi*, pp. 50-75.

⁴⁰⁸ Cfr. ad esempio MARTIN, *Making Movies*, cit., p. 46.

⁴⁰⁹ Si veda ad esempio il dibattito sulla rivista “Museum”: *Disneyfication. Some Pros and Cons of Theme Parks*, vol. XLIII, n. 1 (1991), pp. 5-9. In questo quadro, per una discussione del ruolo dell’audiovisivo si veda JENNIFER SCHUESSLER, *Audio-visual Technology: Interpretive Aid or Roadside Attraction?*, “Museum”, vol. XLIV, n. 2 (1993), pp. 88-91.

⁴¹⁰ Si veda in proposito *infra* Parte I, Cap. 2. Cfr. inoltre GRIFFITHS, *Media Technology and Museum Display*, cit.; DONATA LEVI, *Musei e multimedialità: cenni per una frammentaria archeologia*, in MARIA MONICA DONATO, MASSIMO FERRETTI (a cura di), *Conosco un ottimo storico dell’arte: per Enrico Castelnuovo: scritti di allievi e amici pisani*, Pisa, Edizioni della Normale, 2012, pp. 461-467.

ambienti virtuali si integrano senza soluzione di continuità nello spazio espositivo: solo tenendo presente questo scenario è possibile interrogarsi sulla specificità del ruolo dell'audiovisivo⁴¹¹.

In seconda battuta, proprio a partire da una parte dall'ampia accessibilità di mezzi tecnici per la realizzazione e l'esposizione di contenuti audiovisivi, dall'altra dalla pervasività di questi ultimi nel più ampio contesto mediale, cambia radicalmente lo statuto che essi assumono nel quadro degli allestimenti museali. Non più un'eccezione, gli audiovisivi sono ormai una presenza pressoché "obbligata", un elemento che i visitatori *si aspettano* di incontrare al museo⁴¹². Tuttavia, come mostreremo attraverso gli studi di caso, se schermi, proiezioni e *display* che mostrano immagini in movimento sono ormai strumenti di scrittura museografica pienamente acquisiti, si fa strada in modo sempre più significativo una serie di strategie volte a ripristinarne quella che potremmo chiamare una "componente attrazionale"⁴¹³. Un consistente insieme di riflessioni curatoriali insiste infatti sull'opportunità di creare forme di presentazione dell'audiovisivo caratterizzate in senso immersivo, attraverso l'utilizzo di proiezioni su grande scala (anche su pavimenti e soffitti) e il ricorso a giochi di luce ed effetti scenografici, oltre che, all'occorrenza, offrendo al visitatore la possibilità di interagire. Tali soluzioni espositive sono considerate ideali per sortire un effetto più intenso sul visitatore, facilitandole il coinvolgimento sensoriale ed emotivo, quando non addirittura l'empatia⁴¹⁴ – in una relazione spesso ambigua e problematica con il rigore dei contenuti. Questo tipo di prospettiva permea a fondo i

⁴¹¹ Per una bibliografia in materia si veda *infra*, Premessa.

⁴¹² Questa crucialità trova riscontro nella formazione, nel 1991, in seno all'ICOM, della commissione tematica AVICOM (*Comité international pour l'audiovisuel et les technologies de l'image et du son dans les musées*), che si occupa specificamente di fornire ai professionisti museali supporto e assistenza pratica sugli aspetti concernenti l'audiovisivo e le nuove tecnologie in termini comunicativi, didattici ed economici. Dal 1996 l'AVICOM organizza annualmente il premio *FIAMP – Festival International de l'Audiovisuel & du Multimédia sur le Patrimoine* (prima, a partire dal 1992, *Festival Audiovisuel Muséographique*), con categorie riservate agli audiovisivi (con l'attenzione rivolta ai prodotti testuali più che alle modalità della loro installazione nello spazio), e ai vari prodotti multimediali (CD-ROM, siti web, applicazioni mobili ecc.). Per una presentazione dell'AVICOM e delle sue attività, cfr. il sito web: <http://network.icom.museum/avicom/L/10/>. Anche in seno a ICOM Italia una sottocommissione è dedicata ad *Audio-visivi e nuove tecnologie*. Cfr. http://www.icom-italia.org/index.php?option=com_phocadownload&view=category&id=3:audio-visivi-e-nuove-tecnologie&Itemid=103.

⁴¹³ Si vedano i già citati contributi di André Gaudreault e Tom Gunning, cfr. *infra*, nota 282.

⁴¹⁴ Il ruolo dell'empatia negli allestimenti museali contemporanei è discusso nel volume di ARNOLD-DE SIMINE, *Mediating Memory in the Museum*, cit.

discorsi curatoriali, al punto da portare ad affermazioni quasi perentorie: «nei prossimi mesi e anni, gli audiovisivi saranno più immersivi o non saranno affatto»⁴¹⁵.

Dunque, sebbene una serie di interventi continui a sollevare il problema della legittimità dei dispositivi audiovisivi nelle esposizioni museali, l'asse del problema sembra tuttavia essersi spostato verso altre questioni. Ci si interroga per esempio su quali siano le soluzioni più adeguate in questo frangente per evitare che la tecnologia e la forma abbiano la meglio sui contenuti, oppure su quali siano gli effetti – e le modalità per ottenerli – che l'audiovisivo consente di produrre sul visitatore. Ma come la ricerca di tale dimensione immersiva ed esperienziale si lega alle politiche della memoria che il museo (ma anche il cinema) mettono in atto? In altre parole, che relazione hanno le modalità espositive sulla trasmissione della storia e della memoria?

1.3. Forme di testualità audiovisiva negli allestimenti museali

One sees people in a trance-like state, stopping for a minute, listening, watching and then moving on, and sometimes retracing their steps to have another look or wait for the show to begin all over again.

Victor Bissengue⁴¹⁶

Un'efficace sistematizzazione dei ruoli che l'audiovisivo è chiamato a svolgere nei contesti museali è quella formulata da Maud Livrozet in un recente articolo, dedicato alle strategie audiovisive della Cité des Sciences di Parigi, ma che a nostro avviso propone una lettura valida anche per altre tipologie di museo. Livrozet propone di individuare cinque principali funzioni museologiche per l'audiovisivo. La prima, che è suo avviso la più diffusa, è quella di *illustrazione o contestualizzazione*. Essa è affidata a un

⁴¹⁵ NURIA SERRAT, JOSEP M. HERMS I CANELLAS, *Entre luces y sombras. Función didáctica de los recursos audiovisuales en los museos*, in COMITÉ ESPAÑOL DE ICOM, *Recursos audiovisuales en museos*, cit., pp. 102-109 (qui p. 108), mia traduzione.

⁴¹⁶ VICTOR BISSENGUE, *Paris: an African Explorer on the Beaubourg Plateau*, "Museum", vol. XLII, n. 168 (1990), pp. 234-238 (qui p. 236).

film ou réalisation sonore généralement de courte durée, diffusé en boucle ou à la demande, permettant d'explorer plus complètement ce qui est représenté sur d'autres supports : films sur le contexte social ou historique d'une découverte scientifique, film montrant une machine en marche dans son milieu industriel normal, extraits d'interviews complétant la présentation d'objets⁴¹⁷.

La seconda categoria include invece i film con ruolo di *documentazione*, e include dunque più propriamente i materiali d'archivio: «banques d'images ou éléments de présentation dont l'image est l'objet même»⁴¹⁸. Ancora, una terza funzione, di tipo *pedagogico e/o ludico*, è svolta da giochi di ruolo e altri programmi interattivi volti a favorire l'apprendimento, mentre una dimensione *spettacolare, di sintesi o di pausa* è quella che caratterizza le salette di proiezione inscritte lungo i percorsi espositivi, «où l'on doit pouvoir se ressourcer, physiquement, car on peut s'y asseoir, et intellectuellement, car on assiste à un spectacle qui sollicite moins de participation active que les expositions elles-mêmes, tout en offrant un discours synthétique»⁴¹⁹. Infine, ad alcuni film è associato uno scopo *scenografico*, volto a creare «une ambiance proche du décor animé»⁴²⁰.

Evidentemente le varie categorie possono sovrapporsi e intrecciarsi tra loro, come avviene ad esempio in alcune installazioni del MARQ – Museo Arqueológico de Alicante. Trattandosi di un museo archeologico, la quasi totalità dei suoi testi audiovisivi è composta da ricostruzioni di ambienti o oggetti, che hanno lo scopo di contestualizzare e fornire un'interpretazione dei reperti, spesso frammentari e difficilmente comprensibili senza alcun supporto esplicativo. Qualcosa di parzialmente diverso avviene invece nel caso della sala dedicata all'età moderna e contemporanea. Essa è formata da un lungo corridoio ai lati del quale sono esposti oggetti e artefatti che documentano gli aspetti culturali, sociali ed economici della vita del tempo. Da un lato gli oggetti sono collocati in vetrine alte fino al soffitto, dall'altra sono posti su un piedistallo separato dai visitatori attraverso un corrimano, e dietro di essi è posto uno schermo che si estende in lunghezza per tutta la sala. Su

⁴¹⁷ MAUD LIVROZET, *L'Intégration de l'audiovisuel dans les expositions: l'exemple de la Cité des Sciences et de l'Industrie*, "Avicom-Cahiers d'étude", n. 5 (1998), pp. 21-23 (qui p. 22).

⁴¹⁸ *Ibidem*.

⁴¹⁹ *Ibidem*.

⁴²⁰ *Ibidem*.

quest'ultimo sono proiettate (senza audio) immagini d'archivio che offrono una "visione in movimento" della svolta intercorsa in Spagna da una società tradizionale e agricola a una moderna e urbana, con lo sviluppo dei trasporti e della produzione industriale. Alla fine della sala, un dispositivo interattivo mostra un ricco inventario di fotografie di personaggi, la cui minuziosità si presta a essere indagata con la stessa perizia dei reperti di uno scavo archeologico. I materiali fotografici e cinematografici d'epoca utilizzati in questo contesto possiedono secondo il direttore del museo un valore "archeologico", poiché possono essere intesi come documenti materiali, autentici e irripetibili di un momento del passato, permettendo di identificare gli oggetti esposti in sala e inserirli nel loro contesto *reale*, non ricostruito o dedotto dagli scavi archeologici⁴²¹. Al contempo le modalità di presentazione delle immagini, collocate come "sullo sfondo" della sala vera e propria, attribuiscono a esse un ruolo che abbiamo definito "scenografico", volto a creare attraverso il bianco e nero delle immagini, una dimensione visiva che evoca un'atmosfera primo-novecentesca.

Pur se non si caratterizza dunque come rigida e univoca, la ripartizione proposta si rivela nondimeno estremamente utile da tenere sullo sfondo, per comprendere come i diversi tipi di materiali audiovisivi e le differenti modalità della loro installazione nello spazio possano andare a ricoprire diversi ruoli nel quadro del più ampio progetto museografico.

Per la riflessione che intendiamo svolgere nelle prossime pagine si rivela opportuno introdurre anche un altro tipo di suddivisione dei materiali filmici e audiovisivi, che ha a che fare più da vicino con i musei di storia, e che riguarda la loro relazione con le forme di trasmissione della memoria. Tali categorie sono a nostro avviso sostanzialmente quattro, riconducibili a grandi linee ad altrettante strategie discorsive proprie della cinematografia documentaria⁴²²: le immagini

⁴²¹ Cfr. RAFAEL AZUAR, *Nuevas tecnologías aplicadas a la exposición permanente: El MARQ de Alicante*, "Museos.es", n. 1 (2005), pp. 100-111, disponibile online all'indirizzo: http://www.mcu.es/museos/docs/MC/MES/Rev1/s2_8NuevasTecnologias.pdf.

⁴²² Nell'impossibilità di ripercorrere la vastissima bibliografia sul cinema documentario, ci si limita a rimandare ai contributi fondamentali di ROGER ODIN, *De la fiction*, Bruxelles, De Boeck Université, 2001, trad. it. *Della finzione*, Milano, Vita e Pensiero, 2004, in particolare cap. 12, *Lettura documentarizzante*, pp. 191-212; e BILL NICHOLS, *Introduction to Documentary*, Bloomington, Indiana University Press, 2001, trad. it. *Introduzione al documentario*, Milano, Il Castoro, 2006. Una riflessione incentrata sulle più recenti forme documentarie si trova in STELLA BRUZZI, *New Documentary. A Critical Introduction*, London, Routledge, 2000; JANE CHAPMAN, *Issues in*

d'archivio mostrate in quanto tali (“grezze” o manipolate a vari livelli); le immagini filmate del racconto dei testimoni; le produzioni di testi documentaristici *tout court* (spesso basate proprio su una combinazione tra immagini d'archivio e videotestimonianze) e infine le ricostruzioni (sul modello della *docufiction*) di situazioni storiche (che includono la produzione di testimonianze finzionali, basate più o meno rigidamente su documentazione storica). Si tratta con ogni evidenza di una ripartizione tutt'altro che rigida, dal momento che le quattro forme si possono a vario titolo sovrapporre e ibridare. Passiamole qui in rassegna considerandone gli aspetti generali, rimandando alle analisi che svolgeremo a breve considerazioni più dettagliate.

Le *immagini d'archivio* possono essere per alcuni versi considerate alla stregua degli altri reperti materiali, oggetti e artefatti conservati dal museo, sotto un duplice punto di vista. Con David MacDougall, possiamo chiamarli “segni di sopravvivenza”, in quanto mantengono una connessione fisica con il passato che designano (e assumono dunque la funzione di indice⁴²³). Con riferimento al tipo di rappresentazione del passato condotta in quelli che egli definisce “film della memoria” (ma le stesse osservazioni valgono per lo statuto di tali immagini nel quadro degli allestimenti museali), MacDougall afferma:

Old photographs and films belong to this group of signs not only as historical objects which bear the marks of handling, foxing, and projection, but also (though more loosely) through the direct link which their imagery their photochemical “marking” bears to events⁴²⁴.

Tuttavia, lo nota anche MacDougall, si è ormai incrinata la fiducia nella capacità “ontologica” del cinema di trattenere traccia della realtà che, come abbiamo

Contemporary Documentary, Cambridge, Polity, 2009. Sul documentario di *found footage* si veda MARCO BERTOZZI, *Recycled cinema: immagini perdute, visioni ritrovate*, Venezia, Marsilio, 2012.

⁴²³ Com'è noto, secondo Charles S. Peirce un indice «è un segno che si riferisce all'Oggetto che esso denota in virtù del fatto che è realmente determinato da quell'Oggetto». In *Semiotica* (traduzione parziale italiana di *Collected Papers*, Cambridge, Harvard University Press, 1931-1935), Torino, Einaudi, 1980, p. 140. Per Peirce le fotografie (e dunque il cinema) hanno funzione indiziale, poiché la somiglianza agli oggetti che rappresentano è dovuta al fatto che «sono state prodotte in circostanze tali per cui erano fisicamente forzate a corrispondere punto per punto alla natura». Ivi, p. 151.

⁴²⁴ DAVID MACDOUGALL, *Films of Memory*, in ID., *Transcultural Cinema*, Princeton, Princeton University Press, 1998, pp. 231-244 (qui pp. 233-234).

visto, caratterizzava invece le prime riflessioni sul mezzo (e permetteva ai curatori dell'Imperial War Museum di cercare di scremare le immagini "autentiche" da quelle connotate in termini propagandistici). Sebbene, in alcuni casi, nell'utilizzo delle immagini di repertorio nei musei ci sembri di individuare il permanere di tale concezione (laddove i materiali audiovisivi sono presentati come modo di accedere direttamente e senza mediazioni agli eventi storici), le immagini filmiche "sopravvissute" al passato sono intese piuttosto come rappresentazioni *mediate* dello stesso (in questo senso anche le immagini di fiction vengono recuperate e utilizzate alla stregua delle altre immagini di repertorio). Inoltre, a ben vedere anche la natura materiale di "reperti" delle immagini cinematografiche viene meno nel momento in cui esse, per essere esposte, vengono digitalizzate, senza peraltro che ciò desti attenzione nel pubblico. Se del resto è vero che anche le immagini mostrate nei Mutoscope dell'Imperial War Museum avevano subito un cambiamento di supporto, dalla pellicola ai cartoncini, vorremmo qui sottolineare quella che sembra essere una significativa conseguenza dell'utilizzo di immagini digitalizzate negli allestimenti museali. In quanto *traccia* fedele dell'evento accaduto l'immagine filmica era considerata come abbiamo visto una testimonianza "immodificabile" del passato (proprio perché modificandolo si sarebbe persa l'autenticità dell'evento – letteralmente – immortalato). In un certo senso anche la sua qualità di reperto materiale ne implicava il rispetto dell'integrità (o semmai il fatto di essere sottoposta a procedure di restauro). Oggi invece, quando le immagini cinematografiche sono digitalizzate e mostrate (con schermi o proiezioni) nei contesti museali, ci si sente in alcuni casi in diritto di intervenire su di esse, per esempio riattualizzandole, come è avvenuto per il già citato Churchill Museum. Come si legge in un testo che descrive gli interventi operati dall'agenzia Casson Mann per realizzare l'allestimento, una parte consistente dell'esposizione si basa su materiale filmico muto e in bianco e nero in 4:3, che evoca in modo immediato il periodo storico in cui è stato realizzato. Tuttavia, si afferma nel report, tale materiale «is also a turn-off from a time past and loses its relevance»⁴²⁵. Di conseguenza il materiale filmico è stato tagliato, rimontato o modificato in modo da attribuirgli un aspetto più attuale («to give it a new brief,

⁴²⁵ JOHN PICKFORD, *Making the Churchill Museum*, 2008, <http://www.cassonmann.co.uk/publications/making-the-churchill-museum>.

new life, new meaning»⁴²⁶). Nello stesso tempo (e quasi paradossalmente), l'intera patina visiva dell'allestimento è stata uniformata in modo da assumere un aspetto che evocasse l'epoca in cui è vissuto Churchill, cercando di attribuire anche agli schermi (e quindi ai documenti, alle foto e i film rappresentati su di essi) una qualità "materica" che rendesse più "naturale" il loro accostamento agli oggetti⁴²⁷. Un'operazione non certo priva di implicazioni. Se con Jacques Fontanille intendiamo la *patina* come «qualsiasi alterazione superficiale e regolare che il tempo arreca agli oggetti costituiti da un materiale duro, stabile e in genere immutabile»⁴²⁸, essa costituisce «sia un'espressione del "tempo che passa" e dell'uso, iscritti sulla superficie esterna degli oggetti, sia l'espressione del "tempo che dura", testimoniato dalla solidità e dalla permanenza della materia e della struttura interna degli oggetti»⁴²⁹. Di conseguenza, la patina si fa manifestazione di una memoria collettiva, inscritta nella materialità degli oggetti, e della relazione di questi con i soggetti umani che li usano e se ne servono, "umanizzandoli". L'operazione che viene condotta sui materiali d'archivio esposti al Churchill Museum non solo quindi implica un trasferimento di supporto, dalla pellicola al digitale, ma agisce direttamente sulla visibilità dell'iscrizione del passato nei documenti con una duplice operazione di *cancellazione* della patina originaria e di *simulazione* di una nuova patina, con l'effetto di confondere, se non di annullare, la differenza tra passato e presente, o meglio di rendere più ambigua la loro relazione. In altre parole, a contare qui sono meno l'integrità e l'"autenticità" delle immagini in sé che l'"effetto di passato" che esse sono in grado di produrre, che dipende direttamente da un insieme di aspettative, credenze e in definitiva da un *gusto* tutti contemporanei. Il Churchill Museum non è l'unico caso in cui si danno tali dinamiche: le immagini d'archivio non sempre sono mostrate in quanto tali, senza rimaneggiamenti (e ancora più raramente sono

⁴²⁶ *Ibidem*. Queste sono state alcune delle operazioni compiute sul materiale filmico: «Bunker – re-shaping, the modernity of extreme wide screen. Clothes and Painting – colourisation. Sydney Street – breaking news. Gathering Storm – threatening collage evocation. Hats, V signs and cigars – branding, focus, tracking, cropping». *Ibidem*.

⁴²⁷ Cfr. *ibidem*.

⁴²⁸ JACQUES FONTANILLE, *Soma et Séma : Figures du corps*, Paris, Maisonneuve et Larose, 2004, trad. it. *Figure del corpo: per una semiotica dell'impronta*, Roma, Meltemi, 2004, p. 386.

⁴²⁹ *Ibidem*. In proposito si veda anche PATRIZIA VIOLI, *Narrazioni del sé fra autobiografia e testimonianza*, "EC - Rivista dell'Associazione Italiana Studi Semiotici" (2009), disponibile online all'indirizzo www.trame.unibo.it/NR/rdonlyres/74AF3C39-9BC7-4D99-B3CD-B72A3F37A85C/168056/violi_11_3_09.pdf, pp. 12-13.

mantenute in formato pellicolare), ma soprattutto raramente le operazioni compiute su di esse – che vanno a diverso titolo a influire sul loro senso – sono esplicitamente dichiarate.

La seconda categoria di immagini filmiche che abbiamo individuato, che include le *immagini che rappresentano il racconto di testimoni*, si ricollega direttamente a quella tendenza che ha portato, almeno negli ultimi vent'anni, alla raccolta di un numero sorprendentemente ampio di videotestimonianze (o “testimonianze filmate”) che restituiscono i ricordi dei singoli in relazione agli episodi più traumatici della storia del Novecento, tra cui ha un ruolo di primo piano l'Olocausto⁴³⁰. Come ha recentemente notato Alice Cati, tale genere è ormai altamente codificato, al punto da presentare al suo interno una serie di sottocategorie variamente enucleabili⁴³¹. La sua diffusione e il suo utilizzo in ambito museale si inquadrano in almeno due processi più ampi in atto nello scenario contemporaneo, che Cati ha messo in evidenza con grande lucidità. In primo luogo si tratta di “processi di soggettivizzazione”, che

hanno fatto perdere alla storiografia il suo primato di depositaria della memoria, assieme alla sua pretesa di oggettività e universalità. Al contrario, l'interpretazione e la soggettività hanno cominciato a informare la trasposizione e trasmissione del racconto della storia a partire da una struttura palinsestuale, dentro la quale hanno assunto centralità le singole storie⁴³².

Questi aspetti, come abbiamo già osservato nei paragrafi precedenti, sono in stretta correlazione con le procedure di conservazione della memoria messe in atto dalle istituzioni museali e con la loro recente apertura al patrimonio immateriale. A ciò Cati collega giustamente un'altra tendenza, quella alla «virtualizzazione dello spazio museale», che si fa sempre più intangibile grazie alla diffusione di ambienti multimediali e multisensoriali da un lato, della vera e propria “conversione” virtuale

⁴³⁰ Sulle forme mediatiche di trasmissione della memoria dell'Olocausto cfr. ANDREW HOSKINS, *Signs of the Holocaust: Exhibiting Memory in a Mediated Age Media*, “Culture & Society”, vol. 25, n. 1, pp. 7-22; JAMES E. YOUNG, *At Memory's Edge: After-Images of the Holocaust in Contemporary Art and Architecture*, New Haven, Yale University Press, 2000.

⁴³¹ Cati fornisce un'eccellente trattazione della questione della videotestimonianza in *Immagini della memoria*, cit., pp. 227-255.

⁴³² Ivi, p. 89.

del museo *tout court* dall'altro⁴³³. Una serie di fenomeni che hanno determinato una trasformazione dei *modi memorandi* e dei mediatori del ricordo. Accanto ai materiali d'archivio, le testimonianze dei singoli trovano spazio all'interno del museo come chiave di accesso a un passato «dove la dimensione esperienziale ed esistenziale prende il sopravvento sull'enucleazione del dato storico»⁴³⁴, con il rischio di «licenziare la dicotomia tra esperienza affettiva ed esperienza storica, tra memoria vissuta e memoria culturale»⁴³⁵. L'utilizzo di tali forme testuali nel museo lo espone quindi al pericolo di un ripiegamento soggettivo e in definitiva relativo, alla creazione di connessioni giocate su un piano meramente empatico/emozionale: aspetti che corrispondono pienamente ad alcune più ampie tendenze museali.

Tuttavia Cati rileva, nella pratica documentaristica contemporanea, una tendenza a superare questo stato di cose, grazie alla sottolineatura della *dimensione performativa del ricordo*. La videotestimonianza infatti implica potenzialmente

l'atto del filmare come gesto di memoria. Un atto, per dirlo con David MacDaugall [sic!], che si pone sempre come relazione e incontro, un atto di collaborazione e dialogo tra soggetto filmante e soggetto filmato. [...] Il film dunque si presta ad essere un canale, un veicolo, un mediatore attraverso il quale la materia organica e palpitante della memoria può scorrere affinché essa possa produrre reazioni e contatti sensibili, affettivi, costruttivi nella trama sociale delle relazioni umane⁴³⁶.

Quando è capace di mostrare il *processo memoriale* in atto, con tutte le sue falle e le sue incertezze, oltre che i processi stessi della sua trasmissione, la videotestimonianza diventa quindi uno strumento in grado di rinnovare i processi di trasmissione della memoria, anche nel contesto museale.

Un terzo tipo di forma audiovisiva utilizzata negli allestimenti è quella del *documentario*, variamente composto assemblando immagini di repertorio, scene girate *ad hoc* e interviste ai testimoni. Può trattarsi di materiali già realizzati (per esempio da cineasti o da istituzioni educative) oppure di testi appositamente prodotti

⁴³³ Sui musei virtuali si veda almeno FRANCESCO ANTINUCCI, *Musei virtuali*, Roma-Bari, Laterza, 2007.

⁴³⁴ CATI, *Immagini della memoria*, cit., p. 227.

⁴³⁵ Ivi, p. 89.

⁴³⁶ Ivi, p. 91.

dal museo, che frequentemente sono presentati in apposite sale di visione di natura “tradizionale”, con uno schermo e posti a sedere, spesso ai margini del percorso espositivo stesso, oppure incastonate in esso. Questi film rendono a vario grado esplicita l’attività interpretativa dell’istituzione museale, producendo un *discorso* sulla storia tendenzialmente in sintonia con quello proposto nel resto dell’esposizione.

Infine, le *ricostruzioni* sono una tipologia testuale molto frequente nei musei di storia antica o in ogni caso relativi a periodi non direttamente immortalati dal medium cinematografico⁴³⁷. In questo quadro, il testo audiovisivo si configura come uno strumento didattico e divulgativo (di lunga tradizione e comprovata efficacia), che offre l’opportunità di “riportare in vita” il passato – in maniera finzionale ma pur sempre con la sanzione scientifica dell’istituzione. Eppure la ricostruzione viene in alcuni casi utilizzata anche per rappresentare gli eventi del Novecento, con lo scopo di mostrare eventi più recenti e aspetti della storia collettiva e delle storie individuali non direttamente catturati dall’occhio della cinepresa. Da un altro punto di vista, tale forma audiovisiva si connette ad altre modalità di comunicazione museale dedite alle ricostruzioni del passato come le rappresentazioni teatrali o a tipologie di *display* quali i *life groups*, i manichini o i diorama⁴³⁸. Il loro utilizzo implica che l’evento venga (ri)messo in scena: la storia non viene, potremmo dire, *presentata* attraverso le sue testimonianze materiali, ma *rappresentata* e dunque in quello stesso processo *interpretata*. Tuttavia questo atto di mediazione operato dal linguaggio filmico e con esso dal museo non è sempre reso evidente, e si connette in alcuni casi a strategie più sottili che mirano a una sua “naturalizzazione”. Infatti, in presenza di questo tipo di immagini la percezione della loro autenticità non risiede nel loro essere quelli che abbiamo chiamato “segni di sopravvivenza”, ma si lega a nostro avviso a due dimensioni. Da una parte, come già accennato, essa dipende dalla sanzione dell’*auctoritas* museale, dall’altra, ci sembra, è di frequente ricondotta alla capacità del testo audiovisivo di suscitare una sensazione di autenticità a livello esperienziale. In altre parole, le ricostruzioni filmate mirano a far percepire ai visitatori/spettatori la “realtà emotiva” di un determinato evento, facendoli sentire *come se* vi partecipassero in prima persona (e di conseguenza rendendo meno percepibile l’attività di messa in

⁴³⁷ Si vedano ad esempio i già citati musei archeologici di Ercolano e Alicante.

⁴³⁸ Cfr. LUCIA CATALDO, *Dal museum theatre al digital storytelling: nuove forme della comunicazione museale fra teatro, multimedialità e narrazione*, Milano, Franco Angeli, 2011.

scena e interpretazione alla base della loro stessa produzione). Ma sono questioni su cui avremo ampiamente modo di tornare.

A fronte di questa prima classificazione, è tuttavia necessario considerare un ulteriore livello di complessità, dato dal fatto che tali forme di testualità audiovisiva sono iscritte nel quadro delle peculiari configurazioni degli allestimenti museali e delle loro strategie di significazione. Si tratta di un elemento tutt'altro che secondario, che contribuisce a metterne a fuoco – oppure a riorientarne – il senso e le implicazioni.

2. Il museo e i suoi spettri

Per musei bisogna sempre andare di notte.

Solo di notte, e soprattutto in solitudine, è possibile la fusione con quello che si vede.

Sergej M. Ejzenštejn⁴³⁹

Proiezioni a parete o su schermi, a grande scala o di dimensioni ridotte, piatte o tridimensionali, isolate in apposite salette o in continuità con l'allestimento. Monitor di grandezze variabili, separati o integrati al resto del *display*, *touch* o per sola visione, singoli o in gruppi, disposti in composizioni eterogenee o raggruppati in *videowalls*. Ancora, *loop* di immagini fisse o in movimento, materiali d'archivio o filmati appositamente girati. Suoni sommessi o invadenti, ambientali o diffusi con cuffie. Illuminazione soffusa o luce del giorno, ambienti cupi o dall'intensa luminosità. Spettatori seduti o in piedi, fermi o in movimento, chiamati a interagire o tenuti a distanza, distratti o assorti, coinvolti in un percorso che li costringe a immobilizzarsi o ne modula arresti e ripartenze. La presenza dell'immagine in movimento nel quadro degli allestimenti museali non è oggi soltanto del tutto comune, ma si manifesta anche in forme disparate, molteplici e tra loro differenti al punto che il tentativo di proporle una ricognizione a tutto campo si rivelerebbe uno sforzo che, se anche conducesse a un esito soddisfacente, mancherebbe in ogni caso, perdendosi nei dettagli, l'obiettivo di cogliere la reale significatività del fenomeno.

⁴³⁹ SERGEJ M. EJZENŠTEJN, *Memuary*, a cura di Naum Klejman, Mosca, Muzej Kino Mosca, Iskusstvo, 2000, trad. it, *Musei di notte*, in *Memorie: la mia arte nella vita*, a cura di Ornella Calvarese, Venezia, Marsilio, 2006, pp. 224-233 (qui p. 224).

Per questo, piuttosto che fornire una sorta di “carrellata” di allestimenti e soluzioni espositive eterogenee, li abbiamo suddivisi in quattro grandi raggruppamenti, ciascuno dei quali è caratterizzato da specifiche forme di negoziazione tra dispositivo cinematografico ed esposizione museale. Questa impostazione permette di prendere in considerazione un’ampia varietà di modi di inclusione dell’immagine in movimento nel *display*, senza pretendere di esaurirne la casistica ma individuando piuttosto alcune configurazioni ricorrenti. Configurazioni che da un lato sono stabili e riconoscibili, e dunque rappresentano una griglia valida come base per un’eventuale estensione dello spettro dei casi considerati, dall’altro si rivelano aperte a incroci e attraversamenti, in grado di rendere conto di uno scenario complesso e costantemente mutevole. Inoltre, nei raggruppamenti proposti la componente tecnologica in quanto tale assume un peso relativo, se molte delle esposizioni basate su un ricorso estensivo alle tecnologie digitali sono caratterizzate dal riproporsi di soluzioni riconducibili a forme spettacolari consolidate nei secoli precedenti e che a tratti si riaffacciano negli spazi museali.

All’interno di ciascuno degli insiemi individuati, metteremo in luce come in ogni allestimento si declini secondo diverse modalità il rapporto con il fruitore, così come quella tensione alla “creazione dell’esperienza” di cui abbiamo tracciato i contorni in precedenza, e di cui è ora possibile indagare più concretamente le manifestazioni. Infine, gli studi di caso offrono la possibilità di ragionare sulla peculiarità dei processi di rappresentazione della storia e di trasmissione della memoria messe in atto dalle varie istituzioni museali, e con esse sul ruolo che il cinema e l’audiovisivo assumono in questo processo.

Se alcuni dei musei qui considerati non sono mai stati oggetto di analisi critica, altri sono maggiormente noti e studiati, o perché si collocano ai confini con i territori artistici (è il caso dei musei di Studio Azzurro), oppure perché rappresentano esempi particolarmente riusciti ed emblematici – o al contrario problematici – di pratica museografica. Essi non sono stati tuttavia finora sottoposti a una lettura che indagasse in modo specifico e in una prospettiva di ampio respiro il ruolo che l’immagine in movimento assume nelle loro strategie di esposizione e significazione. A fronte di una relativa esiguità della bibliografia in merito, le nostre considerazioni si basano dunque soprattutto sulla visita in prima persona o su materiali preparatori

forniti dalle istituzioni stesse, oppure disponibili attraverso diversi canali, tra cui i loro siti web.

Verrà alla luce come molti musei contemporanei possiedano una sorta di intrinseca “cinematograficità” o “cinematismo”, per rifarsi alla già citata formula di Ejzenštejn, in virtù del quale non solo le *immagini in movimento* (e, dall’altro lato, la *messa in movimento delle immagini*) vanno a costituire un principio strutturale fondamentale nella conformazione degli allestimenti, ma anche lo stesso dispositivo cinematografico “classico”, inteso come forma spettacolare che nel corso del Novecento ha segnato a fondo il rapporto dello spettatore con i testi filmici e audiovisivi, diventa un agente di riconfigurazione dello spazio e delle relazioni tra immagini e visitatori.

2.1. In Flanders Fields Museum

Rinnovato nel 2012 tanto nei contenuti scientifici quanto soprattutto nell’allestimento, l’In Flanders Fields Museum di Ieper (Belgio) racconta la storia della Prima Guerra Mondiale sul fronte ovest delle Fiandre, e prende il suo nome dall’omonimo poema del tenente canadese John McCrae, pubblicato nel 1915. Il museo ha sede in un edificio, il Cloth Halls, ricostruito dopo essere stato interamente raso al suolo durante i bombardamenti. Pur nell’evidente attenzione alla presentazione degli eventi storici, il focus museologico è sostanzialmente incentrato sugli individui, sulle storie personali connesse alla guerra e sulla loro testimonianza. I racconti di soldati, civili adulti e bambini, ma anche medici e infermieri, scrittori e artisti, costituiscono il cuore delle collezioni⁴⁴⁰ e il punto di partenza su cui è costruita l’intera narrazione museale. L’allestimento si propone di raccontare tali storie attraverso una pluralità di mezzi: oggetti originali risalenti al periodo bellico (spesso veri e propri reperti dissotterrati dopo le devastazioni del territorio), mappe e vedute del paesaggio, manichini, proiezioni, materiale sonoro e installazioni interattive.

Il percorso espositivo si snoda in ordine cronologico (l’invasione del Belgio, la guerra di trincea, la fine delle ostilità e le forme di istituzionalizzazione del ricordo), intervallato da alcune sezioni tematiche (ad esempio sulla propaganda, la

⁴⁴⁰ Al museo si affianca un centro di documentazione che raccoglie documenti, fotografie, mappe, libri, periodici e quotidiani.

medicina di guerra, i prigionieri). All'ingresso del museo, a ciascun visitatore viene consegnato un braccialetto interattivo (chiamato "poppy bracelet" per la sua forma di papavero, tradizionalmente connesso alle commemorazioni della guerra)⁴⁴¹, dotato di un microchip che permette di accedere ai contenuti personalizzati offerti nelle postazioni interattive. Attraverso il braccialetto, selezionando alcune opzioni (nome, lingua e Paese di provenienza, età e genere) ai visitatori viene assegnata una "identità aggiuntiva", su modello di quella che veniva attribuita ai soldati reclutati nell'esercito⁴⁴². In questo modo egli avrà la possibilità di "incontrare" durante la visita, in apposite postazioni, alcuni testimoni della guerra, le cui storie sono selezionate dal sistema in modo da essere più o meno affini alla sua, con l'obiettivo di sollecitare una maggiore partecipazione affettiva. Quella del braccialetto è la più emblematica, ma non certo l'unica, di una serie di soluzioni che mirano a coinvolgere i visitatori su un piano anzitutto emotivo, sollecitandone l'identificazione e l'empatia: non a caso, la presentazione del museo lo definisce come «an innovative experience-orientated layout»⁴⁴³, con un tipo di affermazione che abbiamo visto essere del tutto comune nei musei contemporanei.

Come l'immagine in movimento si iscrive nel quadro del *display*, e come concorre alla messa in atto di tali strategie? Nell'In Flanders Fields Museum, così come in moltissimi dei musei che fanno a ricorso a dispositivi audiovisivi è possibile individuare sostanzialmente due modalità di presentazione di questi ultimi, che si affiancano e si alternano senza soluzione di continuità: da un lato il ricorso a proiezioni di grande formato, vere e proprie installazioni audiovisive che in alcuni casi occupano spazi la cui configurazione ricorda quella di una saletta cinematografica, per quanto rimangano incastonati lungo il percorso espositivo, dall'altro l'utilizzo di schermi di più piccole dimensioni posti a diretto contatto con le

⁴⁴¹ Il braccialetto è consegnato su modesta cauzione, e il visitatore può scegliere di non restituirlo per conservare un ricordo tangibile della visita, idealmente prolungandone l'effetto.

⁴⁴² «In the armies of the First World War everyone received a new, additional identity in the form of a number, which was to be carried at all times. [...] The bracelet visitors receive at the start of their visit to the museum gives them a similar kind of extra identity». IN FLANDERS FIELDS MUSEUM, *Museum Guide*, 2012, p. 5. L'assegnazione di una "nuova identità", connessa a quella di un individuo direttamente coinvolto negli eventi, è un espediente che mira ad aumentare l'identificazione e l'empatia. Esso viene utilizzato anche, ad esempio, all'United States Holocaust Museum di Washington.

⁴⁴³ Cfr. la presentazione sul sito web: <http://www.inflandersfields.be/en/discover>.

vetrine o con altri supporti di esposizione più “classici”, che entrano variamente in relazione con gli oggetti.

L’allestimento dell’In Flanders Field Museum si apre su una proiezione a grande scala, in cui materiali di repertorio sono mostrati su una superficie curva e frastagliata, che ricorda una foresta di pannelli di legno⁴⁴⁴ [fig. 5]. Le immagini restituiscono il clima euforico della Belle Époque, e sono utilizzati per evocare l’immaginario di un’epoca e il modo in cui una società rappresentava se stessa, piuttosto che come testimonianze oggettive di una serie di eventi. In effetti le modalità di proiezione sembrano mettere in discussione proprio la capacità di queste immagini di catturare realmente le tensioni profonde che attraversavano quel periodo: la superficie su cui sono mostrati i filmati è frammentata, spezzata, come a restituire il senso sotteso di inquietudine e angoscia che già permeava gli animi. Per quanto ancora latente, il conflitto è già presentato come una forza in grado di incrinare la compattezza della realtà e di insinuarvi crepe profonde e insanabili (in modo molto simile Daniel Libeskind ha progettato – come vedremo – l’Imperial War Museum North di Manchester, traducendo sul piano architettonico tale concetto di guerra come spaccatura, lacerazione). Attraverso un movimento di attraversamento, insieme letterale e metaforico, di queste immagini, il visitatore accede al resto dello spazio espositivo, dove immediatamente l’entusiasmo della Belle Époque mostra il suo lato ambiguo e pericoloso, rivelandosi un tessuto esplosivo su cui è pronta a deflagrare la Guerra. Com’è evidente, non è solo il tipo di immagini utilizzate, ma anche la modalità della loro presentazione, a determinarne il senso, oltre che a sollecitare l’instaurarsi di una peculiare relazione con il visitatore: fin dalla soglia, l’allestimento mette in campo una serie di strategie che mirano a un coinvolgimento del fruitore diretto e giocato sul piano corporeo ed emotivo. Non solo come abbiamo detto egli è innanzitutto invitato, con la registrazione ai chioschi interattivi, a fornire alcune informazioni personali, sentendosi chiamato in causa in quanto individuo, ma inoltre, non appena effettuata questa operazione, l’ingresso dell’esposizione sollecita di nuovo il suo coinvolgimento, con un moto di attraversamento (di uno spazio ma anche della superficie di un immaginario, dell’apparenza di un’epoca) compiuto

⁴⁴⁴ Cfr. JESSICA KIM, *Modern Museum Techniques: projectiondesign® Helps Visitors Better Comprehend the Stories of First World War*, “Global News Network AVING”, 20 febbraio 2013, <http://us.aving.net/542089>.

fisicamente e in prima persona⁴⁴⁵. Il fruitore viene quindi idealmente collocato nella posizione di osservatore *coinvolto* degli eventi, se non addirittura di agente della loro ricostruzione.

Proseguendo lungo l'esposizione, il visitatore si trova immerso in uno spazio scuro, i cui punti di luminosità sono dati dai faretti che rischiarano le vetrine, così come dagli schermi posizionati senza soluzione di continuità lungo il percorso. Ad esempio, appena dopo l'ingresso, sul pavimento è disegnata una mappa del Belgio che riporta le località in cui si svolsero le battaglie più cruente. In corrispondenza di ciascuna di esse si alzano sostegni con piccoli schermi su cui scorrono immagini cinematografiche e altri materiali documentari. La disposizione dei monitor nello spazio crea una molteplicità di punti di attrazione che si contendono l'attenzione del visitatore, sollecitandone il movimento dall'uno all'altro, e dunque da un punto all'altro della mappa. Le immagini mostrate sugli schermi sembrano pensate meno per una fruizione attenta, concentrata e soprattutto esaustiva (vederle tutte richiederebbe un tempo molto lungo, che non tutti i visitatori sono disposti a concedere), che per rilanciarsi a vicenda con una serie di effetti di montaggio spaziale in cui l'elemento di raccordo è il corpo dello spettatore. Come nell'installazione di apertura, per quanto con modalità differenti, è la conformazione degli schermi a orchestrare il movimento dei fruitori nello spazio, mostrando la piena integrazione dell'immagine in movimento con l'allestimento nel suo complesso.

Come accennavamo, l'immagine filmica presentata sui monitor o nelle proiezioni diventa agente che sollecita lo spostamento dei visitatori da un punto all'altro anche grazie al suo porsi come sorgente luminosa in uno spazio scuro e scarsamente illuminato. Se gli effetti drammatici dell'illuminazione sono storicamente una delle risorse museografiche più consolidate, l'ingresso dell'immagine video e cinematografica nel museo ha determinato, in una molteplicità di ambiti tra cui in modo massiccio anche quello artistico, una convergenza e una

⁴⁴⁵ Anche nel DDR Museum di Berlino il visitatore attraversa una soglia costituita da materiali audiovisivi per passare da una sezione all'altra dell'esposizione: dalla ricostruzione della vita quotidiana all'apparato statale ad essa sotteso. In questo caso, il passaggio è scandito dalla proiezione dell'immagine di un complesso abitativo della DDR su una parete di fumo: man mano che il visitatore si avvicina e passa attraverso la proiezione l'immagine cambia, ed egli si ritrova nel corridoio di un edificio amministrativo. Se qui l'intento è quello di rendere quasi tangibile il passaggio tra le due parti dell'esposizione, il dispositivo ha piuttosto lo scopo di provocare lo stupore del visitatore attraverso l'illusione ottica. Cfr. ARNOLD-DE SIMINE, *Mediating Memory in the Museum*, cit., p. 195.

reciproca ridefinizione dei due contesti tipicamente identificati dall'opposizione tra *white cube*, lo spazio bianco e completamente illuminato tipico del museo modernista, e *black box*, la sala cinematografica immersa nel buio⁴⁴⁶. È ormai del tutto comune trovarsi in musei calati nella penombra, in cui la visibilità si fa incerta, ambiguamente sospesa tra luci e ombre, determinando un'atmosfera emozionante⁴⁴⁷ e vagamente inquietante. Come ha sottolineato Boris Groys, guardando gli schermi nei musei, il visitatore si trova a contemplare direttamente la fonte luminosa, percependo, a livello più o meno consapevole, un senso di instabilità e timore che essa possa estinguersi, calando l'intero spazio nel buio⁴⁴⁸. Un insieme di suggestioni che agisce a fondo sulla coscienza dei fruitori, rivelandosi nel caso dell'In Flanders Fields Museum particolarmente funzionale ad accentuare la sensazione di minaccia e angoscia sottesa all'esplosione del conflitto bellico – e contribuendo in questo senso a dipingere tale esperienza come negativa, coerentemente con l'ottica pacifista del museo.

La situazione si fa ancora più complessa e sfaccettata se consideriamo alcune proiezioni su grande scala utilizzate in alcuni punti del percorso. Come quella iniziale, esse non sono mai effettuate su una superficie unica e piana (dunque simile a un "classico" schermo cinematografico), ma prevedono multiproiezioni, schermi ricurvi e immersivi o combinazioni di superfici di proiezione di diverse dimensioni. Ad esempio l'installazione *Ypres Saliant*, collocata pressoché a metà dell'allestimento, mostra i territori di Ypres che fecero da sfondo ai combattimenti attraverso proiezioni su una superficie ricurva a centosettanta gradi, collocata in una struttura sospesa dalla forma di un dirigibile [fig. 6]. Al suo interno le immagini sono disposte su tre livelli. Una prima fascia, in alto, è composta da uno schermo che ora è occupato nella sua integrità da un'unica immagine, ora è frantumato in una serie di porzioni più piccole dagli angoli smussati e contornate da un bordo scuro, a evocare con tutta evidenza la disposizione dei fotogrammi sulla pellicola cinematografica. Su

⁴⁴⁶ Per una riflessione sulla questione in ambito artistico si rimanda, nell'impossibilità di rendere conto per intero della vasta produzione bibliografica in materia, al recente contributo di UROSKIE, *Between the Black Box and the White Cube*, cit.

⁴⁴⁷ Nel già menzionato seminario del 1967, Harley Parker notava come la riduzione dell'illuminazione fosse un espediente che contribuiva ad aumentare il coinvolgimento dei visitatori. Cfr. MCLUHAN, PARKER, BARZUN, *Le Musée non linéaire*, cit., p. 51.

⁴⁴⁸ Cfr. GROYS, *Media Art in the Museum*, cit.

di esso vengono proiettate immagini di repertorio dell'esercito, mappe e vedute aeree dell'epoca o riprese contemporanee dei territori. Il filmato, che dura poco più di una decina di minuti e che viene fatto scorrere in *loop*, sfrutta una varietà di soluzioni compositive: a momenti in cui alla frantumazione dello schermo corrisponde quella delle immagini si alternano porzioni testuali in cui una medesima immagine è rappresentata sullo schermo scomposto in parti più piccole e di grandezze eterogenee, o ancora parti in cui le due dimensioni si ricompongono in immagini che si fanno ancora più immersive e il cui impatto è amplificato da un uso massiccio di inquadrature e movimenti di macchina come vedute dall'alto e panoramiche, che accentuano la sensazione di muoversi al di sopra di un ampio paesaggio.

Siamo dunque in presenza di un tipo di presentazione delle immagini in movimento che non si inquadra rigorosamente nei parametri di quello che abbiamo già diverse volte definito il dispositivo cinematografico "classico". Eppure il riferimento al cinema attraversa e permea a fondo l'installazione, venendo a galla in una serie di dettagli che, seppur da un certo punto di vista meramente scenografici, sono tuttavia fortemente rivelatori. Così lo schermo, che pure si allontana con decisione dai canoni della più comune proiezione cinematografica (e rimanda a modelli più vicini al già menzionato "cinema espanso"), viene a tratti rimodellato dalle immagini proiettate a richiamare la tipica fisionomia della pellicola cinematografica (seppure con fotogrammi di grandezze irregolari).

La seconda fascia della composizione, più sottile, mostra una vista aerea del territorio su cui sono segnalati graficamente i vari fronti del conflitto e gli schieramenti delle truppe, le cui diverse porzioni si illuminano in corrispondenza di quanto viene mostrato al livello superiore, mentre nella parte più bassa una planimetria (in tratti luminosi su sfondo nero) fornisce una visione d'insieme dello spazio. *Ypres Salient* si basa dunque su un composito insieme di soluzioni di montaggio, che si giocano non solo nel susseguirsi lineare delle immagini e nella loro composizione e scomposizione (con un sistema di raccordi piuttosto elementare, basato sostanzialmente su dissolvenze incrociate, che del resto caratterizza la produzione "media" di audiovisivi museali), ma anche per così dire "in verticale", tra i diversi livelli della composizione, e tra i vari piani delle singole immagini. Inoltre il montaggio si apre alla profondità temporale, accostando senza soluzione di continuità

rappresentazioni del passato e del presente, le quali sfociano le une nelle altre con una serie di dissolvenze che sembrano accentuarne la compresenza e reversibilità. Di fronte a questa costante evoluzione, lo spettatore rimane immobile, catturato nel flusso visivo. Al contempo, egli è avvolto nel tessuto sonoro che percorre l'intero museo⁴⁴⁹: una vera e propria colonna sonora, composta da un gruppo musicale, che viene modulata con diverse variazioni lungo tutto il percorso espositivo, e alla quale si sovrappongono le voci e suoni provenienti dalle singole installazioni. Per mostrare il modo in cui la guerra ha impresso la propria traccia sul territorio si è dunque scelto di ricorrere a una soluzione dal forte impatto scenografico, che restituisse al visitatore la sensazione di trovarsi letteralmente su un dirigibile che si sposta al di sopra della regione, in un movimento insieme spaziale e temporale. In questo senso l'obiettivo sembra essere meno quello di invitare a una lettura analitica delle singole immagini e delle mappe, che quello di offrire una rilettura in chiave "spettacolare" di uno dei temi portanti del progetto museologico, il rapporto con il paesaggio, facendolo percepire a un livello impressionistico, aptico ed emotivo più che razionale.

La sala cinematografica e i "fantasmi" dei testimoni

Tra le proiezioni su grande scala dell'In Flanders Fields Museum possiamo annoverare inoltre l'installazione sulla terza battaglia di Ypres: una saletta collocata lungo il percorso di visita e solo parzialmente isolata dal resto dell'esposizione, dotata di uno schermo che si estende in lunghezza e si inclina verso lo spettatore nella parte superiore [fig. 7]. Su di esso viene proiettato un film di circa quindici minuti sulla battaglia, realizzato appositamente dal museo. L'intento non è quello di compiere una ricostruzione dello scontro, e il film non mostra una messa in scena fedele degli eventi storici, proponendone piuttosto un'evocazione quasi surreale e vagamente inquietante. Esso si apre infatti con l'immagine di una collina brulla e densa di foschia (la parte superiore dello schermo è interamente occupata da un cielo cupo e nuvoloso), su cui corrono soldati dei diversi eserciti, che avanzano al rallentatore

⁴⁴⁹ Sull'importanza del *sound design* nella progettazione di spazi espositivi si vedano almeno CLAUDE CAMIRAND, *Le Son, élément d'exposition*, "Avicom-Cahiers d'étude", n. 5 (1998), pp. 8-9; MICOL RIVA, *Il sound design come "materiale" di progetto di nuovi linguaggi e modelli di fruizione del patrimonio culturale*, in FULVIO IRACE (a cura di), *Design & cultural heritage*, vol. 1, *Immateriale virtuale interattivo*, Milano, Electa, 2013, pp. 209-214.

verso lo spettatore con le armi spianate, cadendo e rialzandosi, con in sottofondo una colonna sonora che contribuisce a rendere il tutto più suggestivo⁴⁵⁰.

La grandezza dello schermo, peraltro collocato a poca distanza dagli spettatori seduti sulle tre file di gradinate, rende la scena ancora più minacciosa. A tratti il movimento si interrompe e con una dissolvenza lo schermo si fa nero. Ed è da questa oscurità che vediamo avanzare, dallo sfondo in primo piano, delle figure (un medico, poi due infermiere), che raccontano con tono dolente delle atrocità cui hanno dovuto assistere curando i soldati coinvolti nella battaglia. I personaggi, interpretati da attori in costumi d'epoca, rimangono su sfondo nero, per poi sparire nuovamente in esso al termine del monologo. Per illustrare la battaglia non viene dunque utilizzato né materiale di repertorio né una rappresentazione volta a ricostruirne fedelmente lo sviluppo. Siamo di fronte a una messa in scena che si dichiara esplicitamente come tale, e che deliberatamente assume un tono non oggettivo. A contare qui, più che il preciso svolgersi dello scontro armato, sono i sentimenti di sconvolgimento e di orrore che esso ha suscitato in chi ne è rimasto coinvolto. Il visitatore/spettatore, immobile sulle gradinate, è allora completamente avvinto nella rappresentazione, quasi come se i soldati che vede avanzare verso di lui invadessero la sua posizione al sicuro, dietro la “quarta parete”. Siamo in presenza di un dispositivo immersivo che per alcuni versi richiama gli schermi IMAX diffusi nei musei della scienza e di storia naturale⁴⁵¹: pur non essendo del tutto assimilabile a essi, caratterizzati da un enorme schermo ricurvo e da immagini per lo più tridimensionali, la saletta rappresenta nondimeno uno tra i punti dell'esposizione che più esplicitamente mirano ad *avvolgere* il visitatore, a coinvolgerlo a livello corporeo facendolo sentire quasi co-presente allo svolgersi della scena rappresentata e partecipe, se non degli eventi così come si sono realmente svolti, della tensione emotiva ad essi sottesa. Ancora più esplicitamente, il racconto dei vari personaggi è rivolto, anche attraverso la messa in atto di specifiche forme di interpellazione⁴⁵², direttamente agli spettatori, ricreando

⁴⁵⁰ Sulla dimensione sonora nel cinema e nell'audiovisivo, si rimanda almeno al fondamentale MICHEL CHION, *L'Audiovision*, Paris, Nathan, 1994, trad. it. *L'audiovisione: suono e immagine nel cinema*, Torino, Lindau, 1997.

⁴⁵¹ Si veda in proposito GRIFFITHS, *Shivers Down Your Spine*, cit., pp. 219-231.

⁴⁵² L'interpellazione è nel linguaggio cinematografico un caso di “enunciazione enunciata”, in cui «le coordinate che situano un film a partire dalla sua enunciazione non solo si inscrivono in esso, ma vi diventano anche dei segni espliciti e portanti; in particolare la destinazione si manifesta nel gesto di

una situazione dialogale in cui il testimone oculare si incarica di farsi direttamente portatore del ricordo dell'evento. Il visitatore è chiamato a ricoprire il ruolo di *destinatario* della testimonianza, in una sorta di *mise en abyme* del processo di trasmissione della memoria compiuto dal museo stesso. Abbiamo qui dunque un duplice passaggio: dalla storia alla memoria, e dalla ricostruzione dei fatti attraverso i reperti materiali all'evocazione attraverso la messa in scena filmica dei sentimenti dei singoli individui.

Tali dinamiche non sono limitate alla saletta di visione, ma costituiscono una delle strategie portanti dell'intero allestimento dell'In Flanders Fields Museum. Lungo l'esposizione il visitatore incontra, a diverse riprese, proiezioni a grandezza naturale di personaggi in costume che raccontano la loro esperienza in relazione alla guerra [fig. 8]. Si tratta di soldati dei diversi eserciti, di civili, di un prete, che si esprimono ciascuno nella propria lingua madre restituendo una pluralità di punti di vista sugli eventi bellici⁴⁵³, e contribuendo così a una frantumazione della narrativa che evita di fornire una prospettiva univoca e granitica (pur cadendo a ben vedere in alcune ingenuità e stereotipizzazioni)⁴⁵⁴. I testimoni, guardando il visitatore dritto negli occhi, lo *interpellano*, lo chiamano in causa in prima persona, «affermando di

rivolgersi a qualcuno, e il qualcuno cui ci si rivolge si fa meta avvertibile». FRANCESCO CASSETTI, *Dentro lo sguardo. Il film e il suo spettatore*, Milano, Bompiani, 1986, p. 32.

⁴⁵³ Gli *script* dei video sono basati su fonti dirette (lettere e testimonianze scritte) o indirette, come nel caso del racconto (tratto da informazioni date dai familiari e discendenti) di Willi Siebert, soldato tedesco che partecipò all'attacco con i gas il 22 aprile 1915. La sua testimonianza, di cui riportiamo alcuni stralci nella versione inglese, narra l'evento storico da un punto di vista strettamente personale, con particolare enfasi sulle sensazioni ed emozioni provate dal militare, che trasmettono un senso di sgomento e orrore di fronte alla pervasività della morte: «[...] Chemical weapons seem to be the most suitable, since gas can easily overcome fortifications on the ground thereby robbing the defender of the protection of the earth. [...] The main reason for choosing chlorine is that in Germany large amounts of it are available in liquid form and its great volatility is an important military characteristic - there are no long-lasting after effects in the affected area. The infantry can therefore follow on the heels of the gas cloud. General von Falkenhayn fully supports my plan. According to him there are no objections on the grounds of international law. In a while it had cleared and we walked past the empty gas bottles. What we saw was total death. Nothing moved. Nothing was alive. All of the animals had come out of their holes to die. Dead rabbits, rats and mice were everywhere. The smell of the gas was still in the air. It hung on the few bushes which were left. When we got to the French lines the trenches were empty, but in a half mile the bodies of French soldiers were everywhere. It was unbelievable. Then we saw there were some English. We could see where men had clawed at their faces and throats, desperately trying to get breath. Some had shot themselves. The horses, still in the stables, were dead. Cows, chickens, everything, all were dead./Everything, even the insects were dead». Cfr. IN FLANDERS FIELDS MUSEUM, *Museum Guide*, cit., p. 46. Lo *script* di questo video testimoniale, ci è stato fornito, insieme ad altri, dai curatori dell'In Flanders Fields Museum. L'immagine di Siebert è visibile in fig. 8.

