

**Università degli studi "Roma Tre"
Facoltà di lettere e filosofia**

**Disporre audiovisioni: la cinematografia in transito
dalla sala al museo e oltre**

Tesi di Dottorato di Ricerca di:
Chiara Polizzi

Docente Guida:
Prof. Marco Maria Gazzano

Dottorato di Ricerca
"il cinema nelle sue interrelazioni con il Teatro e le altre arti" XX ciclo
Anno Accademico 2006-2007

Indice ragionato

PRIMA PARTE: Le stanze del film

La prima parte della ricerca, “le stanze del film”, è dedicata al funzionamento della sala cinematografica, lo spazio espositivo istituzionale di visione e fruizione del film. La seconda parte della ricerca, “le stanze dell’Expanded cinema“, sviluppa e approfondisce l’argomento specifico della tesi: l’analisi intorno ai nuovi spazi espositivi conquistati dalla cinematografia in età digitale, in particolare gli spazi museali e urbani, i luoghi più coinvolti dal fenomeno della migrazione delle immagini in movimento dalla sala. I primi capitoli della ricerca sviluppano un’analisi approfondita intorno agli aspetti fondamentali che hanno caratterizzato la fruizione audiovisiva nelle “stanze del film”. Si procede in un breve ma preciso *excursus* storico tecnico, attraverso cui ripercorrere l’evoluzione tecnologica degli *standard* di proiezione e visione del film in sala. Si vuole fare emergere come tale evoluzione abbia generato un ambiente spettatoriale plurale e contestuale, modellato dalle specificità tecnologiche che hanno caratterizzato le diverse “età” della proiezione. Il passaggio dal muto al sonoro, coinciso con l’affermarsi del lungometraggio e del formato di ripresa e proiezione 35mm (caratteristiche tecniche intorno cui tradizionalmente è andata affermandosi la nozione di dispositivo classico), non ha dunque prodotto un luogo del film stabile, né un cinema “solo”. Ad uno sguardo più attento appare chiaro quanto la nozione di dispositivo classico, indagata da un punto di vista tecnologico-evolutivo, imponga alcuni ripensamenti. In linea con i principi guida fin qui illustrati si propone un’analisi evolutiva della sala dal punto di vista della sua struttura architettonica, per indagare quanto e in che modo lo spazio della sala abbia interagito con i processi percettivi spettatoriali. Per capire il funzionamento dell’ambiente della sala è fondamentale accedere anche al suo comunicare architettonico.

SECONDA PARTE: Le stanze dell’Expanded Cinema

La seconda parte della ricerca è dedicata *all’expanded cinema* e alle sue stanze. Ai luoghi in cui transita, senza mai trovare una dimora stabile, la cinematografia estesa praticata attraverso l’uso delle tecnologie elettroniche e digitali. I capitoli della seconda parte di questa ricerca sono rivolti alle videoinstallazioni, spazi audiovisivi nati dai brandelli di quella sala “esplosa”, sotto i colpi inferti dall’emergere di una nuova idea di cinema: il cinema sinestetico. Una cinematografia dilatata che ha convissuto affianco all’ideologia del film, già molto tempo prima che i bagliori del monitor rischiarassero le sue stanze.