⁴⁵⁴ Cfr. ARNOLD-DE SIMINE, *Mediating Memory in the Museum*, cit., p. 47.

riconoscerlo e chiedendogli di riconoscersi quale proprio interlocutore immediato»⁴⁵⁵. Il confronto è ineludibile, la presenza e l'attenzione dello spettatore diventano componenti fondamentali per l'instaurarsi di una situazione dialogale che possa consentire la trasmissione della testimonianza.

Questo tipo di soluzione espositiva si muove su un confine labile tra adesione alla realtà dei fatti e ricostruzione finzionale, pur supportata da evidenze materiali e dall'*auctoritas* scientifica dell'istituzione. Le uniformi e i costumi indossati dagli attori sono abiti d'epoca, l'assenza di sfondi ricostruiti evita effetti posticci, i monologhi recitati dagli interpreti sono scritti a partire dalle esatte parole di personaggi realmente esistiti, conservate negli archivi e nel centro di documentazione del museo. Inoltre le proiezioni delle diverse figure sono sempre posizionate in corrispondenza di vetrine che contengono oggetti appartenuti al personaggio rappresentato (accessori delle uniformi, armi, diari, ...), vincolandolo dunque a una serie di testimonianze materiali autentiche e *tangibili* (per quanto *sottratte al tatto* poiché collocate dietro il vetro). La relazione che si instaura tra oggetti e proiezioni rimane tuttavia, per molti versi, ambigua: se i primi forniscono, in linea con una consolidata tradizione museale, reperti concreti della storia, sono le seconde ad attirare con più forza su di sé l'attenzione dei visitatori, non solo per la dimensione, ma anche in virtù del fatto che li interpellano direttamente con la voce e con lo sguardo. La stessa dinamica si instaura nella saletta di proiezione dove, nella parete nera al di sotto dello schermo (che è inclinata come la parte superiore di quest'ultimo), sono incastonati in vetrine luminose reperti della battaglia, che assumono la funzione fortemente simbolica di evocare la devastante sconfitta ma restano irrimediabilmente in secondo piano rispetto allo scorrere delle immagini in movimento. Pur se nel resto del museo sono esposti molti oggetti che si incaricano, senza necessità di alcun complemento audiovisivo (semmai dei classici cartelli e pannelli esplicativi), di farsi portatori della narrazione museale, nelle "vetrine dei testimoni" e nella saletta di proiezione il rapporto tra oggetti e immagini in movimento sembra diventare più ambiguo. Basti osservare come, curiosamente, piuttosto che dover rivendicare la validità del discorso condotto attraverso il racconto audiovisivo degli eventi, il museo senta la necessità di riaffermare l'efficacia della

⁴⁵⁵ CASETTI, *Dentro lo sguardo*, cit., p. 26.

narrazione condotta per tramite degli oggetti: «it is important to remember that a picture, a drawing, a letter, a diary, a book or an object are also witnesses to the war and they are *just as important as* the stylised recordings you watch and hear in helping you to understand the various histories of the war»⁴⁵⁶. Si tratta di una considerazione emblematica del livello di accettazione del ruolo dell'audiovisivo nella museologia contemporanea, che appare in molti casi pienamente legittimato a farsi portatore di un discorso storico percepito come non meno autentico di quello veicolato da oggetti e testimonianze materiali – con uno spostamento ancora più significativo in questo caso, in cui non sono utilizzati film d'archivio ma ricostruzioni recitate.

Questo tipo di soluzione – l'immagine di un testimone che racconta la propria esperienza guardando direttamente il visitatore – è diventata quasi una sorta di luogo comune negli allestimenti museali contemporanei. Tra i tanti musei a ricorrervi vi è l'International Slavery Museum di Liverpool, dedicato alla storia della schiavitù e alle sue manifestazioni contemporanee. Qui ricostruzioni dei racconti di testimoni sono disseminate lungo tutto il percorso, oltre che in una piccola saletta in cui sono posizionati quattro schermi: sul primo è rappresentata un'attrice a grandezza più o meno naturale che impersona una schiava africana dei Caraibi: mentre quest'ultima narra la sua esperienza nelle piantagioni americane, gli altri schermi mostrano la messa in scena delle vicende raccontate⁴⁵⁷. Al Centro Cultural CajaGRANADA Memoria de Andalucía di Granada⁴⁵⁸, il dispositivo è utilizzato in modo più leggero e

⁴⁵⁶ Cfr. IN FLANDERS FIELDS MUSEUM, *Educational Package*, 2012, p. 20; enfasi mia. Il fatto che l'immagine in movimento tenda a prendere il sopravvento sugli oggetti nella percezione dei visitatori è riscontrabile in diverse tipologie di musei. Ad esempio, uno studio sulle British Galleries al Victoria & Albert Museum di Londra, in cui viene fatto ampio ricorso a risorse audiovisive (nella forma di brevi filmati visibili in piccoli schermi accanto agli oggetti), ha rivelato che i visitatori spesso guardano i film ancor prima di osservare l'oggetto, cui danno poi semplicemente uno sguardo veloce. Cfr. CHRISTIAN HEATH, DIRK VOM LEHN, *Misconstructing Interactivity*, in MORNA HINTONS (a cura di), *Interactive Learning in Museums of Art and Design*, London, Victoria and Albert Museum, 17-18 maggio 2000, paper disponibile online all'indirizzo: http://media.vam.ac.uk/media/documents/legacy_documents/file_upload/5763_file.pdf. Sulle British Galleries e sull'utilizzo che in esse viene fatto della componente audiovisiva si veda CHRISTOPHER WILK, NICK HUMPHREY, *Creating the British Galleries at the V&A: A Study in Museology*, London, Victoria & Albert Museum, 2004.

⁴⁵⁷ Per una più approfondita discussione delle soluzioni di allestimento di questo museo, cfr. ARNOLD-DE SIMINE, *Mediating Memory in the Museum*, cit., pp. 89-113.

⁴⁵⁸ Per una presentazione generale del museo si veda ELOISA DEL ALISAL, *El museo de la memoria de Andalucía. Obra social de CajaGranada*, in *ICOM España, 7º Encuentro Internacional Actualidad en Museografía*, Madrid 1-3 dicembre 2011, Actas, pp. 221-238.

ludico. Le installazioni *Protagonistas de la Historia*, disposte lungo il percorso museale, sono composte da proiezioni a figura intera di personaggi di diverse epoche storiche, i quali raccontano le proprie esperienze di vita guardando in macchina (e dunque, di nuovo, interpellando direttamente lo spettatore). Il racconto ha tuttavia un carattere fortemente ironico, e gli sfondi sono realizzati con una grafica, diversa per ciascuno dei personaggi, che ricorre a motivi decorativi d'epoca rielaborati in chiave fantasiosa, dando all'insieme un carattere accattivante e giocoso.

Nelle diverse forme con cui si manifestano, le testimonianze audiovisive *mettono in scena*, quasi mimandolo, quell'atto testimoniale che ha assunto negli ultimi decenni un ruolo cruciale nelle dinamiche (e nelle *politiche*) di trasmissione della memoria, non solo nel quadro delle istituzioni museali, e che come già accennato trova emblematica espressione nei racconti e più nello specifico nelle videotestimonianze dei sopravvissuti all'Olocausto⁴⁵⁹. La raccolta su vari supporti (tra cui quello audiovisivo è nettamente privilegiato) delle narrazioni individuali connesse a eventi storici (per lo più traumatici) del passato recente è infatti diventata una procedura consueta e diffusa in seno a istituzioni a vario titolo deputate alla conservazione della memoria (archivi, fondazioni, ecc.), e ha trovato espressione anche nel quadro delle esposizioni museali, come – non a caso – quella dell'US Holocaust Memorial Museum di Washington, sede di uno tra i più importanti archivi di videotestimonianze sullo sterminio nazista⁴⁶⁰. Ma cosa accade nei musei che abbiamo citato e, in particolare, all'In Flanders Fields Museum? I testimoni che raccontano le vicende della guerra sono dichiaratamente *finzionali*, sono attori che impersonano uomini e donne che hanno realmente vissuto gli eventi, in una

⁴⁵⁹ Sulla centralità della testimonianza nella società contemporanea, si vedano almeno ANNETTE WIERVIORKA, *L'Ère du témoin*, Paris, Plon, 1998, trad. it, *L'era del testimone*, Milano, Raffaello Cortina, 1999; MARIANNE HIRSCH, *The Generation of Postmemory: Writing and Visual Culture After the Holocaust*, New York, Columbia University Press, 2012. Hirsch ha proposto il fondamentale concetto di "postmemoria", che designa il ricordo indiretto dell'Olocausto proprio di quella seconda generazione che non ha vissuto in prima persona gli eventi ma che ne serba il ricordo grazie alla mediazione delle immagini e dei racconti dei testimoni diretti. Su questi temi, si rimanda inoltre al capitolo *Testimonianza e trauma. Tramandare l'esperienza della sofferenza*, del volume di CATI, *Immagini della memoria*, cit., pp. 93-142.

⁴⁶⁰ Si veda in proposito il saggio di NOAH SHENKER, *Embodied Memory: The Institutional Mediation of Survivor Testimony in the United States Holocaust Memorial Museum*, in BHASKAR SARKAR, JANET WALKER (a cura di), *Documentary Testimonies: Global Archives of Suffering*, New York-London, Routledge, 2009, pp. 35-58. Shenker si sofferma sui criteri di selezione e sulle modalità di inclusione delle videotestimonianze nell'esposizione permanente dell'United States Holocaust Memorial Museum, oltre che sulla struttura retorica ad esse sottesa.

commistione di fedeltà a documenti storici e rielaborazione. Tuttavia la loro narrazione è accostata senza la percezione di alcuna frattura o incongruenza a quella condotta attraverso gli oggetti che conservano invece una *traccia* concreta della storia. Con ogni evidenza, non siamo in presenza di un'ingannevole "malafede" da parte dell'istituzione, che pure non rinuncia a rivendicare di trasmettere la storia *autentica* del conflitto bellico. Piuttosto, l'autenticità si colloca ad altri livelli, tra cui non vi è solo la veridicità delle fonti documentarie su cui è basata la costruzione dei personaggi. L'"autenticità" è infatti qui innanzitutto frutto di una serie di strategie discorsive: la prima persona, l'interpellazione diretta dello spettatore, l'uso di deittici, che istituiscono una precisa posizione per un *io* e un *tu* e nello stesso tempo designano un *qui e adesso* condiviso tra colui che parla e il suo destinatario. A quest'ultimo livello si colloca una delle prerogative di questo tipo di narrazione rispetto a quella testimoniale in senso stretto: se infatti la seconda si coniuga al tempo passato, istituendo un *là* (spaziale e temporale) in rapporto al *qui*⁴⁶¹, il racconto dei personaggi dell'In Flanders Field Museum avviene a ridosso degli eventi, se non nel cuore del loro stesso svolgersi. In questo senso esso si avvicina per alcuni versi alle rievocazioni storiche di tipo teatrale, un'altra delle strategie tradizionalmente utilizzate dai musei per rimettere in scena, e rendere per così dire "vivi" e "presenti" gli eventi del passato⁴⁶². Tuttavia a rimanere cruciale è in questo caso la declinazione di tale rievocazione del passato in chiave *testimoniale*⁴⁶³, che istituisce rapporto di compresenza e di comunicazione diretta con il destinatario. Per riprendere una riflessione di Patrizia Violi, la testimonianza si colloca su uno sfondo più vasto rispetto a quello di un tipo di discorso a esso in parte sovrapponibile, quello autobiografico, poiché riguarda un livello sovra individuale e collettivo:

⁴⁶¹ Cfr. CATI, *Immagini della memoria*, cit., p. 100, che fa a sua volta riferimento a RICŒUR, *La memoria, la storia, l'oblio*, cit.

⁴⁶² In proposito si veda il recente volume di CATALDO, *Dal museum theatre al digital storytelling*, cit. Sul teatro interattivo nei musei, cfr. anche SUSAN EVANS, *Personal Beliefs and National Stories: Theater in Museums as a Tool for Exploring Historical Memory*, "Curator", vol. 56, n. 2 (2013), pp. 189-197.

⁴⁶³ In tale annullamento della distanza temporale tra l'evento e il suo racconto può essere letta un'altra marca discorsiva di veridicità, che si suppone meno incrinata dall'intrinseca "inaffidabilità" di un ricordo che interviene a distanza di tempo. Cfr. RICŒUR, *La memoria, la storia, l'oblio*, cit.

nella testimonianza il narratore iscrive la propria narrazione singolare all'interno di una storia più ampia e generale, un attante collettivo di cui, in qualche misura, diviene portavoce. [...] Il racconto della propria singolarità si fa allora cifra di una più ampia generalità, e la “verità” della testimonianza non dipende più dal carattere esplicitamente autobiografico invece che finzionale e romanzesco⁴⁶⁴.

In questo senso, non è più così rilevante sapere se la singola storia si pone su un piano di realtà o di fantasia, così come discernere quali siano gli elementi autentici e quali invece frutto di ricostruzione più arbitraria da parte dell'istituzione. Infatti, ribadisce più oltre Violi,

i due piani possono assai facilmente intrecciarsi o confondersi senza che gli effetti di verità complessivi del testo ne siano modificati in profondità. Ciò che è tragicamente reale è la verità traumatica della storia comune, lo sfondo che dà senso e esperienza alla narrazione dei singoli⁴⁶⁵.

Questa commistione tra autenticità e finzione non fa dunque che rendere più esplicita l'ambiguità che caratterizza ogni racconto testimoniale. Un'ambiguità che in questo caso le modalità espositive accentuano ulteriormente, andando a declinare in modo del tutto peculiare quello che potremmo definire lo statuto di *presenza* delle immagini in movimento, e dunque dei personaggi che rappresentano. Anticipando le riflessioni che svilupperemo in seguito, riteniamo che le modalità di presentazione delle immagini conferiscano alle figure dei testimoni un carattere letteralmente *spettrale*, in grado di restituire l'idea di un riaffiorare *del* e *dal* passato che rimane ambiguamente in bilico tra presenza e assenza. Come abbiamo detto, infatti, le figure dei testimoni sono proiettate, a eccezione di quelli nella saletta cinematografica, sulle vetrine disseminate lungo l'allestimento, a grandezza pressoché naturale. I visi sono pallidi, i colori degli abiti desaturati, i corpi sembrano riemergere dall'ombra, inconsistenti. Una serie di giochi di luce, con i riflessi delle vetrate gotiche dell'edificio che si rifrangono sulle figure dei personaggi, ne accentua la trasparenza e l'immaterialità [fig. 9]. L'immagine proiettata si iscrive su uno dei più classici

⁴⁶⁴ VIOLI, *Narrazioni del sé*, cit., p. 2.

⁴⁶⁵ Ivi, p. 15.

mezzi di esposizione museale, la vetrina, andando ad accentuarne quella dimensione in bilico tra attrazione (dello sguardo) e irrimediabile allontanamento (del corpo) da ciò che custodisce. La vetrina chiama in causa la corporeità del visitatore nell'istante stesso in cui gli interdice il tatto, accentuando e facendogli percepire quasi direttamente il senso di evanescenza già inscritto nell'immagine filmica. I personaggi assumono dunque l'aria di spettri⁴⁶⁶ in bilico tra due mondi, che si offrono e insieme si sottraggono, che spaventano e respingono e al contempo *attraggono* irresistibilmente. È evidente pertanto che il racconto dei testimoni non persegue una finalità meramente informativa: non solo esso mira a comunicare, più che l'oggettività degli eventi, il *vissuto* degli individui durante la guerra, ma istituisce anche con il fruitore una relazione che si gioca sostanzialmente su un piano sensoriale ed emozionale, suggestivo e patemico.

2.2. Museo Diffuso della Resistenza

Un altro museo che si incarica di tramandare la memoria di un periodo storico attraverso il racconto di chi l'ha vissuto è il Museo Diffuso della Resistenza, della Deportazione, della Guerra, dei Diritti e della Libertà di Torino. L'allestimento permanente, *Torino 1938-1948. Dalle leggi razziali alla Costituzione*, realizzato dallo studio N03!, rievoca la vita quotidiana durante la guerra, l'occupazione tedesca, la Resistenza e il ritorno alla democrazia, attraverso un *display* interamente costituito di dispositivi audiovisivi multimediali e interattivi⁴⁶⁷. Le cinque sezioni dell'esposizione (*Vivere il quotidiano*, *Vivere sotto le bombe*, *Vivere sotto il regime*, *Vivere sotto l'occupazione* e *Vivere Liberi*), collocate in altrettante stanze del Palazzo dei Quartieri militari di Torino, rappresentano i capolinea dell'immaginario tragitto di una "metropolitana della memoria": in corrispondenza di ciascuno di essi, schermi a specchio mostrano i volti di altrettanti testimoni [fig. 10], mentre immagini di repertorio sono visibili in videoproiezioni di grande formato [fig. 11]. Queste ultime propongono un breve documentario realizzato con un montaggio di materiali filmici

⁴⁶⁶ Cfr. anche ARNOLD-DE SIMINE, *Mediating Memory in the Museum*, cit., pp. 192-193.

⁴⁶⁷ Nel museo sono utilizzati solo due oggetti "autentici": una macchina a pedale che serviva per la stampa clandestina di materiale propagandistico e una delle sedie usate per le esecuzioni capitali al poligono del Martinetto. Cfr. la presentazione dell'allestimento sul sito web del museo: <http://www.museodiffusotorino.it/AllestimentoPermanente>.

d'archivio tratti da cinegiornali, ma anche da film di finzione, che evocano – coerentemente con il tema di ciascuna sezione – gli eventi chiave del periodo, ma soprattutto il clima e l'immaginario che lo permeavano. Le proiezioni trovano la loro collocazione nelle intercapedini dell'edificio storico, inscrivendosi letteralmente nello spazio architettonico e assecondandone la struttura, ma al contempo riscrivendone i contorni: quasi (a eccezione di pochi faretto) le uniche fonti di luce in uno spazio avvolto nella penombra, esse vi aprono come delle finestre dietro le quali sfilano le immagini del passato. Sugli schermi più piccoli, posizionati dietro specchi semitrasparenti, come abbiamo detto vi sono invece coppie di primi piani dei volti dei testimoni, ripresi frontalmente. Si tratta di interviste realizzate agli anziani che hanno vissuto in prima persona gli eventi, i quali raccontano le loro storie ai visitatori. L'audio non è diffuso nelle sale, ma i fruitori lo sentono attraverso delle cuffie indossate all'inizio del percorso. In questo caso, a differenza che nell'*In Flanders Fields Museum* o nell'*International Slavery Museum*, gli eventi del passato non sono messi in scena ma narrati da chi ne ha fatto esperienza diretta.

Come ricorda Alice Cati, tra gli elementi più comuni nel genere della videotestimonianza vi è la rappresentazione ritrattistica nella forma della cosiddetta “talking head”, soluzione formale ricorrente nel cinema documentario, che prevede un'inquadratura in primo piano del soggetto che parla rivolto alla macchina da presa⁴⁶⁸. Il *volto del testimone* guadagna dunque una centralità che manca ad esempio nelle vetrine dell'*In Flanders Fields Museum*, dove la ripresa a figura quasi intera degli attori consente di mostrare i dettagli dell'abbigliamento e degli accessori, veri e propri reperti d'epoca che costituiscono peraltro la componente materialmente “autentica” della rappresentazione. Al Museo Diffuso, ancora prima e insieme al racconto verbale, l'attenzione è al contrario interamente concentrata sul volto dei testimoni, che diventano un territorio da esplorare in tutte le sue pieghe. Un territorio che si presenta di nuovo in bilico tra una concretezza quasi tangibile e una dimensione spettrale, se è vero che, come ha osservato Gilles Deleuze, il primo piano, in quanto permette di rompere con la tripla funzione del volto (socializzante, individualizzante, comunicativa), gli conferisce un carattere eminentemente

⁴⁶⁸ Cfr. CATI, *Immagini della memoria*, cit., pp. 229-230.

fantasmatico⁴⁶⁹. In altre parole, i visi dei testimoni mostrati nell'atto di raccontare manifestano al contempo un legame vivente con il passato, di cui conservano e trasmettono la memoria diretta, e una sua rarefatta emanazione: all'autenticità di un vissuto che si incardina sull'esattezza del dato storico, a sua volta ribadito dalle videoproiezioni dei materiali documentari, si intreccia inscindibilmente, facendogli da contrappunto, una componente più evanescente ed evocativa.

Se dunque è il volto a essere letteralmente *esposto* sulle pareti dello spazio museale, esso costituisce quasi una ripresa in forma audiovisiva dei ritratti pittorici ospitati nei più tradizionali musei e pinacoteche. In uno studio sul Rinascimento italiano, John Shearman ha mostrato come alcuni dipinti e sculture venissero realizzati presupponendo esplicitamente la presenza di uno spettatore, non solo per decifrarne pienamente il senso, ma anche per completarne la struttura narrativa e l'equilibrio compositivo, in un'ideale continuità dello spazio del quadro con quello reale⁴⁷⁰. Proprio il ritratto costituiva in questo senso, secondo Shearman, un genere privilegiato, in cui sovente i pittori cercavano di dare corpo a un rapporto comunicativo con lo spettatore⁴⁷¹. Inoltre, com'è noto, alla ritrattistica era

⁴⁶⁹ Cfr. GILLES DELEUZE, *L'image-mouvement. Cinéma 1*, Paris, Éditions de Minuit, 1983, trad. it. *L'immagine-movimento*, Milano, Ubulibri, 1984. Sul volto e sul primo piano nel film si sono soffermati molti tra i più noti teorici del cinema. Basti qui ricordare la concezione del primo piano come "microcosmo significante" in BÉLA BALÁZS (*Der sichtbare Mensch: oder, Die Kultur des Films*, Wien-Leipzig, Deutsch-Österreichischer Verlag, 1924, trad. it. *L'uomo visibile*, a cura di Leonardo Quaresima, Torino, Lindau, 2008), o come "anima del cinema" in JEAN EPSTEIN (*Bonjour cinéma*, Paris, La Sirène, 1921), o ancora le più recenti riflessioni di JACQUES AUMONT (*Du visage au cinéma*, Paris, Éditions de l'Étoile, 1992) e MARY ANN DOANE, *The Close Up: Scale and Detail in the Cinema*, "differences: A Journal of Feminist Cultural Studies", vol. 14, n. 3 (2003), pp. 89-111.

⁴⁷⁰ Cfr. JOHN SHEARMAN, *Only Connect...: Art and the Spectator in the Italian Renaissance*, Washington, D. C.-Princeton, The National Gallery of Art-Princeton University Press, 1992, trad. it. *Arte e spettatore nel Rinascimento italiano: Only connect...*, Milano, Jaca book, 1995. Lo studio delle relazioni tra spettatore e immagini è al centro dei cosiddetti *visual studies*, sviluppatisi a partire dalla fine degli anni Ottanta. Della ricca bibliografia in materia, menzioniamo almeno: DAVID FREEDBERG, *The Power of Images. Studies in the History and Theory of Response*, Chicago, The University of Chicago Press, 1989, trad. it. *Il potere delle immagini. Il mondo delle figure: reazioni e emozioni del pubblico*, Torino, Einaudi, 2009; WILLIAM J.T. MITCHELL, *What Is Visual Culture?*, in IRVING LAVIN (a cura di), *Meaning in the Visual Arts: Views from the Outside: A Centennial Commemoration of Erwin Panofsky (1892-1968)*, Princeton, Princeton Institute for Advanced Study, 1995, pp. 207-217; ID., *Picture Theory. Essays on Verbal and Visual Representation*, Chicago, University of Chicago Press, 1995, trad. it. parziale *Pictorial turn. Saggi di cultura visuale*, Palermo, Due Puntini edizioni, 2009; *Visual Culture Questionnaire*, "October", n. 77 (1996), pp. 25-70; NICHOLAS MIRZOEFF, *An Introduction to Visual Culture*, London-New York, Routledge, 1999, trad. it. *Introduzione alla cultura visuale*, Roma, Meltemi, 2002; MICHELE DI MONTE, TONINO GRIFFERO (a cura di), *Potere delle immagini?*, Milano-Udine, Mimesis, 2009.

⁴⁷¹ Si veda in particolare il capitolo terzo, *Ritratti e poeti*, in SHEARMAN, *Arte e spettatore nel Rinascimento italiano*, cit., pp. 108-148.

riconosciuta (anzi, esplicitamente affidata come funzione primaria) la capacità di conservare il ricordo del defunto, attribuendogli l'immortalità. Nello stesso tempo, un *topos* poetico ricorrente fin dall'antichità, e ritornato in voga nel periodo rinascimentale, rivelava una profonda ambivalenza tra l'attribuzione al ritratto della capacità di far quasi letteralmente *vivere* le opere e – al contrario – della fatale impossibilità di instillare ai soggetti rappresentati il “soffio vitale”. Un'ambiguità che, ricorda Shearman, era al centro di una vera e propria disputa tra pittori e poeti, e che i primi seppero risolvere in favore della prima ipotesi (quella della vitalità del ritratto) attraverso la creazione di una «relazione transitiva fra ritrattata e spettatore, e la rappresentazione della reazione dell'una alla presenza (forse all'ingresso) dell'altro»⁴⁷². In altre parole, attraverso una serie di espedienti che comprendevano l'individualizzazione dei tratti del personaggio e al contempo del punto di vista, i pittori istituivano un rapporto diretto e in un certo senso reversibile tra osservatore e osservato, creando nello spettatore un'attitudine più coinvolta nei confronti del soggetto.

Alcune delle osservazioni proposte da Shearman si rivelano, pur nella consapevolezza della radicale diversità del contesto, estremamente calzanti per una più attenta lettura dei volti dei testimoni mostrati negli allestimenti che stiamo considerando. Potremmo infatti dire che a renderli davvero “vivi” non è solo la dimensione del movimento (aspetto di cui, come abbiamo visto, fin dai primi decenni del Novecento il cinema è stato considerato portatore all'interno del museo), ma più a fondo il fatto che essi siano in grado di interpellare direttamente il visitatore e instaurare con lui una relazione. Il volto dei testimoni – nelle sue molteplici ascendenze cinematografiche, pittoriche e persino poetiche – si configura dunque al contempo come traccia dell'irriducibile singolarità dell'individuo⁴⁷³ e interfaccia, luogo di apertura all'altro. Ed è proprio questa *transitività*, per dirla con Shearman, a determinare l'instaurarsi di quella *situazione dialogale* che Cati individua come il secondo tratto caratteristico della videotestimonianza⁴⁷⁴, e che trova nell'allestimento museale torinese una forma del tutto particolare e densa di implicazioni. Gli anziani

⁴⁷² Ivi, p. 123. L'uso del genere femminile nella citazione è dovuto al fatto che in questo passo Shearman sta parlando della *Mona Lisa* di Leonardo.

⁴⁷³ Aspetto su cui insiste anche Shearman nel capitolo già menzionato.

⁴⁷⁴ Cfr. CATI, *Immagini della memoria*, cit., pp. 231-233.

testimoni non guardano direttamente in macchina, ma leggermente di lato, dove si trova l'interlocutore che rimane nel fuori campo, come nella classica intervista. Siamo in presenza di una configurazione formale in apparenza solo lievemente diversa da quella dell'In Flanders Fields Museum, dove l'interpellazione al visitatore è diretta e deliberata, poiché gli attori guardano direttamente in macchina, verso di lui. Se qui si ha invece uno scollamento, per quanto minimo, tra la direzione dello sguardo e la posizione dello spettatore, idealmente collocato frontalmente allo schermo, una serie di strategie istituisce una reciprocità ancora più profonda, e per alcuni versi ambigua, tra chi parla e chi ascolta. La relazione tra testimoni e ascoltatori si colloca in un *qui e ora* che si oppone all'*allora* degli eventi, ma di nuovo la figura del testimone sembra avere una collocazione incerta tra passato e presente. In questo senso vale la pena riprendere la riflessione di Cati che, rifacendosi a Jacques Derrida, sottolinea la dimensione spettrale dello sguardo fuori campo, che chi lo osserva cerca di incrociare senza mai veramente riuscirci. Secondo Derrida tale sguardo ci sorveglia e al contempo veglia su di noi senza possibile reciprocità, richiamando il tema dell'eredità, della trasmissione di una memoria che diventa legge. Come scrive Cati,

il concetto di spettro si intreccia saldamente a quello di *emanazione*, che in questa sede possiamo intendere in un triplice senso: l'emanazione del referente in termini barthesiani, l'emanazione di un'immagine per mezzo di un dispositivo di proiezione filmica e, infine, l'emanazione così come la spiega Eva Hoffmann quando descrive il flusso delle parole dei sopravvissuti dentro il "chaos of emotion", il groviglio emozionale generato dai traumi, che altera e compromette la discorsivizzazione coerente dei ricordi⁴⁷⁵.

Ciascuno di questi aspetti comporta, continua Cati,

una sintonizzazione emozionale tra testimone e ascoltatore [...]. In altre parole, la sua interpellazione avviene a livello cognitivo, empatico e affettivo, a prescindere dal raccordo diretto sullo sguardo. Non può infatti esistere né simmetria né reciprocità tra

⁴⁷⁵ Ivi, p. 232.

sogetto della testimonianza e ascoltatore, perché il secondo deve saper riconoscere la pura alterità del testimone⁴⁷⁶.

Le soluzioni espositive adottate da N03! non fanno che rendere ancora più pertinente questa lettura. I testimoni appaiono infatti su schermi riflettenti, che non solo ne rendono incerta la consistenza e la matericità, ma li inscrivono in un duplice gioco di rispecchiamenti. Da un lato vi si riflettono le immagini proiettate nel resto della sala: le parole dei testimoni si ancorano alle immagini della storia, come se queste ultime intervenissero a dare un corpo (anch'esso irrimediabilmente spettrale ed evanescente) ai loro racconti, mentre nelle rughe che solcano i volti si intravedono quasi letteralmente il tempo e gli eventi storici che le hanno scavate. Dall'altro lato sono i corpi e i volti dei visitatori a sovrapporsi a quelli dei testimoni, inscrivendo sulla superficie stessa dell'esposizione il loro vicendevole cercarsi. In un certo senso, l'immagine riflessa ripristina il controcampo che rimaneva escluso dall'immagine filmica: esso non è più occupato dall'intervistatore, ma dallo spettatore stesso, che va a sostituirvisi e viene esplicitamente «investito del ruolo di destinatario ultimo della memoria tramandata»⁴⁷⁷. Per di più è il fruitore stesso che attiva il racconto: i volti rimangono muti e immobili fino al suo approssimarsi, e solo quando egli è di fronte a essi, in una posizione di ascolto, cominciano a parlare⁴⁷⁸. Una volta istituito il contatto, il gioco di riflessi rilancia e intensifica la percezione di una relazione inevitabilmente asimmetrica, che comporta, più che un'identificazione totale, una sensazione in un certo senso straniante che di nuovo agisce sul coinvolgimento emotivo del visitatore, chiamato a mettere in gioco se stesso nell'entrare in contatto con il passato.

Il meccanismo di rispecchiamento diventa ancora più evidente e scoperto nella sezione *Vivere la Costituzione*. Qui, di fronte a sgabelli su cui i visitatori sono invitati a sedersi, sono posti degli specchi a parete sui quali sono proiettate le immagini di attori che recitano brani letterari o pensieri a commento di passi della Costituzione italiana. Questi ultimi non sono dunque presentati come astratti principi scritti su un

⁴⁷⁶ Ivi, p. 233.

⁴⁷⁷ Ivi, p. 231.

⁴⁷⁸ Effetto reso possibile dal fatto che le cuffie attraverso cui i visitatori sentono l'audio sono dotate di sensori che azionano i dispositivi.

foglio di carta, ma si fanno vivi e concreti, incarnati nell'esperienza quotidiana, aprendo di nuovo la rappresentazione museale al vissuto delle persone comuni. I personaggi sono qui a figura intera, con abiti e acconciature d'epoca, e guardano dritto verso lo spettatore: una differenza di strategie di presentazione che marca la differenza di statuto del racconto testimoniale rispetto a quello delle altre sale (qui esso è infatti deliberatamente messo in scena, per quanto ancorato a basi storicamente fondate), in una curiosa risonanza con gli attori dell'In Flanders Fields Museum. Anche in questo caso, e in modo ancora più esplicito, il visitatore è chiamato in causa in prima persona, messo nella condizione di vedere la propria immagine sovrapposta a quella dei testimoni, e metaforicamente a osservare le risonanze del loro discorso sulla propria interiorità. Una consegna esplicita a riflettere, che dovrà tradursi, nella sala conclusiva dell'allestimento, in un commento da scrivere su dei *post-it* poi appesi alla parete, come a lasciare una traccia concreta, scritta (e decisamente *low-tech* se paragonata al resto dell'esposizione), di un percorso che si è giocato fino ad allora su un registro per molti aspetti più vicino a quello dell'oralità.

Anche nel caso del Museo Diffuso la testimonianza del passato si lega inescindibilmente, per quanto con strategie in gran parte peculiari rispetto a quelle dei musei descritti in precedenza, a una dimensione spettrale⁴⁷⁹, che rende ambiguo l'assunto per cui l'immagine in movimento interverrebbe a introdurre la *vita* nel museo. Piuttosto, essa sembra portarne allo scoperto le contraddizioni: ne asseconda la vocazione a mettere il visitatore in contatto diretto con il passato e con le sue

⁴⁷⁹ Con Aby Warburg, possiamo parlare di *Nachleben*, sopravvivenza, ovvero il riaffiorare dal passato delle immagini, con la loro natura di *fantasmi*, di *revenants*. Un'idea che rompe con modelli di trasmissione lineare e suggerisce una diversa temporalità nella storia delle immagini, fatta di rotture e ritorni, di ripetizioni e differenze, rimozioni e riapparizioni sintomali. Cfr. WARBURG, *Mnemosyne*, cit. Su Aby Warburg si vedano almeno i contributi di GIORGIO AGAMBEN, *Aby Warburg e la scienza senza nome* (1975), "aut-aut", nn. 199-200 (1984), pp. 51-66 e GEORGES DIDI-HUBERMAN, *L'Image Survivante : histoire de l'art et temps des fantomes selon Aby Warburg*, Paris, Éditions de Minuit, 2009, trad. it. *L'immagine insepolta: Aby Warburg, la memoria dei fantasmi e la storia dell'arte*, Torino, Bollati Boringhieri, 2006. Didi-Huberman ha ripreso la riflessione di Warburg, riflettendo a sua volta in più occasioni sulle complesse e stratificate temporalità delle immagini: ricordiamo qui almeno *Phasmes. Essais sur l'apparition*, Paris, Éditions de Minuit, 1998, trad. it. *La conoscenza accidentale: apparizione e sparizione delle immagini*, Torino, Bollati Boringhieri, 2011; ID., *Devant le temps. Histoire de l'art et anachronisme des images*, Paris, Éditions de Minuit, 2000, trad. it. *Storia dell'arte e anacronismo delle immagini*, Torino, Bollati Boringhieri, 2007; ID., *L'Image ouverte : motifs de l'incarnation dans les arts visuels*, Paris, Gallimard, 2007, trad. it. *L'immagine aperta: motivi dell'incarnazione nelle arti visive*, Milano, Bruno Mondadori, 2008.

tracce, ma al contempo contribuisce indirettamente a riaffermare la sua dimensione di luogo in cui si muovo incessantemente i fantasmi di una storia recente.

Inoltre, in relazione al discorso sull'inclusione nello spazio espositivo dei volti dei testimoni nella forma della videotestimonianza, ci sembra importante ribadire come il dispositivo messo in campo al Museo Diffuso contribuisca a riprenderne e rilanciarne alcuni caratteri, instaurando in modo letterale quella relazione di prossimità fisica che nel testo filmico rimane solo accennata. In altre parole, se, come hanno sostenuto Bhaskar Sarkar e Janet Walker, la forma stilistica della "talking head", considerata nei *documentary studies* una soluzione dalla scarsa originalità, è stata di recente ampiamente rivalutata in virtù della ricchezza di implicazioni sul piano etico e politico⁴⁸⁰, il suo utilizzo nel quadro di allestimenti museali si carica di un'ulteriore serie di potenzialità e sfumature tanto nel significato (che viene riscritto dagli oggetti o dagli elementi a cui i video testimoniali vengono affiancati) quanto soprattutto nel rapporto con il visitatore.

Emblematico in questo senso è il cosiddetto *Tree of Testimony*, inaugurato nel 2012 al Los Angeles Museum of the Holocaust. Tale sezione, posta a conclusione dell'esposizione permanente, è stata concepita per permettere ai visitatori di accedere all'imponente mole di videotestimonianze conservate dall'istituzione, integrandole direttamente nell'allestimento. Essa è composta da settanta schermi di diverse dimensioni posti sull'intera superficie di una parete, in una struttura che ricorda un albero stilizzato [fig. 12]. Su ognuno di essi è trasmessa una videotestimonianza, di cui i visitatori possono udire la componente sonora nell'audioguida su iPod che li accompagna per l'intera visita al museo, e a partire dalla quale possono selezionare di volta in volta il numero corrispondente alla persona di cui desiderano ascoltare il racconto. Nel corso di un anno, sui monitor vengono mostrate a rotazione tutte le cinquantunomila interviste video finora in possesso del museo (ma la collezione è in continua espansione). Tali modalità di installazione nello spazio ampliano le risonanze dei singoli testi, articolando in modo più complesso il rapporto tra testimone, intervistatore e spettatore.

⁴⁸⁰ Cfr. SARKAR, WALKER, *Introduction. Moving Testimonies*, in EAD. (a cura di), *Documentary Testimonies*, cit., pp. 1-34 (qui p. 2).

In primo luogo la pluralità di schermi che si affiancano sulla medesima parete, impedendo di isolare uno solo dei volti, permette di cogliere la vastità della tragedia e il numero drammaticamente elevato di persone coinvolte, rimandando implicitamente anche a tutte quelle che non hanno potuto lasciare la loro testimonianza⁴⁸¹. Mentre l'isolamento determinato dalle cuffie crea un rapporto diretto e quasi intimo tra il visitatore e chi sta raccontando la propria storia, lo sguardo dello spettatore è letteralmente costretto a percepire tutti gli altri sguardi che, indirizzati verso un fuori campo di cui lui si trova a fare parte, lo interpellano.

In seconda battuta, la necessità di selezionare in prima persona il brano da ascoltare chiama in causa direttamente la responsabilità di scelta di ciascun visitatore. Egli può orientarsi a partire da una serie di parole chiave in sovrimpressione sullo schermo, costruire dei percorsi lasciandosi guidare dall'empatia suscitata dai volti, oppure affidandosi al caso. Una serie di possibilità che, se da un lato implica la creazione di un rapporto più consapevole con le immagini e con il racconto testimoniale, mettendo in primo piano il ruolo del destinatario nei meccanismi della sua trasmissione, dall'altro porta con sé il rischio di ridursi a uno *zapping* superficiale ed estemporaneo. A rimandarci le immagini dei sopravvissuti all'Olocausto sono allora schermi meno vicini a quelli cinematografici che a *monitor* televisivi (non a caso per realizzare *The Tree of Testimony* il presidente del museo Randi Schoenberg e l'architetto Hagey Belzberg si sono apertamente ispirati a opere come quelle del videoartista Nam June Paik⁴⁸²), o ancora a quella molteplicità di dispositivi portatili che ci circonda costantemente sovraccaricandoci di informazioni visive tanto quanto (o meglio *più che*) verbali. A determinare il tipo di ricezione e la capacità di impatto sul destinatario non sono dunque solo una serie di strategie linguistiche interne ai testi audiovisivi⁴⁸³, ma la spazializzazione del loro supporto e il conseguente posizionamento dello spettatore.

⁴⁸¹ Cfr. AMANDA LEWIS, *L.A. Museum of the Holocaust's Tree of Testimony Tells Survivors' Stories Through Video Art*, "LA Weekly", 23 aprile 2012, <http://www.laweekly.com/publicspectacle/2012/04/23/la-museum-of-the-holocausts-tree-of-testimony-tells-survivors-stories-through-video-art>.

⁴⁸² Cfr. *ibidem*.

⁴⁸³ Un aspetto centrale, analizzato in diversi passi del volume di SARKAR, WALKER (a cura di), *Documentary testimonies*, cit.

2.3. Spettri al museo

Le immagini in movimento dei filmati testimoniali utilizzati negli allestimenti che abbiamo descritto vanno a inscrivere nel quadro di una serie di strategie di significazione museale “classiche” e consolidate (il *display* nelle vetrine, la ricostruzione storica), combinandole e riscrivendole in configurazioni nuove e, per alcuni aspetti, inedite. Nello stesso tempo, tuttavia, queste modalità espositive evocano forme di spettacolo popolare che affondano le radici alla fine del diciottesimo secolo, come la fantasmagoria⁴⁸⁴ o il cosiddetto *Pepper's Ghost*⁴⁸⁵, che inscenavano apparizioni spettrali in grado di atterrire e al contempo divertire un pubblico in cerca di intrattenimento ed emozioni forti⁴⁸⁶.

Significativamente, soluzioni espositive di questo tipo ritornano con una certa frequenza nei musei contemporanei, come nota anche l'autore di un articolo pubblicato sulla rivista “Museum Practice”, dedicato appunto alla rivisitazione nei musei del dispositivo del *Pepper's Ghost*⁴⁸⁷. Quest'ultimo, che prende il nome dal lanterista che lo rese popolare, permetteva, attraverso un gioco di specchi, di proiettare su uno schermo di vetro trasparente collocato sulla scena, l'immagine di una persona reale posta fuori dalla visuale del pubblico. La medesima soluzione viene oggi utilizzata in un numero crescente di allestimenti museali, sostituendo l'attore nascosto con un oggetto immobile o con un proiettore di immagini fisse o in movimento, in modo che l'accensione o lo spegnimento delle luci o del proiettore

⁴⁸⁴ Com'è noto, la fantasmagoria era una tipologia di proiezione di lanterna magica che si affermò alla fine del diciottesimo secolo e si realizzò nella sua forma emblematica nelle proiezioni del lanterista Robertson all'ex convento dei Cappuccini di Parigi. Tra le sue peculiarità vi erano l'invisibilità della lanterna, posta dietro lo schermo, e gli effetti di movimento delle immagini, che sembrano avanzare verso lo spettatore immobile. Cfr. LAURENT MANNONI, *La Grand Art de la lumière et de l'ombre. Archéologie du cinéma*, Paris, Nathan, 1994, trad. it. *La grande arte della luce e dell'ombra. Archeologia del cinema*, Torino, Lindau, 2000 (in particolare capitolo *La fantasmagoria*, pp. 171-215). Sulla fantasmagoria si veda anche il contributo di MAX MILNER, *La Fantasmagorie: essai sur l'optique fantastique*, Paris, PUF, 1983, trad. it. *La fantasmagoria. Saggio sull'ottica fantastica*, Bologna, Il Mulino, 1989. Più in generale, sul permanere della fantasmagoria nella cultura contemporanea, si veda MARINA WARNER, *Phantasmagoria: Spirit Visions, Metaphors, and Media Into the Twenty-first Century*, Oxford, Oxford University Press, 2008.

⁴⁸⁵ Cfr. MANNONI, *La grande arte della luce e dell'ombra*, cit., pp. 171-215 e 302-303.

⁴⁸⁶ In un volume pubblicato nel corso della stesura di questa tesi, Silke Arnold-De Simine propone anch'essa una lettura di alcuni allestimenti contemporanei attraverso il riferimento alla fantasmagoria. Se questo contribuisce ad avvalorare la nostra proposta, il ragionamento di De Simine si muove secondo tutt'altra linea, e non va a nostro avviso a fondo nel chiarire le implicazioni delle dinamiche individuate. Cfr. ARNOLD-DE SIMINE, *Mediating Memory in the Museum*, cit., in particolare capitolo 19, *Phantasmagoria and Its Spectres in the Museum*, pp. 187-200.

⁴⁸⁷ Cfr. SCOTT BILLING, *Smoke and Mirrors*, “Museum Practice” (summer 2008), pp. 36-40.

determini l'apparizione o la scomparsa dell'immagine riflessa⁴⁸⁸. In altri casi vengono utilizzate proiezioni olografiche, tecnologia scoperta alla fine degli anni Quaranta e concretamente applicata negli anni Sessanta, ma che sta conoscendo oggi grazie alla combinazione con il digitale una maggiore flessibilità e praticità di utilizzo⁴⁸⁹.

Al di là della specificità della componente tecnologica del dispositivo, si tratta di una modalità espositiva molto diffusa, utilizzata anche in musei che sfruttano forme di *display* di tipo spettacolare e scenografico, spesso legati a soggetti più “leggeri” e di forte richiamo, come il Wimbledon Lawn Tennis Museum, dove il fantasma dell'ex tennista John McEnroe *appare* letteralmente all'interno di uno spogliatoio ricostruito, raccontando ai visitatori i suoi ricordi sportivi, le cui immagini scorrono contemporaneamente su uno schermo (anch'esso “fantasma”) accanto a lui. Chiaramente in questo caso non si tratta di far credere ai fruitori che lo “spettro” sia reale, e se il dispositivo è, pur nella diversità tecnica, per molti versi molto simile a quello dell'In Flanders Fields Museum, qui esso risulta declinato in chiave ludica: l'apparizione, più che evocare il riemergere spettrale e minaccioso di un passato traumatico, mira a creare una sensazione di piacevole sorpresa, a suscitare un divertito stupore. La sua capacità attrattiva risiede proprio, secondo il *designer* che ha concepito l'allestimento, nella possibilità di modulare l'*apparizione* e la *scomparsa* dello “spettro”, con un effetto sicuramente di maggior impatto rispetto a video che scorrono in *loop* su schermi sempre esposti allo sguardo del visitatore⁴⁹⁰.

Quest'ultima osservazione è a ben vedere tutt'altro che banale, e ci rivela qualcosa di estremamente importante sulla rilevanza che le installazioni audiovisive hanno nei contesti museali. Infatti esse costituiscono indubbiamente una presenza ricorrente e comune negli allestimenti, in cui si integrano in modo sempre più omogeneo, perdendo per molti versi quel carattere di novità in grado di catturare la

⁴⁸⁸ Cfr. BILLING, *Smoke and Mirrors*, pp. 36-38. trasparenze, effetti di luce e proiezioni luminose non sono del resto espedienti inediti, se in un già citato articolo del 1969 il *designer* William Kissiloff consigliava di usarli negli allestimenti museali: «*Illuminated transparencies*: [...] When used in proper scale, they can create a wide range of environments. Transparencies need not to be static. They can be programmed so they are lighted and darkened according to the story line. These light patterns can create movement and provide an air of discovery and drama. *Opaque and overhead projectors*: Atmosphere effects are easily and inexpensively obtained through the use of opaque projectors. Opaque or overhead projectors project the image directly from the objects itself. No film is involved. The object is simply placed on a nearby stand». *How to Use Mixed Media in Exhibits*, cit., p. 87.

⁴⁸⁹ Si veda in proposito MARC PIEMONTÈSE, *L'Holografie et le patrimoine*, “*Avicom-Cahiers d'étude*”, n. 5 (1998), pp. 13-14.

⁴⁹⁰ Cfr. Chris Mather (agenzia Mather & Company), cit. in BILLING, *Smoke and Mirrors*, cit., p. 36.

curiosità e l'interesse dei visitatori. In senso più ampio, siamo ormai abituati alla colonizzazione di una ben più vasta pluralità di spazi del quotidiano da parte di schermi e immagini in movimento, i quali si trovano a competere per la nostra attenzione. La modulazione dell'alternanza tra *presenza* e *assenza* dell'immagine, e ancora più la sua apparizione improvvisa e fantasmatica, diventano quindi espedienti finalizzati a ripristinare la capacità dell'immagine di farsi catalizzatore in grado di *attirare* lo sguardo⁴⁹¹.

Il concetto di attrazione, così come è stato sviluppato nell'ambito degli studi cinematografici a partire dalle teorie sviluppate da Tom Gunning e André Gaudreault a metà degli anni Ottanta, è ben noto ed è già stato chiamato in causa in precedenza. Così come è altrettanto noto come esso sia stato utilizzato non solo per descrivere una specifica pratica cinematografica (e spettatoriale) storicamente situata nel periodo del cinema delle origini, ma anche come concetto tran-storico applicabile ad altri momenti della storia del cinema e ad altre forme espressive⁴⁹². Tale nozione rivela allora tutta la sua pregnanza anche nel contesto che stiamo indagando, se è vero che le pratiche di utilizzo dell'audiovisivo negli allestimenti museali mirano in modo sempre più massiccio a sollecitare l'attenzione dello spettatore facendo leva sulla sorpresa e sullo stupore, a procurare un piacere visivo basato su choc e "sensazioni forti", esattamente come nel riapparire fantasmatico di personaggi storici che si dà nelle esposizioni che abbiamo finora analizzato.

⁴⁹¹ Tale questione ha anche un altro significativo risvolto: una volta che l'audiovisivo ha attirato il visitatore, è in grado di mantenere la sua attenzione? Una problematica rilevata già nel 1979 da M. B. Alt, funzionario del British Museum che studiò, basandosi su teorie riprese dalla psicologia behaviorista, il rapporto dei visitatori con gli audiovisivi, che a suo avviso nei musei si giocava su un duplice piano: la capacità di attirare il visitatore, e quella di *trattenerlo*. Cfr. M. B. ALT, *Improving Audio-Visual Presentations*, "Curator", vol. 22, n. 2 (1979), pp. 85-95 (qui p. 87). Nel 2002, in seguito a uno studio sui visitatori svolto nel quadro di una mostra che faceva ampio uso di materiale audiovisivo, alcuni ricercatori sottolinearono come i fruitori spendessero in media un tempo estremamente limitato di fronte agli schermi. Essi infatti, costantemente incuriositi da quanto veniva dopo, erano meno disposti a mantenere a lungo un alto livello di attenzione (cfr. BEVERLY SERRELL, *Are They Watching? Visitors and Videos in Exhibitions*, "Curator", vol. 45, n.1 (2002), pp. 50-64). Per questo in generale i curatori raccomandano di sviluppare audiovisivi di durata limitata, o che siano fornite postazioni per sedersi in modo da evitare l'affaticamento. Come già osservato, è possibile tuttavia individuare un'altra tendenza, in un certo senso opposta alla prima, che porta l'audiovisivo a diventare puramente "scenografico", "d'ambiente": in alcuni casi infatti, più che trasmettere un contenuto informativo ben definito (oppure *oltre* a veicolare un contenuto specifico), esso serve a evocare un'atmosfera, non richiedendo un'attenzione concentrata e prolungata nel tempo ma facendo piuttosto da sfondo all'esplorazione della sala.

⁴⁹² Cfr. i saggi raccolti nel volume di STRAUVEN (a cura di), *The Cinema of Attractions Reloaded*, cit.; VIVA PACI, *La Machine à voir. A propos de cinéma, attraction, exhibition*, Lille, Presses Universitaires du Septentrion, 2012; THOMAS ELSAESSER, *The New Film History as Media Archaeology*, cit., p. 84.

Tale dimensione spettrale ha, potremmo dire, a che fare con la natura stessa delle immagini cinematografiche da una parte, del museo dall'altra. Ian Christie ha descritto l'immagine in movimento come presenza "disturbante" all'interno del museo, proprio a partire dalla sua sconcertante natura spettrale:

Moving pictures were quickly adopted by practising magicians in the 1890s as part of their repertoire of "modern magic," and much early writing about the medium refers to its ghostly images. Later, Theodor Adorno and Hanns Eisler would speculate on the need that was felt for accompanying music, to counteract the disturbing effect of figures apparently moving in silence. And again I turn to Derrida's stimulating *Archive Fever*, where he discusses at some length Freud's fascination with Wilhelm Jensen's 1903 novel *Gradiva*, in which a young archaeologist imagines himself back in Pompeii, meeting the object of his "archival fever," the alluring Gradiva herself, whose image comes from a Roman bas relief. A major part of the fascination of archives and museums is the potential they offer to return to the life of the past, to the *arkhe*, the beginnings⁴⁹³.

A questo livello si colloca un altro aspetto degno di nota: uno degli espedienti attraverso cui i musei contemporanei recuperano la dimensione attrazionale dei *display* audiovisivi si richiama direttamente a tecniche e forme spettacolari che affondano le radici nel passato, come appunto le proiezioni di lanterna magica, la fantasmagoria e il *Pepper's Ghosts* del diciottesimo e nel diciannovesimo secolo. In questo quadro, le tecnologie digitali sfruttate nella museografia contemporanea non determinano in quanto tali una rottura con le modalità espositive precedenti, ma agiscono da catalizzatori di una serie di spinte e tendenze più profonde che riemergono e si ripropongono in una dialettica tra continuità e rotture, tra identità e innovazione infinitamente più complessa di quanto mettano a fuoco i discorsi che enfatizzano soltanto gli aspetti di novità portata dai nuovi media nei contesti museali. A questo proposito, non è superfluo ricordare che i musei hanno ampiamente fatto ricorso per tutto il ventesimo secolo (e fin dal secolo precedente) a proiezioni di lanterna magica, che venivano utilizzate nel quadro di conferenze che affollavano di

⁴⁹³ IAN CHRISTIE, *A Disturbing Presence? Scenes from the History of Film in the Museum*, in ANGELA DALLE VACCHE (a cura di), *Film, Art, New Media. Museum Without Walls?*, Houndmills, Palgrave Macmillan, 2012, pp. 241-255 (qui p. 249).

pubblico gli auditorium – e a cui in alcuni casi si affiancavano (talvolta sostituendovisi) le immagini in movimento. Per quanto tali proiezioni si inscrivessero in un contesto “serio” ed educativo, esse si caricavano nondimeno di una componente ludica e di una capacità di richiamo di cui le istituzioni erano certamente ben consapevoli.

Se dunque nelle più recenti forme di utilizzo delle immagini in movimento nello spazio museale è possibile leggere in filigrana il riproporsi di modalità espositive spettacolari tutt’altro che inedite, come queste ultime intervengono a ridefinire la fisionomia degli allestimenti e in senso più ampio delle istituzioni stesse? Nell’In Flanders Fields Museum, lo abbiamo visto, le apparizioni “fantasmatiche” dei testimoni si inscrivono in un processo comunicativo volto a ristabilire un legame diretto e “vivo” tra passato e presente, in un delicato equilibrio tra rigore storiografico e spettacolarizzazione dei meccanismi di trasmissione della memoria. Tuttavia, accanto a questo orientamento in qualche modo più “equilibrato”, è possibile ravvisare una tendenza che effettua la rappresentazione della storia in forme decisamente più scenografiche, collocando le esposizioni museali sul confine con forme intrattenimento come fiere e parchi a tema. Ne è l’emblema il Titanic Belfast (aperto nel 2012), che non a caso viene definito “visitor attraction” più che vero e proprio museo⁴⁹⁴, in cui la tragedia del naufragio del Titanic⁴⁹⁵ è rievocata attraverso un allestimento che fa ampio ricorso a dispositivi interattivi, ricostruzioni, ambienti immersivi, immagini fisse e in movimento su grande scala⁴⁹⁶. Una delle tappe del percorso propone una ricostruzione degli interni della nave, dove proiezioni

⁴⁹⁴ Tuttavia ci sembra interessante e pertinente considerare il Titanic Belfast nel quadro di un ragionamento sulle modalità espositive museali, poiché propone una serie di soluzioni che caratterizzano in modo forte la museografia contemporanea.

⁴⁹⁵ Nonostante evochi le ombre di quel periodo storico (le dure condizioni di lavoro con cui fu costruita la nave, e la rigidità delle distinzioni di classe tra i passeggeri), lo scopo dell’esposizione è evidentemente quello di intrattenere piacevolmente il pubblico, creando un senso di nostalgia e insieme di orgoglio per un periodo glorioso del passato della città. Cfr. ARNOLD-DE SIMINE, *Mediating Memory in the Museum*, cit., pp. 64-66.

⁴⁹⁶ Il Titanic Belfast intrattiene inoltre un particolare rapporto con il cinema. Se è vero infatti che il film *Titanic* di James Cameron (USA, 1997) ha contribuito a far riaffiorare nell’immaginario collettivo il ricordo della tragedia, l’allestimento di Belfast sembra attingere in buona parte, oltre che al dato storico, proprio all’immaginario cinematografico degli eventi, di cui ripropone una messa in scena drammatica e spettacolare più che una ricostruzione basata su artefatti originali. Non a caso a margine dell’esposizione permanente è stata allestita nel 2012 una mostra che proponeva arredi e costumi del film di Cameron (in un certo senso più “autentici”, in quanto usati nelle riprese, di quelli utilizzati per le ricostruzioni nelle altre sale).

semitrasparenti di attori in costumi d'epoca mostrano scene di vita quotidiana a bordo. In questo caso, a differenza che nell'In Flanders Fields Museum o nel Museo Diffuso della Resistenza, le interazioni si svolgono (senza sonoro) tra un personaggio e l'altro, e i visitatori non vengono interpellati direttamente. Con tutta evidenza, la componente "fantasmatica", che evoca il ricomparire delle figure che hanno vissuto nel passato, mira qui a suscitare un senso di meraviglia piuttosto che la percezione di un trauma. Un simile dispositivo è riproposto in una delle sale introduttive del Titanic Belfast, dove su proiezioni a grande scala di foto d'epoca sono sovrapposte *silhouettes* di vari personaggi, cui vanno ad aggiungersi quelle dei visitatori che passano davanti allo schermo. Se le figure che popolano le cabine sono irrimediabilmente separate dal visitatore per la presenza delle vetrine, in quest'ultima installazione passato e presente sembrano compenetrarsi in modo più radicale e ambiguo (ma a ben vedere mai realmente disturbante): sono gli spettri del passato a essere reali come i corpi dei visitatori, o sono questi ultimi a trasformarsi in apparizioni fantasmatiche⁴⁹⁷? Si pensi inoltre alla fantasmatica processione che sovrastava lo spazio espositivo delle Officine Grandi Riparazioni durante la mostra *Fare gli italiani. 150 anni di storia nazionale*⁴⁹⁸, o alla ricostruzione di un salotto del diciannovesimo secolo al Museo Fryderyk Chopin di Varsavia, posto dietro una vetrina su cui vengono proiettate le ombre di attori che mimano la vita che vi si svolgeva. Su un registro ancora diverso, una modalità espositiva simile è sfruttata nel Museo Martinitt e Stelline di Milano, realizzato dallo studio N03!, che propone un percorso multimediale che racconta la vita dei bambini all'interno dei due orfanotrofi milanesi nel diciannovesimo secolo⁴⁹⁹. All'ingresso il visitatore è accolto da proiezioni dei volti dei bambini, mentre le loro ombre (o, di nuovo, fantasmi)

⁴⁹⁷ Cfr. ARNOLD-DE SIMINE, *Mediating Memory in the Museum*, cit., pp. 191-192.

⁴⁹⁸ La mostra, come recita il titolo dedicata alle commemorazioni per l'anniversario dell'Unità del nostro Paese, si tenne a Torino dal 17 marzo al 20 novembre 2011 e riaprì dal 17 marzo al 4 novembre 2012. Si vedano le due pubblicazioni legate alla mostra: WALTER BARBERIS, GIOVANNI DE LUNA (a cura di), *Fare gli Italiani: 150 anni di storia nazionale*, Torino, Allemandi, 2011 e il catalogo, arricchito da un consistente apparato iconografico, *Fare gli Italiani: 1861-2011: una mostra per i 150 anni della storia d'Italia*, mostra a cura di Walter Barberis e Giovanni De Luna; progetto artistico e multimediale di Studio azzurro; direzione artistica di Paolo Rosa, Cinisello Balsamo, Silvana Editoriale, 2011.

⁴⁹⁹ In proposito si vedano il catalogo a cura di MARIANNA BELVEDERE, CRISTINA CENEDELLA, *La storia va in scena. Appunti di museologia dal percorso di realizzazione del Museo Martinitt e Stelline di Milano*, Ramponi Arti Grafiche, Sondrio 2012 e MARIANNA BELVEDERE, *La storia va in scena: il caso del Museo Martinitt e Stelline di Milano*, "Figure. Rivista della Scuola di specializzazione in beni storico-artistici dell'università di Bologna", n. 1 (2013), pp. 23-32.

scendono e salgono le scale di fronte all'entrata, con in sottofondo il rumore vivace di passi, sussurri e risate. In questo modo il visitatore, la cui ombra si sovrappone a quella degli orfani, è immediatamente sollecitato dal punto di visto emotivo e portato a identificarsi con i piccoli "protagonisti" del museo. Ancora, nelle First World War Galleries dell'Imperial War Museum, recentemente rinnovate (la riapertura dopo la ristrutturazione è stata nel luglio 2014), su una sezione di trincea restituita a grandezza pressoché naturale, sono proiettate le sagome fantasmatiche dei soldati, che mostrano come essi fossero quasi ridotti all'ombra di se stessi, esposti a ogni sorta di difficoltà e sofferenza.

Vale inoltre la pena di citare un caso che va in direzione del tutto opposta rispetto ai musei citati, e in particolare rispetto alla composta sobrietà dell'allestimento milanese: l'Abraham Lincoln Presidential Library and Museum, aperto nel 2005 a Springfield. Il museo ripercorre la storia del Presidente degli Stati Uniti attraverso un allestimento basato principalmente su una successione di manichini di cera⁵⁰⁰, inseriti in diorami storici e accompagnati da una colonna sonora composta da rumori d'ambiente (pensati per dare maggior realismo alle ricostruzioni), musica e voci che recitano i discorsi di Lincoln. Una sorta di viaggio iperrealista (e non poi così diverso da Disneyland⁵⁰¹) attraverso la vita e la carriera dell'uomo politico, che fa ampio ricorso a dispositivi audiovisivi⁵⁰² e interattivi. In un'apposita sala cinematografica è inoltre proiettato il film *Lincoln's Eyes* (Charles Otte, 2005), in cui un'artista, a cui è stato commissionato un ritratto di Lincoln, cerca di penetrare la personalità dell'uomo di stato attraverso la sua fisionomia. Il cortometraggio (che dura circa venti minuti), è mostrato attraverso proiezioni multischermo che circondano lo spettatore, e fa un ampio ricorso a effetti speciali (ci

⁵⁰⁰ Un tipo di installazione che recupera strategie di display popolari tra diciannovesimo e ventesimo secolo, su cui si vedano almeno MARINA WARNER, *Waxworks and Wonderlands*, in LYNNE COOKE, PETER WOLLEN, *Visual Display: Culture Beyond Appearances*, Seattle, Bay Press, 1995, pp. 179-201; SANDBERG, *Living Pictures, Missing Persons*, cit.

⁵⁰¹ Cfr. ad esempio la recensione del museo scritta da DANIEL SPOCK, *Lincolns in Latex: Exploring Lincoln's Legacy at the Abraham Lincoln Library and Museum*, "Curator", vol. 49, n. 1 (2006), pp. 95-104. Non a caso l'azienda che ha realizzato l'allestimento, la Brc Imagination Arts è attiva in progetti della Disney e della Universal Studios (per una panoramica, si veda il sito web all'indirizzo <http://brweb.com/>). Si veda inoltre IVAN ROSS, *Digital Ghosts in the History Museum: the Haunting of Today's Mediascape*, "Continuum: Journal of Media & Cultural Studies", vol. 27, n. 6 (2013), pp. 825-836.

⁵⁰² Su uno dei film presentati nel museo si veda la positiva recensione di BEVERLY SERRELL, *The Abraham Lincoln Presidential Library and Museum. The Civil War in Four Minutes*, "Curator", vol. 49, n. 1 (2006), pp. 105-108.

sono anche i cosiddetti “butt kicker”, dispositivi posti sotto le poltrone che danno la scossa ai visitatori), in linea con la tendenza alla spettacolarizzazione che caratterizza il resto dell’allestimento. A interessarci qui è tuttavia lo spettacolo teatrale parte che fa parte del *display* permanente del museo, *Ghosts of the Library*⁵⁰³, in cui un mite ricercatore nella Lincoln Presidential Library si confronta con le apparizioni dei veri e propri fantasmi di Lincoln e dei soldati della guerra civile, proiezioni olografiche che interagiscono con lui e arrivano perfino a rievocare il clamore delle battaglie. Se lo scopo dello *show* è quello di mostrare l’importanza di conservare tracce materiali del passato (custodite appunto dal museo e soprattutto dalla biblioteca), il discorso che esso propone sembra affidare alle fantasmatiche immagini in movimento, evocate attraverso le proiezioni, il compito di riportare *in vita* la storia, assegnando alla ricostruzione cinematografica (la cui componente attrazionale è del tutto evidente) il compito non solo di raccontarla, ma di farla letteralmente *riapparire*, e di presentarla in modo spettacolare agli occhi dei visitatori⁵⁰⁴.

Le soluzioni espositive che propongono “apparizioni fantasmatiche”, sono dunque diventate una sorta di formula ricorrente, che ritorna nel quadro di musei per molti versi differenti e si declina a seconda delle soluzioni di allestimento di ciascuno, rivelandosi in alcuni casi “densa” ed efficacemente coerente con i contenuti proposti, in altri una mera riproposizione “a effetto” di una sorta di stilema⁵⁰⁵. Ma non solo: è infatti interessante osservare come tali espedienti permettano di individuare il *fil rouge* che unisce allestimenti museali di tipo didattico con soluzioni

⁵⁰³ La rappresentazione ha sede in un piccolo teatro che, come tutte le sale del museo, affaccia su una rotonda centrale.

⁵⁰⁴ L’Abraham Lincoln Presidential Library and Museum propone una convergenza senza dubbio interessante, per quanto non sempre riuscita, tra soluzioni espositive “tradizionali” e radicate in forme spettacolari sette-ottocentesche (le figure di cera, le apparizioni fantasmagoriche e i giochi di ombre) da un lato, e un immaginario mediale profondamente attuale dall’altro. Per esempio, la campagna presidenziale del 1860, che vide la vittoria di Lincoln, è raccontata attraverso la simulazione di una odierna trasmissione televisiva, in cui un conduttore manda in onda immaginari spot elettorali. Una scelta per molti aspetti controversa, che ha lo scopo di trasmettere le informazioni in un linguaggio facilmente comprensibile dal più ampio pubblico, composto soprattutto da giovani.

⁵⁰⁵ La fascinazione contemporanea per la fantasmagoria in contesto museale è testimoniata da altre occasioni espositive. Nel 2005, al Victoria & Albert Museum la mostra *Spectres: When Fashion Turns Back* (24 febbraio-8 maggio) esplorava il tema delle connessioni della moda con il proprio passato sfruttando per l’allestimento una serie di media come appunto la fantasmagoria ma anche il *peep show* o il caleidoscopio (si veda il catalogo dell’esposizione JUDITH CLARK, *Spectres: When Fashion Turns Back*, London, Victoria & Albert Museum Publications, 2005). Ancora, tra il gennaio e il marzo 2011 il Louvre ha organizzato una serie di eventi (tra cui una mostra e delle conferenze) legati a tema della fantasmagoria e, in collaborazione con la Cinémathèque Française, ha proposto ai visitatori un vero e proprio spettacolo di lanterna magica.

espositive più direttamente riconducibili alla ricerca artistica. È il caso dell'installazione realizzata nel 2007 dal cineasta e artista Peter Greenaway per la reggia piemontese di Venaria Reale. Come indica il titolo, *Ripopolare la Reggia*, l'intervento di Greenaway aveva lo scopo di riportare "la vita" nelle sale ormai deserte del palazzo, restituendo uno spaccato della quotidianità della corte settecentesca⁵⁰⁶. Il percorso si sviluppava in undici stanze, oggi ridotte a cinque⁵⁰⁷, che riproponevano cento figure di "archetipi" della vita di palazzo, impersonate da attori e rappresentate nei diversi momenti della giornata: dal risveglio del duca all'attività dei domestici nelle cucine, dalla battuta di caccia ai balli di corte e alla processione conclusiva. Si trattava di un vero e proprio film⁵⁰⁸ scomposto in frammenti dalla lunghezza variabile tra i cinque e i venti minuti e mostrati ciascuno secondo particolari modalità espositive. Ad esempio nelle cucine, tutt'ora visitabili, un grande schermo centrale è affiancato da proiezioni su venti schermi olografici più piccoli posti simmetricamente ai suoi lati, creando un'atmosfera insieme satura e rarefatta [fig. 13]. Durante i dialoghi, le immagini del capocuoco e dei suoi servitori si rifrangono nelle varie proiezioni moltiplicandosi e immergendo il visitatore in una suggestiva messa in scena. Di nuovo, la trasparenza evoca il riaffiorare dei personaggi dalla storia, i quali tornano ad abitare il palazzo e a dividerne lo spazio con il visitatore, rendendo sfumata e incerta la distinzione tra presenza e assenza, tra passato e presente. Un effetto non dissimile è ottenuto in altre sale, in cui Greenaway utilizzava i muri bianchi della reggia come superficie per proiettare – sfruttando tutte le pareti – le immagini di personaggi impegnati nelle loro attività quotidiane, dai musicisti alle dame di corte. Se da una parte le immagini cinematografiche si fondono con la superficie architettonica e con la sua tangibile fisicità, dall'altra ne determinano una sorta di superamento: le pareti non delimitano più un'ambiente (quello ormai spoglio della stanza), ma aprono verso uno spazio ulteriore, vivace e brulicante e al contempo evanescente. Nell'offrirsi come supporto di immagini

⁵⁰⁶ Cfr. il catalogo dell'esposizione, PETER GREENAWAY (un progetto di), *Ripopolare la Reggia/ Peopling the Palaces. 100 Archetipi per rappresentare la Corte/ 100 Archetypes to Represent the Court*, Torino, Volumina, 2007.

⁵⁰⁷ Dell'allestimento originario rimangono oggi solo la presentazione della corte (sala 1), le cucine (sale 9 e 10), e la processione (sale 28 e 29).

⁵⁰⁸ Nel loro complesso i vari frammenti andavano a formare un vero e proprio lungometraggio della durata di novanta minuti.

fantasmatiche (o meglio *fantasmagoriche*), la stessa architettura del luogo sembra perdere consistenza e farsi anch'essa un territorio dallo statuto ambiguo. Seppure si debba con ogni evidenza tener conto della peculiarità della ricerca del cineasta – che delinea un percorso di sperimentazione sfaccettato e molteplice ma coerente⁵⁰⁹ –, l'installazione intrattiene nondimeno uno stretto legame con forme espositive diffuse al di fuori dell'ambito artistico. Anche in questo caso, come negli allestimenti descritti in precedenza, l'immagine cinematografica è inscritta nel quadro di un dispositivo che ne accentua l'inconsistenza e l'immaterialità, quasi una sorta di contrappunto alla concretezza degli oggetti e degli artefatti che tradizionalmente costituiscono i principali mezzi di significazione museale.

L'operazione di Greenaway è dunque stata quella di recuperare la tradizione museale dei *display* illusionistici come panorama o *life group* e quella delle ricostruzioni storiche teatralizzate⁵¹⁰, combinandole in configurazioni inedite e in chiave artistica. Il suo allestimento per la Reggia di Venaria mostra, rispetto ad altri spazi espositivi, una dialettica più complessa e dichiarata tra le immagini e la componente tecnologica attraverso cui sono mostrate. Se nei musei che abbiamo considerato finora queste ultime tendono a essere occultate, riassorbite in forme più tradizionali di *display* come la vetrina (In Flanders Fields Museum) o deliberatamente nascoste per suscitare un effetto di sorpresa e meraviglia (Lawn Tennis Museum, Titanic Belfast), nel lavoro di Greenaway i proiettori e gli schermi sono spesso visibili, diventando a loro volta una componente imprescindibile della rappresentazione. Certamente da una parte si trattava di una risposta all'esigenza tecnica di non intervenire in modo invasivo sullo spazio, ma dall'altra la configurazione scenografica delineata da Greenaway è frutto di un sistema di scelte che deliberatamente mette in discussione la posizione di chi osserva. Ne deriva una diversa attitudine spettatoriale, caratterizzata, seppure solo a tratti, da una maggior

⁵⁰⁹ La bibliografia di e su Peter Greenaway è molto ampia. In questa sede ci limitiamo a rimandare al volume di DOMENICO DE GAETANO, *Peter Greenaway. Film, video, installazioni*, Torino, Lindau, 2008.

⁵¹⁰ Sulle questioni di "autenticità" sollevate dalla ricostruzione di Greenaway e sul modo in cui le tecniche drammatiche utilizzate sollecitano la partecipazione emotiva dei visitatori, si veda TARA CHITTENDEN, *The Cook, the Marquis, his Wife, and her Maids: The Use of Dramatic Characters in Peter Greenaway's Peopling the Palaces as a Way of Interpreting Historic Buildings*, "Curator", vol. 54, n. 3 (2011), pp. 261-278. In conclusione del suo articolo, Chittenden riconosce e rivendica le potenzialità di quelle che definisce «cinematic curatorial strategies» nel rinnovare e rendere più efficaci le tecniche di scrittura museografica di musei e siti storici. Cfr. *ivi*, pp. 276-277.

consapevolezza della presenza di una messa in scena e di una manipolazione dello spazio, e dunque da una più complessa dinamica tra piacere dell'immersione e (quantomeno potenziale) distanziamento critico. O piuttosto, da un piacere che riguarda non solo (o non tanto) la possibilità di "rivivere" il passato, quanto di fruire di un'opera d'arte che lo assume come suo oggetto.

Su un altro versante, se l'installazione resta pur sempre inserita in un contesto museale con intenti didattici, e ha tra i suoi scopi quello di evocare un'atmosfera e una serie di figure non del tutto finzionali⁵¹¹, a essere chiamata in causa è la capacità del cinema di porsi come mezzo di trasmissione di un sapere sulla storia⁵¹². Dunque – è evidente nell'installazione di Greenaway, ma lo era altrettanto nei musei considerati in precedenza – non solo la dimensione narrativa assume un ruolo centrale, ma la componente audiovisiva dimostra di nuovo di costituirne uno dei supporti privilegiati. L'immagine filmica si iscrive pertanto a pieno titolo nelle strategie di significazione museale e si incarica di veicolare il racconto della storia, spesso affidato direttamente ai suoi protagonisti "riportati in vita" – pur con tutta l'ambiguità che, lo abbiamo visto, tale "vitalità" può assumere.

Il duplice legame con i territori dell'arte per un verso e con la tradizione dei *display* museali illusionistici emerge anche, seppure in modo differente, dalle analisi che della produzione di Greenaway ha proposto Giuliana Bruno, la quale si è soffermata sull'inscindibile intreccio tra pratica cinematografica e museale del cineasta/artista. Secondo Bruno, «le mostre/installazioni di Greenaway hanno creato giocosi archivi enciclopedici, in cui l'opera di catalogazione si sposa con l'opera di raccolta e l'organizzazione per sequenze del cinema diventa il principio ordinatore della lettura di una mostra»⁵¹³. In questo senso l'esposizione, pur collocandosi per la sua natura artistica ai margini del nostro terreno di interesse (e al contempo rivelando come i suoi confini siano del tutto labili e porosi), ci permette di introdurre un aspetto che sarà centrale nel prossimo paragrafo: la relazione tra la «passeggiata museale»⁵¹⁴

⁵¹¹ Come accennato, più che veri e propri eventi storici, viene messa in scena la vita quotidiana della corte attraverso una serie di figure emblematiche, "archetipi" più che personaggi storici in carne e ossa.

⁵¹² Peraltro la presenza di molti attori italiani crea, quantomeno per il pubblico nazionale, una risonanza con l'immaginario cinematografico, o piuttosto con quello televisivo delle *fiction* in costume.

⁵¹³ BRUNO, *Atlante delle emozioni*, cit., p. 284.

⁵¹⁴ Il termine è di Bruno, in *ivi*, p. 307.

e lo scorrimento delle immagini cinematografiche, in un effetto di montaggio che all'interno dell'esposizione si dà innanzitutto sul piano spaziale e in cui è il corpo del visitatore a fare da elemento di raccordo. Alcuni allestimenti di musei storici hanno fatto di questo principio un vero e proprio elemento strutturale, configurando per il fruitore un incedere la cui apparente linearità si frantuma nelle molteplici temporalità dell'incontro con le immagini, e della storia e della memoria di cui esse si fanno portatrici.

3. Una passeggiata tra le immagini. Corridoi, proiezioni ed effetti cinematografici

3.1. Le Gallerie di Piedicastello

Le Gallerie di Piedicastello, note anche come i “Tunnel di Trento”, sono due ex tunnel stradali riconvertiti a spazio espositivo tra il 2007 e 2008 e inclusi a far parte del Museo Storico del Trentino. Dedicati prevalentemente alla storia regionale, essi hanno ospitato diversi allestimenti temporanei su vari aspetti della storia e della vita delle popolazioni locali. Ci soffermeremo qui sulla prima mostra realizzata nel 2008 negli spazi delle Gallerie, intitolata *I Trentini e la Grande Guerra: Il Popolo Scomparso / La Storia Ritrovata*. Per quanto avesse natura temporanea, essa incarnava in modo emblematico una serie di aspetti caratteristici della museologia contemporanea – prevedendo peraltro delle soluzioni d'allestimento che in parte sono state riproposte nelle esposizioni successive. Scopo della mostra era quello di raccontare a un pubblico non specialistico l'esperienza della guerra così come era stata vissuta dalle persone ordinarie⁵¹⁵. Tale finalità è stata perseguita attraverso un lavoro a tutto campo su uno spazio che portava inscritta nella sua stessa conformazione fisica una destinazione d'uso differente rispetto a quella espositiva⁵¹⁶.

⁵¹⁵ Cfr. JEFFREY T. SCHNAPP, *Passaggi a dislivello*, in ID. (a cura di), *Tunnel REvision: Le Gallerie di Piedicastello = The Trento Tunnels*, Trento, Fondazione Museo storico del Trentino, 2010, p. 18.

⁵¹⁶ Eppure tra i due contesti esiste una prossimità lessicale, se il termine galleria porta inscritto nella propria etimologia il significato di «luogo di passaggio lungo e stretto» (cfr. OTTORINO PIANIGIANI, *Vocabolario etimologico della lingua italiana*, Milano, Sonzogno, 1937), e ancora oggi sta a indicare sia un «seguito di sale o edificio in cui vengono esposte opere d'arte, ed eventualmente poste in vendita: [...] g. d'arte», che un «percorso ferroviario o stradale scavato sottoterra o attraverso un

Al progetto ha lavorato un gruppo fortemente interdisciplinare: oltre a Jeffrey Schnapp ricercatore al MetaLab (*team* di ricerca sulle *digital humanities* dell'Università di Harvard), nel ruolo di direttore e curatore, vi hanno preso parte la Filmwork di Trento, che ha coordinato il progetto e realizzato i materiali multimediali, lo studio di architettura Terragni, che ha ideato gli allestimenti, il Gruppe Gut Gestaltung di Bolzano, per la scenografia e la grafica, oltre che la direzione e il personale della Fondazione Museo Storico Trentino⁵¹⁷. Uno degli aspetti più interessanti, e probabilmente una delle ragioni per cui l'esposizione alle Gallerie si rivela così innovativa e interessante dal punto di vista delle modalità di allestimento, è che il ruolo del curatore non era attribuito ai soggetti che si occupavano dei contenuti scientifici (che pure erano estremamente rigorosi e accurati), ma a chi si occupava del fatto artistico, che era pertanto libero di sperimentare soluzioni nuove e originali⁵¹⁸.

Una prima operazione è stata quella di differenziare le due gallerie in termini di aspetto e di funzionalità: la prima è stata tinteggiata interamente di nero, la seconda di bianco, a rispecchiare materialmente il binomio coloristico che caratterizza tutto il materiale documentario dell'epoca della Prima Guerra Mondiale, dalle lettere e i documenti stampati alle fotografie e immagini cinematografiche. Insomma, la memoria del conflitto era percepita innanzitutto come memoria *mediata* e in un certo senso *mediatica*, ed era a partire da questa caratteristica fondamentale che si configurava la fisionomia dello spazio espositivo nel suo complesso. Si tratta di uno snodo tutt'altro che secondario: a farsi portatori della testimonianza del conflitto

monte» (cfr. *Il Sabatini Coletti – Dizionario della lingua italiana*, Milano, Rizzoli Larousse, 2003). Una prossimità ancora più indicativa se pensiamo che un altro significato del termine è il seguente: «In teatri e cinematografi, parte sovrastante la platea» (*Ibidem*). Una sorta di corto-circuito lessicale che istituisce una relazione imprevista e ambivalente tra gli oggetti qui in esame: il museo, il cinema e il loro incontro nello spazio delle gallerie.

⁵¹⁷ Colloquio dell'autrice con Luca Dal Bosco (Trento, 12 settembre 2014). Fondatore della Filmwork di Trento, Luca Dal Bosco ha svolto un ruolo di coordinamento nelle varie fasi della progettazione e della realizzazione dell'allestimento della mostra *I Trentini e la Grande Guerra: Il Popolo Scomparso / La Storia Ritrovata*. La conversazione con Dal Bosco ha offerto un'utilissima apertura sulle fasi di realizzazione della mostra, sulle idee progettuali e sulle problematiche concrete riscontrate in fase di allestimento. Un interessante resoconto dell'esperienza di realizzazione dell'allestimento è stato inoltre fornito da Dal Bosco nel suo intervento al Convegno *New Perspectives New Technologies* (a cura di Giuseppe Barbieri e Donatella Calabi, Venezia-Pordenone, 13-15 ottobre 2011), il cui video è disponibile online all'indirizzo <http://www.youtube.com/watch?v=q7x1c3XaENs>.

⁵¹⁸ Queste considerazioni, pienamente condivisibili, sono state fatte da Luca Dal Bosco durante un colloquio con l'autrice (Trento, 12 settembre 2014).

erano in questo caso, ancor prima che oggetti come uniformi, cimeli o attrezzature belliche che abbondano in altri musei, i documenti cui è stata affidata la memoria popolare. Inoltre, in aggiunta alla differenziazione dei colori, le due gallerie presentavano (e hanno mantenuto negli allestimenti successivi) una fisionomia completamente diversa in termini di atmosfera, modalità espositive e tipo di coinvolgimento del visitatore: la galleria nera, «di carattere emotivo, doveva proporre un'esperienza d'immersione nella guerra, avvalendosi di un paesaggio sonoro abbinato a proiezioni di materiali d'archivio rielaborati»⁵¹⁹, mentre quella bianca, «di carattere analitico, doveva tracciare [...] la storia di come la memoria della guerra sia stata costruita e tradotta in istituzioni durante l'epoca postbellica»⁵²⁰ e fino ai giorni nostri.

Nell'attribuire una precisa identità a ciascuno dei due tunnel, il *team* che ha lavorato al progetto si è imposto di rispettarne e valorizzarne la caratteristica conformazione fisica:

Il principio fondamentale cui ci siamo attenuti è stato quello del rispetto per gli spazi. Ci siamo imposti di non infrastrutturarli, in particolare per quanto riguarda la galleria nera. Abbiamo cercato di mantenere la dimensione suggestiva ed evocativa insita nei trecento metri di lunghezza di ciascuno dei due tunnel, spazi densi di rimandi archetipici. [...] Soprattutto nella mostra *I Trentini e la Grande Guerra* abbiamo scelto di non trasmettere nella galleria nera informazioni didascaliche, ma di renderla un luogo in cui veicolare innanzitutto emozioni. In alcuni casi l'effetto che l'allestimento aveva sui visitatori, soprattutto anziani, era forse addirittura troppo intenso, al punto che qualcuno non è nemmeno riuscito a concludere il percorso perché troppo turbato⁵²¹.

Movimento del visitatore e spazio cinematografico

La prima a dover essere attraversata era la galleria nera, che ci interessa qui più da vicino. Divisa in cinque capitoli (uno per ciascuno degli anni della Grande Guerra), essa ospitava cinquantacinque proiezioni, distribuite sulle pareti, sul

⁵¹⁹ SCHNAPP, *Passaggi a dislivello*, cit., p. 19.

⁵²⁰ *Ibidem*.

⁵²¹ Luca Dal Bosco, colloquio con l'autrice (Trento, 12 settembre 2014).

pavimento e su schermi di tulle sospesi: fotografie, stralci di lettere, spezzoni di film documentari, tra cui quelli che il cineasta Luca Comerio aveva realizzato sulle Dolomiti durante la Prima Guerra Mondiale. Il visitatore si muoveva da sud a nord in questo spazio avvolto in un'oscurità interrotta solo dalla luminosità delle proiezioni, mentre, a far da colonna sonora, le voci degli anziani di una casa di riposo locale leggevano brani di corrispondenze e diari conservati nell'archivio trentino della scrittura popolare.

Scene di guerra, ritratti, figure di soldati, paesaggi e caratteri scritti, in bianco e nero o virati in viola, verde, blu, si succedevano sulle pareti e sul pavimento a scandire l'incedere del visitatore [fig. 14]. A parte un semplice lavoro di ripulitura, non è stato fatto nessun intervento sui materiali d'archivio, di cui interessava la capacità di suggestione piuttosto che la qualità visiva, che si riduceva ulteriormente nel momento in cui erano proiettate a grande formato, e su nero, lungo le pareti della galleria⁵²². Sequenze di immagini fisse erano montate in successione⁵²³, con una soluzione che conferiva un movimento intrinseco a ciascuna delle proiezioni. Dall'altro lato una serie di movimenti andava a esplorare le singole immagini "in profondità" attraverso zoom e movimenti di macchina⁵²⁴. Man mano che lo spettatore avanzava lungo l'esposizione, al suo movimento lineare andava a sommarsi quello in *loop* delle immagini, o in modo ancora più sottile quell'alternanza tra movimento e immobilità data dal succedersi di immagini filmiche e fotografiche. Lo spostamento del visitatore andava dunque a ricomporre diversi registri di movimento, in un montaggio di cui non possiamo non cogliere le affinità con quello cinematografico.

Si tratta di una proposta di lettura che trova riscontro in una linea interpretativa radicata nei *film studies*. L'individuazione di una corrispondenza tra la "passeggiata architettonica" e il montaggio cinematografico risale alla nota riflessione sviluppata da Sergej Ejzenštejn in *Teoria generale del montaggio*⁵²⁵. Basterà

⁵²² Cfr. *ibidem*.

⁵²³ Secondo Dal Bosco il montaggio è stato effettuato «secondo un disegno artistico», il cui intento «non era la spettacolarizzazione, ma piuttosto quello di creare una dimensione di immersività». *Ibidem*.

⁵²⁴ «È stato un lavoro compiuto da Lorenzo Pevarello, socio di Filmwork, che aveva la competenza, la passione e la sensibilità per confrontarsi direttamente con i materiali d'archivio e lavorare su di essi mettendone di volta in volta in evidenza gli aspetti più interessanti e pregnanti». *Ibidem*.

⁵²⁵ Com'è noto, nella *Teoria generale del montaggio* Ejzenštejn delinea un percorso attraverso la storia delle arti alla ricerca degli "antenati" del montaggio cinematografico, rintracciando le manifestazioni

ricordare brevemente come secondo il cineasta sovietico l'architettura fosse la forma artistica pre-cinematografica per eccellenza in cui ritrovare un principio di montaggio inteso come messa in sequenza delle inquadrature. Per Ejzenštejn essa era in grado di tracciare nello spazio dei veri e propri “percorsi” percettivi, che implicavano la mobilità dello spettatore nello spazio e il dispiegarsi temporale della fruizione, la quale si articolava in una progressiva ricomposizione delle varie vedute nell'immagine complessiva (l'*obraz*) dell'oggetto architettonico⁵²⁶. Se dunque sia il cinema che l'architettura possono essere intesi, a partire dal principio di montaggio, come accostamenti significanti di elementi che si rivelano progressivamente allo spettatore, il primo ricomponendo sullo schermo l'articolazione tra dimensioni e punti di vista differenti che caratterizza l'esperienza di fruizione della seconda, e come essa presuppone uno sguardo mobile⁵²⁷:

Un insieme architettonico [...] è un montaggio dal punto di vista dello spettatore in movimento [...]. Anche il montaggio cinematografico è un modo di “collegare” in un unico punto – lo schermo – vari elementi (frammenti) di un fenomeno filmato in diverse dimensioni, da diversi punti di vista e da vari lati⁵²⁸.

Con quello che Yve-Alain Bois definirebbe un “effetto di loop”⁵²⁹, la riflessione di Ejzenštejn sulla “cinematograficità” dell'architettura (che nel nostro caso è applicabile allo spazio architettonico museale) ci permette di riportare l'attenzione su un aspetto cruciale: il movimento corporeo (e dunque percettivo) del visitatore che esperisce lo spazio. Se infatti finora ci siamo soffermati soprattutto sulla posizione del fruitore di fronte a singole parti dell'esposizione, per comprendere

di questo principio in una pluralità di forme artistiche e di contesti storici e geografici. Cfr. SERGEJ M. EJZENŠTEJN, *Montaž*, in *Izbrannye proizvedenija v šesti tomach*, vol. II, Mosca, Iskusstvo, 1963-1970, trad. it. *Teoria generale del montaggio*, a cura di Pietro Montani, Venezia, Marsilio, 1985, pp. 79-100. Nella vasta bibliografia sul tema, ci limitiamo qui a rimandare a ANTONIO SOMAINI, *Ejzenštejn. Il cinema, le arti, il montaggio*, Torino, Einaudi, 2011, in particolare pp. 335-356.

⁵²⁶ Ejzenštejn cita come esempio la disposizione degli edifici sull'Acropoli, descritta da Auguste Choisy, la cattedrale di Chartes, o i luoghi di pellegrinaggio come quelli visitati in Messico, o ancora la basilica di San Pietro. Cfr. M. EJZENŠTEJN, *Teoria generale del montaggio*, cit., pp. 79-100.

⁵²⁷ Cfr. SERGEJ M. EJZENŠTEJN, *El Greco i Kino* (1937), in *Montaž*, a cura di Naum Klejman, Muzej Kino–Ejzenštejn–Centr, Mosca, 2000 trad. fr. *El Greco y el cine*, in *Cinematisme*, cit., pp. 65-128.

⁵²⁸ Ivi, trad. it. in BRUNO, *Atlante delle emozioni*, cit., p. 52.

⁵²⁹ Cfr. YVE-ALAIN BOIS, *Introduction*, in SERGEI M. EISENSTEIN, *Montage and Architecture*, “Assemblage”, n. 10 (1989), pp. 111-115 (qui pp. 112-113).

le modalità secondo cui la componente audiovisiva si dispiegava nelle Gallerie di Piedicastello, e in particolare nella galleria nera, si rivela invece più opportuno considerare il percorso di visita nel suo complesso. Quest'ultimo prevedeva un tragitto lineare, sottoposto solo alla leggera curvatura dei tunnel, i cui confini erano nettamente scanditi da vere e proprie soglie che separavano il buio interno dalla luminosità dell'ambiente esterno. La scansione narrativa, che prevedeva una suddivisione in sezioni che corrispondevano ai cinque anni della guerra, era al contempo essenziale e rigorosa. Le immagini proiettate si susseguivano l'una all'altra nello spazio, configurando una serie di fonti di luce che emergevano dall'oscurità, quasi come la successione dei fotogrammi su una pellicola srotolata nello spazio. La stretta relazione (pur se rovesciata) con il dispositivo cinematografico diventava allora ancora più evidente e dichiarata: la creazione di un legame tra le singole immagini, la loro *messa in successione* – e dunque in *movimento* – era affidata al visitatore⁵³⁰, che con il suo avanzare nello spazio ricomponeva il dispiegarsi di una storia fatta di frammenti e *revenants* che riaffioravano dal passato. La “passeggiata” nello spazio del visitatore si traduceva allora in un montaggio tra immagini che proponeva una vera e propria “grammatica filmica”: primi piani e dettagli, figure intere e vedute d'insieme, riprese effettuate da diverse angolazioni (frontali, oblique, dall'alto) e animate da un movimento intrinseco che aggiungeva complessità alle molteplici dimensioni dell'immagine. Esse erano disposte secondo un andamento drammatico fatto di climax e momenti di distensione, che trasformava il percorso del visitatore in un'esperienza dal forte impatto emotivo. Man mano che egli procedeva, figure intere di militari o famiglie in bella posa per foto di gruppo ne scrutavano l'avvicinarsi, soldati in marcia sembrano venirci incontro da una parete in cui l'immagine si apriva in profondità, occhi di bambini e anziani lo fissavano dall'alto

⁵³⁰ Il rifeimento all'esposizione come “film al contrario”, in cui le immagini sono ferme e il visitatore si muove, è tutt'altro che inedito. Nel 1942 l'architetto e designer d'esposizioni Herbert Bayer descrisse in questo modo il suo allestimento della mostra *Road to Victory*: «As this unfurling of images occurred both in time and depth, Bayer himself described it as a sort of extension of cinema to the surrounding space, or more precisely, as a form of film in reverse: “To tell the story dramatically, I wanted to reverse the procedure of looking at the film where the public is static and the film moves. Therefore, in this case, I had the public move through the exhibition”. Steichen lost no time in adopting the idea and summarised it even better: “The show is a moving picture ... where you do the moving and the pictures stand still”». OLIVIER LUGON, *Dynamic Paths of Thought*, cit., pp. 134-135.

del tunnel, in una drammaturgia che si dispiegava nello spazio e insieme nel tempo dell'attraversamento⁵³¹.

Se dunque lo spostamento fisico andava a costituire il motore primo del movimento e della scansione narrativa, il visitatore era implicato non solo in quanto soggetto scopico, ma livello pienamente corporeo – un tipo di coinvolgimento che diversi elementi contribuivano ad accentuare. Disposte sull'intera superficie delle gallerie, le proiezioni circondavano infatti letteralmente il fruitore immergendolo in uno spazio sospeso e avvolgente. Seguendo la curvatura naturale dello spazio, le immagini apparivano distorte, deformate, creando un ambiente profondamente immersivo⁵³². Per di più, a tratti le immagini proiettate dal soffitto sul pavimento si inscrivevano direttamente sul suo corpo, che diventava una vera e propria superficie di proiezione, supporto materico che offriva concretezza all'evanescenza delle immagini. Ancora, quando qua e là il visitatore si trovava a passare tra il proiettore e la parete che faceva da schermo, la sua ombra andava a sovrapporsi alle immagini, secondo un effetto che abbiamo già visto in atto in altri allestimenti e che contribuiva a porlo in una relazione ancora più diretta e al contempo ambigua con esse.

Un ruolo fondamentale aveva poi la dimensione sonora. Alle proiezioni mute andavano a sovrapporsi stralci di scrittura popolare letti dagli anziani del luogo, a evocare l'idea di una storia narrata dal basso, attraverso le parole delle persone ordinarie. Dei cilindri di cartoncino, appesi al soffitto con lo spago, permettevano di

⁵³¹ Per un'altra lettura "cinematografica" di un'esposizione, in questo caso di fotografie, si rimanda al saggio di MIEKE BAL, *Exhibition as Film*, in SHARON MACDONALD, PAUL BASU (a cura di), *Exhibition Experiments*, London, Blackwell Publishing, 2007, pp. 71-93.

⁵³² Come ha spiegato Luca Dal Bosco durante la nostra conversazione, «si è trattato di una scelta che è intervenuta in un secondo momento. Infatti nello sviluppare il progetto a tavolino avevamo previsto delle proiezioni "dritte". Tuttavia nel momento di installarle nello spazio ci siamo accorti che esse non restituivano adeguatamente l'idea che avevamo sviluppato lavorando al *concept*. Abbiamo dunque provato a spostare i proiettori e ci siamo resi conto che le deformazioni degli angoli e le distorsioni delle immagini contribuivano a creare un ambiente ancora più denso e suggestivo. Così abbiamo cominciato a sperimentare direttamente nello spazio, riuscendo a osare di più rispetto a quanto avevamo progettato. L'obiettivo principale non era la qualità delle proiezioni. [...] Il nostro scopo era mostrare dei materiali, in parte anche inediti, sfruttando la forma stessa dello spazio. Volevamo che fosse il formato dei documenti visivi che venivano mostrati ad adattarsi alla conformazione dello spazio, e non viceversa» (Trento, 12 settembre 2014). L'efficacia del risultato raggiunto in quell'occasione può essere messa a confronto con l'allestimento della mostra presentata nella galleria nera tra il 28 luglio 2014 e il 14 giugno 2015, *La grande guerra sul grande schermo*. Anche in questo caso la mostra è composta unicamente da proiezioni (stavolta di film di finzione e documentari di argomento bellico), ma lo spazio del tunnel è stato frammentato in una pluralità di piccoli ambienti che non fanno che riproporre soluzioni espositive già collaudate e del tutto comuni, che non valorizzano l'unicità dello spazio a disposizione.

direzionare l'audio, in modo che i visitatori posti sotto ciascuna delle dieci fonti sonore, segnalate sul pavimento con un cerchio bianco, potessero sentire distintamente la voce che leggeva. Al contempo l'intero spazio del tunnel risultava avvolto in un tappeto sonoro fatto di un sussurro indistinto e profondamente emozionante⁵³³. Il commento audio intratteneva con la componente visiva un rapporto complesso e ambivalente, poiché le voci che si udivano nella galleria non avevano un legame diretto con i corpi rappresentati, e nel sovrapporvisi generavano per alcuni versi un effetto spiazzante. Inoltre, in questione era lo statuto stesso delle voci che si udivano: le parole che esse pronunciavano provenivano direttamente da un passato la cui traccia muta era rimasta impressa nei documenti, ma al contempo riaffioravano per tramite degli anziani del presente, i quali andavano a creare la concatenazione tra le due dimensioni temporali⁵³⁴. Una connessione vivente e incarnata in persone reali ma al contempo incorporea e fantasmatica, che contribuiva ad accentuare l'atmosfera ambigua e quasi sovranaturale che attraversava le gallerie. Le voci degli anziani, sovrapposte a corpi e parole che non erano i loro ma riemergevano evanescenti dal passato, costituivano il tramite tra quest'ultimo e il presente, e al contempo consegnavano la memoria ai visitatori e dunque al futuro.

La potenza suggestiva ed evocativa della componente sonora nel quadro degli allestimenti espositivi assume un'evidenza emblematica nel Museo per la Memoria di Ustica di Bologna, che contiene un'installazione permanente realizzata dall'artista francese Christian Boltanski. Essa si sviluppa intorno ai resti dell'aereo civile erroneamente abbattuto il 27 giugno 1980 mentre si dirigeva verso l'aeroporto di Palermo, che sono collocati al centro di un'ampia sala insieme a casse contenenti gli oggetti dei passeggeri. A ciascuna delle ottantuno vittime della strage corrisponde una luce che si accende e si spegne sul soffitto, mentre lungo il ballatoio che circonda l'area in cui è collocato il velivolo altrettanti specchi riflettono l'immagine dei visitatori. Dietro di essi, un egual numero di altoparlanti rimanda frasi sussurrate che rievocano i pensieri delle vittime nel momento della tragedia. Ritroviamo qui un'altra

⁵³³ Una soluzione che permetteva di raggiungere un doppio risultato: «non solo eravamo riusciti a realizzare, come ci proponevamo, una colonna sonora “casuale” e quasi “caotica”, ma avevamo anche reso possibile fruire dei contenuti in modo chiaro e compiuto». *Ibidem*.

⁵³⁴ Nel suo saggio già citato, Micol Riva sottolinea come la dimensione sonora degli allestimenti si collochi proprio in bilico tra materiale e immateriale. Cfr. ID., *Il sound design come “materiale” di progetto*, cit.

“variazione sul tema” della trasparenza e del riflesso speculare, che questa volta non punta sul fronteggiarsi dell’immagine del testimone e di quella del visitatore, ma mette quest’ultimo a confronto con se stesso e con le emozioni che in lui suscita il dispiegarsi del tessuto sonoro e della forza drammatica che porta con sé. Inoltre, alla narrazione delle vicende rievocate direttamente da chi le ha vissute, soluzione adottata nei musei analizzati in precedenza, si sostituisce nell’installazione di Boltanski una messa in scena eminentemente sonora del momento stesso in cui la tragedia si è data, o meglio dell’attimo appena precedente. Come nella galleria nera, e in modo ancora più intenso, sebbene le voci che fluttuano nello spazio non trovino una concretizzazione fisica, vanno a toccare in modo più profondo proprio la dimensione corporea e viscerale del visitatore.

Il tunnel come spazio fantasmagorico

Sulle pareti e nell’intera atmosfera della galleria nera riaffiorava dunque un archivio (*ritrovato*, come la Storia che dava il titolo alla mostra) di materiali eterogenei, attraversato da molteplici stratificazioni visive, sonore e temporali, che si ricomponeva in uno spazio animato da una tensione intrinsecamente cinematografica, di cui il corpo e i sensi del visitatore erano insieme componente fondamentale e agente di “messa in movimento”. Significativamente, nella descrizione della galleria, il curatore Jeffrey Schnapp la paragona alla fantasmagoria⁵³⁵, forma spettacolare particolarmente diffusa tra Sette e Ottocento e già evocata in precedenza. Per quanto il dispositivo delle Gallerie non si identificasse totalmente con quello della fantasmagoria⁵³⁶, tale riferimento si iscrive con piena coerenza nel quadro del nostro ragionamento, permettendoci di mettere in evidenza alcuni dei tratti essenziali dell’allestimento. Innanzitutto l’effetto che esso sortiva sul visitatore. Come ha efficacemente sottolineato Tom Gunning, la novità della fantasmagoria risiedeva nella capacità di manipolazione dei sensi dello spettatore e nel piacere e nella

⁵³⁵ Cfr. SCHNAPP, *Passaggi a dislivello*, cit., p. 20.

⁵³⁶ Nei Tunnel di Trento l’apparecchio di proiezione non era totalmente invisibile (come nella fantasmagoria) ma rimaneva nondimeno dissimulato nell’oscurità. Inoltre se nella forma spettacolare ottocentesca lo spettatore era immobile nella sua posizione, il visitatore delle gallerie si muoveva procedendo al loro interno. Tuttavia tale percorso si configurava come un incedere predeterminato, che lo induceva a seguire le linee (visive e sonore ma anche *fisiche*) di un racconto già strutturato, esattamente come lo spettacolo fantasmagorico o cinematografico.

fascinazione per ciò che è incerto e perturbante⁵³⁷. In altre parole, la fantasmagoria suscitava in chi prendeva parte allo spettacolo un'ambivalenza tra la forza dell'impatto di ciò che egli avvertiva a livello sensoriale e la consapevolezza razionale che non si trattasse d'altro che di un'illusione – ambivalenza da cui derivava il piacere del fruitore. In modo molto simile, la galleria nera (ma è vero anche per molte delle esposizioni considerate in precedenza) mirava a suscitare la percezione sensoriale di una serie di elementi perturbanti⁵³⁸ (il riaffiorare dalla Storia del dramma della guerra, i ritratti degli uomini e delle donne di allora che sembrano fissare lo spettatore, le voci dei “fantasmi” del passato), di cui il visitatore avvertiva la sconcertante prossimità, pur senza perdere la cognizione razionale che si trattasse di una soluzione illusionistica e scenografica.

Inoltre se, come ha rilevato Tom Gunning, la fantasmagoria creò una nuova esperienza del movimento, per alcuni aspetti simile a quella provocata dal treno⁵³⁹ – secondo forme che saranno poi riprese dal dispositivo cinematografico –, emerge un suggestivo *fil rouge* che connette lo spazio espositivo, il cinema e il transito dei veicoli cui la galleria era inizialmente destinata. Il passo è infatti breve dal treno alle automobili che attraversavano a tutta velocità i tunnel di Trento, del cui passaggio restano tracce inscritte nella stessa struttura architettonica del luogo, pur se esse hanno ormai lasciato spazio al camminare dei visitatori. Lo spettatore, nel replicare con il suo incedere lento le forme di attraversamento di un luogo per sua stessa natura destinato alla mobilità e alla rapidità, percepisce uno spazio in movimento, in cui la comprensione di ciò che è rappresentato non può darsi se non a partire dal montaggio e messa in successione delle immagini. Le Gallerie permettono allora di riproporre in modo concreto quella connessione tra lo sguardo dello spettatore cinematografico,

⁵³⁷ Cfr. TOM GUNNING, *Fantasmagorie et fabrication de l'illusion: pour une culture optique du dispositif cinématographique*, “Cinémas”, vol. 14, n. 1 (2003), pp. 67-89; ID., *Illusions Past and Future: The Phantasmagoria and its Specters*, 2004, disponibile online all'indirizzo <http://pl02.donau-uni.ac.at/jspui/bitstream/10002/296/1/Gunning.pdf>.

⁵³⁸ Termine usato con riferimento all'Unheimliche freudiano, su cui si veda almeno il testo seminale SIGMUND FREUD, *Das Unheimliche*, “Imago”, nn. 5/6 (1919), pp. 297-324, trad. it. *Il perturbante*, a cura di Cesare Musatti, Roma, Theoria, 1984.

⁵³⁹ Cfr. GUNNING, *Fantasmagorie et fabrication de l'illusion*, cit., pp. 73-74. La relazione tra il cinema e il treno è stata ampiamente percorsa da studiosi e teorici. Tra i tanti contributi, ci limitiamo a ricordare quello di LYNNE KIRBY, *Male Hysteria and Early Cinema*, “Camera Obscura”, vol. 6, n. 17 (1988), pp. 112-132. Imprescindibile è inoltre il lavoro di WOLFGANG SCHIVELBUSCH, *Geschichte der Eisenbahnreise. Zur Industrialisierung von Raum und Zeit im 19. Jahrhundert Jahrhundert*, München, Hanser, 1977, trad. it. *Storia dei viaggi in ferrovia*, Torino, Einaudi, 1988.

quello del visitatore – inteso come soggetto la cui percezione si dà nello spostamento – e infine quello del viaggiatore (e del turista), che nel corso del Novecento ha assunto sempre più i connotati di *sguardo in movimento*⁵⁴⁰.

Anche un altro aspetto richiede di essere preso in considerazione: cosa implica l'utilizzo di tale dispositivo nel momento in cui le immagini mostrate nella galleria sono di documenti storici d'archivio, che fanno riapparire non un fantasioso mondo di spettri ma le ombre di un passato recente⁵⁴¹? Indubbiamente esso si carica della capacità di suggestione propria della fantasmagoria: l'attraversamento della galleria nera è un'esperienza dal forte impatto sensoriale ed emotivo che, ancor prima che trasmettere informazioni, punta a emozionare e coinvolgere il visitatore, non senza il ricorso a soluzioni "d'effetto", come le immagini a figura intera di soldati proiettate su schermi di tulle trasparenti che emergono dalle pareti e sembrano realmente degli spettri che si parano di fronte al visitatore [fig. 15]. Tuttavia, dall'altro lato, questa soluzione implica uno specifico rapporto con la Storia e con la trasmissione della memoria. L'allestimento della galleria pare suggerire che le testimonianze cinematografiche, fotografiche e documentarie del passato non possano riemergere che in forma di *sopravvivenze* più che di tracce univoche e chiaramente leggibili, in una narrativa frammentaria e lacunosa nonostante l'apparente precisione della scansione cronologica. Eppure è proprio grazie al riconoscimento di questa natura sospesa e incerta che esse superano il mutismo degli oggetti stipati dietro le vetrine negli allestimenti museali più classici e tornano a parlare al presente, interpellano il visitatore e il suo personale rapporto con il passato e con la memoria, qui ancora più intenso in quanto legato a una dimensione territoriale locale.

In definitiva, l'immagine proiettata (che sia filmica o fotografica) diventa, con il suo ricco portato memoriale, agente della riconversione museale di uno spazio destinato ad altri utilizzi, mezzo di *permanenza* della memoria in un luogo per sua natura destinato al passaggio. Lo spazio appena descritto si oppone radicalmente a quello luminoso della galleria bianca, dove erano esposti oggetti e cimeli, armi e

⁵⁴⁰ Cfr. JOHN URRY, *The Tourist Gaze: Leisure and Travel in Contemporary Societies*, London, Sage, 1990, pp. 153-154.

⁵⁴¹ Anche negli spettacoli di fantasmagoria venivano fatti riapparire i fantasmi di personaggi storici, spesso di un passato recente. Robertson ad esempio evocava i protagonisti della Rivoluzione francese da poco assassinati o ghigliottinati come Marat, Danton e Robespierre. Cfr. MANNONI, *La grande arte della luce e dell'ombra*, cit., p. 198 e GUNNING, *Illusions Past and Future*, cit., p. 3.

uniformi, a rappresentare le testimonianze materiali del conflitto bellico. Per la mostra sulla Grande Guerra essa era a sua volta suddivisa in tre sezioni: la prima conteneva alcune strutture in legno che si ispiravano ai rifugi dei campi profughi, che documentavano attraverso modelli, fotografie e video le fasi dell'istituzionalizzazione della memoria tra il 1921 e il 1990. La seconda sezione era composta da una serie di pedane sulle quali erano esposti oggetti, fotografie, opere d'arte e manichini che mostravano come la guerra era stata vissuta dalla gente comune. La seconda metà della galleria ospitava invece la terza sezione, dotata di spazi per mostre temporanee e per varie attività pedagogiche, e conteneva un'aula, un laboratorio digitale e un chiosco interattivo. Anche in questo caso erano dunque utilizzate immagini cinematografiche d'archivio, mostrate su dei monitor più piccoli sparsi qua e là lungo il percorso, che sortivano un effetto completamente differente rispetto a quello della galleria nera: essi erano infatti iscritti in un percorso analitico mirato alla didattica e a una presentazione razionale e argomentata, in cui «le emozioni del tunnel nero trova[va]no spiegazione»⁵⁴².

3.2. Historial Charles de Gaulle

Prendere in considerazione le Gallerie di Piedicastello ci ha premesso di riportare l'attenzione sul movimento del visitatore all'interno dello spazio museale: quella "passeggiata organizzata" che Tony Bennett ha individuato come propria dei contesti espositivi, nella quale un preciso messaggio viene comunicato attraverso un itinerario più o meno strutturato⁵⁴³. Se nei tunnel era in qualche modo lo spazio architettonico preesistente a dettare la linearità dell'inedere del visitatore, altri musei strutturano deliberatamente l'allestimento, o parte di esso, nella forma di un cammino più o meno lungo che si sviluppa in modo lineare, in una progressione ordinata in cui – ed è l'aspetto che ci interessa più da vicino – l'immagine in movimento (o la *messa in movimento delle immagini*, nel senso che abbiamo visto prima) interviene a ribadire o riscrivere la fisionomia dello spazio e le forme del suo attraversamento.

⁵⁴² Cfr. la presentazione sul sito web delle Gallerie: <http://www.legallerie.tn.it/>.

⁵⁴³ Cfr. BENNETT, *The Birth of the Museum*, cit., p. 6. In senso più ampio, la concezione del percorso di visita come forma di trasmissione del messaggio è com'è noto uno degli elementi cardine della museologia e della museografia.

È il caso ad esempio dell'Historial Charles de Gaulle di Parigi, collocato all'interno dell'Hôtel National des Invalides, che ospita anche il Musée de l'Armée. L'Historial non è né strettamente parte di quest'ultimo né un museo in senso proprio, ma viene emblematicamente definito “un monumento audiovisivo”⁵⁴⁴. Lo scopo che si propone è quello di raccontare a un ampio pubblico la vicenda biografica di de Gaulle nel quadro della storia della Francia, ripercorsa senza l'utilizzo di collezioni materiali ma esclusivamente attraverso documenti audiovisivi e dispositivi multimediali e interattivi. Questo tipo di soluzione, che evidentemente si propone di intercettare e sfruttare l'attrattività di una tendenza museografica di particolare successo, risponde tuttavia a delle ragioni profonde: da una parte infatti la stessa vicenda politica di de Gaulle è stata fortemente caratterizzata in senso mediatico, dall'altra il discorso museologico proposto riflette direttamente sulle forme di trasmissione della conoscenza storica, che nel cinema e nella fotografia trovano appunto dei mezzi privilegiati.

Inserito in un contesto architettonico appositamente concepito, dalla pianta circolare, l'Historial è suddiviso in tre principali aree che si differenziano per collocazione spaziale, per tematiche affrontate e per modalità di *display* e di trasmissione della conoscenza. Al centro, la cosiddetta “cupola rovesciata” ospita una sala cinematografica immersiva con cinque schermi giganti⁵⁴⁵, circondata da quello che viene definito l’“anello della storia”: un corridoio circolare lungo un centinaio di metri, con pareti in vetro striato che attorniano e avvolgono il visitatore [fig. 16], lasciando intravedere le “alcove”, il terzo spazio, in cui sono collocati vari tipi di dispositivi interattivi.

La struttura dell’“anello” è per alcuni versi simile allo spazio del tunnel di Piedicastello: un corridoio lungo e relativamente stretto, in questo caso ricurvo, in cui il visitatore deve procedere necessariamente in un'unica direzione. Metaforicamente, esso rappresenta la “marcia della Storia”, messa in movimento dall'incedere del fruitore. Lungo il percorso sulle pareti sono proiettate delle immagini che rimangono fluttuanti nello spazio: otto diversi montaggi di fotografie d'archivio, disegni, grafica

⁵⁴⁴ Cfr. la presentazione dell'Historial sul sito web: <http://www.charles-de-gaulle.org/pages/historical.php>.