Nei capitoli della seconda parte si affrontano le teorie metodologiche e i nodi concettuali prodotti in relazione ai significati e alle pratiche dell'*expanded* cinema. Dispositivi per cui la progettazione del contesto espositivo è l'opera, intesa come strategia percettivo sensoriale, come *habitat* modellato da emozioni pure ed ancestrali. Le stanze del cinema espanso sono spazi aperti ad un alfabeto sensoriale messo a disposizione di un visitatore universale, senza patria e nazionalità. È un cinema fuori dalla sala, che abita le stanze delle gallerie e dei musei, e che si spinge spesso nelle strade delle città, alla ricerca di un pubblico libero, colto al di fuori delle aspettative e dei comportamenti spettatoriali. Come già anticipato nell'introduzione alla prima parte, si vuole presentare alcuni ambienti progettati da artisti, cineasti, ed architetti per offrire all'audiovisione delle sale cinematografiche costruite secondo le logiche comunicative e spettatoriali del cinema sinestetico. Le stanze delle videoinstallazioni, ancor più che quelle del film, hanno vissuto età tecnologiche, mediali, spettatoriali specifiche. Per le installazioni ad ogni passo tecnologico è coincisa una conquista territoriale. Dallo spazio angusto del *monitor* delle prime videosculture, alle multi proiezioni digitali, innovazioni tecnologiche hanno permesso alle immagini in movimento delle installazioni, di sconfinare e plasmare senza limitazioni ambienti ed architetture preesistenti. Gli ultimi capitoli sono dedicati all'incontro tra cinema e Museo. Prima con le videoinstallazioni di artisti, e oggi con il "cinema d'esposizione" praticato da cineasti provenienti dalle esperienze del film e della sala, l'istituzione museale sembra ormai il luogo di incontro privilegiato delle molteplici anime dell'audiovisivo contemporaneo. Il Museo è il nuovo spazio espositivo per la cinematografia in età digitale. L'incontro tra il cinema e museo è indagato attraverso una selezione di videoinstallazioni, di ambienti sensibili e di opere di "cinema esposto". Un ruolo centrale è affidato all'analisi di alcuni allestimenti audiovisivi multimediali dedicati all'immaginario cinematografico del film ed oltre. Lo studio degli allestimenti è funzionale, per svelare attraverso quali dinamiche, strategie architettoniche, comunicative, estetiche e spettatoriali, la sala "esplosa" contaminò oggi le stanze del museo. Forte attenzione sarà dedicata alla speculazione intorno alle esigenze espositive dell'arte contemporanea, e alla. Per concludere si sono state selezionate alcune installazioni e alcuni esempi di percorsi audiovisivi esposti negli spazi urbani delle città. La città per via dell'ideologia anti-museale che ha animato i territori dell'arte contemporanea, è sempre più il luogo privilegiato di artisti e cineasti, che vedono in esso uno spazio espositivo alternativo alla galleria e al museo. Le logiche espositive del "museo diffuso" hanno aperto le porte della città anche alle immagini in movimento in esodo dalla sala, trasformando il territorio urbano in una grande "stanza" per la cinematografia contemporanea.

Introduzione:

Anno 1900, Salle de Fêtes dell'Esposizione Universale di Parigi, all'interno di un enorme padiglione fieristico, uno schermo di grandi proporzioni 18 m x 21m viene fatto emergere da una piscina posta al centro di una sala. Lo schermo bagnato è trasparente, le immagini proiettate durante lo spettacolo, 15 vedute in movimento alternate a 15 foto a colori, sono visibili da entrambi i lati della superficie schermica. Una folla di 25.000 visitatori sparsa lungo tutta l'area della sala assiste allo spettacolare Cinématographe Géant allestito da Auguste e Louis Lumière. Schermo bifronte, spettatore errante, a soli cinque anni dalla sua prima leggendaria presentazione pubblica, il cinema fisicamente si installa "come oggetto architettonico all'interno di uno spazio già per se stesso altamente spettacolare e ricco di significati"¹, il padiglione fieristico dell'esposizione universale di inizio secolo, lasciando presagire quello che sarà il suo cammino futuro.

Compriamo un salto spazio-temporale di circa un secolo, come in uno dei migliori *flashforward* cinematografici. Spostiamoci da Parigi a Monaco nell'anno 1995, durante le celebrazioni del primo centenario di vita del cinematografo. Non aspettiamo il buio in sala, spegniamo il televisore, usciamo di casa e attraversiamo la città di notte. 100 schermi di diverse proporzioni, uno per ogni anno vissuto dal Cinema da quel lontano e leggendario 1895, rischiarano la sera, le strade, le piazze, le facciate degli edifici di questa insolita *ville lumière* tedesca. Pronti a ripercorrere strade metropolitane avvolte da memoria cinematografica, perdiamoci nel tessuto urbano della città, così come lo ha ridisegnato per l'occasione il regista Peter Greenaway. Entriamo in *The Stairs 2: Projection* e riscopriamoci spettatori di un film lungo un secolo, che abita per una notte la città di Monaco. Due installazioni cinematografiche, queste appena descritte, figlie d'epoche tecnologiche distanti, quella distanza irriducibile che