⁵⁴⁵ Per cui si veda oltre, Cap. 4.2.

e opere d'arte, calate in un'atmosfera buia e in una colonna sonora avvolgente⁵⁴⁶, si incaricano di raccontare il ventesimo secolo e il suo immaginario dalla Belle Époque al primo uomo sulla luna – eventi storici che segnano i confini della vita dell'ex Presidente della Repubblica francese – passando per Méliès e Chaplin, i Rolling Stones e Che Guevara, i primi computer e la guerra del Vietnam. Le immagini appaiono e si dissolvono, si sovrappongono e si susseguono in concatenazioni suggestive ed evocative, rese inconsistenti dalla trasparenza delle pareti di vetro. Man mano che avanza nel corridoio il visitatore vede avvicinarsi delle immagini in movimento che sono invece più grandi e nitide, in bianco e nero: esse sono poste su due superfici di proiezione, una verticale e una sul soffitto, che fanno da vera e propria porta d'ingresso alle sale d'esposizione. I filmati d'archivio del generale de Gaulle vanno dunque a costituire una soglia che deve essere attraversata dal fruitore (con una soluzione già individuata in altri allestimenti), il quale si ritrova letteralmente immerso in esse – o piuttosto ne è quasi soggiogato, come se le immagini che lo sovrastano restituissero la soverchiante grandezza del personaggio. La scelta dei materiali mostrati va evidentemente in questa direzione: per esempio, in essi la figura di de Gaulle è spesso posta sullo schermo in verticale, ad accogliere il visitatore che man mano si avvicina, e appare grande e imponente. Ora i primi piani ne restituiscono, ingigantite, le espressioni del volto; ora una marcia dallo sfondo al primo piano ne enfatizza la marzialità e la sicurezza dell'incedere, mentre l'immagine della folla satura lo schermo orizzontale sotto cui passa l'osservatore, messo in questo modo nella posizione di testimone della grandezza dell'uomo.

Proiezioni su grande scala e giochi di trasparenza, grafica, immagini cinematografiche e fotografiche che appaiono e si dissolvono, multiproiezioni, colonna sonora avvolgente e d'impatto: ritroviamo qui molte delle soluzioni d'allestimento già descritte a proposito di altri musei contemporanei che sfruttano in modo massiccio materiali audiovisivi. Una serie di motivi declinati secondo una configurazione a sua volta ricorrente: un corridoio che impone una progressione lineare, unidirezionale, all'interno di uno spazio animato e al contempo reso evanescente e spettrale dalle proiezioni di immagini. Che siano cinematografiche o

⁵⁴⁶ Il visitatore dell'Historial è dotato di cuffie, e solo attraverso di esse può percepire la colonna sonora.

fotografiche, queste ultime si susseguono in configurazioni vivaci e cangianti, che dialogano con la struttura architettonica, la rilanciano e al contempo la mettono in discussione rendendola dinamica e riscrivendone i contorni. Il montaggio delle immagini si gioca “in profondità”, nel passaggio dall’una all’altra, ma anche “in estensione”, nella loro successione spaziale, la cui ricomposizione è affidata al movimento del visitatore. Così l’inedere della Storia (che assume implicitamente i tratti di una concatenazione di eventi ordinata e lineare) si attualizza grazie all’avanzare dello spettatore, il quale è chiamato a percepire se stesso e il proprio movimento come componenti fondamentali del dispiegarsi del racconto di un’epoca. Se dunque di nuovo la sua posizione è quella di un osservatore il cui coinvolgimento si gioca sul piano corporeo oltre che scopico, emotivo e affettivo più che semplicemente informativo, nello stesso tempo il suo procedere è incanalato lungo un percorso prestabilito e cadenzato da una serie di effetti cui egli non può sottrarsi e che lo pongono in una posizione di “meravigliata reverenza” nei confronti della figura di de Gaulle.

3.3. Transatlantici: un film nello spazio

Nel corridoio dell’Historial Charles de Gaulle, così come nelle Gallerie di Piedicastello abbiamo individuato l’inedere del visitatore come agente di “messa in movimento” delle immagini e al contempo di una loro messa in relazione in uno sviluppo narrativo più o meno serrato. In questa direzione procede un’altra installazione museale, che profila un relazione ancora più complessa tra movimento del visitatore lungo l’esposizione e movimento delle immagini esposte. Si tratta dell’allestimento realizzato da Studio Azzurro nel 2004, nel quadro della mostra *Transatlantici. Scenari e sogni di mare*, al Museo del Mare di Galata (Liguria). Per quanto si trattasse di un’esposizione temporanea, vale la pena di menzionarla poiché ci sembra che essa rappresenti in modo emblematico la tendenza museografica all’integrazione tra lo spostamento del visitatore, elemento caratteristico degli allestimenti museali, e l’immagine in movimento con le possibilità compositive che offre la sua installazione nello spazio.

L’esposizione, collocata nelle gallerie superiori del museo, prevedeva una scansione in otto “scenari” e altrettanti “approfondimenti” che conducevano il

fruitore lungo un percorso che riproponeva quello dei transatlantici, dall'imbarco all'approdo, offrendo una ricostruzione della vita a bordo e delle principali vicende storiche legate ai viaggi nell'Atlantico tra gli inizi dell'Ottocento e gli anni Settanta del Novecento. Elemento portante della mostra erano una serie di "affreschi cinematografici", vere e proprie installazioni multischermo, sedici in totale, disposte nello spazio all'interno di sale buie. Ciascuna di esse costituiva il frammento di una narrazione più ampia, che metteva in scena, attraverso ricostruzioni recitate da attori e l'utilizzo di immagini d'archivio, uno dei momenti salienti del viaggio sulle navi e al contempo un diverso periodo storico⁵⁴⁷. Una mostra insomma «pensata come un film»⁵⁴⁸, secondo la definizione che ne ha dato lo stesso Studio Azzurro. Un film che si caratterizzava come un viaggio immaginario attraverso l'oceano ma anche attraverso più di un secolo di traversate, in cui le varie sequenze erano messe in successione dal movimento del visitatore, e le cui immagini erano inframmezzate a oggetti, modelli navali e installazioni interattive. La "cinematograficità" dell'allestimento si giocava dunque a un duplice livello: non solo nella presenza di veri e propri racconti audiovisivi, ma anche, più a fondo, nelle modalità stesse con cui essi erano disposti nelle sale. Una distinzione tra due dimensioni che emerge nitidamente in queste parole di Dominique Païni a proposito di una delle mostre da lui curate, *Cocteau. Sur le fil du siècle*:

Je me suis donc souvenu d'avoir insisté sur la formule : "exposition faite de matériaux de cinéma", continuée par : "exposition EN cinéma", au sens de fabriquer en cinéma, comme on dit fabriquer en fer ou en bois. Si beaucoup continuent de confondre technique et forme, encore plus nombreux sont ceux qui confondent matériel(s) et matériau(x) de cinéma. [...] Or, les matériaux qui définissent la nature d'une exposition de cinéma sont paradoxalement beaucoup moins matériels : ce sont l'enchaînement des salles – la circulation et les variations lumineuses –, la surimpression des extraits de films projetés et accrochés dans la profondeur de l'espace, les contrastes des différentes brillances ou luminescences de ces extraits – leur vitesse ou leurs saccades de projection, la longueur de leur boucles, leur rapprochement enfin, c'est-à-dire leur montage dans l'espace et dans le champ visuel du visiteur. Est-ce à dire, au fond, que

⁵⁴⁷ Una puntuale descrizione del percorso è in STUDIO AZZURRO, *Musei di narrazione*, cit., pp. 72-75.

⁵⁴⁸ STUDIO AZZURRO, *La mostra/film*, in PIERANGELO CAMPODONICO, MATTEO FOCESSATI, PAOLO PICCIONE (a cura di), *Transatlantici: scenari e sogni di mare*, Milano, Skira, 2004, p. 387.

faire une exposition en cinéma c'est un peu comme faire un film ? Non, ce n'est qu'une *dé-monstration*⁵⁴⁹.

È proprio a quest'ultimo livello che l'allestimento di Studio Azzurro si rivela significativo. Ciascuna sala prevedeva infatti uno specifico posizionamento delle superfici di proiezione, un vero e proprio montaggio che traduceva nella spazialità delle sale le forme di concatenamento delle immagini nella temporalità della pellicola, in un susseguirsi di dettagli e vedute d'insieme, di punti di vista e angolazioni molteplici. La disposizione degli schermi si rivelava dunque coerente con il contenuto di ciascun frammento filmico, di cui enfatizzava le possibilità compositive delle immagini, ma contribuiva inoltre a orientare il movimento fisico del visitatore. Attraverso l'elemento filmico prendevano forma, per dirla con le parole di Miriam De Rosa «le linee di percorribilità dello spazio, [...] le aree di passaggio e di sosta, le zone libere, quelle periferiche»⁵⁵⁰, a delineare una narrazione che si dispiegava attraverso il linguaggio cinematografico (in ciascuno dei frammenti audiovisivi) e al contempo attraverso la disposizione spaziale delle superfici su cui essi erano mostrati. Nella sala dedicata all'imbarco (scenario "Salita a bordo" [fig. 17]), le fratture tra i quattro schermi, su ciascuno dei quali era rappresentata da un diverso punto di vista la salita dei passeggeri a bordo, erano ben visibili e messe in risalto dalla frammentazione delle immagini, a segnalare non solo l'eterogeneità delle varie classi sociali che salivano a bordo (ribadita dalle frasi pronunciate in diverse lingue e dialetti nella colonna sonora), ma anche la frattura tra due mondi esperita da chi si apprestava a compiere la traversata dell'oceano. La moltiplicazione dei punti di visita indicava fin dall'inizio l'impossibilità di ricomporre in un'unità organica una narrazione plurale e collettiva, e sollecitava lo spettatore ad adottare la propria prospettiva sul racconto che andava cominciando. In modo differente, nella sala dedicata alle feste a bordo (scenario "Salone delle feste") i tre schermi posti a semicerchio come una sorta di panorama attorniavano il visitatore chiamandolo a

⁵⁴⁹ DOMINIQUE PAINI, *Les Images font toujours penser au cinéma (Journal, suite...)*, "Cinéma", n. 8 (2004), pp. 110-126 (qui pp. 121-122). La mostra si tenne al Centre Pompidou tra il 25 settembre 2003 e il 5 gennaio 2004.

⁵⁵⁰ DE ROSA, *Cinema e postmedia*, cit., p. 137. L'osservazione di De Rosa è riferita a un'altra recente installazione di Studio Azzurro per la Fiera di Shanghai, *Sensitive City* (su cui torneremo più avanti), ma è valida, almeno per questi aspetti, anche nel caso che stiamo discutendo.

sentirsi parte dell'allegria della scena rappresentata [fig. 18]. La frammentazione dell'immagine accentuava la natura composita e vivace della situazione, esaltata dalla musica e dai rumori festosi che componevano la colonna sonora e dalla recitazione enfatica degli attori, rappresentati a grandezza pressoché naturale. A sollecitare il coinvolgimento dello spettatore interveniva un'articolata serie di strategie di rappresentazione che miravano a rendere percepibile il fuori campo in cui egli si collocava, chiamandolo in causa in prima persona in modo giocoso. Così i personaggi uscivano ed entravano continuamente in scena, spesso facendo il loro ingresso in campo dalla parte bassa dell'inquadratura, a dare il senso di un'estensione dello spazio in profondità verso il visitatore, mentre fugaci sguardi in macchina lo interpellavano direttamente. Ancora, in alcune delle sale successive, come quella dedicata alla vita sulla nave, venivano proposte situazioni come sfilate di moda o fotografie di gruppo, che implicavano in modo forte la presenza di un osservatore diegetico, il quale era non a caso collocato di spalle, in primo piano, in una vera e propria *mise en abyme* della posizione spettatoriale⁵⁵¹. Quest'ultimo dispositivo era ancora più evidente e scoperto nello "scenario" con la sala cinematografica di bordo ("E la nave va... il film dei film"): qui i visitatori/spettatori/passeggeri potevano accomodarsi e osservare un montaggio originale di sequenze di film dedicate ai transatlantici, ripercorrendo il ricco immaginario cinematografico relativo alle traversate oceaniche. La distinzione tra lo spazio di fruizione (quello occupato dal visitatore della mostra) e lo spazio diegetico (del viaggiatore nella sala cinematografica di bordo) si faceva incerta e indecidibile, determinando un coinvolgimento immediato e profondo.

Un modo per cercare di instaurare un rapporto il più possibile diretto con il visitatore era il massiccio ricorso alle testimonianze dei protagonisti delle vicende storiche. Questa dimensione emergeva fin dalla prima sala, in cui era un testo di Edmondo De Amicis a fare da sfondo alle immagini dell'imbarco, e diventava ancora più esplicita nel secondo spazio audiovisivo, in cui erano direttamente le voci dei

⁵⁵¹ Sul procedimento della *mise en abyme* menzioniamo almeno a LUCIEN DÄLLENBACH, *Le Récit spéculaire*, Paris, Seuil, 1977, trad. it. *Il racconto speculare. Saggio sulla mise en abyme*, Parma, Pratiche, 1994. In ambito cinematografico rimandiamo a CHRISTIAN METZ, *Essais sur la signification au cinéma*, Paris, Editions Klincksieck, 1968, trad. it. *Semiologia del cinema*, Milano, Garzanti, 1972 e il più recente volume di SÉBASTIEN FÉVRY, *La Mise en abyme filmique: essai de typologie*, Liège, Editions du CEFAL, 2000.

migranti (impersonati da attori) a raccontare l'esperienza e le emozioni della traversata. Ancora, le modalità di costruzione delle navi erano restituite, più che a partire dalla presentazione di dati e informazioni tecniche, attraverso la parola degli architetti che le progettaronο (approfondimento "Architettura"): scritti e documenti autentici erano alla base della costruzione di interviste immaginarie, in cui erano i protagonisti a illustrare direttamente ai visitatori le problematiche e le questioni architettoniche legate alla realizzazione delle navi, rese dunque più "vive" e coinvolgenti. Analogamente, le dinamiche del bombardamento del *Rex* nelle vicinanze di Trieste nel 1944 erano riferite dai piloti britannici che lo affondarono. La dimensione informativa e "scientifica", che pur non veniva meno, si iscriveva in un registro che giocava in modo più deciso sulla suggestione e sul coinvolgimento emotivo dato da una storia raccontata "in prima persona", secondo una tendenza museologica che abbiamo già riscontrato in molti dei musei analizzati finora, e che si richiama in modo forte a una trasmissione della memoria che passa attraverso l'oralità e la relazione diretta tra i testimoni e i destinatari cui il ricordo viene consegnato. In questo modo anche i documenti e gli oggetti conservati dal museo passavano da reperti inerti a testimonianze in grado di parlare direttamente al presente e soprattutto di costituire luogo di negoziazione e riappropriazione del passato da parte dei visitatori.

Se dunque nelle installazioni video il fruitore era chiamato non solo a essere spettatore delle vicende dei transatlantici, ma piuttosto a riviverle come un vero e proprio passeggero, i dispositivi interattivi andavano a enfatizzare e rendere ancora più esplicito il suo coinvolgimento diretto, corporeo e incarnato. A un certo punto del percorso il visitatore si trovava infatti a camminare su un pavimento trasformato nella superficie delle acque dell'oceano, su cui ogni suo passo tracciava una rotta che diventava visibile anche agli altri fruitori nella sala. Si trattava evidentemente di un dispositivo che implicava un livello di interattività minimo, e il cui scopo era soprattutto quello di "rendere presente" e percepibile il corpo stesso dei visitatori, quasi di sottolineare come fosse il loro incedere non solo in quella sala ma lungo l'intero percorso a stabilire la direzione di attraversamento del museo e l'elemento di connessione, o meglio ancora di montaggio, tra le diverse storie racchiuse in quella più ampia dei transatlantici.

E risiede proprio in quest'ultimo aspetto la componente più interessante della mostra/installazione di Studio Azzurro: cinema ed esposizione si intrecciavano e si riscrivevano a vicenda in un vera e propria “traduzione spaziale” del film in cui era il movimento del visitatore/spettatore a fare da raccordo di montaggio, in un percorso che coniugava molteplici livelli di attraversamento dello spazio (della mostra e al contempo, idealmente, dell'oceano) e del tempo: il tempo della visita, in una costante negoziazione tra la durata delle proiezioni e la scansione autonoma che ciascun visitatore imprimeva al proprio percorso, il tempo dell'attraversamento dell'Atlantico, momento insieme sospeso in una dimensione a sé e irrimediabilmente travolto dal susseguirsi degli eventi storici, e infine il tempo dell'esistenza stessa dei transatlantici, segnata da un inizio e da un irrimediabile declino. A tenere insieme questa pluralità di dimensioni era la forte componente narrativa, che caratterizza in senso più ampio la poetica di Studio Azzurro, come ben spiega questo brano di Paolo Rosa:

La narrazione che si dispiega e coinvolge lo spazio museale impone di avere un approccio drammaturgico nella gestione dello spazio fisico, delle componenti virtuali e della narrazione, come se si trattasse di una sceneggiatura e non solo di un allestimento. La narrazione è dunque intrecciata con quel preciso ambiente, con le storie che esso evoca e la tematica affrontata. Il museo diviene sempre più un luogo in cui vivere, partecipare a una storia attraverso molteplici sollecitazioni, in cui esperire, non solo percettivamente ma anche fisicamente, il suo contenuto e in cui condividere con altri le proprie emozioni. Un luogo dinamico, organico, non solamente destinato alla raccolta e all'esposizione, che segna il passaggio da un'idea di museo di collezione a quella di museo di narrazione⁵⁵².

In *Transatlantici* tale dimensione veniva ribadita e rilanciata dalla sovrapposizione del percorso espositivo con un racconto propriamente filmico. Ne derivava un «habitat narrativo»⁵⁵³ eterogeneo e stratificato in cui, come già per le Gallerie di Piedicastello, ma in modo ancora più complesso, spettatorialità museale e cinematografica si ricomponevano in una dimensione che era quella del viaggio e

⁵⁵² STUDIO AZZURRO, *Dai musei di collezione ai musei di narrazione*, cit., p. 13.

⁵⁵³ *Ibidem*.

della mobilità moderna, in cui la visione era indissociabile da un'esperienza di movimento, che fosse fisico, virtuale, o che sapesse coniugare entrambe le dimensioni.

4. Riscritture della sala cinematografica

4.1. “The Big Picture Show” all’Imperial War Museum North

Un globo frantumato dal conflitto, ridotto in macerie e ricomposto in una combinazione di piani inclinati, curve e spigoli, intrecciati tra loro e suddivisi in tre sezioni che rappresentano i tre elementi, terra, aria e acqua⁵⁵⁴. È questa l'idea progettuale alla base dell'edificio ideato dall'architetto Daniel Libeskind per l'Imperial War Museum North di Manchester, una delle quattro nuove sedi dell'istituzione britannica su cui ci siamo già soffermati⁵⁵⁵. Dando per così dire forma architettonica alla memoria della guerra, Libeskind ha concepito una struttura drammatica, che nella sua frammentazione restituisce l'impatto devastante che i conflitti bellici portano con sé. Un tipo di concezione spaziale che non può fare a meno di ripercuotersi sull'organizzazione interna del museo e sulle sale dedicate all'esposizione. Il pavimento dello spazio centrale, situato al primo piano, si presenta lievemente ricurvo, e tutte le colonne presenti al suo interno risultano inclinate rispetto al piano perpendicolare, comunicando un senso di disagio e facendo percepire un'alterazione dei normali rapporti di equilibrio e armonia. Per di più la continuità dello spazio centrale (cui si affianca un'area espositiva secondaria, destinata a mostre temporanee) è a sua volta interrotta dai cosiddetti “silos”, sei aree d'esposizione con pareti bianche alte oltre una decina di metri, ciascuna dedicata a un aspetto del conflitto (l'esperienza della guerra, il ruolo delle donne, ecc.), che contribuiscono a creare un ambiente irregolare e privo di punti di riferimento univoci. Al centro dello spazio sono collocati alcuni *exhibits* di grandi dimensioni, secondo una caratteristica ricorrente in tutte le sedi dell'Imperial War Museum (e a ben vedere

⁵⁵⁴ Sulla concezione architettonica dell'edificio si veda la scheda sul sito web dello Studio Libeskind <http://daniel-libeskind.com/projects/imperial-war-museum-north>.

⁵⁵⁵ Il museo di Manchester è stato inaugurato nel 2002. Le altre sedi dell'Imperial War Museum, oltre a quella principale, sono l'IWM Duxford (Cambridgeshire), l'IWM Belfast (Londra) e le Churchill War Rooms (Londra).

qui in numero molto minore rispetto, per esempio, alla sede londinese): un carro armato, un jet, veicoli militari, pezzi d'artiglieria. A prevalere è dunque una complicata frammentazione spaziale, che configura un percorso tutt'altro che lineare e preordinato, il quale impone un incedere spezzato, fatto di deviazioni e asperità, a ribadire quel senso di disagio e smarrimento dato dall'esperienza della guerra che già la più ampia struttura architettonica contribuiva a evocare. Con una tendenza opposta, funge da elemento di coesione tra gli oggetti in esposizione la "Timeline", una linea del tempo che si dipana lungo le pareti e illustra i più importanti eventi bellici che si sono verificati dal 1914 a oggi, sfruttando vetrine illuminate, testi scritti ed elementi grafici impressi direttamente sui muri. Nel suo insieme, lo spazio d'esposizione è dunque attraversato da spinte molteplici e tensioni contrapposte, pur senza apparire sovraccarico e opprimente. Al contrario, come già accennato, gli oggetti esposti sono pochi e ben distanziati, sulle pareti – tra gli elementi della "Timeline" e il soffitto – è lasciato un ampio spazio bianco (dove vengono proiettati, senza saturarlo, poster di guerra o film d'archivio privi di sonoro), e le vetrine sono organizzate con un'ordinata essenzialità, mentre una serie di dispositivi multimediali e interattivi offre al visitatore la possibilità di ritagliarsi un personale percorso di approfondimento. Nei cosiddetti "TimeStacks", ad esempio, è possibile far scorrere le vetrine in senso verticale, visualizzando di volta in volta diversi insiemi di oggetti ordinati tematicamente, che in determinati momenti della giornata è anche possibile maneggiare sotto la cura dello staff. Postazioni audio e schermi con audiovisivi e video interattivi sono inoltre disposti in modo da integrarsi senza soluzione di continuità con il *lettering* sulle pareti e le vetrine, determinando un effetto complessivo che risulta, com'è stato scritto, «surprisingly low-tech but impressively effective»⁵⁵⁶. Siamo lontani dalla spettacolarità che caratterizza alcuni degli allestimenti descritti nel paragrafo precedente, e gli schermi, di dimensioni relativamente piccole, su cui scorrono filmati d'archivio che illustrano vari aspetti della guerra, si inscrivono senza rotture nel quadro dell'esposizione.

A cadenze regolari la sala principale del museo cala nel buio, e una voce registrata annuncia: «Every image, every document, every voice is part of someone's

⁵⁵⁶ GILES WORSLEY, *A Globe Ripped to Pieces*, "The Telegraph", 29 giugno 2002, disponibile online all'indirizzo <http://www.telegraph.co.uk/culture/art/3579471/A-globe-ripped-to-pieces.html>.

story». Prende così avvio il “Big Picture Show”, uno spettacolo multimediale che ogni ora invade letteralmente l’intero spazio espositivo: un sistema di proiezioni accompagnate da un commento sonoro copre completamente le pareti di immagini, che vanno a sovrapporsi non solo agli spazi bianchi, ma anche alle vetrine e agli oggetti esposti, così come ai visitatori sparpagliati nello spazio [fig. 19]⁵⁵⁷. Le sale del museo diventano dunque esse stesse superficie di proiezione, senza tuttavia che ciò che vi è esposto venga occultato del tutto. Una delle caratteristiche del Big Picture Show è proprio il fatto che le immagini proiettate non si *affiancano* ma si *sovrappongono* e si *integrano* all’esposizione più “tradizionale”, determinando una configurazione spaziale complessa e stratificata, che evoca e nello stesso tempo riscrive a fondo il dispositivo cinematografico “classico”: come si legge nella guida del museo, «When the Big Picture Show is on, the Main Exhibition Space is a bit like a large cinema»⁵⁵⁸. Per dirla in termini più appropriati, possiamo parlare, riprendendo il ben noto concetto introdotto da Francesco Casetti, di un vero e proprio processo di “rilocalizzazione” del cinema: uno spostamento *fisico* che lo porta «ad occupare un nuovo posto» – in questo caso la sala del museo – «e a contaminare questo posto con la propria presenza»⁵⁵⁹. Insomma,

Grazie a una vera e propria traslazione, il cinema invade una nuova porzione di mondo, ne ridisegna i confini e la composizione, lo carica di nuove dinamiche, e in questo

⁵⁵⁷ Installato fin dall’apertura del museo, nel 2002, in un primo momento il “Big Picture Show” prevedeva una serie di proiezioni di diapositive combinate attraverso un sistema di circa sessanta proiettori sincronizzati tra loro, oltre che un impianto di diffusione audio. A essere alternati erano sostanzialmente tre programmi. In seguito il sistema è stato digitalizzato, consentendo di aggiungere anche immagini in movimento e di creare un’infrastruttura tecnica che permettesse di realizzare e proiettare nuovi programmi. All’origine il sistema funzionava dunque anche senza l’utilizzo di tecnologie digitali, per quanto queste ultime abbiano indubbiamente contribuito a renderlo più funzionale e flessibile.

⁵⁵⁸ IMPERIAL WAR MUSEUM NORTH, *Accessible and Easy to Read Guide*, Manchester, s.d., s.p.

⁵⁵⁹ FRANCESCO CASETTI, *L’esperienza filmica e la ri-localizzazione del cinema*, “Fata Morgana”, *Esperienza*, cit., pp. 23-40 (qui p. 29). Il termine “rilocalizzazione” è stato proposto da Francesco Casetti per la prima volta in ivi, e su questo tema egli ha inoltre curato il numero speciale di “Cinéma&Cie”, *Relocation*, n. 11 (2008) e scritto, tra gli altri, *Ritorno alla madrepatria. La sala cinematografica in un’epoca post-mediatica*, “Fata Morgana”, n. 8 (2009), *Visuale*, pp. 173-188; *Cinema Lost and Found: Trajectories of Relocation*, “Screening the Past”, n. 32 (2011), <http://www.screeningthepast.com/2011/11/cinema-lost-and-found-trajectories-of-relocation/>. Uno dei più recenti contributi in merito è *The Relocation of Cinema*, “NECSUS”, n. 2 (2012), disponibile online all’indirizzo: <http://www.necsus-ejms.org/the-relocation-of-cinema/>.

modo lo riadatta a sé e all'esperienza di cui è portatore. In una parola, lo "colonizza"⁵⁶⁰.

Ma come avviene tale processo di *colonizzazione* (o, per dirla ancora con Casetti, "cinematografizzazione"⁵⁶¹) delle sale dell'Imperial War Museum North? Quali sono le dinamiche che si instaurano nel momento in cui le pareti del museo si trasformano a intervalli regolari in superfici di proiezione? Si verificano a nostro avviso dei passaggi che riguardano un duplice piano, spaziale e temporale. Sul primo fronte, abbiamo un'estensione (ma potremmo dire un'*espansione*) dell'area su cui sono proiettate le immagini, che va a coincidere con la sala del museo, includendo anche gli oggetti esposti e gli stessi visitatori. In altre parole, non è uno schermo a essere inserito nell'ambiente, ma l'ambiente stesso che in un certo senso si fa *schermo*. La fisionomia della sala d'esposizione viene allora radicalmente ridefinita (poiché essa si fa spazio di visione *cinematografica*) e riarticolata, poiché si determinano nuove configurazioni spaziali (le multiproiezioni determinano un'inedita frammentazione dell'immagine, solo in parte coincidente con quella architettonica) e si delineano nuovi punti di attenzione e nuove relazioni tra lo spettatore e la rappresentazione⁵⁶². Viene meno la separazione tra la superficie espositiva e lo spazio occupato dal visitatore: con l'inizio della proiezione, l'ambiente si fa totalmente immersivo, e il fruitore si trova a doversi confrontare con una serie di procedimenti di montaggio che si giocano non solo nella messa in sequenza delle immagini, ma anche, su un piano per così dire "orizzontale", tra le singole proiezioni che vanno a comporre lo *show* nel suo insieme, oltre che "in profondità", tra le immagini e la superficie su cui sono proiettate, che rimane sempre presente e nonostante tutto riconoscibile al di sotto di esse. Un ulteriore livello di montaggio è quello determinato, almeno in potenza, dallo spostamento del visitatore: a differenza che nella sala cinematografica, egli è qui libero di muoversi, di esplorare l'ambiente secondo tragitti indipendenti, individuali o collettivi, e di ritagliarvisi autonomi percorsi di senso. Tuttavia, nei fatti, il comportamento dei fruitori è pressoché

⁵⁶⁰ CASETTI, *L'esperienza filmica e la ri-locazione del cinema*, cit., p. 30.

⁵⁶¹ Cfr. *ivi*, p. 29

⁵⁶² Sui rapporti tra spazio architettonico e dispositivo cinematografico si rimanda almeno a BRUNO, *Atlante delle emozioni*, cit. e al volume di CLOTILDE SIMOND, *Cinéma et architecture : la relève de l'art*, Lyon, Ales, 2009.

opposto: l'esperienza di chi scrive è stata quella di vedere, all'avviarsi del Big Picture Show, i visitatori fermarsi dov'erano e in alcuni casi mettersi a sedere, oppure muoversi velocemente alla ricerca di una posizione in grado di offrire una buona visibilità, determinando così la ricomposizione di gruppi prima dispersi nella sala o creandone di nuovi pronti a dissolversi al termine della proiezione. Del resto tale attitudine spettatoriale è prescritta dallo stesso *script*⁵⁶³ del museo, dove lungo le pareti sono posizionate delle panche, mentre sulla *brochure* di presentazione si legge «We advise you to remain still while the show is on»⁵⁶⁴. E se in un'altra guida, destinata alle scuole, traspare la consapevolezza che il tipo di fruizione più appropriato per lo show sarebbe quella in movimento nello spazio («Ideally the Big Picture Show should be experienced by walking around the Main Exhibition Space»⁵⁶⁵), immediatamente dopo questa affermazione viene ribadita la presenza, segnalata anche su una mappa, di una serie di “posizioni privilegiate” da cui è possibile osservare le immagini senza necessariamente spostarsi [fig. 20].

Dunque una serie di indicazioni più o meno esplicite interviene a riorientare le tipiche posture di fruizione museale in forme di ricezione più strettamente cinematografiche, in un certo senso inibendo modalità più articolate di negoziazione tra i due dispositivi (come appunto la mobilità dei visitatori durante la proiezione)⁵⁶⁶.

⁵⁶³ Il termine è utilizzato da Julia Noordegraaf, che lo riprende dalla sociologia della tecnica di Bruno Latour e Madeleine Akrich, per designare l'implicito set di istruzioni inscritto nella “presentazione museale”, che, come accennato in precedenza, secondo Noordegraaf comprendere la location e l'architettura del museo, il display e le modalità di guida del visitatore. In altre parole, l'analisi dello *script* permette di individuare le indicazioni che regolano il rapporto tra il museo e il suo pubblico. Cfr. NOORDEGRAAF, *Strategies of Display*, cit., p. 15. Per la nozione di *script* si veda MADELEINE AKRICH, BRUNO LATOUR, *A Summary of a Convenient Vocabulary for the Semiotics of Human and Nonhuman Assemblies*, in WIEBE E. BIJKER, JOHN LAW, *Shaping Technology/Building Society: Studies in Sociotechnical Change*, Cambridge (Mass), The MIT Press, 1992, pp. 258-264, trad. it. *Vocabolario di semiotica dei concatenamenti di umani e non-umani*, in ALVISE MATTOZZI (a cura di), *Il senso degli oggetti tecnici*, Roma, Meltemi, 2006, pp. 407-414 (qui p. 408).

⁵⁶⁴ IMPERIAL WAR MUSEUM NORTH, *Accessible and Easy to Read Guide*, cit., s.p. Si tratta certamente di un'avvertenza che dipende in buona parte da motivi di sicurezza.

⁵⁶⁵ IMPERIAL WAR MUSEUM NORTH, *Your Visit Learning Resources. The Big Picture Show: Introduction “Children and War”, “Weapons of War” and “Why War?”*, Manchester, 2013, s.p.

⁵⁶⁶ Si tratta in ogni caso di un atteggiamento spettatoriale che interviene spesso nelle installazioni cinematografiche, sia di ambito didattico che artistico, anche quando questa possibilità non è esplicitamente prescritta dallo *script* del museo. Basta citare la mostra su De André allestita da Studio Azzurro nel 2008, in cui la prima sala presentava una serie di schermi trasparenti che i visitatori osservavano in successione, sedendosi a terra e spostandosi in gruppo dall'uno all'altro, a ricostituire una condizione di visione modellata su quella cinematografica, che di quest'ultima riprendeva soprattutto la dimensione collettiva e condivisa (cfr. STUDIO AZZURRO, *Dai musei di collezione ai musei di narrazione*, cit., p. 21 nota 10 e). La forza “modellizzante” del dispositivo cinematografico è dimostrata inoltre dal fatto che questo tipo di dinamica interviene anche quando gli schermi non sono

In questo senso agisce anche la temporalità introdotta dalla presentazione degli show a intervalli regolari, che replica in qualche modo la scansione tipica della programmazione cinematografica. All’Imperial War Museum North diversi “programmi” si alternano nel corso della giornata secondo una successione predefinita e resa nota ai visitatori (ciascun programma è dotato di un titolo e di una vera e propria sinossi che lo rende riconoscibile, e permette idealmente al pubblico di recarsi al museo in modo da vedere lo spettacolo desiderato). A nostro avviso tale scansione temporale agisce in modo forte a riorientare il comportamento dei visitatori. Se il contesto museale è per sua stessa natura “aperto” a una durata della fruizione libera per ciascuno, anche laddove tale autonomia è messa in discussione dallo scorrere di immagini in movimento inserite nel *display* (non a caso il *loop* consente possibilità di “ingresso” nel testo audiovisivo molteplici e non rigidamente predefinite⁵⁶⁷), le *séances* del Big Picture Show introducono al contrario una logica che, come quella della programmazione cinematografica, risulta “imposta dall’esterno” e maggiormente strutturata, e dunque è più capace di riorientare la ricezione (e in un certo senso fornisce una risposta al problema di trattenere l’attenzione dei visitatori, imponendo una durata che non è possibile eludere). In questo quadro, se, come ha sottolineato, tra i tanti, Boris Groys, le installazioni audiovisive nei musei fanno venir meno il divieto di muoversi che caratterizza invece la visione in un contesto cinematografico, è proprio a quest’ultima modalità di fruizione che siamo qui più vicini⁵⁶⁸. Non per questo, tuttavia, la sala del museo si trasforma *tout court* in una sala cinematografica: il *pattern* di visione cinematografica non si sovrappone in modo meccanico a quello museale, annullandone la specificità,

disposti in successione e la loro fruizione “completa” richiederebbe uno spostamento nello spazio. Un esempio emblematico in ambito artistico è l’installazione *The Visitors* di Ragnar Kjartansson (Hangar Bicocca, Milano, 20/09/2013-05/01/2014). Qui gli schermi erano posizionati in circolo, a rappresentare ciascuno una stanza della casa in cui uno dei musicisti eseguiva la propria partitura. Per poter vedere ciò che succedeva su tutti gli schermi sarebbe stato necessario uno spostamento continuo dall’uno all’altro. Tuttavia, dopo una prima esplorazione (quasi una panoramica) dello spazio, i visitatori tendevano a scegliere una posizione e dunque un punto di vista fissi e sedersi, rimanendo immobili fin quasi al termine dell’installazione, quando l’azione convergeva su un unico schermo – a cui tutti, a quel punto, si avvicinavano.

⁵⁶⁷ Al contrario dell’incipit dei testi filmici, su cui si vedano almeno ROGER ODIN, *L’entrata dello spettatore nella finzione*, in LORENZO CUCCU, AUGUSTO SAINATI (a cura di), *Il discorso del film*, Napoli, Edizioni scientifiche italiane, 1987, pp. 263-284; VALENTINA RE, *Ai margini del film. Incipit e titoli di testa*, Campanotto, Udine, 2006.

⁵⁶⁸ Cfr. GROYS, *Media Art in the Museum*, cit. Il discorso di Groys è relativo all’arte, ma risulta valido anche in questo caso.

ma dall'intreccio tra i due dispositivi prendono corpo configurazioni inedite. Durante il Big Picture Show il visitatore è completamente immerso⁵⁶⁹ in un ambiente in cui lui stesso diventa superficie di proiezione. Egli è dunque coinvolto a un livello corporeo e la sua fisicità è al contempo riaffermata (in quanto area su cui è appare l'immagine proiettata) e dissolta in un tutto più ampio che lo avvolge e lo incorpora, anche in virtù della caratteristica conformazione architettonica dello spazio⁵⁷⁰.

Le conseguenze di questo tipo di coinvolgimento spettatoriale diventano ancora più evidenti se prendiamo in considerazione i contenuti dei vari "programmi". Questi ultimi si basano sulla combinazione, in un formato testuale per alcuni versi riconducibile al film documentario, di una serie di materiali eterogenei tra cui filmati d'archivio, grafica, animazioni, documenti scritti, interviste e altro materiale girato per l'occasione. La colonna sonora sfrutta le testimonianze orali conservate nell'archivio sonoro dell'Imperial War Museum: registrazioni audio d'epoca (ad esempio trasmissioni radiofoniche) citazioni di autobiografie lette da attori oppure suoni che evocano drammaticamente la guerra come esplosioni, sirene, sparatorie (tutti elementi, come abbiamo visto, ampiamente sfruttati in molti musei contemporanei). È il caso, ad esempio, di *The War at Home*, che restituisce attraverso materiali d'epoca il vissuto delle famiglie rimaste sul fronte domestico durante la Seconda Guerra Mondiale. Oggetto di *Weapons of War* è invece l'esperienza di coloro che hanno costruito e utilizzato le armi e dall'altra parte di coloro che ne sono stati vittime nel corso dell'ultimo secolo. Esso combina fotografie⁵⁷¹ provenienti dall'archivio dell'Imperial War Museum con grafica e immagini più astratte ed evocative, il tutto accompagnato da un audio composto da registrazioni sonore

⁵⁶⁹ Sul concetto di immersività, si veda almeno OLIVER GRAU, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Cambridge (Mass), The MIT Press, 2003 (versione riveduta ed espansa di *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart: Visuelle Strategien*, Berlin, Reimer, 2001).

⁵⁷⁰ Come osservano Ross Parry e Andrew Sawyer, l'esterno dell'edificio, in particolare l'Air Shard, la torre alta cinquantacinque metri con alla sommità una curvatura concava, sembra una superficie di proiezione, che anticipa e richiama ciò che avviene all'interno delle sale: «Libeskind's building has been shaped by the ICT that was anticipated to be used within it – in this instance, its exterior walls doubling as a projection screen. ICT has, in other words, become an essential quality of its space». Secondo Parry e Sawyer l'Imperial War Museum North «makes the statement in its design that a museum is a space partly conditioned by the audio-visual technologies of its post-industrial era». *Space and the Machine. Adaptive Museums, Pervasive Technology and the New Gallery Environment*, in MACLEOD (a cura di), *Reshaping Museum Space*, cit., pp. 39-52 (qui pp. 47-48).

⁵⁷¹ *Weapons of War* è stato realizzato prima della digitalizzazione del sistema, che ha permesso di incorporare negli show successivi anche immagini in movimento. Esso rimane tuttavia emblematico del particolare utilizzo dei materiali di repertorio per i programmi del Big Picture Show.

anch'esse tratte dagli archivi del museo e da "reali rumori della guerra", come si legge su una *brochure*: sirene dei raid aerei, esplosioni, colpi di armi da fuoco. Il programma è suddiviso in sei sezioni, ciascuna introdotta da un titolo e dal testo di una citazione e caratterizzata dall'alternanza, sui vari schermi, di immagini e grafica. Il commento sonoro riporta le parole di testimoni che raccontano le loro esperienze, spesso opposte e contrastanti, in relazione al tema delle armi [fig. 21]⁵⁷². Come appare immediatamente evidente nel corso della proiezione, immagini (e suoni) provenienti da differenti contesti e momenti storici si alternano senza soluzione di continuità, e nessun riferimento rende possibile un'esatta indicazione del loro contenuto⁵⁷³. Per esempio, nella sezione dedicata a fucili e baionette, si passa da foto e filmati delle trincee della Prima Guerra Mondiale ai soldati di oggi, mentre in quella sui carri armati sono utilizzate immagini relative a entrambi i conflitti mondiali. A contare è, più che il riconoscimento delle singole fonti o del loro ancoraggio a eventi precisi e identificabili, il discorso complessivo nel quadro del quale sono iscritti, di cui è responsabile – esattamente come per l'allestimento – l'istituzione museale.

In tutti i programmi, al centro della rappresentazione non vi è lo svolgersi degli eventi nella loro nuda oggettività o la volontà di indagarne le cause, ma la percezione che ne hanno avuto gli individui coinvolti, il modo in cui la Storia ha influito sulle loro vite⁵⁷⁴. Emblematico è in questo senso *Service and Separation: A Volunteer Nurse in Afghanistan*, che si concentra sulla storia di un'infermiera in servizio tra le truppe, accostando immagini dei campi militari e della vita domestica riprese dalla donna stessa e dai suoi familiari, il tutto accompagnato da una colonna sonora (*Hanging in the Wire* di P.J. Harvey) che va ad accentuare l'impatto emotivo dell'intera rappresentazione. Nella stessa direzione, *Remembrance* fa ampio ricorso a immagini dalla carica fortemente simbolica, come il campo di papaveri che si distende su tutte le pareti del museo a evocare le irrimediabili perdite causate dalla guerra. Anche in questo caso l'attenzione è concentrata su una storia individuale, quella della famiglia e degli amici di un soldato britannico morto in Iraq⁵⁷⁵. Come già nell'*In Flanders Fields Museum*, per quanto in forma più complessa di quanto

⁵⁷² Cfr. IMPERIAL WAR MUSEUM NORTH, *Your Visit Learning Resources*, cit., s.p.

⁵⁷³ Cfr. ARNOLD-DE SIMINE, *Mediating Memory in the Museum*, cit., p. 115.

⁵⁷⁴ Cfr. *ivi*, p. 114.

⁵⁷⁵ Per una discussione dei contenuti di un altro programma, *Al-Mutanabbi Street: A Reaction*, cfr. ARNOLD-DE SIMINE, *Mediating Memory in the Museum*, cit., pp. 116-118.

facessero in quel caso i testimoni impersonati da attori, a divenire centrale è la trasmissione della memoria degli eventi bellici ai visitatori. A essere enfatizzata è la capacità delle immagini in movimento e più in generale dello show multimediale di rendere “viva” la Storia⁵⁷⁶, di illustrare le storie personali, di evocare la drammaticità degli avvenimenti e sollecitare il coinvolgimento emotivo degli spettatori. Uno scopo del resto esplicitamente dichiarato nella stessa presentazione del Big Picture Show: «It immerses you in the heart of the action, creating a complete sensory experience which is totally involving, and often very moving»⁵⁷⁷. Un’esperienza il cui impatto è indirettamente riaffermato anche dall’avvertenza che precede l’inizio di ciascuno show, la quale invita i visitatori deboli di cuore e i bambini molto piccoli a uscire dalla sala. Come riporta una *brochure* del museo destinata alle scuole, «None of the images or sounds are in themselves unsuitable for children, but the accumulation of them, and *the overall experience of being in the space* may be difficult for some»⁵⁷⁸.

Insomma a essere cruciale nella ricezione dei vari testi audiovisivi proposti dal Big Picture Show non è la capacità di penetrazione analitica di ciascun segmento, o la possibilità per lo spettatore di sperimentare inedite soluzioni di montaggio tra le diverse proiezioni. Piuttosto, a dominare è il senso di immersione in un ambiente multimediale composito ma unitario, in cui lo spettatore da una parte è coinvolto a livello sensoriale ed emozionale, dall’altra è quasi soverchiato da questo stesso insieme di sollecitazioni. In altre parole, se come ha ricordato lo Jacques Aumont «la misura dell’immagine è [...] tra gli elementi fondamentali che determinano e precisano il rapporto che lo spettatore deve poter stabilire tra il suo proprio spazio e lo spazio plastico dell’immagine»⁵⁷⁹, in questo caso il visitatore che osserva le immagini su grande scala si ritrova «non solo a vederne la superficie, ma a esserne quasi dominato, anzi, sopraffatto»⁵⁸⁰.

⁵⁷⁶ «We interpret modern history with media that bring it to life – in film, art, photographs, sound, new media – all of which are immediately resonant for people today». IMPERIAL WAR MUSEUM, *Annual Report and Account 2010-2011*, London, 2011, p. 5, disponibile online https://www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/229131/1286.pdf.

⁵⁷⁷ Si veda la presentazione sul sito web del museo all’indirizzo <http://www.iwm.org.uk/exhibitions/iwm-north/big-picture-show>.

⁵⁷⁸ IMPERIAL WAR MUSEUM NORTH, *Your Visit Learning Resources*, cit., s.p. Enfasi mia.

⁵⁷⁹ JACQUES AUMONT, *L’Image*, Paris, Armand Colin, 2005, trad. it. *L’immagine*, Torino, Lindau, 2007, pp. 142-143. Sulla *scala* delle immagini si veda RUGGERO PIERANTONI, *Salto di scala: grandezze, misure, biografie delle immagini*, Torino, Bollati Boringhieri, 2012.

⁵⁸⁰ AUMONT, *L’immagine*, cit., p. 143.

Una simile tendenza sembra caratterizzare in senso più ampio le installazioni di schermi di grandi dimensioni nei musei, e contribuisce in alcuni casi a riorientare la fruizione dell'intero contesto. Per esempio il direttore del MARQ – Museo Arqueológico de Alicante, il cui intero allestimento è basato su un utilizzo estensivo di tecnologie audiovisive e interattive⁵⁸¹, ha osservato come, di fronte a una museografia basata su un uso suggestivo e a tratti decisamente spettacolare dell'immagine in movimento (come ad esempio degli schermi di circa quattordici metri su cui sono coordinate sei proiezioni), i visitatori adottassero un'attitudine spettatoriale “passiva e contemplativa”⁵⁸² anche di fronte alle installazioni interattive che al contrario erano pensate per sollecitarne un coinvolgimento attivo. Al punto che è stato necessario inserire su tali postazioni la rappresentazione grafica di una mano che esortasse i fruitori a interagire con i dispositivi⁵⁸³.

4.2. La sala dell'Historial Charles De Gaulle: il museo con dentro un cinema

La sala cinematografica dell'Historial Charles de Gaulle è situata in uno spazio ellittico a forma di cupola rovesciata, che rappresenta il cuore dello spazio museale ed è dotata di cinque schermi della grandezza totale di venti metri per due, con una platea di duecentocinquanta posti. La sala non è da considerarsi come qualcosa di esterno, collaterale al percorso espositivo, ma ne costituisce una componente fondamentale: infatti il museo si apre con una lunga parete su cui sono rappresentati ottanta ritratti fotografici (uno per ciascun anno di vita) di De Gaulle, dopo la quale il flusso dei visitatori è immediatamente incanalato nella sala cinematografica, tappa obbligata della visita in senso non solo fisico ma anche cognitivo, poiché il film che viene proiettato fornisce una serie di informazioni basilari per la comprensione di quanto è mostrato nel resto dell'esposizione. Il documentario biografico (una «biografia emozionale», come viene definita nel testo di presentazione⁵⁸⁴), intitolato semplicemente *Charles de Gaulle* (Olivier L. Brunet,

⁵⁸¹ Il MARQ viene definito un “museo multimediale”, poiché basato, più che sull'esposizione delle collezioni, sul dispiegamento di ricostruzioni audiovisive e realtà virtuale. Cfr. RAFAEL AZUAR, in COMITÉ ESPAÑOL DE ICOM, *Recursos audiovisuales en museos*, cit., pp. 74-87.

⁵⁸² Cfr. *ivi*, p. 75.

⁵⁸³ Cfr. *ivi*, p. 81.

⁵⁸⁴ Cfr. HISTORIAL CHARLES DE GAULLE, *Dossier de presse*, 2008, p. 16. Il dossier è disponibile online all'indirizzo <http://www.charles-de-gaulle.org/media/historical/dossier-de-presse.pdf>.

2005-2008), propone in una ventina di minuti un ritratto del personaggio storico ampiamente basato su fotografie e film d'archivio⁵⁸⁵, disposte sui cinque schermi in composizioni eterogenee basate su giochi di simmetria e opposizioni, parallelismi e rimandi interni [fig. 22]. Lungo la durata del film vengono sfruttate pressoché tutte le combinazioni possibili delle proiezioni su cinque schermi (incluso l'utilizzo dello schermo nero), secondo modalità di presentazione che si rifanno esplicitamente⁵⁸⁶ al *Polyvision* di Abel Gance, un dispositivo di proiezione su tre schermi concepito dal regista francese per mostrare il suo film *Napoléon* (1927), ritratto del personaggio che a suo avviso aveva segnato una pagina cruciale della storia di Francia⁵⁸⁷. Com'è noto, il sistema messo a punto da Gance (e da lui utilizzato solo in rare occasioni) prevedeva la proiezione simultanea di tre inquadrature differenti, in un gioco di simmetrie e contrasti che accentuava il *pathos* di alcuni episodi cruciali⁵⁸⁸. Con il riferimento al *Polyvision*, lo schermo nella sala cinematografica dell'Historial viene dunque implicitamente iscritto in quella serie di sperimentazioni che hanno esplorato le possibilità di diffusione delle immagini su più schermi (dal "policinema" di László Moholy-Nagy⁵⁸⁹ all'"expanded cinema"), mentre dall'altra parte si imparenta a quelle forme di proiezione su grande scala che dal Cinématographe Géant installato dai Lumière all'Esposizione Universale del 1900, passando per il Cinerama, arrivano fino agli schermi IMAX. Un tipo di presentazione delle immagini in movimento tutt'altro che inedita nei contesti museali, se è vero non solo che

⁵⁸⁵ Molti dei materiali d'archivio utilizzati dal museo provengono dall'INA (Institut National de l'Audiovisuel).

⁵⁸⁶ Cfr. HISTORIAL CHARLES DE GAULLE, *Dossier de presse*, cit., p. 24.

⁵⁸⁷ Con un evidente parallelismo con la statura del personaggio di de Gaulle. La figura di Napoleone costituisce una sorta di *fil rouge* alla base del progetto museografico, se è vero che la struttura della cupola rovesciata è un riferimento alla tomba dello statista ospitata all'Hôtel des Invalides, edificio storico in cui è letteralmente incastonata l'architettura dell'Historial. Inoltre in un certo senso l'accesso alla sala cinematografica prevede una discesa sotto terra, avvicinandola a una cripta sepolcrale.

⁵⁸⁸ Scopo di Gance era di "fare dello spettatore un attore": «Il faut que le public souffre avec les blessés, se batte avec les soldats, charge avec les cavaliers, commande avec les chefs, et non pas qu'il regarde tout cela. Le public doit s'incorporer au drame [...] et cela, si complètement, que la suggestion doit devenir collective et que l'*esprit critique*, emporté dans le tourbillon, doit disparaître». *Je veux faire du spectateur un acteur*, in ID., *Un soleil dans chaque image*, a cura di Roger Icart, Paris, CNRS-Cinémathèque Française, 2002, pp. 83-90 (qui p. 83). Su Abel Gance si veda almeno RICHARD ABEL, *French Cinema: The First Wave, 1915-1929*, Princeton, Princeton University Press, 1984.

⁵⁸⁹ Per cui si veda *infra*, Parte I, Cap. 4.2. Per un'efficace sintesi dei tentativi di andare oltre i limiti del dispositivo cinematografico classico nelle avanguardie del primo Novecento, cfr. MALTE HAGENER, *Moving Forward, Looking Back: the European Avant-garde and the Invention of Film Culture, 1919-1939*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2007, pp. 148-157.

proprio in questo quadro l'IMAX ha trovato un terreno privilegiato di diffusione⁵⁹⁰, ma anche che essa va a riconnettersi alla lunga serie di *display* illusionistici utilizzati nelle esposizioni come panorama e diorama.

L'operazione compiuta nell'Historial Charles de Gaulle ha tuttavia dei tratti peculiari. Qui lo spazio di proiezione cinematografica non è posto a latere delle sale d'esposizione, come per esempio nel caso della già menzionata sala dell'Abraham Lincoln Presidential Library and Museum. Nello stesso tempo, non si tratta nemmeno di ritagliare all'interno del percorso espositivo dei piccoli *black boxes*, pensati per uno spettatore seduto in ambiente buio e appartato ma che propongono nondimeno modalità di fruizione diverse da quelle del dispositivo cinematografico "classico", come la possibilità di restare in piedi o di entrare e uscire in qualsiasi momento⁵⁹¹. A essere inscritta nell'allestimento è una vera e propria sala cinematografica, che propone un film dalla durata predefinita e presuppone una platea seduta e immobile, cui viene trasmessa una serie di informazioni imprescindibili per affrontare il resto della visita. Per di più, la sala di proiezione costruisce il nucleo architettonico dell'intero museo, intorno al quale si sviluppa il resto della sua struttura, con il corridoio e le alcove. L'esperienza cinematografica si colloca dunque fisicamente e cognitivamente nel cuore di quella museale, con una scelta da un lato pienamente coerente con un *concept* museologico in cui l'audiovisivo ha un ruolo primario, dall'altro ricca di implicazioni sul tipo di messaggio trasmesso e sulle modalità di fruizione.

Osserviamo più da vicino la configurazione della sala. Essa ha la forma di una cupola rovesciata, a riprendere la conformazione architettonica del sovrastante Hôtel des Invalides, e al contempo a immergere il visitatore in uno spazio avvolgente e rassicurante – calmo, tranquillo, «paisible», come è definito nella *brochure* di presentazione⁵⁹². A contribuire a questa sensazione è la peculiarità delle pareti: una struttura alveolare in legno in cui sono incastonate più di duemila lampadine, e in cui i sedili della platea sembrano fluttuare nello spazio. Gli schermi, di forma ellittica, si estendono fino all'inizio dell'area con le poltrone, in modo che la platea e la

⁵⁹⁰ Cfr. GRIFFITHS, *Shivers Down Your Spine*, cit., pp. 79-113, 119-231.

⁵⁹¹ Gli esempi sono innumerevoli, ma basti pensare, per attenerci ai musei già citati, alla sala dell'In Flanders Fields Museum.

⁵⁹² Cfr. HISTORIAL CHARLES DE GAULLE, *Dossier de presse*, cit., p. 11.

superficie di proiezione formino una sorta di *continuum*. Come molte delle architetture (non solo) museali contemporanee⁵⁹³, la sala richiama l'attenzione sulla propria conformazione ancor prima che sul contenuto, diventando in sé un elemento di attrazione e fascinazione.

Il documentario *Charles de Gaulle* presenta in forma cronologica le tappe principali della carriera del generale francese, facendo ricorso a una voce narrante cui si alterna l'audio originale dei discorsi di De Gaulle, il tutto accompagnato da una musica a tratti solenne inframezzata da una riproposizione “a effetto” della cacofonia della guerra (esplosioni di bombe, sirene). Le immagini sono per lo più riprese da filmati e fotografie d'archivio, su cui è stato effettuato un trattamento volto a rendere più evidente la grana dell'immagine, esaltandone la “storicità” con lo scopo di ribadire la natura di testimonianze visive e al contempo di reperti materiali del passato: come nel già menzionato caso del Churchill Museum, la capacità di evocare il passato è una questione di *design* più che di conservazione dei documenti nella loro integrità. Le immagini sono accostate tra loro attraverso una pluralità di soluzioni di montaggio, non solo relative a ciascuna delle proiezioni (per lo più con lo sfruttamento di transizioni come sovrimpressioni e dissolvenze, che determinano passaggi “fluidi” da un'inquadratura all'altra), ma anche tra i vari schermi. A questo livello sono privilegiate composizioni simmetriche o il ripetersi delle medesime inquadrature in alternanza tra uno schermo e l'altro, ma, come già accennato, vengono sfruttate pressoché tutte le possibilità combinatorie della multiproiezione, pensate di volta in volta per orchestrare l'attenzione dall'insieme al particolare (e viceversa). Emblematico è anche l'utilizzo, nella selezione e rilavorazione dei materiali di repertorio, dei tipi di inquadratura e dei movimenti di macchina: carrelli che corrono tra la folla esultante o che seguono le truppe in marcia, inquadrature dall'altro di piazze ricolme di folla, primi piani di de Gaulle o mezze figure del generale non di rado angolate dal basso. In definitiva, il linguaggio dei filmati documentari e delle immagini medialità d'epoca viene ripreso e rilanciato in forma spettacolare, andando a comporre un'epopea che risulta celebrativa e magniloquente nonostante la relativa sobrietà dello *script*. Vengono alla mente, per contrasto, le

⁵⁹³ Su cui si veda almeno SUZANNE GREUB, THIERRY GREUB (a cura di), *Museums in the 21st Century: Concepts, Projects, Buildings*, Munich, Prestel, 2006.

opere della coppia di cineasti-artisti Yervant Gianikian e Angela Ricci-Lucchi: a partire da un lavoro sul materiale d'archivio che sfrutta apparentemente procedimenti simili a quelli utilizzati da Brunet (ri-inquadratura, che nel caso dei Gianikian è un vero e proprio ri-filmaggio e rimontaggio dei materiali; alterazione della normale velocità di scorrimento con effetti di ralenti o accelerazione; ricolorazione dei fotogrammi)⁵⁹⁴, essi arrivano a risultati antitetici sul piano estetico ma anche *etico*, facendo venire a galla le ideologie che le immagini celano, il rimosso, la “memoria involontaria” del cinema⁵⁹⁵. Il film dell'Historial Charles de Gaulle, al contrario, si appropria delle forme linguistiche e delle “modalità operative” proprie di un cinema sperimentale, critico e autoriflessivo per declinarle in un'operazione divulgativa dai non troppo celati intenti encomiastici, il cui scopo dichiarato è quello di informare “emozionando”⁵⁹⁶. Lo stesso vale per le già descritte proiezioni che costituiscono le “porte” delle salette multimediali, le quali sfruttano – pur in forma elementare – il linguaggio della videoinstallazione per enfatizzare la forza di impatto aptico e affettivo delle immagini, veicolando un racconto della Storia caratterizzato in senso enfatico e celebrativo.

Dunque, da una parte la conformazione della sala di proiezione e dall'altra i contenuti e le strategie linguistiche del documentario contribuiscono a determinare il posizionamento dello spettatore nei confronti della rappresentazione: calato in un contesto architettonico solenne e al contempo rassicurante, quasi completamente avvolto da schermi che restituiscono, in un incessante movimento, l'epopea di de Gaulle e con essa della Francia, egli è chiamato a un coinvolgimento emotivo, a sentirsi quasi letteralmente parte di quanto vede sfilare davanti a sé, identificandosi, più che con il generale trionfante, con la folla che lo celebra. La forza con cui il dispositivo messo in campo configura la relazione tra lo spettatore e il personaggio storico cui è dedicato il memoriale è tale da segnare a fondo l'intera visita al museo, anche nel momento in cui le modalità di coinvolgimento dei fruitori si configurano,

⁵⁹⁴ Un fondamentale differenza resta nel fatto che i Gianikian lavorano sulla materialità della pellicola, Brunet su materiale digitalizzato.

⁵⁹⁵ Sui Gianikian si veda almeno ROBERT LUMLEY, *Entering the Frame. Cinema and History in the Films of Yervant Gianikian and Angela Ricci Lucchi*, Oxford-New York, Peter Lang, 2011, trad. it *Dentro al fotogramma: Il cinema di Yervant Gianikian e Angela Ricci Lucchi*, Milano, Feltrinelli, 2013.

⁵⁹⁶ Sulla dimensione politica dei memoriali, cfr. WILLIAMS, *Memorial Museums*, cit., in particolare capitolo 5, *A Diplomatic Assignment: The Political Fortunes of Memorial Museums*, pp. 105-130.

come nelle “alcove”, in modo più partecipativo. La sala cinematografica, non a caso posta in apertura, determina in modo ineludibile il tono emotivo dell’intero museo, in cui il visitatore è posto in una condizione di meravigliata ammirazione e quasi reverenza nei confronti del personaggio, attitudine che dovrà conservare anche nel resto del museo, quando sarà chiamato ad addentrarsi in un’indagine più approfondita della sua vicenda storica.

Per quanto facciano ampio ricorso a dispositivi audiovisivi e interattivi, le strategie di allestimento utilizzate all’Historial Charles de Gaulle non implicano necessariamente un’apertura e una moltiplicazione dei significati proposti. La figura del generale e il suo ruolo nel contesto storico-politico sono delineati in modo preciso e inequivoco, e il visitatore si trova a dover ricomporre il suo ritratto in base a una serie di elementi già dati piuttosto che sollecitato a sviluppare un punto di vista realmente personale. Si tratta di un’osservazione importante, che mette al riparo da una troppo semplicistica identificazione, che si incontra talora nei discorsi museologici, tra l’utilizzo della multimedialità e la relativizzazione e democratizzazione dei messaggi proposti dalle istituzioni.

4.3. L’allestimento “a forma di cinema”

Un ulteriore esempio di negoziazione tra sala cinematografica e spazio museale, per quanto per alcuni versi meno radicale dei due esaminati in precedenza, è proposto dalla saletta che all’Imperial War Museum di Londra mostra il film di trenta minuti *Crimes Against Humanity: An exploration of genocide and ethnic violence* (2002). Come abbiamo detto nel secondo capitolo, l’Imperial War Museum si è dotato nel 1966 di una sala cinematografica, in cui tutt’ora vengono mostrati nel corso dell’intera giornata documentari e film provenienti dall’archivio del museo. Un secondo spazio di proiezione è inoltre stato ricavato nell’attico, per ospitare il breve film dedicato alle cause del genocidio, che mette il visitatore a confronto con un tema controverso e con un contenuto duro e a tratti scioccante. Lo spazio di visione è ritagliato in una superficie relativamente circoscritta e sovrastata da un soffitto a volta la cui conformazione architettonica tende a creare uno spazio chiuso e avvolgente, con grandi vetrate da entrambi i lati [fig. 23]. Queste ultime sono state tuttavia oscurate per far entrare solo una luce fioca che lascia la sala immersa nella penombra,

e davanti al pannello nero che la chiude è stato posto uno schermo di circa due metri. È da esso che partono, senza soluzione di continuità, il pavimento e il soffitto, che vanno a chiudersi formando una parete dietro lo schermo⁵⁹⁷.

Ne deriva una sala cinematografica *sui generis*, la cui estensione in altezza e in larghezza coincide con quella dello schermo e che non è delimitata sui lati se non dal contesto architettonico della cupola in cui si iscrive. Una serie di panche offre al visitatore la possibilità di sedersi, posizionandolo a poca distanza dalle immagini che appaiono quasi a grandezza naturale sulla superficie di proiezione. Galleria museale e sala cinematografica si fondono in sorta di *black box* “incompleto”, dai confini circoscritti e insieme porosi, che da una parte avvolgono lo spettatore in un contesto fisico delimitato e *altro* rispetto al resto dell’esposizione, dall’altro lo mettono in costante relazione con il più ampio ambiente museale e con il flusso dei visitatori potenzialmente in arrivo. Ma è anche il gioco sulla luminosità a rimodulare le forme classiche di ricezione cinematografica: l’ambiente non è interamente calato nel buio, e la dimensione pubblica della fruizione è esplicita e dichiarata. Da una parte la grandezza dello schermo pone il visitatore *a tu per tu* con la rappresentazione e con la complessità dei temi indagati, sollecitandolo in prima persona in modo ineludibile, dall’altra il suo coinvolgimento si iscrive nel quadro di un più ampio contesto di socialità. Lo spettatore è pertanto chiamato in causa non solo in quanto individuo ma anche come membro di una collettività che egli vede e percepisce guardare e ascoltare insieme a lui. L’aspetto collettivo proprio della visione cinematografica viene ripreso e rilanciato, mentre l’anonimato dello spettatore nella sala buia cede il passo alla necessità di confrontarsi a viso aperto con chi condivide l’esperienza di visione. Una modalità che vale anche per gli schermi interattivi incastonati sul fondo della saletta, in cui ogni scelta di navigazione dei fruitori è visibile anche agli altri visitatori presenti nello spazio.

Oltre al *design* dell’allestimento, il motivo di interesse di *Crimes Against Humanity* si colloca anche a un altro livello. Suddiviso in sei capitoli, il film indaga la questione del genocidio in diversi contesti storico-geografici attraverso il ricorso a filmati e materiali d’archivio e riprese realizzate *ad hoc*, accompagnati da interviste e voci che rimangono fuori campo. Passando dai crimini nazisti alla guerra in

⁵⁹⁷ Cfr. PARRY, SAWYER, *Space and the Machine*, cit., pp. 39-52.

Jugoslavia, dai Khmer rossi asiatici alle vittime dei conflitti africani, fino al coinvolgimento di Paesi apparentemente non toccati dal problema come gli Stati Uniti, il discorso tende a enfatizzare come il tema chiami in causa ciascun individuo, andando a toccare direttamente aspetti molto concreti della sua vita. Ad esempio, il commento di un membro della Human Rights Watch sottolinea come la questione si ripercuota perfino sui prezzi dei generi alimentari. Gli stralci dal tono più didattico e le interviste alle vittime o ai carnefici sono inframmezzati a scene che mostrano in modo esplicito esecuzioni e violenze di ogni tipo (l'ingresso è vietato ai bambini sotto i dodici anni, e sconsigliato a quelli sotto i sedici). Pur da questa rapida descrizione risulta evidente la complessità dei temi chiamati in causa, che richiede una fruizione attenta e concentrata, oltre che un esercizio critico che difficilmente può darsi dopo la distratta visione di un frammento del testo. Con la sua complessità e articolazione interna, il film sul genocidio non si pone dunque come parte di un più ampio percorso espositivo, ma come *exhibit* in se stesso. In altre parole, il tema del genocidio non è affrontato per mezzo di oggetti o pannelli esplicativi, né attraverso l'integrazione di essi con l'audiovisivo, ma la narrazione è interamente affidata e riassorbita dal dispositivo cinematografico, proponendo un ulteriore esempio di come quest'ultimo possa agire a fondo sulla configurazione stessa dello spazio museale, al punto da riscriverne la fisionomia e le modalità di significazione.

Un altro caso che vale la pena menzionare è *Anne*, l'esposizione su Anne Frank aperta nell'ottobre 2013 al Museum of Tolerance di Los Angeles. La visita, che comincia con l'attraversamento di un corridoio con sagome di edifici della Francoforte dell'epoca, si snoda attraverso sale con grandi installazioni a parete di fotografie e rappresentazioni grafiche, vetrine con oggetti autentici e repliche (tra cui quella del celebre diario della ragazzina), dispositivi interattivi e schermi con filmati d'archivio che scorrono in *loop*. L'allestimento trova uno dei propri punti culminanti in uno spazio che evoca, riproponendone pressoché le dimensioni reali, il rifugio della famiglia ebrea. Si tratta di una sala circolare con al centro poche file di sgabelli, con una parete curva a 260 gradi su cui scorre un film di nove minuti che racconta, dal punto di vista di Anne e attraverso la narrazione dell'attrice Hailee Steinfeld, i due

anni di vita nel nascondiglio in cui si era riparata per sfuggire ai nazisti [fig. 24]⁵⁹⁸. Alla componente sonora, in cui alla voce dell'attrice che legge brani del diario si sommano rumori spesso minacciosi (ad esempio spari che si avvertono in prossimità), si combinano immagini della piccola stanzetta della ragazza su cui stagliano le sagome sua e del piccolo gruppo di persone con cui condivideva il riparo. Indubbiamente non siamo in presenza di un tentativo di ricostruire l'oggettività dello svolgersi dei mesi di clausura forzata nel piccolo rifugio vissuti da Anne Frank (peraltro noti solo attraverso il suo diario), quanto piuttosto di una ricostruzione che assume i toni e l'andamento di un racconto avvincente per quanto spaventoso, emozionante e carico di ritmo. La ragazzina non è che un'ombra fantasmatica che fluttua, immersa nei suoi pensieri e nei suoi sogni, nello spazio finzionalmente ricreato della camera – con una soluzione la cui pervasività nella museologia contemporanea si impone nuovamente come un'evidenza. Il film è caratterizzato da uno stile espressivo dinamico ed elaborato, che prevede il ricorso a sovrimpressioni, giochi di luce e accostamenti di immagini provenienti da diverse fonti (d'archivio o appositamente realizzate), che si succedono e si alternano sull'intera superficie dello schermo.

Merita inoltre di essere osservata con attenzione la fisionomia assunta dallo spazio di visione, che propone una nuova forma di ri-modulazione reciproca dei dispositivi cinematografico ed espositivo. La sala in cui avviene la proiezione è circoscritta e fisicamente separata dal resto del percorso, come poteva esserlo il rifugio nei confronti del mondo esterno. Per accedervi i visitatori devono, esattamente come fece la famiglia Frank, passare in una fessura nascosta dietro una libreria. Essi vengono fatti entrare a piccoli gruppi, e il film viene proiettato davanti a loro nella sua interezza, dall'inizio alla fine. Come nel Memorial Charles de Gaulle, lo spazio di proiezione non è autonomo e slegato dal resto del percorso, ma ne costituisce una tappa imprescindibile e di fatto obbligata. Se dunque la narrativa filmica va a rappresentare un nucleo significante unitario e ben individuabile, al contempo essa non può essere pienamente compresa se non nel più ampio quadro dell'esposizione.

⁵⁹⁸ «An emotional, experiential 260-degree filmic dramatization», come l'installazione viene definita sul sito web del museo. Cfr. http://www.museumoftolerance.com/site/c.tmL6KfNVLtH/b.9053657/k.CD10/Why_An_Exhibit_on_Anne_Frank.htm.

Tuttavia, in contrasto con la mobilità del visitatore lungo il resto della mostra, il senso di uno spazio chiuso e circoscritto, in cui lo spettatore è costretto all'immobilità – tratti propri della situazione di visione cinematografica – viene ribadito ed enfatizzato, in modo da accentuare la sensazione di trovarsi in un ambiente claustrofobico, minaccioso e senza vie di fuga. In altre parole, la posizione seduta, l'impossibilità di muoversi e l'immersione nella penombra non costituiscono una semplice riproposizione di tratti comunemente propri della spettatorialità cinematografica, ma, sommandosi alla forma avvolgente dello schermo e alle peculiari soluzioni stilistiche del testo filmico, si rivelano funzionali alla creazione di una determinata attitudine ricettiva, che vede uno spettatore fisicamente ed emotivamente coinvolto in uno spettacolo che ne sollecita un'adesione emotiva, viscerale ed empatica. Il fruitore è posto in una condizione che, seppure assolutamente non paragonabile a quella degli ebrei chiusi nel rifugio, sembra tendere a riproporne alcuni elementi, con tutta l'ambiguità data dal suo trovarsi in un contesto del tutto protetto, e dalle innegabili componenti di intrattenimento e fascinazione visiva che fanno parte della sua esperienza.

La sovrapposizione tra tratti propri del dispositivo cinematografico e di quello museale si realizza a nostro avviso nel caso dell'esposizione *Anne* a un ulteriore livello, che riguarda in senso più ampio la sua stessa struttura. Tutto il percorso di visita è caratterizzato da una sequenza di video, registrazioni audio (in cui l'attrice legge brani del diario della Frank) e postazioni interattive la cui scansione è orchestrata non solo nello spazio ma anche nel tempo di fruizione. I visitatori, che vengono ammessi a precisi scaglioni temporali, si muovono in piccoli gruppi seguendo il ritmo del racconto. L'intera mostra può essere allora intesa come un'unica «60-minute experience», come si legge nella presentazione sul sito web⁵⁹⁹, in cui la rigidità della scansione temporale interviene a contraddire uno dei caratteri propri dell'esperienza museale, la possibilità per il visitatore di gestire autonomamente la durata della fruizione. Tale modalità di gestione della temporalità della ricezione richiama invece più da vicino quella messa in atto dal testo filmico, il cui svolgersi impone allo spettatore un incedere che diventa qui, oltre che cognitivo, letteralmente fisico. Non a caso, l'esposizione è stata definita «a cinematic experience

⁵⁹⁹ Cfr. *ibidem*.

more than a typical museum show of historic documents»⁶⁰⁰, a ribadire nuovamente come i confini tra le due forme espressive siano sempre più labili e permeabili. In definitiva, l'esposizione *Anne* è pertinente nel quadro della nostra indagine poiché non solo propone, con la saletta di visione immersiva, un'ulteriore “variazione sul tema” dell'incontro tra dispositivo cinematografico ed esposizione museale, ma perché mostra in modo ancor più sottile come alcuni elementi del primo possano esercitare una profonda azione “modellizzante” sulla seconda⁶⁰¹.

5. Immagini da toccare

*Un “bel gesto” di uno spettatore può valere, nell'esperienza di chi osserva,
quanto la presenza preziosa di un manufatto.*

Studio Azzurro⁶⁰²

Nella parte iniziale di questo lavoro abbiamo visto come i primi dispositivi di visione filmica collocati all'interno delle sale dei musei prevedessero nella maggior parte dei casi la necessità di essere attivati dal visitatore. Essi possedevano quindi una componente di interattività che, seppur minima, chiamava in causa il corpo dello spettatore, coinvolgendolo a livello fisico oltre che scopico. Un aspetto che ritroviamo anche nel contesto contemporaneo, in cui l'interazione del fruitore, nei suoi vari gradi e declinazioni, sembra essere diventata una *conditio sine qua non* degli allestimenti che si vogliono più aggiornati e attrattivi⁶⁰³. Con una differenza a nostro

⁶⁰⁰ WILLIAM POUNDSTONE, *Anne Frank at the Museum of Tolerance*, “Artinfo”, 26 gennaio 2014, <http://blogs.artinfo.com/lacmonfire/2014/01/26/anne-frank-at-the-museum-of-tolerance/>.

⁶⁰¹ Un ulteriore elemento di connessione con il cinema si gioca nella mostra sul piano tematico. L'esposizione gioca infatti su un'affermazione riportata nel diario della Frank secondo cui la ragazza avrebbe voluto diventare una star del cinema americano. Tra le altre cose, questo riferimento si traduce nell'allestimento in uno foto-murale posizionato esattamente in direzione del celebre cartello di Hollywood.

⁶⁰² STUDIO AZZURRO, *Dai musei di collezione ai musei di narrazione*, cit., p. 14.

⁶⁰³ La riflessione sviluppata in questo paragrafo si iscrive nel quadro della più ampia questione dell'interattività nei contesti museali, che rimane qui sullo sfondo. Sul tema, si rimanda almeno a ANDREW BARRY, *On Interactivity: Consumers, Citizens and Culture*, in SHARON MACDONALD (a cura di), *The Politics of Display: Museums, Science, Culture*, London, Routledge, 1998, pp. 98-117; ANDREA WITCOMB, *Interactivity: Thinking Beyond*, in MACDONALD (a cura di), *A Companion to Museum Studies*, cit., pp. 353-361; TIM CAULTON, *Hands-On Exhibitions: Managing Interactive Museums and Science Centres*, New York, Routledge, 1998; WITCOMB, *Reimagining the Museum*, cit. (in particolare cap. 6, *Interactivity in museums: the politics of narrative style*, pp. 128-164); JOHN K. GILBERT, SUSAN STOCKLMAYER, *The Design of Interactive Exhibits to Promote the Making of Meaning*, “Museum Management and Curatorship”, vol. 19, n. 1 (2001), pp. 41-50.

parere sostanziale: negli allestimenti di più recente concezione è l'immagine stessa a offrirsi al tatto, a fare da interfaccia tra lo spettatore e la rappresentazione. La visibilità della leva da girare nei Mutoscope, dei bottoni da premere negli apparecchi di proiezione, ma anche delle postazioni interattive (i cosiddetti chioschi) che in molti casi tuttora fanno da presenza a tratti ingombrante tra gli artefatti e le opere d'arte, si dissolve in favore di un dispositivo che tende a occultare se stesso, che cerca di mimetizzare la propria componente tecnologica suscitando forme di interazione che si vogliono il più possibile naturali e che tentano di ritrovare la spontaneità del gesto.

Le conseguenze che l'inclusione di dispositivi interattivi esercita sulla configurazione delle esposizioni contemporanee si giocano almeno su due livelli. Innanzitutto, alla componente *aptica* che abbiamo visto caratterizzare – già da inizio Novecento ma a partire dagli anni Sessanta in modo sempre più esplicito e deliberato – lo spazio museale, legandosi a stretto giro proprio alle forme di esposizione dell'immagine in movimento, si somma una dimensione *tattile*⁶⁰⁴, secondo una modalità di fruizione che ha attraversato la storia dell'istituzione in modo più pervasivo di quanto sia generalmente riconosciuto. Non è un caso che Wanda Strauven abbia individuato nella prassi di toccare gli oggetti che si diffuse nei musei nella seconda metà del diciassettesimo secolo, secondo una consuetudine ereditata dalle collezioni private e che si mantenne fino alla loro graduale istituzionalizzazione, le radici di una tradizione di pratiche “tattili” dello schermo. Fu in concomitanza con l'affacciarsi dell'interdizione del tocco nel museo che, secondo Strauven, questo tipo di interazione si concretizzò nella vasta serie di giochi ottici, così come di apparecchi sfruttati a scopo educativo, in cui lo schermo si caratterizzava come una superficie

⁶⁰⁴ Il concetto di “aptico” (dal verbo greco *aptō*, toccare), non designa una relazione estrinseca tra l'occhio e il tatto, ma una “possibilità dello sguardo”, un regime della visione che si distingue da quello ottico. A teorizzarlo fu Alois Riegl: in *L'industria artistica tardo-romana (Die spätromische Kunstindustrie nach den Funden in Österreich)*, Wien, Hof- und Staatsdruckerei, 1901-1923, trad. it. *Industria artistica tardoromana*, Firenze, Sansoni, 1953, e *Arte tardoromana* Torino, Einaudi, 1959) Riegl utilizzava ancora il termine “tattile”, mentre successivamente riconobbe l'importanza di sostituirlo con il termine “haptisch”, sottolineando la centralità nella fruizione delle opere non solo del tatto ma anche di tutti gli altri sensi (cfr. ID., *Spätromisch oder orientalisches? (Erwiderung auf einen gleichnamigen Artikel Strzygowskis)*, “Münchener Allgemeine Zeitung”, n. 93-94 (1902), pp. 153-156). In seguito Gilles Deleuze ha proposto di distinguere la nozione di “aptico” da quello di “tattile”, e di utilizzare il primo «ogni volta che non ci dà più, in un senso o nell'altro, subordinazione più o meno stretta, o connessione virtuale [tra la mano e l'occhio], ma quando la stessa vista scopre in sé una *funzione tattile* che le è propria, e che appartiene soltanto a essa distinta dalla sua funzione ottica». *Francis Bacon: logique de la sensation*, Paris, Édition de la Différence, 1981, trad. it. *Francis Bacon: logica della sensazione*, Macerata, Quodlibet, 1995, p. 146.

“da toccare”, al punto che «one could [...] claim that early-19th-century optical toys ensured, within the private sphere of home entertainment, a continuation of the hands-on practice that for more than a century invaded the semi-private/semi-public sphere of early museums»⁶⁰⁵. Strauven ricorda inoltre come la manualità implicata dall'utilizzo di tali dispositivi caratterizzasse anche i primi apparecchi di visione cinematografica come i Mutoscope, poi rimpiazzati dall'istituzionalizzazione della sala cinematografica come luogo di visione “classico”, ma che – come abbiamo visto – continuarono in realtà a coesistere con esso permeando una pluralità di spazi e contesti. Insomma, se il toccare si configura secondo Strauven come una pratica culturale che prese corpo in una molteplicità di ambiti anche solitamente non associati a questa tradizione, seguire le molteplici occorrenze del gesto del tocco permette di intrecciare un nuovo filo nella trama che accomuna museo e cinema, di nuovo in bilico tra passato e presente, tra il riaffacciarsi di vecchie tradizioni rimaste sommerse o marginali e la loro migrazione tra diversi contesti.

In secondo luogo, nello scenario contemporaneo è possibile individuare una marcata tendenza verso soluzioni espositive in cui è l'intera estensione delle immagini, fisse o in movimento, a diventare superficie sensibile al tocco del visitatore: lo schermo si integra senza soluzione di continuità allo spazio museale, ed entrambi disegnano un'area, fisica e concreta e al contempo evanescente, che si fa terreno di incontro tra il visitatore e i contenuti proposti dall'istituzione. Le immagini possono pertanto essere intese come delle *interfacce* attraverso cui si dispiega un contatto, una relazione significativa e trasformativa.

5.1. Toccare, sfogliare: i tavoli interattivi

Uno dei dispositivi che con più frequenza si incontra negli spazi museali contemporanei è il cosiddetto “tavolo interattivo”, un *touch screen* che si estende orizzontalmente come un vero e proprio tavolo, i cui contenuti si offrono all'esplorazione del visitatore per mezzo della vista ma soprattutto del tatto. Tra i più

⁶⁰⁵ WANDA STRAUVEN, *Early Cinema's Touch(able) Screens: From Uncle Josh to Ali Barbouyou*, “Necsus”, n. 2 (2012), *Tangibility*, disponibile online all'indirizzo <http://www.necsus-ejms.org/early-cinemas-touchable-screens-from-uncle-josh-to-ali-barbouyou/>. Sulla dimensione tattile nei contesti museali si veda anche CLARISSA CLASSEN, *Touch in the Museum*, in ID. (a cura di), *The Book of Touch*, Oxford, Berg, 2005, pp. 275-286.

noti e più riusciti vi è quello installato da Studio Azzurro al Museo Audiovisivo della Resistenza di Fosdinovo. Qui un grande “tavolo della memoria” è situato al centro della stanza, e sulla sua superficie nera, i cui contorni si fanno indistinti nella penombra in cui è calato l’ambiente, le sagome in rilievo di alcuni libri, calendari e poster catalizzano l’attenzione con la loro luminosità. Una volta sfiorate, queste superfici si animano attraverso lo scorrere di filmati e fotografie di repertorio, che il visitatore può sfogliare come si sfogliano le pagine di un libro [fig. 25].

Tale metafora è del resto utilizzata anche nell’organizzazione stessa dei contenuti, disposti come sulle pagine di un volume le cui illustrazioni sono immagini in movimento che si animano sotto gli occhi dello spettatore. In altri casi l’oggetto di riferimento è un album fotografico, su cui frammenti filmici e fotografie sono disposte in un mosaico di luoghi e volti che il visitatore può esplorare con il tocco della mano. L’archivio diventa dunque non solo visibile ma anche percorribile, assumendo quasi paradossalmente una dimensione tangibile, pur nella virtualità che la digitalizzazione dei materiali implica. Al di sopra dello spazio dedicato ai documenti, su un lungo schermo si affiancano e si alternano infatti, nella forma della videotestimonianza, i volti e le voci di diciotto partigiani⁶⁰⁶ che consegnano la loro memoria al visitatore nella forma diretta dell’oralità⁶⁰⁷. Tra i materiali che lo spettatore visualizza man mano sul tavolo e gli spezzoni audiovisivi che appaiono in corrispondenza di essi vi è una consonanza di temi, in virtù della quale il riaffacciarsi del ricordo dei testimoni è percepita come direttamente in relazione con il percorso di esplorazione delle tracce del passato compiuto da ciascun visitatore, «come se fosse lui stesso a porre la domanda e dunque a prendersi responsabilità della risposta»⁶⁰⁸. Ne deriva uno spazio complesso e attraversato da una molteplicità di stimoli e suggestioni, in cui il fruitore compie una vera e propria operazione di montaggio tra

⁶⁰⁶ Per una più completa descrizione del museo e della sua storia si rimanda a MAURIZIO FIORILLO, FRANCESCO PELINI, PAOLO RANIERI (a cura di), *Museo Audiovisivo della Resistenza*, La Spezia, Litoeuropa, 2004.

⁶⁰⁷ L’oralità assume nella riflessione di Studio Azzurro un ruolo cruciale: secondo il collettivo milanese essa consente infatti di «recuperare [...] quella densità umana propria del raccontare a voce, che soprattutto risiede nei gesti, nelle espressioni, nella luminosità degli sguardi, nell’intensità dei silenzi», in una fusione tra «linguaggio tecnologico moderno e una maniera più antica di raccontare e rappresentare». STUDIO AZZURRO, *Musei di narrazione*, cit., p. 15.

⁶⁰⁸ Ivi, p. 52. Il testo costituisce un’efficace summa delle riflessioni e delle pratiche che Studio Azzurro ha sviluppato nel corso degli anni, e vi faremo pertanto riferimento a più riprese.

le immagini, ma anche tra esse e i suoni provenienti dai diversi filmati⁶⁰⁹, integrati in una trama polifonica che si diffonde nell'ambiente e lo anima di presenze che abitano lo stesso spazio in cui si muove il visitatore. Come ha notato Alice Cati, nella loro connessione tematica con quanto raccontato nelle interviste, i materiali di repertorio sembrano cercare di porre rimedio a alla costitutiva invisibilità delle immagini del passato. Tuttavia, se da una parte esse rimangono sempre in un certo senso inafferrabili, secondo Cati

the dialectic between visible and invisible [...] call [sic!] into question the *imaginableness of the torn memory*, or rather the possibility of translating a traumatic past into both real and mental pictures. [...] The images that are shown on the surface of outline are [...] a pure stimulus, the first link in a chain that continues on the imagination of the viewer⁶¹⁰.

In questo senso il museo mette letteralmente in scena il processo di trasmissione della memoria, chiamando il visitatore a una vera e propria *performance* insieme fisica (il gesto del tocco è il punto di partenza e il tramite dell'esplorazione) e immaginativa: è solo attraverso la sua partecipazione che può avvenire quello scambio che è il vero principio di fondo, l'elemento strutturale portante dell'allestimento del museo.

Anche nel già menzionato Museo Diffuso della Resistenza di Torino (che pur nell'originalità di alcune soluzioni intrattiene un evidente debito con quello di Studio Azzurro) una delle ultime sale del percorso ospita un tavolo interattivo, il quale completa con la presentazione di materiale d'archivio l'operazione di rammemorazione portata avanti dal racconto dei testimoni [fig. 26]. La guerra, la discriminazione razziale, l'occupazione, la Resistenza e la Liberazione sono qui narrati attraverso filmati storici, documenti scritti e fotografie d'epoca che, sottratti alla polvere dell'archivio e trasferiti su supporto digitale, riprendono vita nelle proiezioni effettuate su un tavolo che i fruitori sono chiamati a percorrere su tutti i suoi lati, attivando con il proprio tocco il flusso di immagini e suoni. Dapprima

⁶⁰⁹ Cfr. ALICE CATI, *Displaying Memories. Studio Azzurro and the Turn to Audiovisual Museum*, in DUBOIS, MONVOISIN, BISERNA (a cura di), *Extended Cinema*, cit., pp. 76-81 (qui p. 78).

⁶¹⁰ Ivi, pp. 79-80.

superfici bianche e mute disseminate sul lungo e stretto ripiano scuro, questi ultimi si animano – come già le immagini dei testimoni nelle altre sale – all’arrivo del visitatore. Tuttavia, rispetto al sistema di sensori che permette ai video-racconti nelle sale precedenti di iniziare non appena percepita la presenza dello spettatore, il tavolo interattivo richiede che quest’ultimo *tocchi* lo schermo, e nello sfiorarne la superficie riattivi il flusso della memoria. Non solo, poiché ora è ciascun fruitore a dover decidere quali dei temi e degli snodi cronologici andare a indagare, implicando una scelta che, seppur per molti aspetti non richiede un complesso livello di elaborazione, è sufficiente tuttavia a rimarcare la sua responsabilità nel processo di scoperta e conoscenza del passato. Un passato che sembra implicarlo letteralmente, se le proiezioni dall’alto fanno sì che la sua stessa ombra si imprima sul bianco dei “fogli” che egli tocca, e che a sua volta l’immagine proiettata si iscriva sulla mano di coloro che indugiano per mantenere il contatto con la materialità della superficie. Allo sfiorare del tavolo da parte del visitatore, la memoria si riattiva e si ricompone di fronte a esso, in un mosaico di cui l’immagine cinematografica è solo una delle componenti ma al contempo costituisce il principio dinamico che anima tutte le altre.

La metafora del libro nei tavoli interattivi e il riconoscimento della loro dimensione cinematica sono a nostro avviso due dimensioni strettamente interrelate. È già emerso a diverse riprese come una sottile connessione unisca tipografia, *design* d’esposizioni e principi cinematografici. Abbiamo visto come il Mutoscope, uno tra i primi dispositivi di visione cinematografica a essere incluso nelle sale dei musei, fosse basato sul principio del *flip book*, e come lo stesso Lisitskij avesse individuato il medesimo principio di scorrimento alla base delle due forme espressive, cinema e tipografia⁶¹¹. In una diversa prospettiva, secondo McLuhan i dispositivi multimediali e le presentazioni multischermo negli allestimenti aprivano la possibilità di una rottura radicale proprio con le modalità espositive lineari prossime al modello del libro stampato. Ma era già in direzione di tale rottura della linearità in direzione di un più complesso montaggio tra le immagini che si spingevano, ad esempio, i già menzionati cataloghi di Herbert Bayer per la *Section Allemande* del *Salon des artistes décorateurs* o di El Lisitskij per la *Pressa*, i quali riscrivevano in forma cartacea la spazialità concreta degli allestimenti facendone risaltare le molteplici stratificazioni al

⁶¹¹ Cfr. *infra*, nota 293.

contempo fisiche e di senso, oltre che evidenziando, attraverso il riferimento al modello cinematografico, l'intrinseca mobilità implicata dal loro attraversamento. I tavoli interattivi delle esposizioni contemporanee si muovono su questa stessa linea mettendo in esposizione, attraverso la flessibilità dell'archivio digitale, una serie di materiali eterogenei (documenti scritti, filmati, fotografie) la cui significatività si definisce innanzitutto nella relazione – che si traduce spazialmente in effetti di montaggio – degli uni con gli altri. In questo contesto il visitatore è fermo davanti alla postazione interattiva ma non per questo viene meno la crucialità del suo ruolo nel *mettere in movimento* i contenuti, arrivando a coglierne inediti significati grazie al loro concatenamento nello spazio e nel tempo.

Anche nei casi in cui i tavoli interattivi si svincolano dal riferimento al libro, se quella filmica ne costituisce solo una delle componenti, e non necessariamente la più importante, questi dispositivi sembrano essere tuttavia in molti casi segnati a fondo da un principio di “messa in movimento” delle immagini intrinsecamente cinematico. Ad esempio, nell'installazione *World That Was* al Los Angeles Museum of the Holocaust alcune vecchie fotografie sbucano da tre fori luminosi posti al centro del tavolo (in corrispondenza delle varie postazioni di interazione), continuando a muoversi sulla superficie come se fossero immerse nell'acqua, in un flusso leggero che le mescola e rimescola di fronte agli occhi del visitatore, per poi lasciarle dissolvere nuovamente nel nero [fig. 27]. Il fruitore può scegliere di fermare una delle immagini, estraendola dal vortice con un semplice tocco per portarla sul bordo inferiore del tavolo e scoprire così il nome e la storia dei soggetti rappresentati, che appaiono accanto alla fotografie in stringhe di testo dal *lettering* discreto ed essenziale. In alcuni casi le immagini fisse si animano in brevi frammenti video, il cui audio è trasmesso nelle cuffie dell'audioguida distribuita a ciascun visitatore. Qui, come nei casi visti in precedenza, il gesto, semplice e immediato, del fruitore, fa da agente di riattivazione della memoria depositata in archivi altrimenti muti, creando connessioni inedite e personali tra gli oggetti in essi conservati. Nello stesso tempo, il lento ma incessante movimento delle fotografie sul tavolo è a sua volta agente di combinazione e ricombinazione delle immagini e delle narrazioni sedimentate in esse, in un montaggio che gioca sulle diverse profondità dei piani, sui cambiamenti di scala, su avvicinamenti e sovrapposizioni. Ne deriva una sorta di *musée*

*imaginaire*⁶¹², in cui le molteplici possibilità di accostamento delle immagini vengono esplorate non solo grazie al loro movimento sulla superficie del tavolo, ma anche per mezzo dell'intervento del visitatore, che le mette in successione e instaura tra di esse un montaggio che crea inedite relazioni, oppure gioca sulla loro dimensione ingrandendole ed esplorandone i particolari. Se dunque il tavolo interattivo mostra solo a tratti vere e proprie *immagini in movimento*, la *messa in movimento delle immagini* che esso propone, basata su un principio di montaggio intrinsecamente cinematografico, è elemento fondamentale della sua significazione e tratto di connessione tra le memorie depositate nell'archivio e lo spettatore.

Immagine in movimento e movimento delle immagini diventano dunque i due aspetti, distinti ma intimamente legati, attraverso cui riprendono "vita" i materiali d'archivio, in una tensione dinamica di cui il visitatore è insieme attivatore e punto di convergenza. Ma non solo, poiché in molti casi è proprio attraverso l'articolazione di questi due poli che si dispiega la natura collettiva e condivisa della fruizione. Un esempio sono i tavoli interattivi del National World War I Museum a Kansas City, lunghi circa nove metri, suddivisi in due longitudinalmente e frammentati in sezioni rettangolari più piccole, corrispondenti alle diverse postazioni dei visitatori. Essi prevedono diverse forme di interazione, tutte mediate da una penna a infrarossi con cui i fruitori devono sfiorare il tavolo. In questo modo i visitatori possono compiere una serie di azioni che vanno dall'esplorazione di linee del tempo e sezioni di approfondimento con fotografie, documenti e film d'archivio a veri e propri giochi individuali o multi-utente, che aprono a una dimensione collettiva in virtù della quale i vari soggetti non solo possono interagire contemporaneamente con il medesimo dispositivo, ma entrano in relazione l'uno con l'altro grazie al meccanismo della sfida tra utenti. Ma è anche attraverso l'immagine in movimento che la natura socializzante del dispositivo viene riaffermata in modo deciso: tra un programma interattivo e l'altro, filmati e fotografie d'epoca vengono proiettati su tutta la superficie del tavolo, in modo che scorrano in continuo da destra a sinistra [fig. 28]. Ne deriva un composito montaggio di immagini che si dispiega in un flusso ininterrotto sullo schermo orizzontale e sinuoso: gli utenti, prima consapevoli della presenza dell'altro

⁶¹² Il riferimento è a ANDRÉ MALRAUX, *Le musée imaginaire*, in *Les voix du silence*, Paris, Gallimard, 1951, trad. it. *Le voci del Silenzio*, Mondadori, Milano, 1957.

ma nondimeno concentrati sulla singolarità di ciò che passava sulla propria porzione di schermo, ritrovano la loro dimensione di pubblico coeso nel momento stesso in cui assumono la postura di spettatori. L'immagine in movimento agisce quindi da elemento di connessione tra le prospettive individuali dei singoli visitatori, con un meccanismo che si fa ancora più evidente al Churchill Museum. Qui un tavolo di quindici metri posto al centro dell'allestimento propone una *Lifeline* interattiva che copre tutti gli anni di vita di Churchill in ordine cronologico [fig. 29]. Sforando il tavolo i fruitori possono attivare un archivio di oltre tremila materiali storici che comprendono, oltre ai più comuni fotografie e film, una considerevole quantità di lettere manoscritte dello stesso Churchill. Se la metafora non è più quella del libro ma dell'archivio, il gesto che consente al visitatore di entrare in contatto con i materiali rimane quello dello sfogliare: lungo il tavolo è visibile una serie di faldoni ordinati e classificati che egli può "estrarre" e percorrere, con la sensazione tattile e quasi concreta di riaprire un archivio polveroso⁶¹³. In alcuni momenti, in corrispondenza degli eventi più salienti della storia o della vita di Churchill, le stesse immagini in movimento si dispiegano lungo tutto il tavolo e i suoni si diffondono nell'intera sala, creando un coinvolgimento non solo individuale ma collettivo e condiviso. Per esempio, quando un visitatore seleziona i file d'archivio relativi al 6 agosto 1945, il giorno del bombardamento di Hiroshima, l'esplosione si riverbera invadendo l'intero tavolo e i materiali che gli altri utenti stavano visualizzando, come accade con il naufragio del Titanic, quando un'ondata investe tutta la superficie di proiezione, o in modo più giocoso quando, all'apertura del file relativo al torneo di Wimbledon, una pallina rimbalza lungo l'intero tavolo. Si tratta in questo caso di animazioni molto spesso elementari e stilizzate, che tuttavia rappresentano un riuscito espediente per indurre gli utenti ad "alzare la testa" dalla loro postazione e rendersi conto del più ampio contesto di socialità in cui sono inseriti, dimensione – non c'è quasi bisogno di ricordarlo – centrale nel contesto museale⁶¹⁴. A differenza degli altri materiali

⁶¹³ Cfr. Nick Bell (*graphic designer*) cit. in JEREMY HILDRETH, *Winston Churchill, Cigar and All*, "The Wall Street Journal", 9 febbraio 2005, disponibile online all'indirizzo <http://online.wsj.com/news/articles/SB110791668999649682>.

⁶¹⁴ Nell'impossibilità di rendere conto della vastissima bibliografia sull'argomento, ci limitiamo almeno a ricordare alcuni contributi fondamentali: EILEAN HOOPER-GREENHILL, *Museums and Their Visitors*, Routledge, London-New York/NY 1994; ID. (a cura di), *The Educational Role of the Museum*, Routledge, London-New York/NY 1994 e il recente CAROLINE LANG, JOHN REEVE, VICKY

presentati nella *Lifeline* (tra cui anche film di repertorio) queste immagini in movimento non hanno lo statuto di documenti d'archivio, né contribuiscono ad arricchire in modo decisivo la componente informativa. Il loro ruolo si gioca soprattutto a livello *attraZIONALE* e di coinvolgimento emotivo, in chiave ora seria e quasi inquietante ora decisamente più ludica: con il loro impatto diretto, spesso addirittura a sorpresa, esse contribuiscono a mantenere desta l'attenzione e rendere più "vivace" la presentazione della ricca massa documentaria. In questo senso esse sono tutt'altro che accessorie, e costituiscono uno degli elementi fondamentali attraverso cui prende corpo, si instaura e si modula la relazione del visitatore con i contenuti dell'esposizione.

5.2. Lo schermo sensibile

Nel tavolo interattivo del Churchill Museum abbiamo individuato dei passaggi tra esplorazione attiva e osservazione delle immagini in movimento, e tra singolarità e dimensione collettiva, che si realizzano in modo del tutto naturale grazie alla peculiarità della sua interfaccia. Quest'ultima caratteristica è propria in senso più ampio di molti dei dispositivi interattivi usati nei musei contemporanei, in cui la componente tecnologica tende a occultarsi in quanto elemento di mediazione per favorire una relazione il più spontanea possibile tra fruitore e contenuti. Se i dispositivi che abbiamo visto finora erano basati sul tocco, sono sempre più diffusi quelli che colgono il movimento dei corpi a distanza, senza la necessità di un contatto o di particolari strumenti di rilevamento. Queste interfacce consentono di entrare in relazione con i materiali in esposizione attraverso atteggiamenti e gesti del tutto simili a quelli compiuti nella vita quotidiana, rendendo ancora più intuitiva e "naturale" l'interazione con i contenuti. Nel già citato Centro Cultural CajaGRANADA Memoria de Andalucía di Granada, agli estremi di ciascuna sala sono collocate le cosiddette "finestre della storia" (*Ventanas de la Historia*), grandi schermi di circa quattro metri per quattro che raccontano frammenti della storia andalusa. Si tratta interfacce basate sui gesti che permettono al visitatore di controllare i contenuti, scegliendo cosa visualizzare con un semplice movimento della mano. Di fronte ai

WOOLLARD (a cura di), *The Responsive Museum: Working with Audiences in the Twenty-First Century*, Aldershot-Burlington/VT, Ashgate, 2006.

fruitori si dispiega così una serie di materiali audiovisivi in cui figure di attori che impersonano personaggi tipici della storia della regione si stagliano su sfondi animati dai tratti stilizzati e fantasiosi più che rigorosamente realistici. Immagini in movimento, testi scritti e commento sonoro si articolano in un testo che attinge ampiamente alle più consolidate tecniche di narrazione cinematografica, attraverso un linguaggio vivace e dinamico, non privo di una componente ludica data dalla possibilità di cambiare a piacimento argomento e scenario⁶¹⁵. La narrazione audiovisiva assorbe e veicola dunque informazioni ricche e altrimenti difficili da comunicare, con una capacità sintetica riconosciuta al cinema fin dai suoi primi utilizzi nella didattica museale. Al contempo, essa si sposa con una dimensione interattiva che consente la costruzione autonoma di percorsi attraverso la storia e la memoria di una regione. Inoltre, la serie di scelte effettuate dal singolo fruitore si apre a una portata collettiva e condivisa grazie alla grandezza dello schermo: di nuovo, la *dimensione* della superficie su cui si dispiegano le immagini si carica di un ruolo fondamentale nel determinare il senso che esse assumono e il tipo di rapporto che si instaura con lo spettatore. Non destinate a una ricezione individuale come è quella dei chioschi interattivi su piccoli schermi spesso collocati nelle gallerie, le immagini delle *Ventanas de la Historia* non solo consentono la socializzazione dell'esperienza di visione, ma implicano una duplice postura fruitiva: da una parte l'interattività del visitatore che esplora i contenuti attraverso l'interfaccia sensibile, dall'altra la spettatorialità quasi cinematografica (ma a ben vedere anche simile a quella di coloro che assistono a sessioni videoludiche altrui) degli altri visitatori, che vedono scorrere di fronte a sé una serie di immagini su cui non sono loro ad avere il controllo.

Torniamo su un aspetto di questo tipo di interfacce che ci interessa in modo particolare: la ricerca di una "naturalzza" nel progettare l'interazione dei fruitori con il dispositivo. A questo proposito Ross Parry ha osservato come proprio il *touch table* del Churchill Museum costituisca un esempio emblematico di quel processo di naturalizzazione delle tecnologie digitali che egli vede in atto nei contesti museali. Parry ha infatti proposto di individuare, nella storia dell'utilizzo delle ICT nei contesti museali, una sorta di percorso di progressiva integrazione, approdato a suo avviso alla

⁶¹⁵ Non a caso le tecnologie di riconoscimento dei gesti sono utilizzate anche nei videogiochi: si pensi a Microsoft Kinect© e Nintendo Wii©.

loro dimensione “innata”, per cui esse si inscrivono nello spazio espositivo senza soluzione di continuità e senza necessariamente essere evidenti e dichiarate in quanto tali:

digital ICT is less an afterthought, or something adjunct to the exhibition, but is instead conceived as another quality of the gallery. In this phase digital ICT is (when applicable) integrated so deeply into the practices of curators and designers, harmonized so thoughtfully and appropriately into the interpretive strategy of the exhibit, and embedded so seamlessly into the fabric of the gallery, that it becomes an integral and ambient component of the exhibition. In this praxis digital ICT is no longer something to be conceived separately but rather (like object, text panel, display case) is assimilated as simply another property of what an exhibition is⁶¹⁶.

Molto simili, per quanto partano da presupposti diversi, sono le riflessioni che ormai da diversi decenni Studio Azzurro porta avanti sull'uso della componente tecnologica nella realizzazione di installazioni artistiche e allestimenti museali. Il lavoro del collettivo in quest'ultimo frangente è infatti com'è noto fortemente permeato dalla convinzione della necessità di sfruttare i dispositivi tecnologici in modo che non risultino esibiti ma discreti e funzionali ad «aumentare la temperatura sensibile dell'ambiente»⁶¹⁷. A questo scopo vengono sfruttate, come abbiamo visto nel caso dei tavoli del Museo della Resistenza, le cosiddette *interfacce naturali*: «dispositivi interattivi che reagiscono senza l'uso di protesi tecnologiche (mouse, tastiere eccetera), ma attraverso modalità comunicative tradizionali, usando il tatto, la voce, un gesto, un soffio... così da creare una condizione di maggiore naturalezza»⁶¹⁸.

Se la ricerca in questa direzione si concretizza nella pressoché totalità degli allestimenti museali realizzati dallo studio milanese, definiti “ambienti sensibili”⁶¹⁹, essa trova emblematica incarnazione nell'installazione realizzata nel 2010 per

⁶¹⁶ PARRY, SAWYER, *Space and the Machine*, cit., pp. 39-52 (qui p. 46). Parry ha ulteriormente sviluppato questa lettura nella relazione *The End of the Beginning. Museums and the Naturalisation of Digital Media*, Keynote speech, *The Transformative Museum*, Roskilde, 23-25 maggio 2012.

⁶¹⁷ STUDIO AZZURRO, *Dai musei di collezione ai musei di narrazione*, cit., p. 12.

⁶¹⁸ *Ibidem*.

⁶¹⁹ Cfr. BRUNO DI MARINO (a cura di), *Studio Azzurro. Videoambienti, ambienti sensibili e altre esperienze tra arte, cinema, teatro e musica*, Milano, Feltrinelli, 2007.

l'Esposizione Universale di Shanghai, *Sensitive City*⁶²⁰. Quest'ultima reinterpretava il tema della "città ideale" proponendo un percorso che portava a conoscere sei città italiane (Siracusa, Matera, Lucca, Spoleto, Chioggia e Trieste) e i loro abitanti, immaginando possibili forme di relazione tra luogo e individui e tra essi e gli spettatori. L'installazione si dispiegava a diversi livelli lungo le pareti dell'ambiente che la racchiudeva: ai lati erano proiettati una serie di scorci delle città e dei videoritratti, primi piani fissi degli abitanti delle città, i cosiddetti "portatori di storie"⁶²¹. Al centro, su un grande schermo ricurvo di vetro trasparente, questi ultimi erano rappresentati a grandezza naturale nell'atto del camminare, in un movimento interrotto solo dall'intervento dei visitatori, che toccando lo schermo con la mano potevano arrestare uno dei personaggi e ascoltare la sua storia [fig. 30]. Sullo schermo comparivano allora, con un linguaggio intrinsecamente cinematografico, immagini della città, insieme a una serie di mappe, tracciate dagli stessi abitanti, del percorso che essi andavano raccontando:

Ecco allora che la città esplode letteralmente nell'ambiente, prendendo forma dallo sguardo di persone che aprono al pubblico i propri percorsi, schiudendo i ricordi dei propri luoghi di affezione [...] I fotogrammi si fanno fibra di quel tessuto cittadino sensibile che riporta in vita i borghi tramite la resa, tutta cinematografica, degli antri e degli slarghi, degli edifici e della natura, ma soprattutto del modo di abitare lo spazio⁶²².

⁶²⁰ Per quanto non si tratti in questo caso di un allestimento propriamente museale, il fatto che questa installazione si presti a essere presa in considerazione nel quadro del nostro ragionamento non fa che riaffermare la permeabilità tra diversi contesti che abbiamo più volte affermato. L'attività di Studio Azzurro in particolare mostra in modo emblematico come possano darsi attraversamenti e "sconfinamenti" tra i territori dell'arte, della museografia e degli allestimenti fieristici.

⁶²¹ Una definizione ricorrente in Studio Azzurro, a testimoniare l'importanza della dimensione narrativa alla base della poetica dei loro allestimenti espositivi. "Portatori di storie" è il titolo dell'allestimento realizzato al Museo Laboratorio della Mente di Roma, ma anche un vero e proprio ciclo di opere che include anche *Sensitive City*. Per una descrizione più dettagliata di quest'ultima e una ricostruzione delle fasi di realizzazione del progetto si vedano i saggi raccolti in STUDIO AZZURRO, *Sensitive City. La città dei portatori di storie*, Milano, Scalpendi, 2010. Una riflessione sul modo in cui l'installazione riconfigura i rapporti con la memoria e con il territorio è in LIDIA DECANDIA, *Sensitive city: la città dei portatori di storie. Intrecciare arte, memoria e nuove tecnologie per costruire nuovi modi di narrare la città*, in *Atti XIV Conferenza Società Italiana degli Urbanisti "Abitare l'Italia. Territori, economie, diseguaglianze"*, Torino, 24-26 marzo 2011, disponibile online all'indirizzo sui.bedita.net/download/decandia-pdf, e più in generale in ID., *Ritessere un rapporto con i luoghi. Il museo come laboratorio di pratiche relazionali e interattive di riappropriazione del territorio*, in STUDIO AZZURRO, *Musei di narrazione*, cit., pp. 186-188.

⁶²² DE ROSA, *Cinema e postmedia*, cit., p. 136.

Il racconto si arrestava soltanto quando il visitatore ritraeva la mano, quando il contatto fisico veniva meno. Come ha efficacemente osservato Miriam De Rosa, incontro, tocco e contatto possono essere considerati i termini che forniscono una chiave di lettura per comprendere l'intera configurazione dell'installazione e l'articolazione nello spazio dell'elemento filmico che la sostanzia:

il sistema ambientale creato dall'installazione si compone di immagini che vengono utilizzate e disposte nello spazio in funzione dell'interazione. Esse non solo sono realizzate per uno spettatore-visitatore, ma implicitamente si fondano sulla premessa di un contatto: non basta soltanto la presenza, è necessaria l'azione, seppur dispiegata attraverso un movimento elementare della mano. Attraverso lo sfioramento della superficie traslucida dello schermo, quindi, non si attua unicamente un dialogo ma avviene un passaggio⁶²³.

Era dunque attraverso la semplicità del gesto che si istituiva un rapporto ancora più diretto e profondo tra il visitatore e i "portatori di storie": la prossimità che si instaurava attraverso il tocco richiamava e intensificava la relazione affettiva alla base dell'installazione stessa⁶²⁴. In questa sede ci sembra fondamentale rimarcare almeno due acquisizioni dell'eccellente analisi di De Rosa, per poi sviluppare ulteriormente la questione secondo le linee che ci riguardano più da vicino: da una parte la capacità dell'istanza filmica di porsi come elemento letteralmente *strutturale* dell'intera installazione, dall'altra la dimensione relazionale che permeava a fondo l'immagine ed era già implicata nel suo stesso processo di realizzazione⁶²⁵.

Sotto queste spinte *Sensitive City* diventava allora, con una metafora già più volte evocata, uno spazio performativo, in cui il visitatore era chiamato a diventare parte attiva della rappresentazione⁶²⁶, a riconoscere e accogliere la memoria dell'altro

⁶²³ Ivi, p. 140.

⁶²⁴ Miriam De Rosa vi vede un'emblematica incarnazione dell'*estetica relazionale* teorizzata in NICOLAS BOURRIAUD, *Esthétique relationnelle*, Dijon, Les presses du réel, 1998, trad. it. *Estetica relazionale*, Milano, Postmedia, 2010. Cfr. DE ROSA, *Cinema e postmedia*, cit., p. 141.

⁶²⁵ Cfr. ivi, pp. 134-143.

⁶²⁶ A questo proposito Miriam de Rosa ha evocato la nozione di *affordance*: «Gli schermi che riverberano l'immagine funzionano infatti alla stregua di "oggetti" che indicano una serie di azioni da compiere su/in essi» (ivi, p. 149, nota 12). Significativamente il termine si ritrova nella già citata Actor Network Theory di Akrich e Latour (cfr. AKRICH, LATOUR, *Vocabolario di semiotica dei*

e al contempo a mettere in gioco se stesso e la propria identità. Una performance il cui svolgimento non era tuttavia rigidamente prefissato ma aperto al caso e all'improvvisazione: il fruitore, più che a interpretare un ruolo, era chiamato a vivere un'esperienza il cui tessuto era fatto di micro-eventi relazionali che si instauravano tra sé e i personaggi rappresentati con le loro storie e la loro memoria. Questo e altri lavori di Studio Azzurro ci permettono allora di comprendere come il concetto di *esperienza* possa concretizzarsi in modalità più nitidamente circoscrivibili e più ricche di implicazioni di quanto accada in molti altri allestimenti museali. Le parole del collettivo stesso sono in questo senso pregnanti:

lo spettatore viene coinvolto all'interno di un insieme di opere progressive capaci di attivare la sua esperienza. Diviene un luogo che accoglie un racconto non più solo da leggere ma da vivere, dove la persona viene chiamata a un ruolo attivo, coprotagonista di un sistema che amplifica e sfrutta le sue potenzialità cognitive e sensoriali.

Gli ambienti e le opere progettate valorizzando una fruizione collettiva più che individuale, in cui le scelte sono esperienze di più persone e il racconto procede per effetto di più decisioni in modo tale che accanto alla relazione uomo tecnologia rimanga, fortissima, anche quella tra uomo e uomo. Condizione capace di rilanciare una dimensione corale, partecipata, e reiterata al punto di caratterizzarsi nella sua ritualità. Un luogo intorno a cui può riconoscersi una comunità⁶²⁷.

Per sviluppare ulteriormente il ragionamento possiamo riprendere la riflessione di Diana Taylor a proposito della distinzione tra *archivio* e *repertoire*. Secondo la studiosa,

“Archival” memory exists as documents, maps, literary texts, letters, archaeological remains, bones, videos, films, CDs, all those items supposedly resistant to change [...]. Archival memory works across distance, over time and space ; [...] [it] succeeds in separating the source of “knowledge” from the knower [...]. The repertoire, on the other hand, enacts embodied memory: performances, gestures, orality, movement,

concatenamenti di umani e non-umani, cit., p. 410), da cui provengono indicazioni metodologiche importanti per la nostra ricerca.

⁶²⁷ STUDIO AZZURRO, *Dai musei di collezione ai musei di narrazione*, cit., p. 12.

dance, singing – in short, all those acts usually thought of as ephemeral, non reproducible knowledge⁶²⁸.

Per questo motivo, continua Taylor,

The repertoire requires presence: people participate in the production and reproduction of knowledge by “being there”, being a part of the transmission. As opposed to the supposedly stable objects in the archive, the actions that are repertoire do not remain the same. The repertoire both keeps and transforms choreographies of meaning⁶²⁹.