¹ Antonio Costa, *Cinema e Architettura*. In id., *Il cinema e le arti visive*. Einaudi, Torino 2002, p. 98-99

separa la pellicola dall'analogico e dal numerico; il secolo della riproducibilità tecnica da quello della producibilità digitale. Due momenti espositivi forti, esemplari di quella vita fuori della sala che il Cinema non ha mai smesso di frequentare.

Due esperienze che ad uno sguardo più attento si rivelano capaci di dialogare ed interagire spontaneamente, come fossero l'una la diretta, inevitabile conseguenza dell'altra: Il cinema in viaggio dalla sala al museo, dal museo alla città.

Come le buone sceneggiature insegnano, ho voluto offrire al lettore, a mo' di *incipit*, una sorta di classico piano d'ambientazione, per presentare immediatamente i protagonisti del discorso, i luoghi e l'arco temporale all'interno dei quali si muoveranno.

La mia ricerca ha come riferimento teorico quei contributi critici che hanno valorizzato il cinema nel suo significato esteso, al di là della sala e del dispositivo istituzionale, oltre il film e la narrazione. Studi che non hanno considerato il supporto e lo *standard* audiovisivi come un fattore discriminante, attraverso cui tracciare a priori linee di confine tra la storia del cinema e quella del video. Ricerche prodotte dai sostenitori di un'idea di cinematografia espansa, dilatata, che se pur a fatica, grazie alla testardaggine di un ristretto numero di studiosi e alla lungimiranza inattuale di artisti e cineasti, oggi comincia finalmente a trovare una giusta collocazione e il meritato spazio all'interno degli studi accademici dedicati al cinema. Un *expanded cinema* nobilitato per la prima volta sul finire degli anni sessanta da teorici quali Gene Youngblood, al momento di quello che si manifestò come un passaggio epocale per il mondo dell'audiovisivo: l'irrompere delle tecnologie video, delle immagini elettroniche. Il cinema dilatato " è ogni spettacolo che supera o modifica su uno o più punti il rituale cinematografico strettamente definito come la proiezione su di uno schermo, davanti a degli spettatori seduti, di

un'immagine ottenuta con il passaggio della pellicola nel proiettore²." Un territorio problematico, confinato e sconfinante quello dell'*expanded cinema*, per via dei suoi dispositivi ibridi e della loro inclinazione a frequentare i molteplici *nonluoghi* della *surmodernità* in cui "lo spazio diventa immagine, l'individuo sguardo"³.

Un territorio interdisciplinare che offre un ambito di ricerca potenzialmente vastissimo, e che per questo obbliga chiunque vi si voglia addentrare, a tracciare confini precisi, per circoscrivere un campo di indagine efficace. In ragione di ciò, ho scelto di focalizzare l'attenzione della mia ricerca esclusivamente intorno alle videoinstallazioni, dispositivi di confine tra cinema, scultura, performance, arti plastico-spaziale.

Un oggetto di studi che può e deve essere percorso, con l'ausilio dei più diversi approcci metodologici. Nulla è, infatti, plurale, sfuggente, interdisciplinare quanto dei dispositivi che praticano l'intreccio tra i linguaggi delle arti, esaltano l'effimero e l'incompiuto, il farsi del gesto, l'influenza contestuale come valori fondamentali della messa in opera.