L'autrice rivendica dunque l'importanza di tutto ciò che pertiene al *repertoire* per garantire la continuità di quelle dimensioni della memoria per loro stessa natura non riconducibili all'archivio. Se i due aspetti, pur tra loro distinti, possono per Taylor intrecciarsi in diverse forme⁶³⁰, quello che gli allestimenti appena menzionati sembrano realizzare è una convergenza tra l'archivio e il *repertoire*, che ridefinisce entrambi e le loro reciproche relazioni. Se infatti come abbiamo visto è la performance dei visitatori che riattiva i documenti altrimenti muti depositati negli archivi (si pensi ad esempio all'imponente mole di lettere nel tavolo interattivo del Churchill Museum), essi diventano materiali “vivi”, mutevoli, le cui connessioni sono costantemente rivedibili e ridefinibili a partire dall'unicità dell'incontro. Attraverso allestimenti la cui fruizione implica necessariamente l'irriducibile ed effimera singolarità della performance di ciascun fruitore, gli spazi museali finora considerati ripropongono, pur in modi differenti, un tipo di trasmissione della memoria che implica anche una dimensione “live”, incarnata (Taylor parla di «embodied memory»), vicina all'oralità e alla teatralità più che alla dimensione scritta e immutabile dell'archivio – che pur in alcuni casi ne costituisce il punto di partenza. Non si ha più un archivio inteso come qualcosa che separa le “fonti del sapere” dal

⁶²⁸ DIANA TAYLOR, *The Archive and the Repertoire: Performing Cultural Memory in the Americas*, Durham-London, Duke University Press, 2003, pp. 19-20.

⁶²⁹ *Ibidem*.

⁶³⁰ Ad esempio Taylor vede nei database digitali una combinazione tra la possibilità di accesso a vasti depositi di materiali e la dimensione *live* della singola navigazione. Cfr. ID., *Save As... Knowledge and Transmission in the Age of Digital Technologies, Imagining America*, paper 7 (2010), disponibile online all'indirizzo <http://imaginingamerica.org/wp-content/uploads/2011/05/Foreseeable-Futures-10-Taylor.pdf>.

fruitore, ma una nuova dimensione in cui quest'ultimo può entrare in contatto con i materiali in cui è depositata la memoria, riattraversandoli e riattivandoli secondo un percorso individuale. Le lettere e i documenti scritti, così come i videoracconti dei testimoni⁶³¹, non sono presentati in quanto tali, ma in quanto punti di partenza per il dispiegarsi di una performance e l'instaurarsi di una relazione. Come scrive il collettivo Studio Azzurro:

La memoria contenuta nel museo è vista come materia mobile e fluida i cui significati devono essere continuamente rinegoziati nel presente [...]. La partecipazione diretta dei visitatori garantisce questo processo di riattualizzazione della memoria. I musei non sono più solo "contenitori" di memoria ma luoghi in cui elaborare e definire collettivamente significati e identità⁶³².

Una dinamica ad esempio evidente nel museo Martinitt e Stelline, in cui un tavolo interattivo invita i visitatori a ripetere letteralmente le azioni compiute dagli orfani, come lo stirare, che era all'ordine del giorno per le ragazze. La memoria si trasmette qui dunque non attraverso un dato concreto, materiale, ma attraverso la riproposizione del gesto e la riattivazione di un'esperienza che consente una profonda identificazione con i piccoli "protagonisti" dell'allestimento museale⁶³³.

Si tratta tuttavia di una dinamica molto complessa e non sempre lineare. Se è vero infatti che la partecipazione – costitutivamente necessaria – del visitatore apre la strada alla possibilità che egli tracci percorsi autonomi e crei significati personali, dall'altra parte la configurazione stessa del supporto che struttura l'incontro (il tavolo o gli altri dispositivi interattivi) implica la presenza a monte di un'istanza organizzatrice che prefigura determinati percorsi e possibilità di attraversamento impedendone altri, con un intervento la cui apparente trasparenza è in realtà riconducibile a quella dimensione dell'archivio che ha a che fare con il comando e

⁶³¹ Secondo Taylor, se la performance (in questo caso l'atto stesso del racconto testimoniale) appartiene all'ambito del *repertoire*, la sua registrazione filmata è invece propria dell'archivio. Cfr. ID., *The Archive and the Repertoire*, cit., pp. 20-21.

⁶³² STUDIO AZZURRO, *Dai musei di collezione ai musei di narrazione*, cit., p. 15.

⁶³³ Sulla risposta emotiva dei visitatori si veda il saggio di FRANCA ZUCCOLI, *Il Museo Martinitt Stelline: un'esperienza significativa*, in BELVEDERE, CENEDELLA (a cura di), *La storia va in scena*, cit., pp. 41-44.

l'autorità⁶³⁴. Per limitarci ai musei che abbiamo menzionato, basti pensare al tavolo interattivo del Churchill Museum, dove non solo la disposizione dei materiali ripropone sostanzialmente l'organizzazione degli archivi cartacei⁶³⁵, ma impone una serie di pattern di esplorazione piuttosto rigidi cui il visitatore deve attenersi (la scansione cronologica e tutto sommato abbastanza lineare), e che inoltre, come abbiamo visto, a tratti lo mettono in una posizione di osservatore "passivo" di uno spettacolo audiovisivo strutturato appositamente per trasmettergli la sensazione di una "perdita del controllo" sulla propria performance.

5.3. Vietato non toccare

Più di due secoli fa, quando l'arte fu confinata nel Museo, un interdetto completò la sua segregazione: «*Vietato toccare!*». Indubbiamente era un modo di prevenire ogni tentativo di trasgressione del vissuto ottico, divenuto l'unico modo di accesso lecito all'opera. L'ingiunzione «*Vietato toccare!*» era, ed è tuttora, la conseguenza del trionfo dell'*immagine* sulla *cosa* nell'«opera d'arte», l'effetto della consacrazione del suo versante di *irrealità*. Le immagini – come è noto – si differenziano da tutto il resto per una cosa: *non esistono*. «Toccare l'opera» significherebbe farla regredire allo stadio di oggetto, attentare alla sua essenza, che appartiene all'ordine dell'immaginario⁶³⁶.

Cosa succede allora quando tale interdetto si ribalta nel suo opposto: «vietato non toccare»⁶³⁷? Negli allestimenti descritti in questo paragrafo (ma è vero anche per moltissimi altri) abbiamo visto in atto due tendenze fondamentali, che spesso convivono nel medesimo dispositivo. Da una parte il tocco come esplorazione

⁶³⁴ Il riferimento è evidentemente a JACQUES DERRIDA, *Mal d'archive, une impression freudienne*, Paris, Galilée, 1995, trad. it. *Mal d'archivio: un'impressione freudiana*, Napoli, Filema, 1996.

⁶³⁵ Con un'operazione per descrivere la quale è possibile far riferimento al concetto di *rimediazione*, che indica il processo di commento, di riproduzione e di sostituzione reciproca tra un medium e l'altro, attraverso cui il nuovo ingloba e trasforma il precedente: «Un medium è ciò che rimedia. Un medium si appropria di tecniche, forme e significati sociali di altri media e cerca di competere con loro o di rimodellarli in nome del reale». Cfr. JAY D. BOLTER, RICHARD GRUSIN, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge (MA), The MIT Press, 1999, trad. it. *Remediation, competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini e Associati, 2002, p. 93.

⁶³⁶ VICTOR I. STOICHITA, *The Pygmalion Effect: From Ovid to Hitchcock*, Chicago University of Chicago Press, 2008, trad. it. *L'effetto Pigmalione: breve storia dei simulacri da Ovidio a Hitchcock*, Milano, Il Saggiatore, 2006, p. 9.

⁶³⁷ STUDIO AZZURRO, *Dai musei di collezione ai musei di narrazione*, cit., p. 16.

“razionale” e ordinata di una serie di contenuti “densi” a livello informativo, l’interazione come capacità del visitatore di costruirsi un percorso logico e significativo, più o meno libero e personale, attraverso materiali di repertorio o apparati didattici. Dall’altra parte invece un’interattività intesa in senso più emozionale ed evocativo, dove l’attenzione è posta innanzitutto sulla possibilità di stabilire un contatto, di creare una relazione con una materia la cui densità si colloca piuttosto a livello affettivo. La possibile coabitazione di queste due tensioni si fa evidente per esempio nelle *Ventanas de la Historia* del Centro Cultural CajaGRANADA: qui, a fronte di una ricchezza informativa basata su una rigorosa accuratezza scientifica, l’interazione corporea del visitatore attiva una serie di dinamiche che si giocano sul fronte dell’identificazione emotiva e del coinvolgimento di tipo ludico. Gli allestimenti di Studio Azzurro o di N03! si collocano invece su un versante più deliberatamente suggestivo: non a caso, nei discorsi dei primi emerge spesso la volontà di affidare la componente informativa a supporti altri rispetto all’allestimento espositivo (come ad esempio il web), in modo da “alleggerire” quest’ultimo e lasciare spazio a un’esperienza immersiva connotata in senso emotivo⁶³⁸.

Pur nella loro diversità, tutti i casi considerati in questo paragrafo sono accomunati dalla necessità dell’interazione, del *tocco* del visitatore. È qui che, se torniamo al quasi paradossale interdetto «Vietato non toccare», si colloca la peculiarità dei dispositivi audiovisivi interattivi. Per quanto essi recuperino in modo forte, come abbiamo visto, una componente cinematografica (o *cinematica*), che ne costituisce un elemento imprescindibile e strutturante, gli schermi sui cui sono mostrate le immagini in movimento sono con ogni evidenza, più che schermi cinematografici, dei *touch-screens*. Come ha precisato Nana Verhoeff,

The aspect that most clearly distinguishes the touchscreen from other screen devices such as the cinematic screen, or the television screen [...] is the fact that spatial

⁶³⁸ Alla rete è infatti possibile «delegare molta della parte informativa, liberando così il percorso espositivo dall’ingombro di una eccedenza esplicativa fatta di cartelli, didascalie, premesse, trattazioni, classificazioni. Limitandoci all’essenziale si accentua la parte emozionale, espressiva, coinvolgente che dà fiato al percorso esperienziale e artistico». STUDIO AZZURRO, *Dai musei di collezione ai musei di narrazione*, cit., p. 9.

proximity of the screen not only *can* involve the user's body, the screen *must* be touched in order to navigate within the screen interface⁶³⁹.

Pensiamo ai “portatori di storie” di *Sensitive City*, che iniziano a parlare solo al tocco del visitatore – e solo finché esso dura. O, in modo ancora più evidente, al tavolo interattivo del Museo Audiovisivo della Resistenza, dove prima di essere toccati dal visitatore gli schermi rimangono bianchi, non riportano alcuna informazione né mostrano alcuna immagine. Il tatto diventa così una sorta di preconditione della visione: «touchscreen technology invites one to touch in order to see»⁶⁴⁰.

Abbiamo già accennato al fatto che l'interdizione del tocco nel contesto museale è un fenomeno relativamente recente, intervenuto progressivamente dopo il diciottesimo secolo. Nei secoli precedenti sia le collezioni pubbliche che quelle private non solo venivano regolarmente toccate dai visitatori, ma in senso più ampio erano esperite attraverso una pluralità di sensi. La sola visione era considerata una modalità di fruizione superficiale, e si riteneva che solo un indugiare tattile sugli oggetti potesse realmente permettere di esperirli nella loro pienezza⁶⁴¹. Tuttavia la percezione museale è in seguito stata rapidamente e radicalmente identificata *tout court* con il senso della vista, al punto che, come ha osservato Susan Stewart, i musei sono concepiti in modo così naturale come “imperi della vista”, che raramente succede di immaginare che la loro fruizione possa avvenire attraverso altri sensi⁶⁴². Questa dimensione, che pure a ben vedere si rivela meno pervasiva e totalizzante di quanto si possa immaginare⁶⁴³, sembra oggi essere di nuovo messa radicalmente in

⁶³⁹ NANNA VERHOEFF, *Mobile Screens. The Visual Regime of Navigation*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2012, p. 24.

⁶⁴⁰ Ivi, p. 84.

⁶⁴¹ Cfr. CONSTANCE CLASSEN, DAVID HOWES, *The Museum as Sensescape: Western Sensibilities and Indigenous Artifacts*, in ELIZABETH EDWARDS, CHRIS GOSDEN, RUTH PHILLIPS (a cura di), *Sensible Objects: Colonialism, Museums and Material Culture*, Oxford-New York, Berg, 2006, pp. 199-222 (qui pp. 201-202).

⁶⁴² SUSAN STEWART, *Prologue: From the Museum of Touch*, in MARIUS KWINT, CHRISTOPHER BREWARD, JEREMY AYNSLEY (a cura di), *Material Memories*, Oxford, Berg, pp. 17-36 (qui p. 28). Sulla nozione di schermo come “virtual window” si rimanda al fondamentale studio di FRIEDBERG, *The Virtual Window*, cit.

⁶⁴³ Si pensi ai musei della scienza e della tecnologia, in cui il tatto è sempre stata una dimensione fondamentale dell'esperienza di fruizione, ma anche ai dispositivi interattivi che occasionalmente si incontravano nelle gallerie, come i Mutoscope azionati dal visitatore che nei primi decenni del

discussione. Lo abbiamo già osservato a diverse riprese: non solo le soluzioni di allestimento mirano sempre più a suscitare nel visitatore un coinvolgimento di tipo aptico, ma più direttamente una serie di dispositivi interattivi riafferma la centralità del tatto, del tocco, del contatto concreto con la materialità degli oggetti.

Per capire come questa dimensione si concretizzi in relazione alle immagini in movimento, possiamo far riferimento alla differenza tra “windowed seeing” e “screenic seeing” teorizzata da Heidi Rae Cooley. Secondo Cooley, il secondo termine implica non più la metafora della visione attraverso una finestra, ma il guardare lo schermo stesso, determinando una riconfigurazione della relazione dello spettatore con ciò che è osservato:

Whereas a window distances viewers from what they are looking at, the screen draws them toward the images that are displayed on the screen (not beyond it). In which case, windowed seeing institutes a detached engagement, while screenic seeing encourages an experience of encounter. Vision, no longer a property of the window and its frame, becomes an extension of the screen. Likewise, that which is being viewed (and perhaps recorded) no longer exists separate from that which is framing it. The object, formerly located on the other side of the frame, converges or fuses with the screen, its physicality becoming the physicality of the screen. In this way, vision involves opacity, not transparency. Screenic seeing acquires a sort of tangibility, a physicality of its own⁶⁴⁴.

Pur non condividendo appieno la radicalità della distinzione che Cooley pone tra attività e passività, distacco e coinvolgimento nel «windowed seeing» e «screenic seeing», ci sembra utile riprendere la sua riflessione in quanto permette di sottolineare l'elemento caratteristico delle immagini che implicano il tocco del visitatore. La loro peculiarità risiede infatti proprio nella concretezza che esse assumono: da una parte ciò che è rappresentato si “fonde” con la materialità dello schermo, dall'altra quest'ultimo diventa una superficie tangibile, al pari degli altri oggetti esposti nelle

Novecento permettevano ai visitatori delle esposizioni di vedere immagini in movimento. Cfr. *infra*, Parte I, Cap. 3.2.

⁶⁴⁴ HEIDI RAE COOLEY, *It's All About the Fit: The Hand, the Mobile Screenic Device and Tactile Vision*, “Journal of Visual Culture”, vol. 3, n. 2 (2004), pp. 133-155.

gallerie⁶⁴⁵. Se altrove avevamo visto la fisicità dello schermo dissolversi per lasciar fluttuare nello spazio immagini dalla natura evanescente e spettrale, il tocco interviene a restituire alla superficie di proiezione tutta la sua consistenza: l'immagine diventa allora "reale" – per riprendere la citazione riportata all'inizio del paragrafo –, riafferma in modo quasi perentorio la propria esistenza nello spazio-tempo del visitatore e lo chiama a fare i conti con sé. Se dunque il primo è condizione fondamentale della seconda, tatto e visione diventano due dimensioni inscindibili: «As an experience, touchscreen seeing involves the experience of sight by means of touch in duration»⁶⁴⁶. In questo senso, i touch-screen riportano l'attenzione, come sottolineato da Cooley, sull'*esperienza dell'incontro* tra le immagini (in movimento) e il visitatore, in quanto è proprio quest'ultimo a renderne possibile il concretizzarsi.

Ne deriva in primo luogo un'enfasi sulla natura corporea e incarnata della fruizione: non abbiamo soltanto uno spazio immersivo che determina un coinvolgimento di tipo aptico, ma una vera e propria relazione tattile in cui il corpo del visitatore diventa l'elemento catalizzatore di una serie di tensioni che si giocano al contempo sul piano emotivo e sensibile e su quello cognitivo. L'esperienza di ciascun fruitore non può dunque prescindere dall'acquisizione di una consapevolezza di sé e dalla necessità di instaurare una relazione con le immagini. In secondo luogo, insistere sulla dimensione dell'incontro rivela come la memoria che le immagini si incaricano di veicolare non si dia se non *in atto*: un atto che è insieme quello del loro riaffiorare dal passato e del loro offrirsi nel presente, quello insomma della *trasmissione*. Di nuovo si apre una dimensione performativa, a diversi livelli: non solo quello della performance del fruitore, modellata dall'incontro tra la configurazione del movimento delle immagini e l'unicità e la provvisorietà di ciascun contatto, ma anche quello della memoria stessa in quanto *evento*, in quanto relazione vissuta, concretamente esperita nel suo dispiegarsi sia nel tempo che nello spazio. Sotto l'azione dell'immagine in movimento, e nella connessione instaurata dal tatto, il museo ritrova e rafforza la propria natura di istituzione deputata non solo alla conservazione ma anche alla trasmissione della memoria, di spazio in cui immaginare e ri-immaginare modalità e forme di relazione con il passato.

⁶⁴⁵ Sulla relazione tra gli oggetti e la memoria nel museo cfr. KAVANAGH, *Dream Spaces*, cit.

⁶⁴⁶ VERHOEFF, *Mobile Screens*, cit., p. 86.

Conclusioni

Parte delle considerazioni conclusive cui le varie fasi della ricerca hanno condotto sono state man mano esplicitate nel corso della stesura. Ci sembra in ogni caso necessario ribadire qui alcuni punti essenziali, al fine di mettere in evidenza i risultati che riteniamo il presente lavoro abbia permesso di raggiungere.

Innanzitutto, appuntandosi sull'utilizzo del cinema e dell'immagine in movimento nelle esposizioni dei musei di storia, al di là della pratica artistica, esso ha indagato un insieme di fenomeni e discusso una serie di questioni non ancora adeguatamente studiati, o addirittura non ritenuti meritevoli di trattazione, soprattutto nell'ambito dei *film e media studies*. Abbiamo tuttavia dimostrato come non solo questi oggetti aprano in quanto tali un vasto orizzonte di problematiche, che meritano di essere prese in considerazione e debitamente approfondite, ma anche come essi possano rivelarsi ricchi di implicazioni e spunti nel quadro di un'analisi delle pratiche più propriamente artistiche.

Per quanto riguarda la sezione storica, essa si è inserita nel solco di un ambito di studi di recente sviluppo e tuttora poco frequentato, contribuendo in modo sostanziale ad arricchirne l'insieme delle acquisizioni, grazie anche al focus su una tipologia di musei, come quelli storici, non ancora presi in considerazione nella loro specificità. Anche l'approfondimento del caso dell'Imperial War Museum si è rivelato strategico sotto diversi punti di vista. Da un lato esso ha permesso di portare alla luce un ambito di attività, finora inedito nei suoi dettagli, di un'istituzione per altri versi ben conosciuta per il suo ruolo di archivio cinematografico. Dall'altro lato, la scelta di indagare da vicino le modalità di acquisizione e utilizzo dei dispositivi di visione filmica nelle sale di questo specifico museo è stata utile per inquadrare con precisione e ricchezza di particolari un nucleo di pratiche che riguarda un più esteso numero di istituzioni museali.

Inoltre, la scelta di seguire gli "sconfinamenti" da un territorio più propriamente didattico alla pratica artistica e alla dimensione fieristica e

commerciale ha permesso di cogliere alcune linee di tendenza più ampie, e di individuare le direttrici di circolazione di problematiche e soluzioni espositive tra i diversi ambiti, con una serie di implicazioni di tutto rilievo. In primo luogo, il museo non è più considerato come un'istituzione isolata e fuori dal tempo, rivelando i suoi stretti legami con il più vasto panorama socio-culturale e mediale coevo. Abbiamo infatti messo in evidenza come, da una parte, l'istituzione museale intercetti e subisca gli effetti delle spinte in atto nel contesto più ampio in cui si colloca, mentre dall'altra, mettendo in forma autonomamente determinate configurazioni espositive e proponendo peculiari modalità di negoziazione del rapporto con il passato e la memoria, contribuisca a influenzare quello stesso orizzonte. In secondo luogo è emerso come la circolazione di soluzioni tra l'ambito dell'arte e quello didattico sia tutt'altro che unidirezionale, dal primo al secondo, ma come anche alla base di scelte artistiche possano essere individuate problematiche prettamente museografiche, troppo spesso trascurate nella letteratura critica. Le esposizioni museali non vanno in definitiva intese come luoghi in cui arrivano degradate le spinte dell'arte, ma come spazi di elaborazione di soluzioni autonome in risposta a problemi peculiari, e nello stesso tempo come territori aperti allo scambio e alla negoziazione con altri ambiti.

Uno dei più rilevanti risultati di questa ricerca riguarda inoltre l'analisi e la discussione critica di una serie di fenomeni in atto ma non ancora debitamente interrogati. L'indagine sulla contemporaneità ha infatti permesso di giungere a una mappatura, finora sostanzialmente inesistente, delle forme di utilizzo dell'immagine in movimento negli allestimenti museali odierni. Ne è emerso un fitto intrecciarsi di elementi caratteristici del dispositivo cinematografico da un lato, espositivo dall'altro. La proposta è stata allora quella di rilevare non solo come l'immagine in movimento entri e permei a fondo lo spazio del museo, ma come quest'ultimo possa configurarsi a partire da tratti caratteristici del dispositivo cinematografico nella sua forma "classica".

Tra le questioni che meritavano un più attento interesse vi era anche il concetto di "esperienza", che gode di particolare fortuna nella museologia e museografia contemporanee. Ci siamo approcciati a esso attraverso l'analisi

dell'utilizzo dei media audiovisivi nelle esposizioni, con una prospettiva che si è rivelata strategica per analizzare nel concreto quali siano le tecniche messe in campo dalle istituzioni per sollecitare un coinvolgimento del pubblico che si gioca principalmente sul piano emotivo, corporeo e incarnato, e per evocare una dimensione suggestiva e a tratti attraversata da spinte ludiche e giocose.

In conclusione, è possibile affermare che le acquisizioni di questo lavoro non soltanto contribuiscono ad arricchire lo studio delle esposizioni museali, sia da un punto di vista storico che nello scenario odierno, ma ampliano anche il terreno di competenze di chi si interroga sulla circolazione del cinema e delle immagini in movimento al di fuori del contesto della sala cinematografica, nel passato così come nella contemporaneità.

Illustrazioni

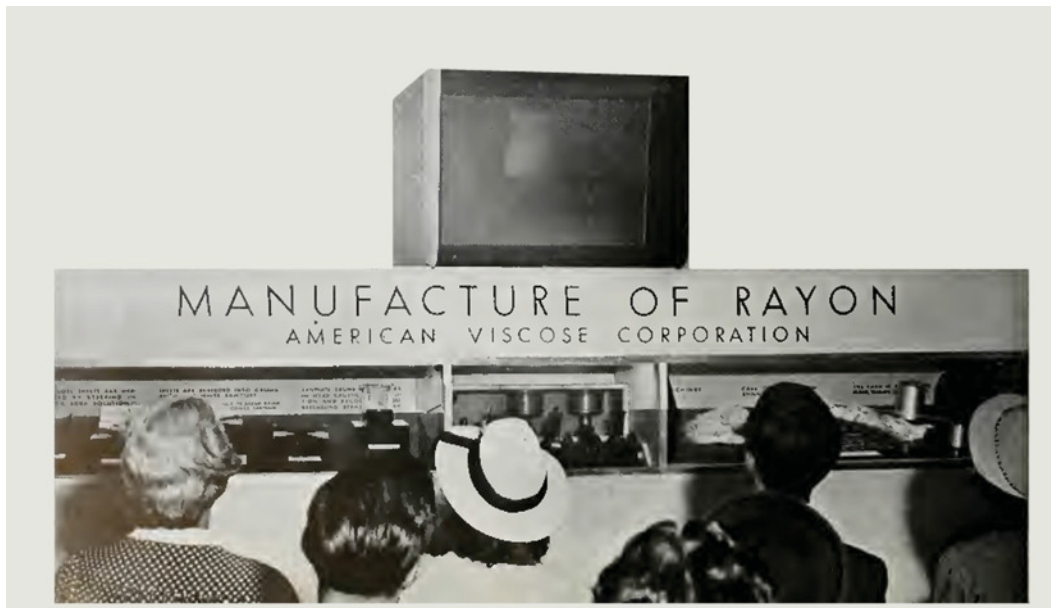


Fig. 1. Museum of Science and Industry (New York).

I visitatori guardano il film sulla manifattura del rayon, trasmesso su uno schermo collocato al di sopra degli espositori.



Fig. 2. Catalogo della *Pressa* (a cura di El Lisitskij, 1929), inserto in Leporello.

Al centro, in alto, è visibile il fotomontaggio *Il compito della stampa è l'educazione delle masse*.



Fig. 3. *Section Allemande* del *Salon des artistes décorateurs*, *salle deux* (a cura di László Moholy-Nagy, 1930), saletta di proiezione.

Sono ben visibili le due file di sedie poste davanti allo schermo, spostate sulla sinistra per lasciare spazio ai visitatori in piedi, e, in alto, il proiettore automatico.



Fig. 4. Churchill Museum.

Schermi e proiezioni di diverse dimensioni sono disseminati lungo tutto il percorso espositivo.



Fig. 5. In Flanders Fields Museum, *Belle Epoque – 1900-1914*, installazione all'ingresso del percorso espositivo.

In primo piano sono visibili le postazioni interattive da cui i visitatori accedono a videotestimonianze e materiali personalizzati a seconda del loro profilo.



Fig. 6. In Flanders Fields Museum.

Nell'installazione *Ypres Salient*, che richiama la forma di un dirigibile, sono proiettate mappe e vedute aeree.



Fig. 7. In Flanders Fields Museum, saletta cinematografica collocata lungo il percorso espositivo.
In basso sono visibili, nelle vetrine illuminate, i reperti materiali della battaglia.



Fig. 8. In Flanders Fields Museum, video testimoniale, Willi Siebert.
Sotto l'immagine del testimone sono collocati alcuni degli autentici effetti personali del soldato.



Fig. 9. In Flanders Fields Museum, video testimoniale, Kurt Zehmisch.
I giochi di luce e i riflessi accentuano l'immaterialità quasi fantasmatica della figura del testimone.



Fig. 10. Museo Diffuso della Resistenza di Torino.
Volti dei testimoni proiettati su schermi a specchio interattivi.



Fig. 11. Museo Diffuso della Resistenza di Torino.
Videoproiezioni documentarie sulle pareti dell'edificio.



Fig. 12. Los Angeles Museum of the Holocaust, installazione *The Tree of Testimony*.
Su ciascuno dei settanta monitor è visibile un differente video testimoniale, il cui audio è trasmesso nelle cuffie di cui ciascun visitatore è dotato.



Fig. 13. Venaria Reale, installazione *Ripopolare la Reggia* (Peter Greenaway), le cucine.
È ben visibile il grande schermo centrale, affiancato sui due lati da proiezioni su schermi olografici.



Fig. 14. Gallerie di Piedicastello, galleria nera (foto: Pier Luigi Faggion).
Proiezioni sul pavimento, sulle pareti e sul soffitto.



Fig. 15. Gallerie di Piedicastello, galleria nera (foto: Pier Luigi Faggion).
In primo piano a sinistra, l'immagine di un soldato proiettata su uno schermo di tulle.



Fig. 16. Historial Charles de Gaulle, *Anneau de l'histoire*.
Corridoio circolare con proiezioni sulle pareti.



Fig. 17. Museo del Mare, mostra *Trasatlantici* (a cura di Studio Azzurro),
Salita a bordo, ingresso della mostra.
È visibile la frammentazione degli schermi e delle immagini proiettate.



Fig. 18. Museo del Mare, mostra *Trasatlantici* (a cura di Studio Azzurro),
Salone delle feste.
Nello schermo a sinistra, un personaggio si rivolge al fuori campo, interpellando direttamente lo spettatore.

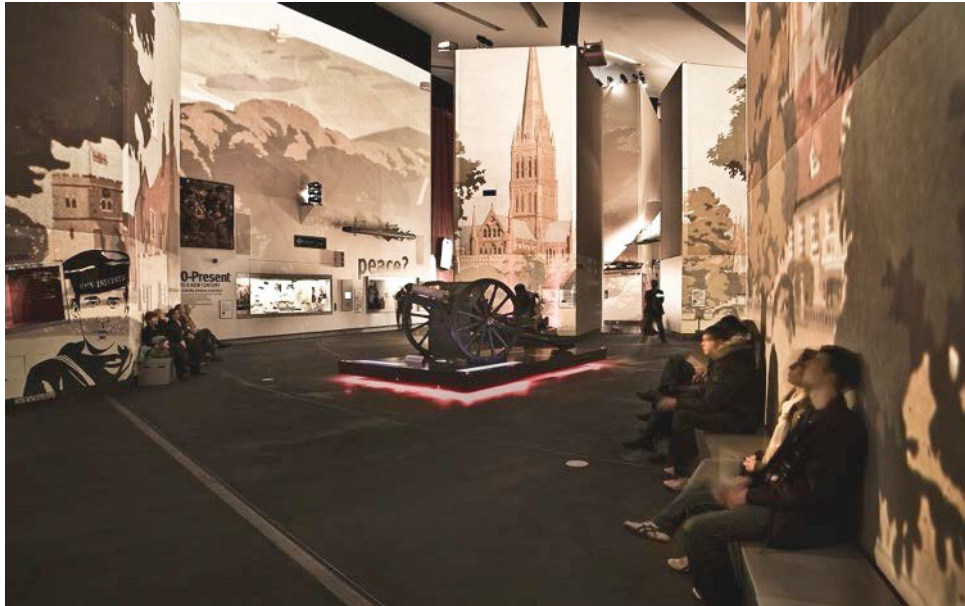


Fig. 19. Imperial War Museum North, Big Picture Show, *War at Home* (© IWM North)
 Proiezioni sull'intero spazio espositivo, inclusi gli oggetti in mostra e i visitatori.

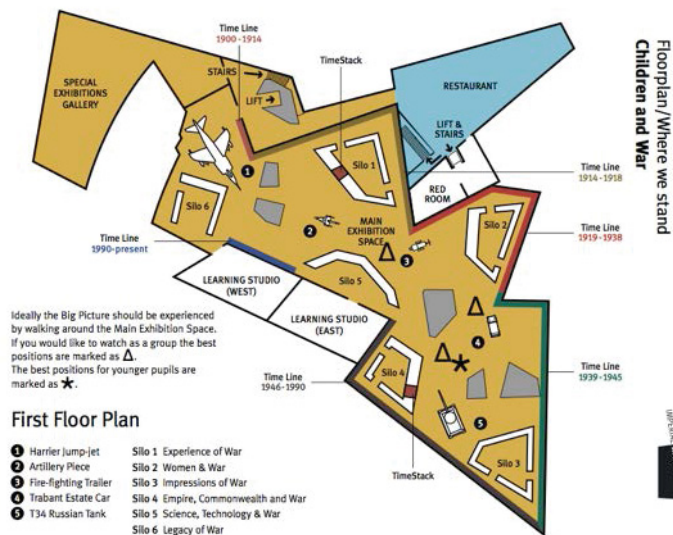


Fig. 20. Imperial War Museum North. Pianta del primo piano dell'edificio (© IWM North).
 A sinistra, l'indicazione dei punti di osservazione privilegiati per la fruizione del Big Picture Show.

Weapons of War Summary of the programme



SECTION	SOUNDTRACK	IMAGES
1 Bayonets and Rifles	<p>'I don't suppose there was anyone who wasn't a bit afraid when they found that they were being shot at.'</p> <p>'I used to own an American bayonet. I shoved it in this man's chest and I couldn't get it out.'</p> <p>'There used to be a saying in those days that your bullet's got your name on it.'</p>	<p>Title sequence images fill the screens, some of which incorporate the quote: 'The bayonet has always been the weapon of the brave and the chief tool of victory.' (Napoleon I) The images are abstract, incorporating elements of technical drawings with a coppery brown coloured background.</p> <p>Images move from First World War trenches, which fill every screen, to present-day soldiers, creating a complete environment in the Main Exhibition Space.</p>
2 Grenades and Mortars	<p>'They taught us about a hand bomb – just a thing like a cricket ball and it had a fuse ... and then you threw it.'</p> <p>'... of course it's like an air burst isn't it?'</p> <p>'We lost more men in the trench with mortars than we did with shell fire.'</p> <p>'... horribly effective and deadly accurate'</p>	<p>Title sequence images fill the screens, some of which incorporate the quote: 'In the hands of an expert a grenade is a deadly weapon. In the hands of a novice they can be deadly to your comrades.'</p> <p>Images are archival photographs of Second World War soldiers using mortars, and of explosions against barren landscapes of war.</p>

Fig. 21. Imperial War Museum North, *Weapons of War* (© IWM North).
Parte dello schema del programma, con indicazione della colonna sonora e della tipologia di immagini d'archivio utilizzate.

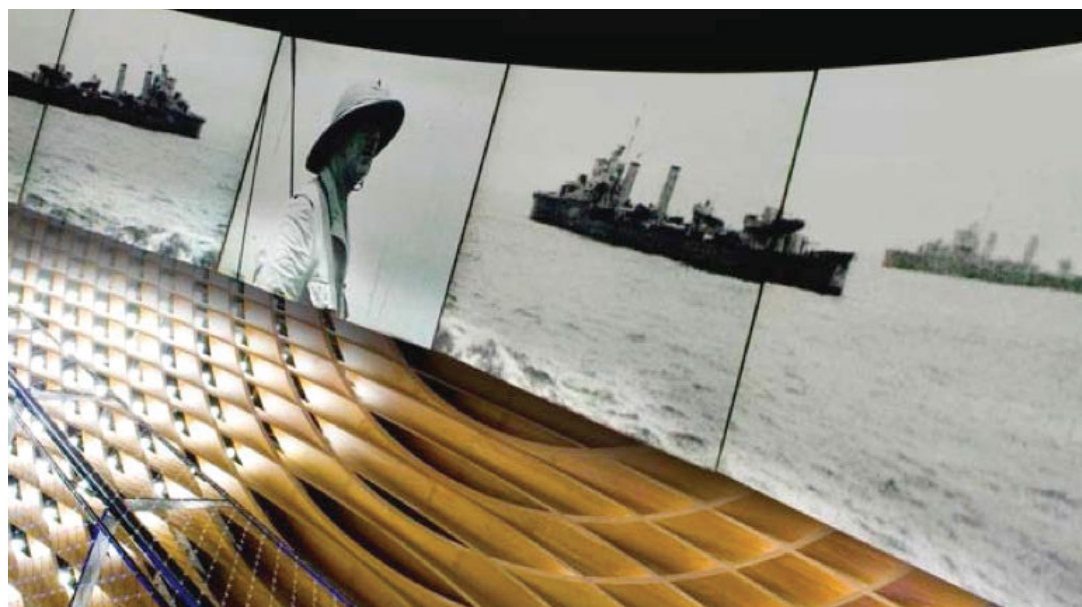


Fig. 22. Historial Charles de Gaulle, Parigi, sala cinematografica.
Sui cinque schermi di grande formato vengono proiettate le immagini del documentario biografico *Charles de Gaulle* di Olivier L. Brunet.



Fig. 23. Imperial War Museum (London), Crimes Against Humanity.
Saletta di proiezione del documentario sulle vittime del genocidio.



Fig. 24. Museum of Tolerance, Los Angeles, esposizione *Anne*,
ricostruzione del rifugio della famiglia Frank.
Sulla parete ricurva a 260° è visibile la sagoma di Anna Frank, interpretata da un'attrice.



Fig. 25. Museo Audiovisivo della Resistenza di Fosdinovo, tavolo interattivo con documenti fotografici e filmici.

I visitatori sfogliano i materiali come se fossero di fronte a un libro.



Fig. 26. Museo Diffuso della Resistenza di Torino, tavolo interattivo.

Inizialmente bianchi, i riquadri si animano al tocco dei visitatori.



Fig. 27. Los Angeles Museum of the Holocaust, installazione *World that Was*.
Tavolo interattivo su cui scorrono immagini delle famiglie ebreo,
che il visitatore può fermare ed esplorare con il tocco.



Fig. 28. National World War I Museum (Kansas City), tavolo interattivo.
Filmati e fotografie d'epoca proiettati su tutta la superficie del tavolo.



Fig. 29. Churchill-Museum, tavolo interattivo.
Lifeline a partire da cui il visitatore può accedere, attraverso il tocco, a materiali d'archivio sulla vita di Churchill e sulla sua epoca.



Fig. 30. Sensitive City, Studio Azzurro.
Schermo ricurvo su cui sono proiettate le immagini degli abitanti delle città, che il visitatore può toccare per fermarli e ascoltarne la storia.

Nota bibliografica

A.A.V.V., *Disneyfication. Some Pros and Cons of Theme Parks*, "Museum", vol. XLIII, n. 1 (1991), pp. 5-9.

A.A.V.V., *Dispositif(s) du cinéma (des premiers temps)*, "Cinemas", vol. 14, n. 1 (2003).

A.A.V.V., *Le Dispositif. Entre usage et concept*, "Hermès", n. 25 (1999).

RICHARD ABEL, *French Cinema: The First Wave, 1915-1929*, Princeton, Princeton University Press, 1984.

A Chat With Uncle Sam's Trusted Mail Service Men, "The Washington Herald", 15 gennaio 1911.

CHARLES R. ACLAND (a cura di), *Residual Media*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2007.

CHARLES R. ACLAND, HAIDEE WASSON (a cura di), *Useful Cinema*, Durham-London, Duke University Press, 2011.

A Commercial Museum, "Museums Journal", vol. 26, n. 7 (1927), pp. 166-169.

T. R. ADAM, *The Museum and Popular Culture*, New York, American Association for Adult Education, 1939.

THEODOR W. ADORNO, *Valéry Proust Museum*, in ID., *Prismen: Kulturkritik und Gesellschaft*, Berlin, Suhrkamp, 1955, trad. it. *Valéry, Proust e il museo*, in *Prismi. Saggi sulla critica della cultura*, Torino, Einaudi, 1972, pp. 175-188.

GIORGIO AGAMBEN, *Aby Warburg e la scienza senza nome* (1975), "aut-aut", nn. 199-200 (1984), pp. 51-66.

GIORGIO AGAMBEN, *Che cos'è un dispositivo?*, Roma, Nottetempo, 2006.

ELENA AGAZZI, VITA FORTUNATI (a cura di), *Memoria e saperi: percorsi transdisciplinari*, Roma, Meltemi, 2007.

MADELEINE AKRICH, BRUNO LATOUR, *A Summary of a Convenient Vocabulary for the Semiotics of Human and Nonhuman Assemblies*, in WIEBE E. BIJKER, JOHN LAW, *Shaping Technology/Building Society: Studies in Sociotechnical Change*, Cambridge (Mass), The MIT Press, 1992, pp. 258-264, trad. it. *Vocabolario di semiotica dei concatenamenti di umani e non-umani*, in ALVISE MATTOZZI (a cura di), *Il senso degli oggetti tecnici*, Roma, Meltemi, 2006, pp. 407-414.

FRANÇOIS ALBERA, *Du livre cinématique au livre-film*, in LAURENT GUIDO, OLIVIER LUGON (a cura di), *Fixe / Animé. Croisements de la photographie et du cinéma au XXe siècle*, Lausanne, L'Age de l'Homme, 2010, pp. 225-251.

FRANÇOIS ALBERA, *Exposé, le cinéma s'expose*, in OLIVIER LUGON (a cura di), *Exposition et médias: photographie, cinéma, télévision*, Lausanne, L'Age de l'Homme, 2012, pp. 179-208.

FRANÇOIS ALBERA, *Les Passages entre les arts. Cinéma, architecture, peinture, sculpture*, in JEAN-CHRISTOPHE ROYOUX (a cura di), *Qu'est-ce que l'art au 20e siècle*, Jouy-en-Josas-Paris, Fondation Cartier-Ensa, 1992, pp. 17-35.

FRANÇOIS ALBERA, MARIA TORTAJADA (a cura di), *Ciné-dispositifs*, Lausanne, L'Age de l'Homme, 2011.

FRANÇOIS ALBERA, MARIA TORTAJADA (a cura di), *Cinema Beyond Film: Media Epistemology in the Modern Era*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2010.

DONALD ALBRECHT, *The Work of Charles and Ray Eames: A Legacy of Invention*, New York, Harry N. Abrams, 1997.

EDWARD P. ALEXANDER, *A Fourth Dimension for History Museums*, "Curator", vol. 11, n. 4 (1968), pp. 263-289.

EDWARD P. ALEXANDER, *Bringing History to Life: Philadelphia and Williamsburg*, "Curator", vol. 4, n. 1 (1961), pp. 58-68.

DOUGLAS A. ALLAN (a cura di), *Report – International Seminar on the Role of Museum in Education* (14 settembre-12 ottobre 1952, Brooklyn, New York), <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001272/127286eb.pdf>.

RICHARD ALLEN, *Projecting Illusion: Film Spectatorship and the Impression of Reality*, Cambridge, Cambridge University Press, 1997.

ROBERT C. ALLEN, *Horrible Prettiness: Burlesque and American Culture*, Chapel Hill, University of North Carolina Press, 1991.

GIAIME ALONGE, *Cinema e guerra. Il film, la Grande Guerra e l'immaginario bellico del Novecento*, Torino, UTET, 2001.

M. B. ALT, *Improving Audio-Visual Presentations*, "Curator", vol. 22, n. 2 (1979), pp. 85-95.

RICHARD D. ALTICK, *The Shows of London*, Cambridge (Mass.)-London, Belknap Press, 1978.

BRUCE ALTSHULER, *The Avant-Garde in Exhibition: New Art in the 20th Century*, New York, Abrams, 1994.

GAIL ANDERSON, *Reinventing the Museum: Historical and Contemporary Perspectives on the Paradigm Shift*, Walnut Creek, AltaMira Press, 2004.

An Exhibition of Mechanical Aids to Learning. Including Television, "Talkies," Broadcasting, Films, Lanterns, Epidiascopes, Gramophones, etc. (London School of Economics, 4-6 settembre 1930), London, The British Institute of Adult Education, 1930.

Annexe to Resolution No. 8: Training of Museum Personnel, 8th General Assembly of ICOM (New York, N.Y., USA, 2 October 1965), <http://icom.museum/the-governance/general-assembly/resolutions-adopted-by-icoms-general-assemblies-1946-to-date/new-york-1965/>.

FRANCESCO ANTINUCCI, *Comunicare nel museo*, Roma-Bari, Laterza, 2004.

FRANCESCO ANTINUCCI, *Musei virtuali. Come non fare innovazione tecnologica*, Roma-Bari, Laterza, 2007.

SIMONE ARCAGNI, *Oltre il cinema: metropoli e media*, Torino, Kaplan, 2010.

SILKE ARNOLD-DE SIMINE, *Memory Museum and Museum Text Intermediality in Daniel Libeskind's Jewish Museum and W.G. Sebald's Austerlitz*, "Theory Culture Society", vol. 29, n. 1 (2012), pp. 14-35.

SILKE ARNOLD-DE SIMINE, *Mediating Memory in the Museum: Trauma, Empathy, Nostalgia*, Houndmills, Palgrave Macmillan, 2013.

ALEIDA ASSMAN, *Erinnerungsräume: Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses*, München, C.H.Beck, 2009, trad. it. *Ricordare: forme e mutamenti della memoria culturale*, Bologna, Il Mulino, 2002.

MICHELLE AUBERT, LAURENT MANNONI, DAVID ROBINSON (a cura di), *The Will Day Historical Collection of Cinematograph & Moving Picture Equipment* (numero speciale hors série di "1895: bulletin de l'Association française de recherche sur l'histoire du cinéma"), Paris, Association française de recherche sur l'histoire du cinéma, 1997.

JACQUES AUMONT, *Du visage au cinéma*, Paris, Éditions de l'Étoile, 1992.

JACQUES AUMONT, *L'Image*, Paris, Armand Colin, 2005, trad. it. *L'immagine*, Torino, Lindau, 2007.

ALICE AUTELITANO (a cura di), *The Cinematic Experience. Film, Contemporary Art, Museum*, Udine, Campanotto, 2010.

VINCENT AUZAS, STÉPHANIE-EMMANUELLE LOUIS, NICOLAS SCHMIDT, (a cura di), *Patrimoines et images animées : mutualiser les regards*, numero monografico di "Conserveries mémorielles", n. 16 (2014), <http://cm.revues.org/2013>.

JEREMY AYNSLEY, *Pressa Cologne, 1928: Exhibitions and Publication Design in the Weimar Period*, "Design Issues", vol. 10, n. 3 (1994), pp. 52-76.

RAFAEL AZUAR, *Nuevas tecnologías aplicadas a la exposición permanente: El MARQ de Alicante*, "Museos.es", n. 1 (2005), pp. 100-111, http://www.mcu.es/museos/docs/MC/MES/Rev1/s2_8NuevasTecnologias.pdf.

MIEKE BAL, *Exhibition as Film*, in SHARON MACDONALD, PAUL BASU (a cura di), *Exhibition Experiments*, London, Blackwell Publishing, 2007, pp. 71-93.

MIEKE BAL, *Memories in the Museum: Preposterous Histories for Today*, in ID., JONATHAN CREWE, LEO SPITZER (a cura di), *Acts of Memory. Cultural Recall in the Present*, Hanover-London, University Press of New England, 1999, pp. 15-30.

BÉLA BALÁZS, *Der sichtbare Mensch: oder, Die Kultur des Films*, Wien-Leipzig, Deutsch-Österreichischer Verlag, 1924, trad. it. *L'uomo visibile*, a cura di Leonardo Quaresima, Torino, Lindau, 2008.

WALTER BARBERIS, GIOVANNI DE LUNA (a cura di), *Fare gli Italiani: 150 anni di storia nazionale*, Torino, Allemandi, 2011.

GIUSEPPE BARBIERI, *Florenskij al museo*, in MATTEO BERTELÉ (a cura di), *Atti del Convegno internazionale "Pavel Florenskij tra icona e avanguardia"* (Venezia, Vicenza, 3-4 febbraio 2012), Venezia, Edizioni Ca' Foscari, in corso di pubblicazione.

GIUSEPPE BARBIERI, *Il museo brucia*, in FRANCESCA CAPPELLETTI, ANNA CERBONI BAIARDI, VALTER CURZI, CECILIA PRETE (a cura di), *Le due Muse. Scritti d'arte, collezionismo e letteratura in onore di Ranieri Varese*, Ancona, il lavoro editoriale, 2012, pp. 33-41.

G.V. BARNARD, *The Cinema in the Museum: Need for History Film*, "Museums Journal", vol. 41, n. 2 (1941), p. 44.

ANDREW BARRY, *On Interactivity: Consumers, Citizens and Culture*, in SHARON MACDONALD (a cura di), *The Politics of Display: Museums, Science, Culture*, London, Routledge, 1998, pp. 98-117.

TONY BARTA, *Screening the Past. Film and the Representation of History*, Westport-London, Praeger, 1998.

ROLAND BARTHES, *La Chambre claire. Note sur la photographie*, Paris, Gallimard, 1980, trad. it. *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, Torino, Einaudi, 1980.

JEAN BAUDRILLARD, *Simulacres et simulations*, Paris, Galilee, 1981, trad. it. *Simulacri e impostura. Bestie, Beaubourg, apparenze e altri oggetti*, Milano, PGreco Editore, 2009.

JEAN-LOUIS BAUDRY, *Effets idéologiques produits par l'appareil de base*, "Cinéthique", nn. 7-8 (1970), pp. 1-8.

JEAN-LOUIS BAUDRY, *Le Dispositif: approche métapsychologique de l'impression de réalité*, "Communications", n. 23 (1975), pp. 56-72.

HERBERT BAYER, *Aspects of Design of Exhibitions and Museums*, in "Curator", vol. 4, n. 3 (1961), pp. 257-288.

HERBERT BAYER, *Exposition de la société des artistes décorateurs: Section allemande*, Berlin, Verlag H. Reckendorf, 1930.

ANDRÉ BAZIN, *Ontologie de l'image photographique* (1945), in ID., *Qu'est-ce que le cinéma?*, Paris, Cerf, 1981, trad. it. *Ontologia dell'immagine fotografica*, in ID., *Che cosa è il cinema*, Milano, Garzanti, 1999, pp. 3-10.

ROSMARIE BEIER-DE HAAN, *Re-staging Histories and Identities*, in SHARON MACDONALD (a cura di), *A Companion to Museum Studies*, Oxford, Blackwell Publishing, 2006, pp. 186-197.

BELLINI MANUELE, *I profili dell'immagine. L'estetica della percezione in Henri Bergson: dalla metafisica al cinema*, Milano, Mimesis, 2003.

RAYMOND BELLOUR, *La Querelle des dispositifs*, Paris, P.O.L, 2012.

MARIANNA BELVEDERE, *La storia va in scena: il caso del Museo Martinitt e Stelline di Milano*, "Figure. Rivista della Scuola di specializzazione in beni storico-artistici dell'università di Bologna", n. 1 (2013), pp. 23-32.

MARIANNA BELVEDERE, CRISTINA CENEDELLA, *La storia va in scena. Appunti di museologia dal percorso di realizzazione del Museo Martinitt e Stelline di Milano*, Sondrio, Ramponi Arti Grafiche, 2012.

JOSEF BENEŠ, *Audiovisual Media in Museums*, "Museum", vol. XXVIII, n. 2 (1976), pp. 121-124 .

AUDE BERTRAND, *Le Cinéma dans les Expositions Internationales et Universelles parisiennes de 1900 à 1937*, Mémoire de recherche, Ecole Nationale Supérieure des Sciences de l'Information et des Bibliothèques, 2011, <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/56718-le-cinema-dans-les-expositions-internationales-et-universelles-parisiennes-de-1900-a-1937.pdf>.

MARCO BERTOZZI, *Recycled cinema: immagini perdute, visioni ritrovate*, Venezia, Marsilio, 2012.

WALTER BENJAMIN, *Die kleine Geschichte der Photographie* (1931), trad. it. *Piccola storia della fotografia*, in ID., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi, 2000 (1966), pp. 57-78.

WALTER BENJAMIN, *Das Passagen-Werk*, a cura di Rolf Tiedemann, Frankfurt a. M., Suhrkamp Verlag, 1982, trad. it. *Parigi, Capitale del XIX secolo. I "passages" di Parigi*, in GIORGIO AGAMBEN (a cura di), *Opere di Walter Benjamin*, vol. IX, Torino, Einaudi, 1986.

TONY BENNETT, *The Birth of the Museum: History, Theory, Politics*, London-New York, Routledge, 1995.

TONY BENNETT, *Making and Remaking National Identities*, in SHARON MACDONALD (a cura di), *A Companion to Museum Studies*, Oxford, Blackwell Publishing, 2006, pp. 152-169.

HENRI BERGSON, *L'Évolution créatrice* (1907), Paris, Presses Universitaires de France, 1941, trad. it. *L'evoluzione creatrice*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2002.

HENRI BERGSON, *Matière et mémoire. Essai sur la relation du corps à l'esprit* (1896), Paris, Presses universitaires de France, 1939, trad. it. *Materia e memoria*, Reggio Emilia, Città Armoniosa, 1983.

PAOLA BERTOLONE, MARIA IDA BIGGI, DONATELLA GAVRILOVICH, *Mostrare lo spettacolo. Musei e mostre delle performing arts*, Roma, UniversItalia, 2013.

CRISTOFORO S. BERTUGLIA, FRANCESCA BERTUGLIA, A. MAGNAGHI, *Il museo tra virtuale e reale*, Roma, Editori Riuniti, 2000.

AUGUSTE BESSOU, *Le cinématographe et l'enseignement primaire*, in ADRIEN BRUNEAU, *Hommage à Louis Lumière*, Paris, Musée Galliera, 1935, n.p.

SCOTT BILLING, *Smoke and Mirrors*, "Museum Practice" (summer 2008), pp. 36-40.

LANFRANCO BINNI, GIOVANNI PINNA, *Museo. Storia e funzioni di una macchina culturale dal '500 a oggi* (1980), Milano, Garzanti, 1989.

VICTOR BISENGUE, *Paris: An African Explorer on the Beaubourg Plateau*, "Museum", vol. XLII, n. 168 (1990), pp. 234-238.

MAURICE BLANCHOT, *L'Amitié*, Paris, Gallimard, 1971, trad. it. *L'amicizia*, Genova-Milano, Marietti, 2010.

SIMONA BODO (a cura di), *Il museo relazionale. Riflessioni ed esperienze europee*, Torino, Fondazione Giovanni Agnelli, 2003.

YVE-ALAIN BOIS, *El Lissitzky: Reading Lessons*, "October", n. 11 (1979), pp. 113-128.

YVE-ALAIN BOIS, *Introduction*, in SERGEI M. EISENSTEIN, *Montage and Architecture*, "Assemblage", n. 10 (1989), pp. 111-115.

- JAY D. BOLTER E RICHARD GRUSIN, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge (MA), The MIT Press, 1999, trad. it. *Remediation, competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini e Associati, 2002.
- RAYMOND BORDE, CHARLES PERRIN, *Les Offices du cinéma éducateur et la survivance du muet (1925-1940)*, Lyon, PUL, 1992.
- STEPHEN BOTTOMORE (a cura di), *Cinema During the Great War*, "Film History", vol. 22, n. 4 (2010).
- STEPHEN BOTTOMORE, "The Collection of Rubbish." *Animatographs, Archives and Arguments: London, 1896-97*, "Film History", vol. 7, n. 3 (1995), pp. 291-279.
- STEPHEN BOTTOMORE, *Filming, Faking and Propaganda: The Origins of the War Film, 1897-1902*, 2007, tesi di dottorato, <http://igitur-archive.library.uu.nl/dissertations/2007-0905-204358/index.htm>.
- STEPHEN BOTTOMORE, "The Sparkling Surface of the Sea of History" - *Notes on the Origins of Film Preservation*, in ROGER SMITHER, CATHERINE A. SUROWIEC (a cura di), *This Film is Dangerous: A Celebration of Nitrate Film*, Bruxelles, FIAF, 2002, pp. 86-97.
- PIERRE BOURDIEU, ALAIN DARBEL, *L'Amour de l'art. Les musées et leur public*, Paris, Editions de Minuit, 1966, trad. it. *L'amore dell'arte: le leggi della diffusione culturale. I musei d'arte europei e il loro pubblico*, Rimini, Guaraldi, 1972.
- NICOLAS BOURRIAUD, *Esthétique relationnelle*, Dijon, Les presses du réel, 1998, trad. it. *Eстетica relazionale*, Milano, Postmedia, 2010.
- FRANÇOIS BOVIER, *Le Movie-Drome de Stan VanDerBeek: l'exposition du cinéma à l'ère électronique*, in OLIVIER LUGON (a cura di), *Exposition et médias: photographie, cinéma, télévision*, Lausanne, L'Age de l'Homme, 2012, pp. 231-251.
- ALAN BRYMAN, *The Disneyization of Society*, London, Sage, 2004.
- Broadcasting and Museums*, "Museums Journal", vol. 31, n. 11 (1932), pp. 487-288.
- H. D. BROWN, *Museums and Radio*, "Museum", vol. II, n. 4 (1949), pp. 238-242.
- RICHARD BROWN, BARRY ANTHONY, *A Victorian Film Enterprise: The History of the British Mutoscope and Biograph Company, 1897-1915*, Trowbridge, Flicks Books, 1999.
- GIULIANA BRUNO, *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film*, New York, Verso, 2002, tr. it. *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*, Milano, Bruno Mondadori, 2006.
- STELLA BRUZZI, *New Documentary. A Critical Introduction*, London, Routledge, 2000.

BENJAMIN H. D. BUCHLOH, *From Faktura to Factography*, "October", n. 30 (1984), pp. 82-119.

PETER BURKE, *Eyewitnessing: The Uses of Images as Historical Evidence*, Ithaca-N.Y., Cornell University Press, 2001, trad. it. *Testimoni oculari: il significato storico delle immagini*, Roma, Carocci, 2002.

WILLIAM A. BURNS, *Museum Exhibition: Do-It-Yourself or Commercial?*, "Curator", vol. 12, n. 3 (1969), pp. 160-167.

WILLIAM A. BURNS, *Should Museums Try TV?*, "Curator", vol. 1, n. 4 (1958), pp. 63-68.

DUNCAN F. CAMERON, *The Museum, a Temple or the Forum*, "Curator", vol. 14, n. 1 (1971), pp. 11-24, trad. it. *Il museo: tempio o forum*, in CECILIA RIBALDI (a cura di), *Il nuovo museo. Origini e percorsi*, Milano, Il Saggiatore, 2005, pp. 45-63.

FIONA CAMERON, SARAH KENDERDINE (a cura di), *Theorizing Digital Cultural Heritage. A Critical Discourse*, Cambridge (Mass.)-London, The MIT Press, 2007.

CLAUDE CAMIRAND, *Le Son, élément d'exposition*, "Avicom-Cahiers d'étude", n. 5 (1998), pp. 8-9.

SIMONETTA CARGIOLI, *Sensi che vedono. Introduzione all'arte della videoinstallazione*, Pisa, Nistri-Lischi, 2002.

FRANCESCO CASETTI, *Cinema Lost and Found: Trajectories of Relocation*, "Screening the Past", n. 32 (2011), <http://www.screeningthepast.com/2011/11/cinema-lost-and-found-trajectories-of-relocation/>.

FRANCESCO CASETTI, *Dentro lo sguardo. Il film e il suo spettatore*, Milano, Bompiani, 1986.

FRANCESCO CASETTI, *Filmic Experience*, "Screen", n. 50, vol. 1 (2009), pp. 56-66.

FRANCESCO CASETTI, *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Milano, Bompiani, 2005.

FRANCESCO CASETTI, *The Relocation of Cinema*, "NECSUS", n. 2 (2012), <http://www.necsus-ejms.org/the-relocation-of-cinema/>.

FRANCESCO CASETTI, *Ritorno alla madrepatria. La sala cinematografica in un'epoca post-mediatica*, "Fata Morgana", n. 8 (2009), *Visuale*, pp. 173-188.

FRANCESCO CASETTI, *Teorie del cinema 1945-1990*, Milano, Bompiani, 1993, pp. 23-45.

FRANCESCO CASETTI, MARIAGRAZIA FANCHI (a cura di), *Terre incognite: lo spettatore italiano e le nuove forme dell'esperienza di visione del film*, Roma, Carocci, 2006.

FRANCESCO CASETTI, MARIAGRAZIA FANCHI (a cura di), *Transitions*, "Cinéma&Cie", n. 5 (2004).

LUCIA CATALDO, *Dal museum theatre al digital storytelling: nuove forme della comunicazione museale fra teatro, multimedialità e narrazione*, Milano, Franco Angeli, 2011.

LUCIA CATALDO, MARTA PARAVENTI, *Il museo oggi. Linee guida per una museologia contemporanea*, Milano, Hoepli, 2007.

ALICE CATI, *Displaying Memories. Studio Azzurro and the Turn to Audiovisual Museum*, in PHILIPPE DUBOIS, FRÉDÉRIC MONVOISIN, ELENA BISERNA (a cura di), *Extended Cinema. Le cinéma gagne du terrain*, Udine, Campanotto, 2010, pp. 76-81.

ALICE CATI, *Immagini della memoria. Teorie e pratiche del ricordo tra testimonianza, genealogia, documentari*, Milano-Udine, Mimesis, 2013.

TIM CAULTON, *Hands-On Exhibitions: Managing Interactive Museums and Science Centres*, New York, Routledge, 1998.

SAMUEL CAUMAN, *The Living Museum. Experiences of an Art Historian and Museum Director: Alexander Dorner*, New York, New York University Press, 1958.

JAMES CHAPMAN, *War and Film*, London, Reaktion Books, 2008.

JANE CHAPMAN, *Issues in Contemporary Documentary*, Cambridge, Polity, 2009.

MICHAEL CHAPMAN, *Audience Slaves: Architecture and Medium in El Lissitzky's Pressa installation*, in *Proceedings of the XXVIIIth International Conference of the Society of Architectural Historians, Australia and New Zealand*, Brisbane, Australia, 2011, <http://nova.newcastle.edu.au/vital/access/manager/Repository/uon:11838>.

THOMAS L. CHARLTON, LOIS E. MYERS, REBECCA SHARPLESS, *History of Oral History: Foundations and Methodology*, Lanham, Rowman & Littlefield, 2007.

LEO CHARNEY, VANESSA R. SCHWARTZ (a cura di), *Cinema and the Invention of Modern Life*, Berkeley-Los Angeles-London, University of California Press, 1995.

PAOLO CHERCHI USAI, DAVID FRANCIS, ALEXANDER HORWATH, MICHAEL LOEBENSTEIN (a cura di), *Film Curatorship. Archives, Museums, and the Digital Marketplace*, Wien, Filmmuseum, 2008.

MICHEL CHION, *L'Audiovision*, Paris, Nathan, 1994, trad. it. *L'audiovisione: suono e immagine nel cinema*, Torino, Lindau, 1997.

TARA CHITTENDEN, *The Cook, the Marquis, his Wife, and her Maids: The Use of Dramatic Characters in Peter Greenaway's Peopling the Palaces as a Way of Interpreting Historic Buildings*, "Curator", vol. 54, n. 3 (2011), pp. 261-278.

IAN CHRISTIE, *A Disturbing Presence? Scenes from the History of Film in the Museum*, in ANGELA DALLE VACCHE (a cura di), *Film, Art, New Media. Museum Without Walls?*, Houndmills, Palgrave Macmillan, 2012, pp. 241-255.

Cinematograph Films in Museums, "Museums Journal", vol. 23, n. 6 (1923), pp. 114-115.

PIPPO CIORRA, STEFANIA SUMA (a cura di), *I musei dell'iperconsumo: atti del convegno internazionale*, Roma, Accademia Nazionale San Luca, 2002.

FABIO CIRIFINO, ELISA GIARDINA PAPA, PAOLO ROSA, *Studio Azzurro. Musei di narrazione: percorsi interattivi e affreschi multimediali*, Cinisello Balsamo, Silvana Editoriale, 2011.

JUDITH CLARK, *Spectres: When Fashion Turns Back*, London, Victoria & Albert Museum Publications, 2005.

CLARISSA CLASSEN, *Touch in the Museum*, in ID. (a cura di), *The Book of Touch*, Oxford, Berg, 2005, pp. 275-286.

CONSTANCE CLASSEN, DAVID HOWES, *The Museum as Sensescape: Western Sensibilities and Indigenous Artifacts*, in ELIZABETH EDWARDS, CHRIS GOSDEN, RUTH PHILLIPS (a cura di), *Sensible Objects: Colonialism, Museums and Material Culture*, Oxford-New York, Berg, 2006, pp. 199-222.

G.-MICHEL COISSAC, *Le cinématographe et l'enseignement*, Paris, Larousse/Éditions du Cinéopse, 1926.

BEATRIZ COLOMINA, *Enclosed by Images: the Eameses' Multiscreen Architecture*, in STAN DOUGLAS, CHRISTOPHER EAMON (a cura di), *Art of Projection*, Ostfildern, Hatje Cantz, 2009, pp. 35-56.

COMITÉ ESPAÑOL DE ICOM, *Recursos audiovisuales en museos, pros y contras*, "Digital. Revista Digital del Comité Español de ICOM", n. 7 (2013).

COMMISSION ON EDUCATIONAL AND CULTURAL FILMS, *Paper no. 1(-1-6.)*, London, 1930-1932.

COMMISSION ON EDUCATIONAL AND CULTURAL FILMS, *The Film in National Life: Being the Report of an Enquiry Conducted by the Commission on Educational and Cultural Films into the Service which the Cinematograph May Render to Education and Social Progress*, London, Allen and Unwin, 1932.

Computers and their Potential Applications in Museums. A Conference sponsored by the Metropolitan Museum of Art, New York, Arno Press, 1968 (report del convegno tenutosi a New York, 15-17 aprile 1968).

STEVEN CONN, *Do Museums Still Need Objects?*, Philadelphia, University of Pennsylvania Press, 2010.

MAEVE CONNOLLY, *The Place of Artists' Cinema: Space, Site and Screen*, Chicago, Intellect, 2009.

HEIDI RAE COOLEY, *It's All About the Fit: The Hand, the Mobile Screenic Device and Tactile Vision*, "Journal of Visual Culture", vol. 3, n. 2 (2004), pp. 133-155.

ANTONIO COSTA, *Douglas Gordon e il movimento delle immagini*, "Duellanti", n. 31 (2006), pp. 68-69.

NIC COSTA, *Automatic Pleasures. The History of the Coin Machine*, London, Kevin Francis Publishing Limited, 1988, tr. it. *I piaceri automatici: storia delle macchine a gettone*, Padova, Facto, 1992.

MICHAEL COWAN, *From the Astonished Spectator to the Spectator in Movement: Exhibition Advertisements in 1920s Germany and Austria*, "Canadian Journal of Film Studies", vol. 23, n. 1 (2014).

SUSAN A. CRANE (a cura di), *Museums and Memory*, Stanford, Stanford University Press, 2000.

JONATHAN CRARY, *Suspension of Perception. Attention, Spectacle, and Modern Culture*, Cambridge (Mass.)-London, The MIT Press, 1999.

JONATHAN CRARY, *Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, Cambridge (Mass.)-London, The MIT Press, 1990, trad. it., *Le tecniche dell'osservatore. Visione e modernità nel XIX secolo*, Torino, Einaudi, 2013.

SPENCER R. CREW, JAMES E. SIMS, *Locating Authenticity: Fragments of a Dialogue*, in IVAN KARP, STEVEN D. LAVINE, *Exhibiting Cultures: The Poetics and Politics of Museum Display*, Washington, Smithsonian Institution Press, 1991, pp. 159-175, trad. it. *Situare l'autenticità. Frammenti di un dialogo*, in *Culture in mostra: poetiche e politiche dell'allestimento museale*, Bologna, CLUEB, 1995, pp. 75-97.

IGNASI CRISTIÁ, *El puente entre el visitante y el objeto*, in COMITÉ ESPAÑOL DE ICOM, *Recursos audiovisuales en museos, pros y contras*, "Digital. Revista Digital del Comité Español de ICOM", n. 7 (2013), pp. 12-19.

REGINALD V. CROW, *The Film in the Museum: An Inquiry*, "Museums Journal", vol. 34, n. 8 (1934), p. 336.

CULTURE, MEDIA AND SPORT COMMITTEE, *Written Evidence Submitted by the National Museum Directors' Council*, novembre 2012, <http://www.publications.parliament.uk/pa/cm201314/cmselect/cmcmds/674/674vw34.htm>.

CARLOS E. CUMMINGS, *East is East and West is West*, Buffalo, Buffalo Museum of Science, 1940.

LUCIEN DÄLLENBACH, *Le Récit spéculaire*, Paris, Seuil, 1977, trad. it. *Il racconto spéculaire. Saggio sulla mise en abyme*, Parma, Pratiche, 1994.

FRANK DANDRIDGE, *The Value of Design in Visual Communication*, "Curator", vol. 9, n. 4 (1966), pp. 331-336.

EMMA DAVIDSON, *Interactive Videos at the Imperial War Museum*, "Audiovisual Librarian", vol. 16, n. 2 (1990), pp. 70-73.

ANTOINE DE BAECQUE, *L'Histoire-caméra*, Paris, Gallimard, 2008.

ANTOINE DE BAECQUE, CHRISTIAN DELAGE (a cura di), *De l'histoire au cinéma*, Bruxelles, Éditions Complexe, 1998.

MARIE-ODILE DE BARY, ANDRÉ DESVALLÉES, FRANÇOISE WASSERMAN (a cura di), *Vagues. Une antologie de la nouvelle muséologie, vol. II*, Mâcon - Savignin-le Temple, Edition W-MNES, 1994.

LIDIA DECANDIA, *Ritessere un rapporto con i luoghi. Il museo come laboratorio di pratiche relazionali e interattive di riappropriazione del territorio*, in FABIO CIRIFINO, ELISA GIARDINA PAPA, PAOLO ROSA, *Studio Azzurro. Musei di narrazione: percorsi interattivi e affreschi multimediali*, Cinisello Balsamo, Silvana Editoriale, 2011, pp. 186-188.

LIDIA DECANDIA, *Sensitive city: la città dei portatori di storie. Intrecciare arte, memoria e nuove tecnologie per costruire nuovi modi di narrare la città*, in *Atti XIV Conferenza Società Italiana degli Urbanisti "Abitare l'Italia. Territori, economie, diseguaglianze"*, Torino, 24-26 marzo 2011, siu.bedita.net/download/decandia-pdf.

DOMENICO DE GAETANO (a cura di), *Mutazioni elettroniche: le immagini di Studio azzurro*, Torino, Lindau, 1995.

DOMENICO DE GAETANO, *Peter Greenaway. Film, video, installazioni*, Torino, Lindau, 2008.

ROBERTO DE GATEANO, *Il visibile cinematografico*, Roma, Bulzoni, 2002.

ELOÍSA DEL ALISAL, *El Museo de la Memoria de Andalucía. Obra Social de CajaGranada*, in *ICOM España, 7º Encuentro Internacional Actualidad en Museografía*, Madrid 1-3 dicembre 2011, Actas, pp. 221-238.

TERESA DE LAURETIS, STEPHEN HEATH (a cura di), *The Cinematic Apparatus*, London, Macmillan, 1980.

GILLES DELEUZE, *Francis Bacon: logique de la sensation*, Paris, Édition de la Différence, 1981, trad. it. *Francis Bacon: logica della sensazione*, Macerata, Quodlibet, 1995.

GILLES DELEUZE, *L'Image-mouvement. Cinéma 1*, Paris, Éditions de Minuit, 1983, trad. it. *Cinema 1. L'immagine-movimento*, Milano, Ubulibri, 1984.

GILLES DELEUZE, *L'Image-temps. Cinéma 2*, Paris, Les Editions de Minuit, 1985, trad. it. *Cinema 2. L'immagine-tempo*, Milano, Ubulibri, 1989.

GILLES DELEUZE, *Qu'est-ce que un dispositif?*, in *Michel Foucault philosophe. Rencontre internationale. Paris, 9, 10, 11 janvier 1988*, Paris, Seuil, pp. 185-195, trad. it. *Che cos'è un dispositivo?*, Napoli, Cronopio, 2007.

MARCO DEL MONTE (a cura di), *Far comprendere far vedere: cinema, fruizione, multimedialità: il caso "Russie!"* (atti del convegno, Venezia, Università Ca' Foscari, 7-8 luglio 2010), Crocetta del Montello, Terra Ferma, 2010.

MARCO DEL MONTE, *Il film sull'arte e la Mostra Internazionale del Cinema di Venezia*, Tesi di dottorato, Venezia, Università Ca' Foscari, 2009.

GIOVANNI DE LUNA, *L'occhio e l'orecchio dello storico: le fonti audiovisive nella ricerca e nella didattica della storia*, Firenze, La nuova Italia, 1993.

BÉATRICE DE PASTRE, *Créer des archives cinématographiques à Paris. L'oubli du père ou les héritiers parisiens de Boleslas*, in MAGDALENA MAZARAKI (a cura di), *Boleslas Matuszewski/Écrits cinématographiques*, Paris, Cinémathèque française-AFRHC, 2006, pp. 67-85.

MIRIAM DE ROSA, *Cinema e postmedia. I territori del filmico nel contemporaneo*, Milano, postmedia books, 2013.

DAVID DERNIE, *Exhibition Design*, London, Laurence King Publishing, 2006, trad. it. *Design espositivo: progetti e allestimenti*, Modena, Logos, 2006.

JACQUES DERRIDA, *Mal d'archive, une impression freudienne*, Paris, Galilée, 1995, trad. it. *Mal d'archivio: un'impressione freudiana*, Napoli, Filema, 1996.

ANDRÉ DESVALLÉES (a cura di), *Vagues. Une anthologie de la nouvelle muséologie, vol. I*, Mâcon - Savigni-le Temple, Edition W-MNES, 1992.

GEORGES DIDI-HUBERMAN, *Devant le temps. Histoire de l'art et anachronisme des images*, Paris, Éditions de Minuit, 2000, trad. it. *Storia dell'arte e anacronismo delle immagini*, Torino, Bollati Boringhieri, 2007.

GEORGES DIDI-HUBERMAN, *L'Image Survivante : histoire de l'art et temps des fantomes selon Aby Warburg*, Paris, Éditions de Minuit, 2009, trad. it. *L'immagine insepolta : Aby Warburg, la memoria dei fantasmi e la storia dell'arte*, Torino, Bollati Boringhieri, 2006.

GEORGES DIDI-HUBERMAN, *Images malgré tout*, Paris, Éditions de Minuit, 2003, trad. it. *Immagini malgrado tutto*, Milano, Raffaello Cortina, 2008.

GEORGES DIDI-HUBERMAN, *Phasmes. Essais sur l'apparition*, Paris, Éditions de Minuit, 1998, trad. it. *La conoscenza accidentale: apparizione e sparizione delle immagini*, Torino, Bollati Boringhieri, 2011.

GEORGES DIDI-HUBERMAN, *Survivance des lucioles*, Paris, Éditions de Minuit, 2009, trad. it. *Come le lucciole: una politica delle sopravvivenze*, Torino, Bollati Boringhieri, 2010.

ROBERT E. DIERBECK, *Television and the Museum*, "Curator", vol. 1, n. 2 (1958), pp. 34-44.

BRUNO DI MARINO (a cura di), *Tracce, sguardi e altri pensieri*, monografia allegata al doppio dvd *Studio Azzurro. Videoambienti, ambienti sensibili e altre esperienze tra arte, cinema, teatro e musica*, Milano, Feltrinelli, 2007.

MICHELE DI MONTE, TONINO GRIFFERO (a cura di), *Potere delle immagini?*, Milano-Udine, Mimesis, 2009.

MARCO DINOI, *Lo sguardo e l'evento: i media, la memoria, il cinema*, Firenze, Le Lettere, 2008.

Display of Postoffice Department Shows It As a Model Service, "The Washington Times", 14 aprile 1907.

MARY ANN DOANE, *The Close Up: Scale and Detail in the Cinema*, "differences: A Journal of Feminist Cultural Studies", vol. 14, n.3 (2003), pp. 89-111.

MARY ANN DOANE, *The Emergence of Cinematic Time: Modernity, Contingency, the Archive*, Cambridge (Mass.), Harvard University Press, 2002.

KIRSTEN DROTNER, DITTE LAURSEN (a cura di), *Digital Technologies and Museum Experiences*, "MedieKultur. Journal of media and communication research", n. 50 (2011), <http://ojs.statsbiblioteket.dk/index.php/mediekultur/issue/view/509>.

PHILIPPE DUBOIS, *L'Acte photographique*, Paris-Bruxelles, Nathan-Labor, 1983, trad. it. *L'atto fotografico*, Urbino, Quattro venti, 1996.

PHILIPPE DUBOIS (a cura di), *Cinema and Contemporary Visual Arts I*, "Cinema&Cie", n. 8 (2006).

PHILIPPE DUBOIS (a cura di), *Cinema and Contemporary Visual Arts II*, "Cinema&Cie", n. n. 10 (2008).

- PHILIPPE DUBOIS (a cura di), *Cinema and Contemporary Visual Arts III*, "Cinema&Cie", n. 12 (2009).
- PHILIPPE DUBOIS, *Un « effet cinéma » dans l'art contemporain*, in ID. (a cura di), *Cinema and Contemporary Visual Arts*, "CINEMA&Cie", n. 8, 2006, pp. 15- 26.
- PHILIPPE DUBOIS, *La Question vidéo. Entre cinéma et art contemporain*, Crisnée, Yellow Now, 2011.
- PHILIPPE DUBOIS, FRÉDÉRIC MONVOISIN, ELENA BISERNA (a cura di), *Extended Cinema. Le cinéma gagne du terrain*, Udine, Campanotto, 2010 .
- PHILIPPE DUBOIS, LÚCIA RAMOS MONTEIRO, ALESSANDRO BORDINA (a cura di), *Oui, c'est du cinéma/Yes, It's Cinema. Formes et espaces de l'image en mouvement/Forms and Spaces of the Moving Images*, Udine, Campanotto, 2009.
- SANDRA DUDLEY, AMY JANE BARNES, JENNIFER BINNIE, JULIA PETROV, JENNIFER WALKLATE (a cura di), *The Thing about Museums: Objects and Experience, Representation and Contestation*, London-New York, Routledge, 2011.
- NICOLAS DULAC, ANDRÉ GAUDREULT, *Dispositifs optiques et attraction*, in *Les dispositifs*, "Cahier Louis-Lumière", n. 4 (2007), pp. 91-108.
- CAROL DUNCAN, *Civilizing Rituals. Inside Public Art Museum*, London-New York, Routledge, 1995.
- JACQUES DURAND, *L'Utilisation du film culturel et scientifique dans les musées du monde. Étude statistique et qualitative sur une enquête conjointe de l'Unesco et de l'Icom*, "Museum", vol. XVI, n. 2 (1963), pp. 82-101.
- UMBERTO ECO, MARC AUGÉ, GEORGES DIDI-HUBERMAN, *L'Expérience des images*, Bry-sur-Marne, INA, 2011.
- SERGEJ M. EJZENŠTEJN, *Cinematisme : peinture et cinéma*, a cura di Alexandre Laumonier, introduzione note e commenti di François Albera, Bruxelles, Editions Complexe, 2009 (1980).
- SERGEJ M. EJZENŠTEJN, *Montáž*, in ID., *Izbrannye proizvedenija v šesti tomach*, vol. II, Mosca, Iskusstvo, 1963-1970, trad. it. *Teoria generale del montaggio*, a cura di Pietro Montani, Venezia, Marsilio, 1985, pp. 79-100.
- SERGEJ M. EJZENŠTEJN, *Memuary*, a cura di Naum Klejman, Mosca, Muzej Kino Mosca, Iskusstvo, 1963-1970 trad. it. *Memorie: la mia arte nella vita*, a cura di Ornella Calvarese, Venezia, Marsilio, 2006.
- NOAM M. ELCOTT, *Rooms of Our Time: Laszlo Moholy-Nagy and the Stillbirth of Multi-Media Museums*, in TAMARA TRODD (a cura di), *Screen/Space. The Projected Image in Contemporary Art*, Manchester, Manchester University Press, 2011, pp. 25-52.

EL LISITSKIJ, *Topographie der Typographie* (1923), in SOPHIE LISITSKIJ-KÜPPERS (a cura di), *El Lissitzky: Maler, Architekt, Typograf, Fotograf. Erinnerungen, Briefe, Schriften*, Dresden, VEB Verlag der Kunst, 1967, trad. it. *Topografia della tipografia*, in *El Lisitskij. Pittore, architetto, tipografo, fotografo. Ricordi, lettere, scritti*, Roma, Editori riuniti, 1992 cit., pp. 349-353

THOMAS ELSAESSER, *Archives and Archaeologies. The Place of Non-Fiction Film in Contemporary Media*, in VINZENZ HEDIGER, PATRICK VONDERAU (a cura di), *Films that work: Industrial Film and the Productivity of Media*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2009, pp. 19-34.

THOMAS ELSAESSER, *Early Film History and Multi-Media. An Archaeology of Possible Futures?*, in WENDY HUI KYONG CHUN, THOMAS KEENAN (a cura di), *New Media, Old Media: A History and Theory Reader*, London-New York, Routledge, 2006, pp. 13-25.

THOMAS ELSAESSER, *Entre savoir et croire: le dispositif cinématographique après le cinéma*, in FRANÇOIS ALBERA, MARIA TORTAJADA (a cura di), *Ciné-dispositifs*, Lausanne, L'Age de l'Homme, 2011, pp. 39-74.

THOMAS ELSAESSER, *Harun Farocki: Filmmaker, Artist, Media Theorist*, in ID. (a cura di), *Harun Farocki: Working on the Sight-Lines*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2004, pp. 11-40.

THOMAS ELSAESSER, *The New Film History as Media Archaeology*, in "Cinémas", vol. 14, n. 2-3 (2004), pp. 75-117.

JEAN EPSTEIN, *Bonjour cinéma*, Paris, La Sirène, 1921.

ASTRID ERLI, ANSGAR NÜNNING (a cura di), *Gedächtniskonzepte der Literaturwissenschaft. Theoretische Grundlegung und Anwendungsperspektiven*, Berlin, Walter de Gruyter, 2008.

UTE ESKILDSEN, JAN-CHRISTOPHER HORAK (a cura di), *Film und Foto der zwanziger Jahre: Eine Betrachtung der Internationalen Werkbundausststellung "Film und Foto" 1929*, Stuttgart, Gerd Hatje, 1979.

RUGGERO EUGENI, *Semiotica dei media. Le forme dell'esperienza*, Roma, Carocci, 2010.

SUSAN EVANS, *Personal Beliefs and National Stories: Theater in Museums as a Tool for Exploring Historical Memory*, "Curator", vol. 56, n. 2 (2013), pp. 189-197.

WILLIAM FAGALAY, GILBERT WRIGHT, FREDERICK DOCKSTADER, *Thoughts on the Audio-Visual Revolution*, "Museum News", vol. 51, n. 5 (1973), pp. 13-14.

MARIAGRAZIA FANCHI, *L'audience: storia e teorie*, Roma-Bari, GLF editori Laterza, 2014.

MARIAGRAZIA FANCHI, *Spettatore*, Milano, Il Castoro, 2005.

Fare gli Italiani: 1861-2011: una mostra per i 150 anni della storia d'Italia, mostra a cura di Walter Barberis e Giovanni De Luna; progetto artistico e multimediale di Studio azzurro; direzione artistica di Paolo Rosa, Cinisello Balsamo, Silvana Editoriale, 2011.

MARC FERRO, *Cinéma et histoire. Le cinéma agent et source de l'histoire*, Paris, Denoel-Gonthier, 1977, trad. it. *Cinema e storia: linee per una ricerca*, Milano, Feltrinelli, 1980.

SÉBASTIEN FÉVRY, *La Mise en abyme filmique: essai de typologie*, Liège, Editions du CEFAL, 2000.

FIAF, *Statuts et règlement intérieur/Statute and Internal Rules*, Brussels, 1987 (2009).

PAUL A. FINE, *The Role of Design in Educational Exhibits*, "Curator", vol. 6, n. 1 (1963), pp. 37-44.

IAN FINLAY, *What Image? What Public?*, "Museums Journal", vol. 64, n. 3 (1964), pp. 248-253.

VALERIA FINOCCHI (a cura di), *La multimedialità da accessorio a criterio. Il caso di Nigra sum sed Formosa* (atti del convegno, Venezia, Università Ca' Foscari, 4-5 maggio 2009), Crocetta del Montello, Terra Ferma, 2009.

MAURIZIO FIORILLO, FRANCESCO PELINI, PAOLO RANIERI (a cura di), *Museo Audiovisivo della Resistenza*, La Spezia, Litoeuropa, 2004.

GRACE FISHER RAMSEY, *Educational Work in Museums of the United States. Development, Methods and Trends*, New York, The H. W. Wilson Company, 1938.

MONIKA FLACKE-KNOCH, *Museumskonzeptionen in der Weimarer Republik: Die Tätigkeit Alexander Dorners im Provinzialmuseum Hannover*, Marburg, Jonas Verlag, 1985.

PAVEL FLORENSKIJ, *Lezioni al VChUTEMAS. Anno accademico 1923/24*, in ID., *Lo spazio e il tempo nell'arte*, a cura di Nicoletta Misler, Milano, Adelphi, 1995, pp. 241-331.

JACQUES FONTANILLE, *Soma et Séma : Figures du corps*, Paris, Maisonneuve et Larose, 2004, trad. it. *Figure del corpo: per una semiotica dell'impronta*, Roma, Meltemi, 2004, p. 386.

H. FOSTER, *The Imperial War Museum: Its New Home at Southwark*, "Museums Journal", vol. 36, n. 5 (1936), pp. 215-222.

MICHEL FOUCAULT, *L'Archéologie du savoir*, Paris, Gallimard, 1969, trad. it. *Archeologia del sapere*, Milano, BUR, 2005.

MICHEL FOUCAULT, *Des espaces autres* (1967), in ID., *Dits et écrits: 1954-1988*, tomo IV (1980-1988), Paris, Gallimard, pp. 752-762, trad. it. *Spazi altri. I luoghi delle eterotopie*, a cura di Salvo Vaccaro, Milano, Mimesis, 2001, pp. 19-32.

MICHEL FOUCAULT, *Dits et écrits*, 4 voll., Paris, Gallimard, 1994.

MICHEL FOUCAULT, *Les Mots et les choses*, Paris, Gallimard, 1963, trad. it. *Le parole e le cose*, Milano, Rizzoli, 1967.

MICHEL FOUCAULT, *L'Ordre du discours*, Paris, Gallimard, 1971, trad. it. *L'ordine del discorso*, Torino, Einaudi, 1972.

MICHEL FOUCAULT, *Surveiller et punir*, Paris, Gallimard, 1975, trad. it. *Sorvegliare e punire: nascita della prigione*, Torino, Einaudi, 2003.

DAVID FREEDBERG, *The Power of Images. Studies in the History and Theory of Response*, Chicago, The University of Chicago Press, 1989, trad. it. *Il potere delle immagini. Il mondo delle figure: reazioni e emozioni del pubblico*, Torino, Einaudi, 2009.

SIGMUND FREUD, *Das Unheimliche*, "Imago", nn. 5/6 (1919), pp. 297-324, trad. it. *Il perturbante*, a cura di Cesare Musatti, Roma, Theoria, 1984.

SIGMUND FREUD, *Zur Psychologie des Narzissmus*, "Jahrbuch der Psychoanalyse", vol. 6 (1914), pp. 1-24, trad. it. *Introduzione al narcisismo*, in ID., *Opere 1912-1914. Totem e tabù e altri scritti*, vol. 7, Torino, Bollati Boringhieri, 1975, pp. 443-472.

SIGMUND FREUD, *Zur Psychopathologie des Alltagslebens*, Wien, Internationaler Psychoanalytischer Verlag, 1924, trad. it. *Psicopatologia della vita quotidiana*, Torino, Bollati Boringhieri, 1988.

ANNE FRIEDBERG, *Trottoir roulant: the Cinema and New Mobilities of Spectatorship*, in JOHN FULLERTON, JAN OLSSON (a cura di), *Allegories of Communication: Intermedial Concerns from Cinema to the Digital*, Rome, John Libbey Publishing, 2004, pp. 263-276.

ANNE FRIEDBERG, *The Virtual Window. From Alberti to Microsoft*, Cambridge (Mass.)-London, The MIT Press, 2006.

ANNE FRIEDBERG, *Window Shopping. Cinema and the Postmodern*, Berkeley-Oxford, University of California Press, 1993.

JOHN FULLERTON, ASTRID SÖDERBERGH-WIDDING, *Moving Images: From Edison to the Webcam*, Sydney, John Libbey & Company, 2000.

WILLIAM FURSE, *The Panorama and the Cinema at the Imperial Institute*, "Museums Journal", vol. 29, n. 10 (1930), pp. 336-342.

ABEL GANCE, *Un soleil dans chaque image*, a cura di Roger Icart, Paris, CNRS-Cinémathèque Française, 2002, pp. 83-90.

JOANNE GARDE-HANSEN, *Media and Memory*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2011.

ANDRÉ GAUDREAU, *Cinema delle origini o della "cinematografia-attrazione"*, Milano, Il Castoro, 2004.

ANDRÉ GAUDREAU, CATHERINE RUSSELL, PIERRE VÉRONNEAU (a cura di), *Le Cinématographe, nouvelle technologie du XXe siècle: The Cinema, A New Technology for the 20th Century*, Lausanne, Payot Lausanne, 2004.

JAKOB GEBERT, KAI-UWE HEMKEN, *Raum der Gegenwart: Die Ordnung von Apparaten und Exponaten*, in ULRIKE GÄRTNER, KAI-UWE HEMKEN, KAI UWE SCHIERZ (a cura di), *KunstLichtSpiele: Lichtästhetik der klassischen Avantgarde*, Bielefeld, Kerber Verlag, 2009, pp. 138-155.

ABRAHAM GEIL, LAUREN RABINOVITZ (a cura di), *Memory Bytes: History, Technology, and Digital Culture*, Durham, Duke University Press, 2004.

W. H. GEORGE, *The Cinema in School*, London, Isaac Pitman, 1936.

CHANTAL GEORGE, *The Museum as Metaphor in Nineteenth-Century France*, in DANIEL J. SHERMAN, IRIT ROGOFF (a cura di), *Museum Culture: Histories, Discourses, Spectacles*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1994, pp. 113-122.

SIGFRIED GIEDION, *Bauen in Frankreich, Bauen in Eisen, Bauen in Eisenbeton*, Leipzig, Klinkhardt, 1928

JOHN K. GILBERT, SUSAN STOCKLMAYER, *The Design of Interactive Exhibits to Promote the Making of Meaning*, "Museum Management and Curatorship", vol. 19, n. 1 (2001), pp. 41-50.

LISA GITELMAN, GEOFFREY B. PINGREE (a cura di), *New Media, 1740-1915*, Cambridge (Mass.)-London, The MIT Press, 2003.

LISA GITELMAN, *Always Already New: Media, History, And The Data Of Culture*, Cambridge (Mass.)-London, The MIT Press, 2006.

ERVING GOFFMAN, *The Presentation of Self in Everyday Life*, Edinburgh, University of Edinburgh, 1956, trad. it. *La vita quotidiana come rappresentazione*, Bologna, Il Mulino, 1969.

NELSON GOODMAN, *Art in Action*, in *Of Mind and Other Matters*, Cambridge (MA), Harvard University Press, 1984, trad. it. *Arte in teoria arte in azione*, Milano, et al. edizioni, 2010.

PAUL GRAINGE, *Memory and Popular Film*, Manchester-New York, Manchester University Press.

OLIVER GRAU, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Cambridge (Mass), The MIT Press, 2003 (versione riveduta ed espansa di *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart: Visuelle Strategien*, Berlin, Reimer, 2001).

GIOVANNI GRAZZINI, *La memoria negli occhi. Boleslaw Matuszewski: un pioniere del cinema*, Roma, Carocci, 1999.

PETER GREENAWAY (un progetto di), *Ripopolare la Reggia/ Peopling the Palaces. 100 Archetipi per rappresentare la Corte/ 100 Archetypes to Represent the Court*, Torino, Volumina, 2007.

BARBARA GRESPI, *Lo specchio e l'impronta: i ricordi dell'immagine analogica*, in ID., LUISELLA FARINOTTI (a cura di), *Memoria e immagini*, "Locus solus", n. 7 (2009), pp. 1-21.

SUZANNE GREUB, THIERRY GREUB (a cura di), *Museums in the 21st Century: Concepts, Projects, Buildings*, Munich, Prestel, 2006.

HARRY D. M. GRIER, *Television Experiments in American Art Museums*, "Museum", vol. II, n. 4 (1949), pp. 248-252.

DAVID W. GRIFFITH, *Some Prophecies: Film and Theatre, Screenwriting, Education*, in HARRY M. GEDULD (a cura di), *Focus on D. W. Griffith*, Prentice-Hall (N.J.), Englewood Cliffs, 1971.

ALISON GRIFFITHS, "Automatic Cinema" and *Illustrated Radio: Multimedia in the Museum*, in CHARLES R. ACLAND (a cura di), *Residual Media*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2007, pp. 69-95.

ALISON GRIFFITHS, *To Disappoint the Ravages of Time: Precinematic Ethnography at the American Museum of Natural History*, in ANDRÉ GAUDREAU, CLAIRE DUPRÉ LA TOUR, AND ROBERTA PEARSON (a cura di), *Le Cinéma au tournant du siècle/Cinema at the Turn of the Century*, Lausanne/Quebec, Editions Payot/Nuit Blanche, 1998, pp. 108-21.

ALISON GRIFFITHS, *Film Education in the Natural History Museum: Cinema Lights Up the Gallery in the 1920s*, in MARSHA ORGERON, DEVIN ORGERON, DAN STREIBLE (a cura di), *Learning with the Lights Off*, New York, Oxford University Press, 2012, pp. 124-44

ALISON GRIFFITHS, "Journey for Those Who Can Not Travel": *Promenade Cinema and the Museum Life Group*, "Wide Angle", vol. 18, n. 3 (1996), pp. 53-84.

ALISON GRIFFITHS, *Media Technology and Museum Display: A Century of Accommodation and Conflict*, in DAVID THORBURN, HENRY JENKINS (a cura di), *Rethinking Media Change. The Aesthetics of Transition*, Cambridge (Mass.)-London, The MIT Press, 2003, pp. 375-389.

ALISON GRIFFITHS, *Le Panorama et les origines de la reconstitution cinématographique*, "Cinemas", vol. 14, n. 1 (2003), pp. 35-65.

ALISON GRIFFITHS, *Shivers Down Your Spine. Cinema, Museums and the Immersive view*, New York, Columbia University Press, 2008.

ALISON GRIFFITHS, *Wondrous Difference. Cinema, Anthropology, and Turn of the Century Visual Culture*, New York, Columbia University Press, 2002.

BORIS GROYS, *Media Art in the Museum*, "Last Call", n. 2, vol. 1 (2001), http://www.belkin.ubc.ca/_archived/lastcall/past/pages2/page2.html.

BORIS GROYS, *The Struggle against the Museum; Or, The Display of Art in Totalitarian Space*, in DANIEL J. SHERMAN, IRIT ROGOFF (a cura di), *Museum Culture: Histories, Discourses, Spectacles*, Mineapolis, University of Minnesota Press, 1994, pp. 144-162.

TOM GUNNING, *Attractions: How They Came into the World*, in STRAUVEN (a cura di), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2006, pp. 31-40.

TOM GUNNING, *The Cinema Of Attractions. Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde*, in THOMAS ELSAESSER (a cura di), *Early Cinema. Space, Frame, Narrative*, London, British Film Institute, 1990, pp. 56-62.

TOM GUNNING, *Fantasmagorie et fabrication de l'illusion: pour une culture optique du dispositif cinématographique*, "Cinemas", vol. 14, n. 1 (2003), pp. 67-89.

TOM GUNNING, *Illusions Past and Future: The Phantasmagoria and its Specters*, 2004, <http://pl02.donau-uni.ac.at/jspui/bitstream/10002/296/1/Gunning.pdf>.

TOM GUNNING, *The Transforming Image: The Roots of Animation in Metamorphosis and Motion*, in SUZANNE BUCHAN (a cura di) *Pervasive Animation. An AFI Film Reader*, London, Routledge, 2013 pp. 52-69.

TOM GUNNING, *The World as Object Lesson: Cinema Audiences, Visual Culture and the St. Louis World's Fair, 1904*, "Film History", vol. 6, n. 4 (1994), pp. 422-444.

MALTE HAGENER, *Moving Forward, Looking Back: the European Avant-garde and the Invention of Film Culture, 1919-1939*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2007.

MAURICE HALBWACHS, *La Mémoire collective*, Paris, Presses Universitaires de France, 1968, trad. it. *La memoria collettiva*, Milano, Unicopli, 1987.

- MIRIAM HANSEN, *Babel and Babylon: Spectatorship in American Silent Film*, Cambridge, Harvard University Press, 1992.
- FRANCIS HASKELL, *History and its Images: Art and the Interpretation of the Past*, New Haven-London, Yale University Press, trad. it. *Le immagini della storia: l'arte e l'interpretazione del passato*, Torino, Einaudi, 1997.
- CHRISTIAN HEATH, DIRK VOM LEHN, *Misconstructing Interactivity*, in MORNA HINTONS (a cura di), *Interactive Learning in Museums of Art and Design*, London, Victoria and Albert Museum, 17-18 maggio 2000, http://media.vam.ac.uk/media/documents/legacy_documents/file_upload/5763_file.pdf.
- VINZENZ HEDIGER (a cura di), *Gebrauchsfilm (1)*, "montage A/V", vol. 14, n. 2 (2005).
- VINZENZ HEDIGER (a cura di), *Gebrauchsfilm (2)*, "montage A/V", vol. 15, n. 1 (2006).
- VINZENZ HEDIGER, PATRICK VONDERAU (a cura di), *Films that Work: Industrial Film and the Productivity of Media*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2009.
- PAUL HEILBRONNER, *Cinema documentario: il film e le belle arti*, "Cine-Convegno", nn. 3-4-5 (1934), pp. 48-51.
- PAUL HEILBRONNER, *Cinematografando le opere d'arte*, "Cinema", n. 13 (1937), pp. 19-21.
- PAUL HEILBRONNER, *Du cinéma comme art imagier*, "Intercine", n. 7 (1935), pp. 389-391.
- GEORGE E. HEIN, *Progressive Museum Practice: John Dewey and Democracy*, Walnut Creek (CA), Left Coast Press, 2012.
- HILDE S. HEIN, *The Museum in Transition: A Philosophical Perspective*, Washington D.C., Smithsonian Institution Press, 2000, p. 5.
- HILDE S. HEIN, *Public Art. Thinking Museum Differently*, Lanham, Altamira Press, 2006.
- MICHELLE HENNING, *Legibility and Affect: Museums as New Media*, in SHARON MAC DONALD, PAUL BASU (a cura di), *Exhibition Experiments*, London, Blackwell Publishing, 2007, pp. 25-46.
- MICHELLE HENNING, *Museums, Media and Cultural Theory*, Maidenhead-New York, Open University Press, 2006.
- GEORGES HENRI RIVIÈRE, *La Muséologie selon Georges Henri Rivière. Textes et témoignages*, Paris, Dunod, 1989.

JEREMY HILDRETH, *Winston Churchill, Cigar and All*, "The Wall Street Journal", 9 febbraio 2005, <http://online.wsj.com/news/articles/SB110791668999649682>.

ROBERT HILL, *Electronic Lecture Guide Systems*, "Museums Journal", vol. 61, n. 2 (1961), pp. 84-87

MARIANNE HIRSCH, *The Generation of Postmemory: Writing and Visual Culture After the Holocaust*, New York, Columbia University Press, 2012.

HISTORIAL CHARLES DE GAULLE, *Dossier de presse*, 2008, <http://www.charles-de-gaulle.org/media/historial/dossier-de-presse.pdf>.

EILEAN HOOPER-GREENHILL (a cura di), *The Educational Role of the Museum*, Routledge, London-New York/NY 1994.

EILEAN HOOPER-GREENHILL, *Museums and the Interpretation of Visual Culture*, London-New York, Routledge, 2000.

EILEAN HOOPER-GREENHILL, *Museums and the Shaping of Knowledge*, London-New York, Routledge, 1992, trad. it. *I musei e la formazione del sapere*, Milano, Il Saggiatore, 2005.

EILEAN HOOPER-GREENHILL, *Museums and Their Visitors*, London-New York, Routledge, 1994.

EILEAN HOOPER-GREENHILL, *Studying Visitors*, in SHARON MACDONALD (a cura di), *A Companion to Museum Studies*, Oxford, Blackwell Publishing, 2006, pp. 362-376.

ANDREW HOSKINS, *Signs of the Holocaust: Exhibiting Memory in a Mediated Age Media*, "Culture & Society", vol. 25, n. 1, pp. 7-22.

WALTER HOUGH, *Movies Several Thousand Years Old*, "Educational Film Magazine", vol. III, n. 6 (1920), p. 13.

MAGDELEINE HOURS, *Les Premières Emissions de télévision sur le Louvre et les musées de France 1960-1973*, in SIMONE VEIL (a cura di), *TÉLÉ-MUSÉE*, Atti del convegno (Lille 3-4 ottobre 1988), Thonon-les-Bains, Éditions de l'Albaron, 1990, pp. 41-46.

PENELOPE HOUSTON, *Keepers of the Frame: The Film Archives*, London, British Film Institute, 1994.

ERKKI HUHTAMO, *Illusions in Motion. Media Archaeology of the Moving Panorama and Related Spectacles*, Cambridge (Mass.), The MIT Press, 2013.

ERRKI HUHTAMO, *On the Origins of the Virtual Museum*, in ROSS PARRY (a cura di), *Museums in a Digital Age*, Abingdon-New York, Routledge, 2010, pp. 121-135.

ERKKI HUHTAMO, JUSSI PARIKKA, *Media Archaeology. Approaches, Applications, and Implications*, Berkeley-Los Angeles, University of California Press, 2011.

ANDREAS HUYSSSEN, *Present Pasts: Urban Palimpsests and the Politics of Memory*, Stanford, Stanford University Press, 2003.

ANDREAS HUYSSSEN, *Twilight Memories: Marking Time in a Culture of Amnesia*, London-New York, Routledge, 1995.

The Imperial Institute Exhibition Galleries, "Museums Journal", vol. 26, n. 8 (1927), pp. 193-198.

IMPERIAL WAR MUSEUM NORTH, *Accessible and Easy to Read Guide*, Manchester, s.d.

IMPERIAL WAR MUSEUM NORTH, *Your Visit Learning Resources. The Big Picture Show: Introduction "Children and War", "Weapons of War" and "Why War?"*, Manchester, 2013.

IN FLANDERS FIELDS MUSEUM, *Educational Package*, 2012.

IN FLANDERS FIELDS MUSEUM, *Museum Guide*, 2012.

FULVIO IRACE (a cura di), *Design & cultural heritage*, vol. 1, *Immateriale virtuale interattivo*, Milano, Electa, 2013.

RICKY JAY, *The Magic Magic Book. An Inquiry into the Venerable History & Operations of the Oldest Trick Conjuring Volumes Designated « Blow Books »*, New York, The Whitney Museum of American Art, 1994.

PAOLO JEDLOWSKI, *Memoria, esperienza e modernità: memorie e società nel XX secolo*, Milano, Franco Angeli, 2002.

PAUL JOHNSTONE, *Museums and Television*, "Museums Journal", vol. 64, n. 3 (1964), pp. 242-248.

KATHERINE JONES-GARMIL, *Museums in the Information Age*, in DAVID BEARMAN (a cura di), *Hands on Hypermedia and Interactivity in Museums*, Pittsburgh, Archives & Museum Informatics, 1995, pp. 1-12.

KATHERINE JONES-GARMIL (a cura di), *The Wired Museum: Emerging Technology and Changing Paradigms*, Washington, American Association of Museums, 1997.

YEHUDA E. KALAY, THOMAS KVAN, JANICE AFFLECK (a cura di), *New Heritage. New Media and Cultural Heritage*, London, Routledge, 2008.

FLORA E. S. KAPLAN (a cura di), *Museums and the Making of Ourselves: The Role of Objects in National Identity*, London-New York, Leicester University Press, 1994.

IVAN KARP, STEVEN D. LAVINE (a cura di), *Exhibiting Cultures. The Poetics and Politics of Museum Display*, Washington, Smithsonian Institution Press, 1991, trad. it. parziale *Culture in mostra: poetiche e politiche dell'allestimento museale*, Bologna, Clueb, 1995.

IVAN KARP, CHRISTINE MULLEN KREAMER, STEVEN D. LAVINE (a cura di), *Museums and Communities. The Politics of Public Culture*, Washington, Smithsonian Institution Press, 1992, trad. it. parziale *Musei e identità: politica culturale e collettività*, Bologna, CLUEB, 1995.

JAMES E. KATZ, WAYNE LABAR, ELLEN LYNCH (a cura di), *Creativity and Technology: Social Media, Mobiles and Museums*, Edinburgh, MuseumsEtc, 2011.

GAYNOR KAVANAGH, *Dream Spaces: Memory and the Museum*, London-New York, Leicester University Press, 2000.

GAYNOR KAVANAGH, *Museum as Memorial: The Origins of the Imperial War Museum*, "Journal of Contemporary History", vol. 23, n.1 (1988), pp. 77-97.

STEPHEN KERN, *The Culture of Time and Space 1880-1918*, Cambridge (Mass.), Harvard University Press, 1983, trad. it. *Il tempo e lo spazio: la percezione del mondo tra Otto e Novecento*, Bologna, Il Mulino, 1988.

FRANK KESSLER, *Notes on dispositif*, 2007, <http://www.hum.uu.nl/medewerkers/f.e.kessler/Dispositif%20Notes11-2007.pdf>.

FREDERICK KIESLER, *Contemporary Art Applied to the Store and its Display*, New York, Brentano, 1930.

JESSICA KIM, *Modern Museum Techniques: projectiondesign® Helps Visitors Better Comprehend the Stories of First World War*, "Global News Network AVING", 20 febbraio 2013, <http://us.aving.net/542089>.

Kinema Films for Posterity, "Museums Journal", vol. 14, n. 10 (1915), pp. 336-337.

LYNNE KIRBY, *Male Hysteria and Early Cinema*, "Camera Obscura", vol. 6, n. 17 (1988), pp. 112-132.

BARBARA KIRSHENBLATT-GIMBLETT, *Destination Culture: Tourism, Museums and Heritage*, Berkeley, University of California Press, 1998.

BARBARA KIRSHENBLATT-GIMBLETT, *The Museum as Catalyst*, in PER-UNO ÅGREN, SOPHIE NYMAN, ALAN CROZIER, *Museum 2000: Confirmation or Challenge?*, Stockholm, Riksställningar, 2002, pp. 55-66.

GUIDO KIRSTEN, *Genèse d'un concept et ses avatars. La naissance de la théorie du dispositif cinématographique*, "Cahiers Louis Lumière", n. 4 (2007), pp. 8-16.

WILLIAM KISSILOFF, *How to Use Mixed Media in Exhibits*, "Curator", vol. 12, n. 2 (1969), pp. 83-95.

CLINE M. KOON, *Motion Pictures in Education in the United States: A Report Compiled for the International Congress of Educational and Instructional Cinematography*, Chicago, University of Chicago Press, 1934.

GOTTFRIED KORFF, *Esposizioni reali e esposizioni immaginarie*, “Rassegna. Problemi di architettura dell’ambiente”, vol. VIII, n. 25 (1979), pp. 72-81.

NEIL KOTLER, PHILIP KOTLER, *Museum Strategy and Marketing: Designing Missions, Building Audiences, Generating Revenue and Resources*, San Francisco, Jossey-Bass, 1998, trad. it. *Marketing dei musei: obiettivi, traguardi, risorse*, Torino, Edizioni di Comunità, 1999.

THIERRY KUNTZEL, *Le Défilement*, in DOMINIQUE NOGUEZ (a cura di), *Cinéma: théories, lectures*, “Revue d’esthétique”, Paris, Klincksieck, 1973, pp. 97-110.

ALISON LANDSBERG, *Prosthetic Memory: The Transformation of American Remembrance in the Age Of Mass Culture*, New York, Columbia University Press, 2004.

CAROLINE LANG, JOHN REEVE, VICKY WOOLLARD (a cura di), *The Responsive Museum: Working with Audiences in the Twenty-First Century*, Aldershot-Burlington/VT, Ashgate, 2006.

SHERMAN P. LAWTON, *Museum Television Programs: Report on Practices. Condensed Summary*, Norman (Okla), University of Oklahoma, 1956.

LUCE LEBART, *Archiver les photographies fixes et animées: Matuszewski et l’“internationale documentaire”*, in MAGDALENA MAZARAKI (a cura di), *Boleslas Matuszewski/Écrits cinématographiques*, Paris, Cinémathèque française-AFRHC, 2006, pp. 47-66.

JACQUES LE GOFF, *Storia e memoria*, Torino, Einaudi, 1982.

TANYA LEIGHTON (a cura di), *Art and Moving Image. A Critical Reader*, London, Tate-Afterall, 2008.

BARBARA LE MAÎTRE, *L’Esprit muséal des images contemporaines*, “CINEMA&Cie”, n. 8, 2006, pp. 27-36 .

BARBARA LE MAÎTRE, JENNIFER VERRAES (a cura di), *Cinéma muséum. Le musée d’après le cinéma*, Saint-Denis, PUV-Université Paris 8, 2013.

DONATA LEVI, *Musei e multimedialità: cenni per una frammentaria archeologia*, in MARIA MONICA DONATO, MASSIMO FERRETTI (a cura di), *Conosco un ottimo storico dell’arte: per Enrico Castelnuovo: scritti di allievi e amici pisani*, Pisa, Edizioni della Normale, 2012, pp. 461-467.

AMANDA LEWIS, *L.A. Museum of the Holocaust’s Tree of Testimony Tells Survivors’ Stories Through Video Art*, “LA Weekly”, 23 aprile 2012, <http://www.laweekly.com/publicspectacle/2012/04/23/la-museum-of-the-holocausts-tree-of-testimony-tells-survivors-stories-through-video-art>.

MARCEL L’HERBIER, *Intelligence du cinématograph*, Paris, Corrèa, 1946.

HARRY LINSLEY, *Visual Instruction at the Imperial Institute*, "Museums Journal", vol. 36, n. 6 (1936), pp. 289-293.

VACHEL LINDSAY, *The Art of the Moving Picture*, New York, Macmillan, 1915, trad. it. *L'arte del film*, a cura di Antonio Costa, Venezia, Marsilio, 2008.

SANDRA LISCHI, *Film da percorrere: l'installazione "cinematografata"*, in ROBERTO VENTURI (a cura di), *Storia dell'arte e film studies. Chassé-croisé*, numero monografico di "Predella", n. 31 (2012), pp. 231-240.

SANDRA LISCHI, *Il linguaggio del video*, Roma, Carocci, 2005.

SANDRA LISCHI, *Visioni elettroniche: l'oltre del cinema e l'arte del video*, Roma-Venezia, Fondazione Scuola nazionale di cinema - Marsilio, 2001.

MAUD LIVROZET, *L'intégration de l'audiovisuel dans les expositions: l'exemple de la Cité des Sciences et de l'Industrie*, "Avicom-Cahiers d'étude", n. 5 (1998), pp. 21-23.

SARAH LONGAIR, JOHN MCALEER (a cura di), *Curating Empire. Museums and the British Imperial Experience*, Manchester, Manchester University Press, 2012.

BETH LORD, *Foucault's Museum: Difference, Representation, and Genealogy*, "Museum and Society", vol. 4, n. 1 (2006), pp. 1-14.

DIANNA LOVEY, *Museum av: Cultural Affairs*, "Audio Visual Communications", n. 13 (1979), pp. 12-18.

EDWIN E. LOWE, *The Cinema in Museums*, "Museums Journal", vol. 29, n. 10 (1930), pp. 342-347.

OLIVIER LUGON, *Dynamic Paths of Thought. Exhibition Design, Photography and Circulation in the Work of Herbert Bayer*, in ALBERA, TORTAJADA (a cura di), *Cinema Beyond Film*, cit. pp. 117-144.

OLIVIER LUGON, *Entre l'affiche et le monument, le photomural dans les années 1930*, in ID. (a cura di), *Exposition et médias: photographie, cinéma, télévision*, Lausanne, L'Age de l'Homme, 2012, pp. 79-123.

ROBERT LUMLEY, *Entering the Frame. Cinema and History in the Films of Yervant Gianikian and Angela Ricci Lucchi*, Oxford-New York, Peter Lang, 2011, trad. it. *Dentro al fotogramma: Il cinema di Yervant Gianikian e Angela Ricci Lucchi*, Milano, Feltrinelli, 2013.

ROBERT LUMLEY, *The Museum Time-Machine Putting Cultures on Display*, London-New York, Routledge, 1988, trad. it. *L'industria del museo. Nuovi contenuti, gestione, consumo di massa*, Milano, Costa & Nolan, 1989

SHARON MACDONALD, *Behind the Scenes at the Science Museum*, Oxford, Berg, 2002.

SHARON MACDONALD (a cura di), *A Companion to Museum Studies*, Oxford, Blackwell Publishing, 2006.

SHARON MACDONALD (a cura di), *The Politics of Display: Museums, Science, Culture*, London, Routledge, 1998.

SHARON MACDONALD, PAUL BASU (a cura di), *Exhibition Experiments*, London, Blackwell Publishing, 2007.

DAVID MACDOUGALL, *Films of Memory*, in ID., *Transcultural Cinema*, Princeton, Princeton University Press, 1998, pp. 231-244.

SUSAN MACLEOD (a cura di), *Reshaping Museum Space. Architecture, Design, Exhibitions*, New York-London, Routledge, 2005.

M. MALÍK, *Principles of Automation in Museum Exhibitions*, "Curator", vol. 6, n. 3 (1963), pp. 247-268.

ANDRÉ MALRAUX, *Le musée imaginaire*, in *Les voix du silence*, Paris, Gallimard, 1951, trad. it. *Le voci del Silenzio*, Mondadori, Milano, 1957.

The Mannheim Conference on Museums as Places of Popular Culture, "Museums Journal", vol. 3, n. 4 (1903), pp. 105-109.

LAURENT MANNONI, *La Grand Art de la lumière et de l'ombre. Archéologie du cinéma*, Paris, Nathan, 1994, trad. it. *La grande arte della luce e dell'ombra. Archeologia del cinema*, Torino, Lindau, 2000.

JAMES MARCHANT, *The Cinema in Education: Being the Report of the Psychological Investigation Conducted by Special Subcommittees Appointed by the Cinema Commission of Enquiry Established by the National Council of Public Morals*, London, Allen and Unwin, 1925.

JANINE MARCHESSAULT, *Multi-Screens and Future Cinema: The Labyrinth Project at Expo 67*, in ID., SUSAN LORD (a cura di), *Fluid Screens, Expanded Cinema*, Toronto, University of Toronto Press, 2007, pp. 29-51.

JANINE MARCHESSAULT, SUSAN LORD (a cura di), *Fluid Screens, Expanded Cinema*, Toronto, University of Toronto Press, 2007.

MARIA GRAZIA MATTEI (a cura di), *Interattività: Studio Azzurro, opere tra partecipazione e osservazione*, Perugia, CERP, 1999.

LOVEJOY MARGOT, *Digital Currents: Art in the Electronic Age*, New York-London, Routledge, 2004.

FILIPPO TOMMASO MARINETTI, *Manifesto del futurismo*, "Le Figaro", 20 febbraio 1909.

BOB MARSHALL, *Audio-visual Aids – a Simple Guide to their Use in Museums and Art Galleries*, Plymouth, Plymouth College of Art and Design, AVTE Department, 1978.

JAVIER MARTI, *De la didactica a la catarsis.. con el destornillador en el bosillo*, in COMITÉ ESPAÑOL DE ICOM, *Recursos audiovisuales en museos, pros y contras*, “Digital. Revista Digital del Comité Español de ICOM”, n. 7 (2013), pp. 10-11.