L'installazione video, che non è certo l'unica tra le molteplici e mutevoli forme esperite nel tempo dal "cinema sinestetico"⁴ a reclamare di diritto l'attenzione dei ricercatori, è a mio avviso la forma attraverso cui l'arte cinematografica in questo secolo ha compiuto i passi più arditi. Inaugurando e sperimentando forme altre di incontro e di dialogo con e tra i linguaggi provenienti dai territori

² Dominique Noguez, *Eloge du cinéma expérimental*. Editions Paris Expérimental, 1999

³ Marc Augé, *Nonluoghi. Introduzione a un'antropologia della surmodernità*, Elèuthera, Milano 2005

⁴ Questo è il termine usato da Gene Youngblood nel suo libro sull'*Expanded Cinema*. Bisogna precisare che Youngblood non parla di *expanded cinema* come di una categoria qualitativa, ma come risultato, come conseguenza dell'affermarsi all'interno dei territori dell'arte di una nuova idea di cinema, il *cinema sinestetico* appunto. Un cinema che nasce dall'esigenza di artisti e cineasti, di proporre una comunicazione audiovisiva alternativa, capace di penetrare l'ambiente socio-culturale contemporaneo, governato dai media di comunicazione di massa. Vedi Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, E. P. Dutton, New York, 1970

più disparati dell'arte, realizzando in certi casi un'estensione "intermediale"⁵ tra i linguaggi, vera e propria chimera estetica della contemporaneità.

Fin dai loro esordi le immagini in movimento elettroniche, racchiuse nei monitor delle installazioni video, e più avanti le immagini numeriche video-proiettate liberamente anche in assenza di uno schermo, hanno spalancato le "soglie" del dispositivo cinematografico classico, polverizzando "l'esperienza filmica" in una pluralità di vissuto audiovisivo che, non ne ha snaturato la natura originaria, ma ne ha anzi riportato alla luce valori dimenticati, persi in seguito all'imporsi di una forma egemone di fruizione istituzionale: la sala. Penso per esempio al radicale nomadismo dei primi anni di vita del cinematografo, o alla sconfinata libertà e "mobilità" spazio-temporale che caratterizzava l'identità spettatoriale degli esordi, come anche il caso del Cinematografo Gigante lascia intuire. Una libertà di cui lo spettatore contemporaneo sembra finalmente in grado di riappropriarsi nello spazio plasmato dalle installazioni video, in quella sorta di palcoscenico dislocato che prende vita tra gli schermi, l'ambiente e il corpo degli spettatori. E' grazie a questi dispositivi se la cinematografia ha saputo sfidare se stessa, conquistando nuovi spazi di fruizione vitali, imponendo nuovi interrogativi, e riaffermando con forza una mai sfiorita giovinezza.

Le videoinstallazioni sono dunque esperienze capaci di riscoprire e conservare intatta, ma contemporaneamente estendere ed arricchire, l'identità originaria della cinematografia: la "scrittura di immagini in movimento e suoni"⁶, l'arte

⁵ Propongo qui la definizione di Marco Maria Gazzano: "Non è moltiplicazione dei linguaggi in scena (o in quadro o in un'immagine in movimento), quanto estensione reciproca di linguaggi e media in una logica non quantitativa né deterministica né necessariamente tecnologica. L'obiettivo di far passare i linguaggi dall'intreccio e dal dialogo reciproco, attraverso l'estensione- cioè la ricerca sulla tensione interna di ogni linguaggio o segno di un linguaggio- alla sintesi, alla fusione, all'unità sinestetica: di là dai singoli linguaggi o media che hanno contribuito a realizzarla." Marco Maria Gazzano, *Il Cinema sulle tracce del Cinema: dal film alle Arti Elettroniche, andata e ritorno*. In B&N n° 554/555 2006

⁶ Robert Bresson, *Note sul cinematografo*. Marsilio, Venezia 1986

del “comporre audio-visioni”⁷, che ha cambiato irrimediabilmente il corso della storia delle arti plastiche, e il nostro modo di stare al mondo.

Sono dispositivi audiovisivi che, hanno atteso troppo a lungo prima di vedersi riconoscere un posto nella Storia del Cinema, pur avendone rappresentato una presenza costante.