DAVID MARTIN, *Making Movies*, “Museum Practice” (2006), pp. 46-48.

BOLESLAS MATUSZEWSKI, *Une Nouvelle Source de l’histoire (Création d’un dépôt de cinématographie historique)*, Paris, 1989, trad. it., *Una Nuova Fonte della Storia (Creazione di un deposito di cinematografia storia)*, in GIOVANNI GRAZZINI, *La memoria negli occhi. Boleslaw Matuszewski: un pioniere del cinema*, Roma, Carocci, 1999, pp. 63-68.

BOLESLAW MATUSZEWSKI, *La Photographie Animée, ce qu’elle est, ce qu’elle doit être* (1989), trad. it. *La fotografia animata (ciò che è, ciò che deve essere)*, in GIOVANNI GRAZZINI, *La memoria negli occhi. Boleslaw Matuszewski: un pioniere del cinema*, Roma, Carocci, 1999, pp. 69-95.

ROSANNA MAULE (a cura di), *Representational Technologies and the Discourse on Early Cinema’s Apparatus/Les Technologies de représentation et le discours sur le dispositif cinématographique des premiers temps*, “CINEMA & Cie”, n. 3 (2003).

MAGDALENA MAZARAKI, *Boleslas Matuszewski: de la restitution du passé à la construction de l’avenir*, in ID. (a cura di), *Boleslas Matuszewski/Écrits cinématographiques*, Paris, Cinémathèque française-AFRHC, 2006, pp. 30-33.

MAGDALENA MAZARAKI (a cura di), *Boleslas Matuszewski/Écrits cinématographiques*, Paris, Cinémathèque française-AFRHC, 2006.

MAGDALENA MAZARAKI, *Boleslaw Matuszewski: photographe et opérateur de cinéma*, “1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze”, n. 44, (2004), pp. 47-65.

GRACE L. MCCANN MORLEY, *Présentation des expositions éducatives*, “Museum”, vol. V, n. 2 (1952), pp. 80-86.

FREDERICK D. MCCLUSKY, *Place Of Moving Pictures In Visual Education*, “University of Illinois Bulletin”, vol XX, n. 46 (1923), pp. 3-11.

JAMES McDONALD, *Interplay: Communication, Memory, and Media in the United States*, Goettingen, Cuvillier, 2010.

KATHLEEN MCLEAN, *Do Museum Exhibitions Have a Future?*, “Curator”, vol. 50, n. 1 (2007), pp. 109-121.

JAMES W. MCLEAN, *Battle in a Time Machine*, “Curator”, vol. 11, n. 4 (1968), pp. 297-304.

MARSHALL MCLUHAN, *Address at Vision 65*, in ERIC MCLUHAN, FRANK ZINGRONE (a cura di), *Essential McLuhan*, Ontario, House of Anansi Press, 1995, pp. 219-232.

MARSHALL MCLUHAN, *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, Toronto, University of Toronto Press, 1962, trad. it. *La galassia Gutenberg*, Roma, Armando, 1976.

MARSHALL MCLUHAN, *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York, McGraw-Hill, 1964, trad. it. *Gli strumenti del comunicare*, Milano, Il Saggiatore, 1967.

MARSHALL MCLUHAN, HARLEY PARKER, JACQUES BARZUN, *Exploration of the Ways, Means, and Values Of Museum Communication With The Viewing Public*, New York, Museum of the City of New York, 1969, trad. fr., *Le Musée non linéaire: exploration des méthodes, moyens et valeurs de la communication avec le public par le musée*, Lyon, Aléas, 2008.

ANKE MEBOLD, MARTINA ROEPKE, DAN STREIBLE (a cura di), *Nontheatrical Film*, "Film History", vol. 19, n. 4 (2007).

MAURICE MERLEAU-PONTY, *Le Langage indirect et les voix du silence* (1952), in ID., *Signes*, Paris, Gallimard, 1960, trad. it., *Il linguaggio indiretto e le voci del silenzio*, in ID., *Segni*, Milano, Il Saggiatore, 2003, pp. 63-116.

KYLIE MESSAGE, *New Museums and the Making of Culture*, Oxford-New York, Berg, 2006.

CHRISTIAN METZ, *Essais sur la signification au cinéma*, Paris, Editions Klincksieck, 1968, trad. it. *Semiologia del cinema*, Milano, Garzanti, 1972.

CHRISTIAN METZ, *Le Signifiant imaginaire: psychanalyse et cinéma*, Paris 1977, trad. it. *Cinema e psicanalisi: il significante immaginario*, Venezia, Marsilio, 1980.

JOSHUA MEYROWITZ, *No Sense of Place: The Impact of Electronic Media on Social Behavior*, New York-Oxford, Oxford University Press, 1985, trad. it. *Oltre il senso del luogo: come i media elettronici influenzano il comportamento sociale*, Bologna, Baskerville, 1995.

PHILIPPE-ALAIN MICHAUD, *Aby Warburg et l'image en mouvement*, Paris, Macula, 1998.

PHILIPPE-ALAIN MICHAUD (a cura di), *Le Mouvement des images*, Paris, Centre Georges Pompidou, 2006 (catalogo dell'esposizione, Centre Pompidou, 9 aprile 2006-29 gennaio 2007).

ANDRÉ MICHOTTE, *Le Caractère de 'réalité' des projections cinématographiques*, "Revue internationale de filmologie", n. 3-4 (1948), pp. 3-15.

ADOLFO MIGNEMI, *Lo sguardo e l'immagine. La fotografia come documento storico*, Torino, Bollati Boringhieri, 2003.

ROBERT C. MILLER, *A Scientific Museum's Experiment in Television*, "Museum", vol. 5, n. 4 (1952), pp. 248-259.

MAX MILNER, *La Fantasmagorie: essai sur l'optique fantastique*, Paris, PUF, 1983, trad. it. *La fantasmagoria. Saggio sull'ottica fantastica*, Bologna, Il Mulino, 1989.

Ministry of information: Films and Projectors, "Museums Journal", vol. 41, n. 2 (1941), p. 32.

Ministry of information films in Museums and Art Galleries, "Museums Journal", vol. 42, n.1 (1942), p. 4.

ANN MINTZ, *That's Edutainment*, "Museum News", vol. 73, n. 6 (1994), pp. 32-35.

ANDREA MINUZ, *La shoah e la cultura visuale: cinema, memoria, spazio pubblico*, Roma, Bulzoni, 2010.

NICHOLAS MIRZOEFF, *An Introduction to Visual Culture*, London-New York, Routledge, 1999, trad. it. *Introduzione alla cultura visuale*, Roma, Meltemi, 2002.

BARBARA MISZTAL, *Theories of Social Remembering*, Maidenhead, Open University Press, 2003.

WILLIAM J.T. MITCHELL, *Picture Theory. Essays on Verbal and Visual Representation*, Chicago, University of Chicago Press, 1995, trad. it. parziale *Pictorial turn. Saggi di cultura visuale*, Palermo, Due Punti edizioni, 2009.

WILLIAM J.T. MITCHELL, *What Is Visual Culture?*, in IRVING LAVIN (a cura di), *Meaning in the Visual Arts: Views from the Outside: A Centennial Commemoration of Erwin Panofsky (1892-1968)*, Princeton, Princeton Institute for Advanced Study, 1995, pp. 207-17.

LÁSZLÓ MOHOLY-NAGY, *Lichtrequisit einer elektrischen Bühne*, "Die Form", vol. 5, n. 11/12 (1930), pp. 297-298.

LÁSZLÓ MOHOLY-NAGY, *Malerei Fotografie Film*, Baushausbücher 8, München, Albert Langen Verlag, 1925, trad. it. *Pittura, fotografia, film*, a cura di Antonio Somaini, Torino, Einaudi, 2010.

LUCIA MOHOLY, *Marginalien zu Moholy-Nagy: dokumentarische Ungereimtheiten-Moholy-Nagy*, Krefeld, Scherpe, 1972.

SARA MONACI, *Il futuro nel museo. Come i nuovi media cambiano l'esperienza del pubblico*, Milano, Guerini Studio, 2005.

PIETRO MONTANI, *L'immaginazione narrativa. Il racconto del cinema oltre i confini dello spazio letterario*, Milano, Guerrini, 1999.

MORRIS HARGREAVES MCLNTYRE LTD (MHM), *Summative evaluation of the Churchill Museum*, London, 2005, http://archive.iwm.org.uk/upload/pdf/Churchill_report_FINAL.doc.pdf.

Motion No. 40: Cooperation Between Museum, film and Television Experts, 5th General Conference and 6th General Assembly of ICOM (Stockholm, Sweden, 8 July 1959), <http://icom.museum/la-gobernanza/asamblea-general/resoluciones/stockholm-1959/L/1/>.

Motion 41: Advice for Cooperation Between Museums, Film and Television, 7th General Assembly of ICOM (Amsterdam, The Netherlands, 11 July 1962), <http://icom.museum/the-governance/general-assembly/resolutions-adopted-by-icom-general-assemblies-1946-to-date/amsterdam-1962>.

LEWIS MUMFORD, *The Death of the Monument*, in ID., *The Culture of Cities*, San Diego-NY-London, Harcourt Brace & Co., 1938, trad. it. *Trasformazione del monumento*, in *La cultura delle città*, Torino, Edizioni di Comunità (1953), 1999, pp. 436-439.

LEWIS MUMFORD, *Technics and Civilization*, New York, Harcourt, Brace and Co., 1934, trad. it. *Tecnica e cultura*, Milano, Il Saggiatore, 1961.

HUGO MÜNSTERBERG, *The Photoplay: A Psychological Study*, New York, D. Appleton and Company, 1916, trad. it. *Film: il cinema muto nel 1916*, Parma, Pratiche, 1980

Museums and Broadcasting, "Museums Journal", vol. 31, n. 12 (1932), pp. 539-540.

Museums and Computers, "Museum", vol. XXIII, n. 1 (1970-1971); vol. XXX, nn. 3-4 (1978).

Museum and Movies, "Museums Journal", vol. 29, n. 10 (1930), pp. 334-336.

"*Museum of Art*" to be Made Available in 34 Languages, "Business Screen", vol. 19, n. 5 (1958), p. 23.

MOTTI NEIGER, OREN MEYERS, EYAL ZANDBERG (a cura di), *On Media Memory. Collective Memory in a New Media Age*, Houndmills, Palgrave Macmillan, 2011.

BILL NICHOLS, *Introduction to Documentary*, Bloomington, Indiana University Press, 2001, trad. it. *Introduzione al documentario*, Milano, Il Castoro, 2006.

PETER NISBET, *El Lissitzky (1980-1941)*, Cambridge (Mass.), Harvard University Art Museum-Busch-Reisinger Museum, 1987.

JULIA NOORDEGRAAF, *Strategies of Display. Museum Presentation in Nineteenth- and Twentieth-Century Visual Culture*, Rotterdam, NAI-Museum Boijmans van Beuningen, 2004.

JULIA NOORDEGRAAF, COSETTA G. SABA, BARBARA LE MAÎTRE, VINZENZ HEDIGER (a cura di), *Preserving and Exhibiting Media Art: Challenges and Perspectives*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2013.

PIERRE NORA (a cura di), *Les Lieux de mémoire*, Paris, Gallimard, 1984-1986 (4 voll.).

MARTIN NORGATE, *Linked Tape and Slide Audio-visual Displays*, London, Museums Association, 1973.

JOAN OCKMAN, *The Road not Taken: Alexander Dorner's Way Beyond Art*, in ROBERT E. SOMOL (a cura di), *Autonomy and Ideology: Positioning an Avant-Garde in America*, New York, Monacelli, 1997, pp. 80-120.

ROGER ODIN, *De la fiction*, Bruxelles, De Boeck Université, 2001, trad. it. *Della finzione*, Milano, Vita e Pensiero, 2004.

ROGER ODIN, *L'entrata dello spettatore nella finzione*, in LORENZO CUCCU, AUGUSTO SAINATI (a cura di), *Il discorso del film*, Napoli, Edizioni scientifiche italiane, 1987, pp. 263-284

BRIAN O'DOHERTY, *Inside the White Cube: the Ideology of the Gallery Space*, Berkeley-Los Angeles, University of California Press, 1976, trad. it. *Inside the White Cube. L'ideologia dello spazio espositivo*, Milano, Johan & Levi, 2012.

STEPHAN OETTERMANN, *The Panorama: History of a Mass Medium*, New York, Zone Books, 1997.

ELSA OLU, *Renouveler l'audiovisuel de musée*, "La lettre de l'OCIM", n. 103 (2006), pp. 12-17.

MARSHA ORGERON, DEVIN ORGERON, DAN STREIBLE (a cura di), *Learning with the Lights Off*, New York, Oxford University Press, 2012.

PEPPINO ORTOLEVA, MARIA TERESA DI MARCO (a cura di), *Luci del teleschermo: televisione e cultura in Italia*, Milano, Electa, 2004.

PEPPINO ORTOLEVA, MONICA DI MARCO (a cura di), *L'opera e l'esperienza. Percorsi di vita dei beni culturali*, Torino, Fondazione Agnelli, 2002.

VIVA PACI, *La Machine à voir. A propos de cinéma, attraction, exhibition*, Lille, Presses Universitaires du Septentrion, 2012.

JOACHIM PAECH, *Überlegungen zum Dispositiv als Theorie medialer Topik*, "Medienwissenschaft", vol. 97, n. 4 (1997), pp. 400-420.

DOMINIQUE PAÏNI, *Conserver, montrer*, Crisnée, Yellow Now, 1992.

DOMINIQUE PAÏNI, *Les Images font toujours penser au cinéma (Journal, suite...)*, "Cinéma", n. 8 (2004), pp. 110-126.

DOMINIQUE PAÏNI (a cura di), *Lo sguardo di Michelangelo: Antonioni e le arti*, Ferrara, Fondazione Ferrara Arte, 2013 (catalogo dell'esposizione Ferrara, Palazzo dei Diamanti, 10 marzo-9 giugno 2013).

DOMINIQUE PAÏNI, *Le Temps exposé. Le Cinéma de la salle au musée*, Paris, L'Etoile/Cahiers du cinéma, 2002.

DOMINIQUE PAÏNI, JEAN COCTEAU, FRANCOIS NEMER, VALÉRIE LOTH (a cura di), *Jean Cocteau, sur le fil du siècle: l'exposition*, Parigi, Centre Pompidou, (catalogo dell'esposizione Centre Pompidou 25 settembre 2003-5 gennaio 2004; Musée des beaux-arts de Montréal 6 maggio-29 agosto 2004).

DOMINIQUE PAÏNI, GUY COGEVAL (a cura di), *Hitchcock et l'Art: coïncidences fatales*, Parigi-Milano, Centre Pompidou-Mazzotta, 2000 (catalogo dell'esposizione, Centre Pompidou, 6 giugno-24 settembre 2001).

JORDI PARDO, *Audiovisual Installations as a Strategy for the Modernisation of Heritage Presentation Spaces*, "Avicom-Cahiers d'étude", n. 5 (1998), pp. 17-21.

JUSSI PARIKKA, *What is Media Archaeology?*, Cambridge, Polity Press, 2012.

ALBERT E. PARR., *The Arrogance of Artlessness*, "Curator", vol. 6, n. 3 (1963), pp. 240-243.

ALBERT E. PARR, *Some Basic Problems of Visual Education by Means of Exhibits*, vol. 5, n. 1 (1962), pp. 36-44.

ROSS PARRY, *The End of the Beginning. Museums and the Naturalisation of Digital Media*, Keynote speech, *The Transformative Museum*, Roskilde, 23-25 maggio 2012.

ROSS PARRY (a cura di), *Museums in a Digital Age*, Abingdon-New York, Routledge, 2010.

ROSS PARRY, *Recoding the Museum. Digital Heritage and the Technologies of Change*, London-New York, Routledge, 2007.

ROSS PARRY, ANDREW SAWYER, *Space and the Machine. Adaptive Museums, Pervasive Technology and the New Gallery Environment*, in SUSAN MACLEOD (a cura di), *Reshaping Museum Space. Architecture, Design, Exhibitions*, New York-London, Routledge, 2005, pp. 39-52.

MARK PATERSON, *The Sense of Touch, Haptics, Affects and Technologies*, Oxford-New York, Berg, 2007.

SUSAN PEARCE, *Museums, Objects and Collections: A Cultural Study*, London-New York, Leicester University Press, 1992.

SUSAN PEARCE (a cura di), *Interpreting Objects and Collections*, London-New York, Routledge, 1994.

- GABRIELE PEDULLÀ, *In piena luce: i nuovi spettatori e il sistema delle arti*, Milano, Bompiani, 2008.
- CHARLES S. PEIRCE, *Collected Papers*, Cambridge, Harvard University Press, 1931-1935, trad. it. parziale *Semiotica*, Torino, Einaudi, 1980.
- NANCY PERLOFF, BRIAN REED (a cura di), *Situating El Lissitzky: Vitebsk, Berlin, Moscow*, Los Angeles, The Getty Research Institute, 2003.
- ISABELLA PEZZINI, *Semiotica dei nuovi musei*, Roma-Bari, Laterza, 2011.
- ISABELLA PEZZINI, PIERLUIGI CERVELLI (a cura di), *Scene del consumo: dallo shopping al museo*, Roma, Meltemi, 2006.
- JOHN PICKFORD, *Making the Churchill Museum*, 2008, <http://www.cassonmann.co.uk/publications/making-the-churchill-museum>.
- MARC PIEMONTÈSE, *L'Holograpie et le patrimoine*, "Avicom-Cahiers d'étude", n. 5 (1998), pp. 13-14.
- RUGGERO PIERANTONI, *Salto di scala: grandezze, misure, biografie delle immagini*, Torino, Bollati Boringhieri, 2012.
- B. JOSEPH PINE, JAMES H. GILMORE, *The Experience Economy: Work Is Theater & Every Business a Stage*, Boston (Ma), Harvard Business School Press, 1999, trad. it. *L'economia delle esperienze. Oltre il servizio*, Milano, Etas, 2000.
- B. JOSEPH PINE, JAMES H. GILMORE, *Museums & Authenticity*, "Museum News", vol. 85, n. 3 (2007), pp. 76-80, 92-93.
- ANDREA PINOTTI, ANTONIO SOMAINI, (a cura di), *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*, Milano, Raffaello Cortina, 2009.
- ULRICH POHLMANN, *El Lissitzky's Exhibition Design: The Influence of His Work in Germany, Italy, and the United States, 1923-1943*, in MARGARITA TUPITSYN, (a cura di), *El Lissitzky. Beyond the Abstract Cabinet. Photography, Design, Collaboration*, New Haven-Hanover, Yale University Press-Sprengel Museum, 1999, pp. 52-64
- KRZYSZTOF POMIAN, *Collectionneurs, amateurs et curieux, Paris, Venise: XVIe-XVIIe siècle*, Paris, Gallimard, 1987, trad. it. *Collezionisti, amatori e curiosi. Parigi-Venezia XVI-XVIII secolo*, Milano, Il Saggiatore, 2007.
- WILLIAM POUNDSTONE, *Anne Frank at the Museum of Tolerance*, "Artinfo", 26 gennaio 2014, <http://blogs.artinfo.com/lacmonfire/2014/01/26/anne-frank-at-the-museum-of-tolerance/>.
- Problèmes d'organisation des musées ethnographiques*, "Museum : revue internationale de muséographie", vol. 10, n. 1 (1930), pp. 61-63.

- SUSANNAH RADSTONE, KATHARINE HODGKIN (a cura di) *Regimes of Memory*, London, Routledge, 2003 (pubblicato successivamente con il titolo *Memory Cultures: Memory, Subjectivity and Recognition*, Piscataway-NJ, Transaction Books, 2005).
- CARLO LUDOVICO RAGGHIANI, *Arte, fare e vedere: dall'arte al museo*, Firenze, Vallecchi, 1974.
- CARLO LUDOVICO RAGGHIANI, *Arti della visione. Cinema*, Torino, Einaudi, 1975.
- VALENTINA RE, *Ai margini del film. Incipit e titoli di testa*, Campanotto, Udine, 2006.
- CECILIA RIBALDI (a cura di), *Il nuovo museo. Origini e percorsi*, Milano, Il Saggiatore, 2005.
- RAIMONA RICCINI (a cura di), *Imparare dalle cose: La cultura materiale nei musei*, Bologna, Clueb, 2003.
- HANS RICHTER, *Filmgegner von Heute - Filmfreunde von Morgen*, Berlin, H. Reckendorf, 1929, trad. it. *Nemici del cinema oggi, amici del cinema domani*, Udine, Edizioni centro espressioni cinematografiche, 1991.
- PAUL RICŒUR, *La Mémoire, l'histoire, l'oubli*, Paris, Éditions du Seuil, 2000, trad. it. *La memoria, la storia, l'oblio*, Milano, Raffaello Cortina, 2003.
- FLORENCE RIOU, *Le Cinéma à l'Exposition internationale de 1937: un média au service de la recherche scientifique*, "1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze", n. 58 (2009), pp. 30-55.
- MICOL RIVA, *Il sound design come "materiale" di progetto di nuovi linguaggi e modelli di fruizione del patrimonio culturale*, in IRACE (a cura di), *Design & cultural heritage*, cit., pp. 209-214.
- IGOR RJASANZEW, *El Lissitzky und die "Presse" in Köln 1928*, in JÜRGEN SCHARFE (a cura di), *El Lissitzky*, Halle (GDR), Staatliche Galerie Moritzburg, 1982 (catalogo dell'esposizione, Halle, 7 November 1982-9 January 1983; Leipzig, 14 February-27 March, 1983), pp. 72-81.
- LAURA B. ROBERTS, *Outcomes and Experience: New Priorities for Museums*, "Curator", vol. 44, n. 1 (2001), pp. 21-26.
- LISA C. ROBERTS, *From Knowledge to Narrative: Educators and the Changing Museum*, Washington DC, Smithsonian Institution Press, 1997.
- DAVID ROBINSON, STEPHEN HERBERT, RICHARD CRANGLE (a cura di), *Encyclopaedia of the Magic Lantern*, London, Magic Lantern Society, 2001.
- ANNE-SOLÈNE ROLLAND, HANNA MURASKAYA, DOMINIQUE POULOT, ANNIE HÉRITIER (a cura di), *Les Musées de la nation: créations, transpositions, nouveaux, Europe XIXe-XXIe siècles*, Paris, L'Harmattan, 2008.

GIANNI RONDOLINO (a cura di), *László Moholy-Nagy: pittura, fotografia, film*, Torino, Martano, 1975.

PAOLO ROSA, *Multimedialità e ambienti sensibili. L'esperienza di Studio Azzurro*, in VALERIA FINOCCHI (a cura di), *La multimedialità da accessorio a criterio. Il caso di Nigra sum sed Formosa* (atti del convegno, Venezia, Università Ca' Foscari, 4-5 maggio 2009), Crocetta del Montello, Terra Ferma, 2009, pp. 75-81.

PHIL ROSEN (a cura di), *Narrative, Apparatus, Ideology*, New York, Columbia University Press, 1986.

IVAN ROSS, *Digital Ghosts in the History Museum: the Haunting of Today's Mediascape*, "Continuum: Journal of Media & Cultural Studies", vol. 27, n. 6 (2013), pp. 825-836.

MICHAEL ROSSINGTON, ANNE WHITEHEAD (a cura di) *Theories of Memory: A Reader*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2007.

MARIA CLARA RUGGIERI TRICOLI, *I fantasmi e le cose. La messa in scena della storia nella comunicazione museale*, Milano, Libra Immagine, 2000.

ROBERT W. RYDELL, *World Fairs and Museums*, in SHARON MACDONALD (a cura di), *A Companion to Museum Studies*, Oxford, Blackwell Publishing, 2006, pp. 135-151.

DENIS SAMSON, *La Trame narrative, le multimédia et l'Exposition Universelle*, in AA.VV., *La Science en scène*, Paris, Presse de l'Ecole Normale Supérieure-Palais de la Découverte, 1996, pp. 121-134.

MARK B. SANDBERG, *Living Pictures, Missing Persons: Mannequins, Museums, and Modernity*, Princeton, Princeton University Press, 2003.

BHASKAR SARKAR, JANET WALKER (a cura di), *Documentary Testimonies: Global Archives of Suffering*, New York-London, Routledge, 2009.

THERESA SCANDIFFIO, *'Better'n Any Circus That Ever Come To Town': Cinema, Visual Culture And Educational Programming At Chicago's Field Museum Of Natural History*, Ph.D. diss., University of Chicago, 2008.

WOLFGANG SCHIVELBUSCH, *Geschichte der Eisenbahnreise. Zur Industrialisierung von Raum und Zeit im 19. Jahrhundert*, München, Hanser, 1977, trad. it. *Storia dei viaggi in ferrovia*, Torino, Einaudi, 1988.

JEFFREY T. SCHNAPP, (a cura di), *Tunnel REvision: Le Gallerie di Piedicastello = The Trento Tunnels*, Trento, Fondazione Museo storico del Trentino, 2010.

ALLON SCHOENER, *An Art Museum's Experiment in Television*, "Museum", vol. 5, n. 4 (1952), pp. 239-244.

ALLON T. SCHOENER, THEKLA WURLITZER, *Television in the Art Museums*, "The Quarterly of Film Radio and Television", vol. 11, n. 1 (1956), pp. 70-82.

THOMAS SCHORR, *Die Film und Kinoreformbewegung und die deutsche Filmwirtschaft*, Ph.D. diss., Munich, Universität der Bundeswehr, 1990.

KARSTEN SCHUBERT, *The Curator's Egg*, London, Ridinghouse, 2000, trad. it. *Museo. Storia di un'idea. Dalla Rivoluzione francese a oggi*, Milano, Il Saggiatore, 2004.

JENNIFER SCHUESSLER, *Audio-visual Technology: Interpretive Aid or Roadside Attraction?*, "Museum", vol. XLIV, n. 2 (1993), pp. 88-91.

Science Museum, Gramophone Guides, "Museums Journal", vol. 31, n. 3 (1931), p. 115.

NURIA SERRAT, JOSEP M. HERMS I CANELLAS, *Entre luces y sombras. Función didáctica de los recursos audiovisuales en los museos*, in COMITÉ ESPAÑOL DE ICOM, *Recursos audiovisuales en museos, pros y contras*, "Digital. Revista Digital del Comité Español de ICOM", n. 7 (2013), pp. 102-109.

BEVERLY SERRELL, *The Abraham Lincoln Presidential Library and Museum. The Civil War in Four Minutes*, "Curator", vol. 49, n. 1 (2006), pp. 105-108.

BEVERLY SERRELL, *Are They Watching? Visitors and Videos in Exhibitions*, "Curator", vol. 45, n.1 (2002), pp. 50-64.

JEFFREY SHAW, PETER WEIBEL (a cura di), *Future Cinema: the Cinematic Imaginary After Film*, Karlsruhe-Cambridge (Mass.), Zentrum für Kunst und Media Technology-The MIT Press, 2002 (catalogo dell'esposizione, ZKM Karlsruhe, 16 novembre 2002 - 30 marzo 2003).

NANCY SHAW, *Modern Art, Media Pedagogy and Cultural Citizenship: The Museum of Modern Art's Television Project, 1952-1955*, Ph.D. diss., McGill University, 2000.

ROBERT P. SHAW, *Exhibition Techniques: A Summary of Exhibition Practice Based on Surveys Conducted at the New York and San Francisco World fairs of 1939*, New York, Rockefeller Center- New York Museum of Science and Industry, 1940.

ROBERT P. SHAW, *Visualizing the Industrial Exhibit*, "Business Screen", vol. 1, n. 2 (1938), pp. 30, 33, 46.

JOHN SHEARMAN, *Only Connect...: Art and the Spectator in the Italian Renaissance*, Washington, D. C.-Princeton, The National Gallery of Art-Princeton University Press, 1992, trad. it. *Arte e spettatore nel Rinascimento italiano: Only connect...*, Milano, Jaca book, 1995.

DANIEL J. SHERMAN, IRIT ROGOFF (a cura di), *Museum Culture: Histories, Discourses, Spectacles*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1994.

- C. A. SIEPMANN, *The Relation of Broadcast Education to the Work of Museums*, "Museums Journal", vol. 29, n. 4 (1929), pp. 116-125.
- ROGER SILVERSTONE, *The Medium is the Museum; on Objects and Logics in Times and Spaces*, in ROGER MILES, LAURA ZAVALA (a cura di), *Towards the Museum of the Future: new European Perspectives*, London, Routledge, 1994, pp. 161-177, trad. it. *Il medium è il museo*, in JOHN DURANT (a cura di), *Scienza in pubblico: musei e divulgazione del sapere*, Bologna, CLUEB, 1998, pp. 57-80.
- CLOTILDE SIMOND, *Cinéma et architecture : la relève de l'art*, Lyon, Aleas, 2009.
- ANTHONY SLIDE, *Nitrate Won't Wait. A History of Film Preservation in the United States*, Jefferson (North Carolina), McFarland & Company, 1992.
- W. A. SMALLCOMBE, *Films in Museums*, "Museums Journal", vol. 44, n. 10 (1945).
- ROGER SMITHER, DAVID WALSH, *Unknown Pioneer: Edward Foxen. Cooper and the Imperial War Museum Film. Archive, 1919-1934*, "Film History", vol. 12, n. 2 (2000), pp. 187-203
- ANTONIO SOMAINI, *Le Cinématisme du livre et de la "forme exposition"*, in PHILIPPE DUBOIS, FRÉDÉRIC MONVOISIN, ELENA BISERNA (a cura di), *Extended Cinema - Le cinéma gagne du terrain*, Udine, Campanotto, 2010, pp. 53-60.
- ANTONIO SOMAINI, *Ejzenštejn. Il cinema, le arti, il montaggio*, Torino, Einaudi, 2011.
- PIERRE SORLIN, *Les Fils de Nadar: le "siècle" de l'image analogique*, Paris, Nathan, 1997, trad. it. *I figli di Nadar: il secolo dell'immagine analogica*, Torino, Einaudi, 2001.
- PIERRE SORLIN, *Ombre passeggere. Cinema e storia*, Venezia, Marsilio, 2013.
- LYNN SPIGEL, *Television, the Housewife, and the Museum of Modern Art*, in ID., JAN OLSSON (a cura di), *Television after TV: Essays on a Medium in Transition*, Durham-London, Duke University Press, 2004, pp. 349-385.
- LYNN SPIGEL, *TV By Design: Modern Art and the Rise of Network Television*, Chicago, University of Chicago Press, 2008.
- DANIEL SPOCK, *Lincolns in Latex: Exploring Lincoln's Legacy at the Abraham Lincoln Library and Museum*, "Curator", vol. 49, n. 1 (2006), pp. 95-104.
- BARBARA STAFFORD, FRANCES TERPAK, (a cura di), *Devices of Wonder: From the World in a Box to Images on a Screen*, Los Angeles-Garsington, Getty Research Institute/Windsor, 2002.
- MARY ANNE STANISZEWSKI, *The Power of Display. A History of Exhibition Installations at the Museum of Modern Art*, Cambridge (Mass.)-London, The MIT Press, 1998.

KLAUS STEINORTH, (a cura di), *Internationale Ausstellung des Deutschen Werkbundes Film und Foto: Stuttgart, 1929*, Stoccarda, Deutsche Verlags-Anstalt, 1979.

GREGOR STEMMRICH, *White Cube, Black Box and Grey Areas: Venues and Values*, in TANYA LEIGHTON (a cura di), *Art and Moving Image. A Critical Reader*, London, Tate-Afterall, 2008, pp. 430-443.

SUSAN STEWART, *Prologue: From the Museum of Touch*, in MARIUS KWINT, CHRISTOPHER BREWARD, JEREMY AYSLEY (a cura di), *Material Memories*, Oxford, Berg, pp. 17-36.

WANDA STRAUVEN (a cura di), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2006.

WANDA STRAUVEN, *Early Cinema's Touch(able) Screens: From Uncle Josh to Ali Barbouyou*, "Necsus", n. 2 (2012), *Tangibility*, <http://www.necsus-ejms.org/early-cinemas-touchable-screens-from-uncle-josh-to-ali-barbouyou/>.

WANDA STRAUVEN, *Media Archaeology: Where Film History, Media Art, and New Media (Can) Meet*, in JULIA NOORDEGRAAF, COSETTA G. SABA, BARBARA LE MAÎTRE, VINZENZ HEDIGER (a cura di), *Preserving and Exhibiting Media Art: Challenges and Perspectives*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2013, pp. 59-79.

WILL STRAW, *Proliferating Screens*, "Screen", vol. 41, n. 1 (2001), pp. 115-119.

DAN STREIBLE, *Children at the Mutoscope*, "Cinémas", vol. 14, n. 1 (2003), pp. 108-112.

VICTOR I. STOICHITA, *The Pygmalion Effect: From Ovid to Hitchcock*, Chicago University of Chicago Press, 2008, trad. it. *L'effetto Pigmalione: breve storia dei simulacri da Ovidio a Hitchcock*, Milano, Il Saggiatore, 2006.

STEFANIA SUMA, *Nuovi musei tra iperconsumo e ipertrofia*, in STEFANIA ZULIANI (a cura di), *Trasformazioni e prospettive del museo d'arte contemporanea*, Milano, Bruno Mondadori, 2006, pp. 103-109.

STUDIO AZZURRO, *La mostra/film*, in PIERANGELO CAMPODONICO, MATTEO FOCHESATI, PAOLO PICCIONE (a cura di), *Transatlantici: scenari e sogni di mare*, Milano, Skira, 2004, p. 387.

STUDIO AZZURRO, *Dai musei di collezione ai musei di narrazione*, in FABIO CIRIFINO, ELISA GIARDINA PAPA, PAOLO ROSA, *Studio Azzurro. Musei di narrazione: percorsi interattivi e affreschi multimediali*, Cinisello Balsamo, Silvana Editoriale, 2011, pp. 5-21.

STUDIO AZZURRO, *Immagini vive*, Milano, Electa, 2005.

STUDIO AZZURRO, *Sensitive City. La città dei portatori di storie*, Milano, Scalpendi, 2010.

CHRISTEL TAILLIBERT, *L'Institut International du Cinématographe Éducatif : regards sur le rôle du cinéma éducatif dans la politique internationale du fascisme italien*, Paris, L'Harmattan, 1999.

CHRISTEL TAILLIBERT, *L'Usage mixte de l'image fixe et de l'image animée dans le domaine de l'enseignement durant l'entre-deux-guerres*, in LAURENT GUIDO, OLIVIER LUGON (a cura di), *Fixe / Animé. Croisements de la photographie et du cinéma au XXe siècle*, Lausanne, L'Age de l'Homme, 2010, pp. 145-155.

LORENZO TAIUTI, *Corpi sognanti: l'arte nell'epoca delle tecnologie digitali*, Milano, Feltrinelli, 2000.

LOÏC TALLON, KEVIN WALKER (a cura di), *Digital Technologies and the Museum Experience. Handheld Guides and Other Media*, New York, AltaMira Press, 2008.

DIANA TAYLOR, *Save As... Knowledge and Transmission in the Age of Digital Technologies*, *Imagining America*, paper 7 (2010), <http://imaginingamerica.org/wp-content/uploads/2011/05/Foreseeable-Futures-10-Taylor.pdf>.

DIANA TAYLOR, *The Archive and the Repertoire: Performing Cultural Memory in the Americas*, Durham-London, Duke University Press, 2003.

MATTHEW TEITELBAUM (a cura di), *Montage and Modern Life: 1919-1942*, Cambridge (Mass.)-London/Boston, The MIT Press/The Institute of Contemporary Art, 1992.

SELMA THOMAS, *Media in the Museum: A Personal History*, "Curator", vol. 50, n. 1 (2008), pp. 159-165.

SELMA THOMAS, ANN MINTZ (a cura di), *The Virtual and the Real: Media in the Museum*, Washington, American Association of Museums, 1998.

ROBERTO TOGNI, *Musei ed esposizioni universali. La grande "Expo" del 1896 e la nascita del Museo di Budapest*, Udine, Forum, 2001.

ALISON TROPE, *Le Cinéma Pour Le Cinéma: Making Museums of the Moving Image*, "The Moving Image", vol. 1, n. 1 (2001), pp. 29-67.

JAN TSCHICHOLD, *Display That Has Dynamic Force, Exhibition Stands Designed by El Lissitzky*, "Commercial Art", n. 10 (1931), pp. 21-26.

MARGARITA TUPITSYN, *Back to Moscow*, in ID. (a cura di), *El Lissitzky. Beyond the Abstract Cabinet. Photography, Design, Collaboration*, New Haven-Hanover, Yale University Press-Sprengel Museum, 1999, pp. 25-51.

MARGARITA TUPITSYN, (a cura di), *El Lissitzky. Beyond the Abstract Cabinet. Photography, Design, Collaboration*, New Haven-Hanover, Yale University Press-Sprengel Museum, 1999.

UNESCO, *Film and Television in the Service of Opera and Ballet and of Museums. Reports on Two International Meetings*, Paris, UNESCO, 1961.

Union der Sozialistischen Sowjet-Republiken: Katalog des Sowjet-Pavillons auf der Internationalen Presse-Ausstellung Köln 1928, Köln, M. Dumont Schauberg, 1928.

ANDREW V. UROSKIE, *Between the Black Box and the White Cube: Expanded Cinema and Postwar Art*, Chicago, The University of Chicago Press, 2014.

JOHN URRY, *The Tourist Gaze: Leisure and Travel in Contemporary Societies*, London, Sage, 1990.

Useful Media: Industrial, Educational, Institutional, "The Velvet Light Trap", n. 72 (2013).

LOUIS VALENSI, *The Regional Museum of Aquitaine, Bordeaux*, "Museum International", vol. 31, n. 2 (1979), pp. 130-136

VALENTINA VALENTINI, *Le pratiche del video*, Roma, Bulzoni, 2003.

VALENTINA VALENTINI, *Le storie del video*, Roma, Bulzoni, 2003.

VALENTINA VALENTINI (a cura di), *Studio azzurro. Percorsi tra video, cinema e teatro*, Milano, Electa, 1995.

PAUL VALÉRY, *Le Problème des musées* (1923), in ID., *Pièces sur l'art*, Paris, Maurice Darantière, 1931, trad. it. *Il problema dei musei*, in *Scritti sull'arte*, Milano, Tea, 1996, pp. 112-115.

CHRISTINE VAN ASSCHE, CATHERINE DAVID, RAYMOND BELLOUR, *Passages de l'image. Films, vidéos, images de synthèse*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1990 (catalogo dell'esposizione, Centre Georges Pompidou, 19 settembre-18 novembre 1990).

JOSÉ VAN DIJCK, *Mediated Memories in the Digital Age*, Stanford, Stanford University Press, 2007.

FRANCESCO VENTURA (a cura di), *Alle radici della città contemporanea: il pensiero di Lewis Mumford*, Milano, Città Studi, 1997.

MARIO VERDONE, *Cinematografia e kinetografia per Serge Lifar*, in ID., *Gli intellettuali e il cinema: saggi e documenti*, Roma, Bianco e Nero, 1952, pp. 153-158.

PETER VERGO (a cura di), *The New Museology*, London, Reaktion Books, 1989.

NANNA VERHOEFF, *Mobile Screens. The Visual Regime of Navigation*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2012.

HILDEGARD VIEREGG, *Rappresentare la storia contemporanea nei musei*, in FRANCA DI VALERIO, VITO PATICCHI (a cura di), *Un futuro per il passato. Memoria e musei nel terzo millennio*, Bologna, Clueb, 2000, pp. 131-154.

PATRIZIA VIOLI, *Narrazioni del sé fra autobiografia e testimonianza*, "EC - Rivista dell'Associazione Italiana Studi Semiotici" (2009), www.trame.unibo.it/NR/rdonlyres/74AF3C39-9BC7-4D99-B3CD-B72A3F37A85C/168056/violi_11_3_09.pdf.

PAUL VIRILIO, *Guerre et cinéma I: logistique de la perception*, Paris, Editions Cahiers du cinéma, 1984, trad. it. *Guerra e cinema. Logistica della percezione*, Torino, Lindau, 1996.

Visual Culture Questionnaire, "October", n. 77 (1996), pp. 25-70.

UGO VOLLI, *È possibile una semiotica dell'esperienza?*, in GIANFRANCO MARRONE (a cura di), *Narrazione ed esperienza. Intorno a una semiotica della vita quotidiana*, Roma, Meltemi, 2007, pp. 17-26.

ADELINA VON FÜRSTENBERG, ANNA DANERI, ANDREA LISSONI (a cura di), *Collateral. Quando l'Arte guarda il Cinema - When Art Looks at Cinema* (catalogo dell'esposizione, Milano, 2 febbraio-15 marzo 2007), Milano, Charta, 2007.

ADELHEID VON SALDERN, *City, Museums for the People, and New Media (1900-1933/1934)*, "Journal of Urban History", vol. 32, n. 1 (2005), pp. 61-81.

HENRI WALLON, *L'Acte perceptif et le cinéma*, "Revue internationale de filmologie", n. 13 (1953), pp. 97-110, trad. it. *L'atto percettivo e il cinema*, in MICHELE BERTOLINI (a cura di), *La rappresentazione e gli affetti. Studi sulla ricezione dello spettacolo cinematografico*, Milano, Mimesis, 2009, pp. 93-104.

ABY WARBURG, *Der Bilderatlas Mnemosyne* (1929), a cura di Martin Warnke, Claudia Bing, Berlin, Akademie Verlag, 2000, trad. it. *Mnemosyne. L'Atlante delle immagini*, Torino, Aragno, 2002.

MARINA WARNER, *Phantasmagoria: Spirit Visions, Metaphors, and Media Into the Twenty-first Century*, Oxford, Oxford University Press, 2008.

MARINA WARNER, *Waxworks and Wonderlands*, in LYNNE COOKE, PETER WOLLEN, *Visual Display: Culture Beyond Appearances*, Seattle, Bay Press, 1995, pp. 179-201.

HAIDEE WASSON, *Big, Fast Museums/Small, Slow Movies: Film, Scale, and the Art Museum*, in CHARLES R. ACLAND, ID. (a cura di), *Useful Cinema*, Durham-London, Duke University Press, 2011, pp. 178- 204.

HAIDEE WASSON, *Every Home an Art Museum: Mediating and Merchandising the Metropolitan*, in ACLAND (a cura di), *Residual Media*, cit., pp. 158-185.

HAIDEE WASSON, *Museum Movies: The Museum of Modern Art and the Birth of Art Cinema*, Berkeley-Los Angeles-London, University of California Press, 2005.

HAIDEE WASSON, *The Other Small Screen: Moving Images at New York's World Fair, 1939*, "Canadian Journal of Film Studies", vol. 21, n. 1 (2012), pp. 81-103.

SHEILA WATSON, *Emotions in the History Museum*, in SHARON MACDONALD, HELEN REES LEAHY (a cura di), *The International Handbooks of Museum Studies*, vol. III, Hoboken (NJ), John Wiley & Sons, 2013, pp. 1-18.

SHEILA WATSON, *Myth, Memory and the Senses in the Churchill Museum*, in SANDRA DUDLEY (a cura di), *Museum Materialities: Objects, Engagements, Interpretations*, London-New York, Routledge, 2010, pp. 204-223.

STEPHEN WEIL, *Rethinking the Museum and Other Meditations*, Washington, Smithsonian Institution Press, 1990.

W.E.S., *The Cinema and the Museum*, "Museums Journal", vol. 55, n. 12 (1956), pp. 301-302.

KRISTEN WHISSEL, *Picturing American Modernity: Traffic, Technology, and the Silent Cinema*, Durham-London, Duke University Press, 2008.

ANNETTE WIERVIORKA, *L'Ère du témoin*, Paris, Plon, 1998, trad. it, *L'Era del testimone*, Milano, Raffaello Cortina, 1999.

CHRISTOPHER WILK, NICK HUMPHREY, *Creating the British Galleries at the V&A: A Study in Museology*, London, Victoria & Albert Museum, 2004.

PAUL WILLIAMS, *Memorial Museums: The Global Rush to Commemorate Atrocities*, Oxford-New York, Berg, 2007.

PAUL WILLIAMS, *Memorial Museums and the Objectification of Suffering*, in JANET C. MARSTINE (a cura di), *The Routledge Companion to Museum Ethics: Redefining Ethics for the Twenty-First Century Museum*, London-New York, Routledge, 2011, pp. 220-235.

JAY WINTER, *The Generation of Memory: Reflections on the Memory Boom in Contemporary Historical Studies*, "Bulletin of the German Historical Institute", n. 27 (2000), pp. 69-92.

ANDREA WITCOMB, *Interactivity: Thinking Beyond*, in SHARON MACDONALD (a cura di), *A Companion to Museum Studies*, Oxford, Blackwell Publishing, 2006, pp. 353-361.

ANDREA WITCOMB, *The Materiality of Virtual Technologies: A New Approach to Thinking about the Impact of Multimedia in Museums*, in FIONA CAMERON, SARAH KENDERDINE (a cura di), *Theorizing Digital Cultural Heritage. A Critical Discourse*, Cambridge (Mass.)-London, The MIT Press, 2007, pp. 35-48.

ANDREA WITCOMB, *Re-Imagining the Museum. Beyond the Mausoleum*, London-New York, Routledge, 2003.

LOTHAR P. WITTEBORG, *Design Standards in Museum Exhibits*, "Curator", vol. 1, n. 1 (1958), pp. 29-41.

KAREN WONDERS, *Habitat Dioramas. Illusions of Wilderness in Museums of Natural History*, Uppsala, Almqvist & Wiksell, 1993.

GILES WORSLEY, *A Globe Ripped to Pieces*, "The Telegraph", 29 giugno 2002, <http://www.telegraph.co.uk/culture/art/3579471/A-globe-ripped-to-pieces.html>.

KEN YELLIS, *Cueing the Visitor: The Museum Theater and the Visitor Performance*, "Curator", vol. 53, n. 1 (2010), pp. 87-103.

JAMES E. YOUNG, *At Memory's Edge: After-Images of the Holocaust in Contemporary Art and Architecture*, New Haven, Yale University Press, 2000.

GENE YOUNGBLOOD, *Expanded Cinema*, New York, P. Dutton & Co., 1970, trad. it. Bologna, Clueb, 2013.

FRANCA ZUCCOLI, *Il Museo Martinitt Stelline: un'esperienza significativa*, in MARIANNA BELVEDERE, CRISTINA CENEDELLA, *La storia va in scena. Appunti di museologia dal percorso di realizzazione del Museo Martinitt e Stelline di Milano*, Ramponi Arti Grafiche, Sondrio 2012, pp. 41-44.

FRANCESCO ZUCCONI, *La sopravvivenza delle immagini nel cinema. Archivio, montaggio, intermedialità*, Milano-Udine, Mimesis, 2013.

SANTOS ZUNZUNEGUI, *Metamorfosi dello sguardo. Musei e semiotica*, Roma, Nuova Cultura, 2011.

La ricerca è stata condotta nei seguenti archivi:

Archivio del Victoria & Albert Museum, Londra (ricerche preliminari)

Archivio centrale dell'Imperial War Museum, Londra

Archivio film dell'Imperial War Museum, Londra

Archivio dello Sprengler Museum, Hannover

Bauhaus Archiv, Berlino

Sono state spogliate le seguenti riviste:

“Business Screen” (1938-1973)

“Curator” (1958-2014)

“Educational Film Magazine” (1919-1922)

“Educational Screen” (1921-1922)

“Mouseion” (1935-1946)

“Moving Picture Age” (1919-1922)

“Museum” (poi “Museum International”) (1948-2012)

“Museum Management and Curatorship” (1990-2014)

“Museum Practice” (1996-2014)

“Museums Journal” (1900-2014)

“Reel and Slide” (1918-1919)

“The Screen” (1921-1922)

“Visual Education” (1920-1924)

Musei ed esposizioni citati

Abraham Lincoln Presidential Library and Museum (Springfield, USA)

Centro Cultural CajaGRANADA Memoria de Andalucía (Granada, Spagna)

Churchill Museum (Londra, Gran Bretagna)

DDR Museum (Berlino, Germania)

Fare gli italiani. 150 anni di storia nazionale (Officine Grandi Riparazioni, Torino, Italia, 2011-2012)

Film und Foto (Stoccarda, Germania, 1929)

Gallerie di Piedicastello – Museo storico del Trentino (Trento, Italia), mostra *I Trentini e la Grande Guerra: Il Popolo Scomparso / La Storia Ritrovata* (2008)

Historial Charles de Gaulle (Parigi, Francia)

Imperial Institute (Commonwealth Institute) (Londra, Regno Unito)

Imperial War Museum (Londra, Regno Unito)

Imperial War Museum North (Manchester, Regno Unito)

In Flanders Fields Museum (Ieper, Belgio)

International Slavery Museum (Liverpool, Regno Unito)

Internationale Presse-Ausstellung des Deutschen Werkbund (Colonia, Germania, 1928)

Los Angeles Museum of the Holocaust (Los Angeles, USA)

MARQ – Museo Arqueológico de Alicante (Alicante, Spagna)

Museo Audiovisivo della Resistenza (Fosdinovo, MS, Italia)

Museo del Mare (Galata, Italia), mostra *Transatlantici. Scenari e sogni di mare* (2004)

Museo Diffuso della Resistenza della Deportazione della Guerra dei Diritti e della Libertà (Torino, Italia)

Museo Fryderyk Chopin (Varsavia, Polonia)

Museo Martinitt e Stelline (Milano, Italia)

Museo per la Memoria della Strage di Ustica (Bologna, Italia)

Museum of the City of New York (New York, USA)
Museum of Tolerance (Los Angeles, USA)
Museum of the Upper Lake (Wasaga Beach, Ontario, Canada)
National World War I Museum (Kansas City, USA)
New York Museum of Science and Industry (New York, USA)
Raum der Gegenwart, Landesmuseum (Hannover, Germania, 1930)
Ripopolare la reggia (Venaria Reale, Torino, Italia, 2007-2010)
Sensitive City (Padiglione italiano, Esposizione Universale di Shanghai, Cina, 2010)
Section Allemande del Salon des artistes décorateurs (Parigi, Francia, 1930)
Titanic Belfast (Belfast, Regno Unito)
Wimbledon Lawn Tennis Museum (Londra, Regno Unito)

Ringraziamenti

Desidero ringraziare il Prof. Giuseppe Barbieri, mio tutor e Direttore della Scuola Dottorale Interateneo in Storia delle Arti, per aver creduto fin dall'inizio nella mia ricerca e per avermi aiutata con i suoi preziosi insegnamenti a darle man mano forma. Ringrazio inoltre la Prof.ssa Donatella Calabi, Co-direttrice della Scuola dottorale, e tutto il Collegio docenti per gli spunti, i consigli e le critiche sempre costruttive che in questi anni mi hanno aiutata a rendere migliore il mio lavoro. Un grazie particolare va ai professori che hanno letto e corretto la prima versione compiuta della tesi, suggerendomi piccole ma fondamentali revisioni: Fabrizio Borin, Emanuele Pellegrini e Valentina Re. A quest'ultima mi lega un debito di riconoscenza talmente profondo che difficilmente può essere espresso nello spazio di poche righe.

La mia gratitudine va inoltre a quei docenti esterni alla Scuola dottorale i cui consigli sono stati fondamentali per la mia ricerca e più ampiamente per la mia formazione di studiosa, tra cui in particolare Giacomo Manzoli e Leonardo Quaresima. Ringrazio anche per il tempo che mi hanno dedicato i professori François Albera e Olivier Lugon.

Grazie a tutti gli amici e colleghi dottori e dottorandi che hanno condiviso con me questi anni: ai "veneziani", in particolare Marco Dalla Gassa, Valeria Finocchi, Ludovica Galeazzo, Andrea Marchesi e Alessandra Nappo, e ai "bolognesi", tra cui Sara Iommi merita un ringraziamento più che speciale. A Julien Lingelser, dottore di ricerca all'Université de Haute-Alsace, sono debitrice per i numerosi e sempre stimolanti scambi intellettuali.

Le mie ricerche non sarebbero state possibili senza il paziente aiuto di tutti quegli archivisti, bibliotecari, curatori e professionisti museali che si sono resi disponibili a fornirmi informazioni o ad aiutarmi a cercarle, a raccontarmi il loro lavoro e a discutere il mio, con una passione e una dedizione che sono stati una preziosa linfa vitale nei momenti di difficoltà o *impasse*. Sono convinta che valga la pena spendere qualche riga per nominarli, se non tutti, almeno una buona parte: Martina Behnert, Regina Pallus, Gundula Schon (Bibliothek, Sprengel Museum Hannover); Wencke Clausnitzer-Paschold (Bauhaus Archiv Berlin); Claire Cooper (Documentation Office, Leicester Arts & Museums Service); Luca Dal Bosco (Filmwork); Domenico De Gaetano (Reggia di Venaria); Valentina De Marchi (N03!); Zoe Dunbar (Exhibition Manager, Imperial War Museum North); Sarah Henning (Central Archive, Imperial War Museum London); Naomi Kuromiya (Museum Archives, The Museum of Modern Art, New York); Matthew Lee (Film Archive, Imperial War Museum London); Mai Reitmeyer (Library Services, American Museum of Natural History, New York); Theresa Scandiffio; Annick Vandembilcke (In Flanders Fields Museum); Jenny Wooden (Exhibitions Manager, Churchill War Rooms). Cito infine con orgoglio un'eccellenza del mio territorio d'origine, la biblioteca civica di Cologno Monzese (MI), i cui bibliotecari, in particolare Paola Domina, Begoña Gancedo e Cristina Givaoni, sono riusciti a scovare volumi apparentemente introvabili, appassionandosi con me alla ricerca tra biblioteche e archivi di tutto il mondo. Preziosa è stata inoltre la collaborazione con Simona Caraceni e la commissione tematica di ICOM Italia su Audiovisivi e nuove tecnologie.

Rimando ancora di qualche battuta l'inizio della tesi per alcuni irrinunciabili ringraziamenti personali. Niente di tutto quello che ho realizzato in questi anni in ambito lavorativo sarebbe infatti stato possibile se accanto a me non ci fossero stati i miei amici: Chiara, Valentina, Massimo, Gregorio, Adele, Nicoletta, Chiara, Lara, Martina, Laura, Anna, Giuliana, Silvia e tanti altri che ho già ringraziato e ringrazierò ancora un'infinità di volte. È impossibile non menzionare Rosanna, che mi ha letteralmente "rimessa al mondo".

Alla mia famiglia, Marinella, Giampiero, e la "piccola" Silvia, va il grazie più grande, profondo e sentito, per esserci stati in ogni momento, tenaci e incrollabili. Doveroso è ringraziare mio padre per il suo costante aiuto "logistico", ma soprattutto per aver scoperto e applicato egregiamente a questa tesi le sue doti di correttore di bozze.

Infine (ma per me è da qui che tutto ha inizio...), la mia gratitudine va a Riccardo, che ha ascoltato, discusso, difeso e quando necessario criticato il mio lavoro, ma soprattutto ci ha creduto sempre, e sempre ha creduto che sarei arrivata in fondo, nel miglior modo possibile.

Estratto per riassunto della tesi di dottorato

Studente: **Mandelli Elisa**

Matricola: **955894**

Dottorato: **Scuola dottorale interateneo in Storia delle Arti**

Ciclo: **XXVI**

Titolo della tesi: Esporre la memoria. Film e audiovisivi nei musei di storia tra ventesimo e ventunesimo secolo.

Exhibiting Memory. Film and Audiovisuals in History Museums in the Twentieth and Twentieth-first Century.

Abstract

La tesi si propone di indagare le forme di esposizione del cinema e delle immagini in movimento nel quadro degli allestimenti museali, al di fuori dell'ambito artistico e con particolare attenzione ai musei focalizzati sulla storia recente o contemporanea. La prima sezione è dedicata alle modalità con cui i film sono stati mostrati nei musei durante i primi decenni del ventesimo secolo. Essa identifica da un lato le condizioni di possibilità dell'utilizzo del medium cinematografico nella pratica museale, dall'altro le modalità con cui si è negoziata, in termini museografici, l'inclusione delle immagini in movimento lungo il percorso espositivo. La seconda parte della ricerca discute l'utilizzo dei media audiovisivi negli allestimenti contemporanei. A partire dall'approfondita analisi di un insieme di studi di caso, viene individuato un nucleo di pratiche e configurazioni di display ricorrenti, che rivelano non solo la pervasività conquistata dall'audiovisivo nelle sale dei musei, ma anche la crucialità del dispositivo cinematografico in quanto principio strutturale e modello di riferimento nell'organizzazione dello spazio espositivo.

This work aims to investigate the forms of exhibitions of cinema and moving images in the museum space, outside the artistic context and focusing on twentieth century history museums. The first part analyses the ways in which films were used in museums in the first decades of the twentieth century. It identifies the conditions of possibility of cinema employment in museums' activities, as well as the ways in which moving images were displayed in the galleries. The second part of the thesis discusses the use of audio-visual media in contemporary exhibition spaces. Toward an examination of a range of case studies, it identifies a set of recurring practices and display forms. This investigation reveals not only the pervasiveness of moving images in museums' galleries, but also shows that the cinematic apparatus could constitute a structural principle, or even a model, for the configuration of the exhibition space.

Firma dello studente