Come ho tentato di suggerire con il primo dei due esempi protagonisti del mio *incipit*, l’installazione cinematografica era concettualmente presente nel passato di questa Storia, già molti anni prima dell’avvento del video. Ne ha animato un passato per lo più dimenticato, vissuto all’ombra dei riflettori della più potente cinematografia *mainstream*. Oggi come ieri questi dispositivi hanno il grande merito di offrirsi per primi al confronto con le future sfide tecnologiche che, tutto il mondo dell’audiovisivo dovrà saper affrontare. Non stupisce dunque, se negli ultimi anni anche molti dei più affermati cineasti contemporanei stiano rivolgendo il loro interesse verso le videoinstallazioni, nel tentativo di proseguire, attraverso la versatilità della tecnologia digitale, quella ricerca sperimentata a lungo entro i confini dell’immagine fotografica: il fotogramma, l’inquadratura, lo schermo, la sala.

Le videoinstallazioni oltre ad animare, mettere in discussione lo stato delle cose attuale del panorama audiovisivo, permettono di prevedere quelle che saranno le tappe future della storia delle immagini in movimento. Paradossalmente, come dimostra la monumentale opera di Greenaway allestita per il primo centenario del cinematografo, solo per citare uno tra i mille esempi disponibili, è proprio attraverso questi dispositivi, e alla loro capacità di ricollocare, ricontestualizzare l’immagine cinematografica, se il Cinema si sta finalmente “museizzando”. Come già avevano intuito magistralmente J.L. Godard con le

⁷ Cito il saggio di Marco Maria Gazzano “Comporre audio-visioni” *Suono e musica sulle due sponde dell’Atlantico alle origini delle arti elettroniche* . in A. Balzala, A. Maria Monteverdi (a cura di), *Le artimultimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*. Garzanti, Milano 2004

Histoire(s) du cinéma e Steina e Woody Vasulka in *Art of Memory*, è il Video che può ripercorrere, “mostrare e conservare”⁸ la memoria del cinema.

Riflettere circa gli sconfinamenti ambientali sperimentati dall'*expanded cinema* attraverso il dispositivo delle videoinstallazioni, e nello specifico analizzare le dinamiche che attivano e veicolano l'incontro tra cinema e museo, offre a mio avviso il campo di studi più stimolante, pone gli interrogativi più interessanti e meno dibattuti. E' da questa prospettiva che intendo avviare uno studio intorno a questi dispositivi.

Negli ultimi anni i maggiori musei internazionali d'arte contemporanea stanno dedicando importanti allestimenti a tematiche cinematografiche.

Alla classica retrospettiva, la programmazione in sala della filmografia completa di un determinato autore, oggi alcuni curatori sembrano optare per una vera e propria messa in ambiente dell'opera filmica. Il film, o parte di esso viene insediato in forma di installazione all'interno delle sale dei musei. In questo modo l'istituzione museale assorbe, rivisitandola, la funzione di *cinematheque*. Esempio da questo punto di vista la grande mostra *Hitchcock et l'art: coïncidences fatales* dedicata alla cinema di Hitchcock, organizzata nel 2001 al Musée des beaux-arts de Montréal. Questa è stata una delle prime esposizioni a concentrare l'attenzione di critici e studiosi intorno al fenomeno del *cinema esposto* “il cinema che con le sue fiction entra negli spazi dell'arte contemporanea sotto forma di installazione”⁹. Un “cinema d'esposizione”¹⁰ praticato sempre più da cineasti ispirati dall'idea di proporre “l'installazione come un a forma alternativa di vita dei loro film, e non come una riproposizione, una sorta di *remake* del film”¹¹.

Anche curatori e critici ultimamente stanno proponendo allestimenti espositivi attraverso cui ripensare la storia dell'arte del novecento in chiave

⁸ Cito qui il titolo di un testo di Dominique Païni, dedicato al tema dell'incontro tra Cinema e Museo

⁹ Simonetta Cargioli, *Sensi che vedono. Introduzione all'arte della videoinstallazione*. Nistri-Lischi, Pisa 2002

¹⁰ E' la definizione è di Jean Christophe Royoux

¹¹ Di Philippe Dubois, op.cit

cinematografica, ne è un esempio la mostra *Les mouvement des images*, organizzata dal Centre Georges Pompidou nel 2006 o *Exploding cinema /Cinema without Walls* di qualche anno precedente che ha preso vita negli spazi di 3 importanti musei: il museo Chabot, la galleria d'arte contemporanea Witte de With, e il museo del Boijmans Van Beuningen di Rotterdam nel 2001.

Un cinema senza muri e frontiere, un cinema senza sala, questo è il *Future Cinema*, l'immaginario cinematografico oltre il film, per citare un altro importante momento di riflessione espositivo: la mostra pensata da Peter Weibel e Jeffrey Shaw per lo ZKM di Karlsruhe nel 2003.

Se è vero dunque che grazie alle videoinstallazioni, a queste forme alternative di cinematografia, il cinema sta vivendo all'interno di un regime museale, è interessante capire attraverso quali dinamiche, per via di quali negoziazioni la sala cinematografica, intesa nel doppio significato di dispositivo di visione e di dispositivo architettonico, riesce ad insediarsi in un ambiente preesistente quale la stanza del museo. O in che modo i nuovi musei pensano i loro spazi in relazione alla cinematografia.

Cinema e Museo hanno identità simili sotto certi punti di vista. Sono essenzialmente degli spazi espositivi destinati ad ospitare forme d'arte plastica, per veicolare una fruizione pubblica. Entrambi sono spazi simbolici che si muovono all'interno di una rete di esigenze estetiche, sociali, culturali e commerciali,¹² fin qui i punti d'incontro.

La sala cinematografica è un ambiente originale del novecento, che nasce insieme all'affermarsi del dispositivo cinematografico istituzionale. Uno spazio dunque modellato su di esso, pensato per soddisfare innanzitutto le esigenze tecnologiche, vincolato alla proiezione fotografica e alla sua fruizione di massa.

¹² Sala cinematografica e Museo sono insomma veri e propri dispositivi in senso foucaultiano "il dispositivo è un insieme eterogeneo che implica discorsi, istituzioni, strutture architettoniche, leggi...il dispositivo è la rete che si stabilisce fra questi elementi...un insieme di strategie e di rapporti di forza che condizionano certi tipi di sapere e ne sono condizionati." Michel Foucault, *Sorvegliare e Punire*. Einaudi, Torino, 2005

Il museo è al contrario un ambiente che preesiste all'età della riproducibilità tecnica dell'arte, uno spazio potenzialmente più malleabile e versatile.

La sala e la stanza sono essenzialmente cornici, e come tali hanno il compito di delimitare l'esperienza di visione. Ma è soprattutto "l'esperienza del film" ad esigere necessariamente una bordura spaziale. Anche oggi nonostante la sala sia "esplosa", sconfinamenti e transiti si realizzano solo se il cinema riesce a riprogettare nuove "soglie" intorno a sé. E' interessante notare a questo proposito, come fa nel suo bel libro *Beyond Multiplex* Barbara Klinger¹³, studio dedicato alla fruizione domestica del film, che per conquistare gli spettatori l'Home Theater, invece che valorizzare la propria alterità nei confronti della sala, ha dovuto conquistare i consumatori offrendo una tecnologia capace di ricreare, nello spazio domestico, condizioni di visione analoghe a quelle esperite dal pubblico durante la proiezione in sala. Per conquistare la casa il cinema ha dovuto trovare il modo di trasportarvi la sala. Questo dimostra come, anche se delocalizzato, il cinema ha sempre bisogno di rimodellare su di sé lo spazio fisico che lo circonda.

Da queste premesse nascono gli interrogativi specifici del tema della mia ricerca: il confronto Cinema e Museo, spazi espositivi per la cinematografia:

- Quello che nasce dall'incontro dei due ambienti (la sala cinematografica e la stanza del museo) veicolato dalla videoinstallazione e dal "cinema esposto", è dunque un coabitare ibrido di due spazi che paradossalmente si raddoppiano o la nascita per osmosi di un nuovo ambiente originale da scoprire?
- Come per esempio il contesto architettonico della sala museale influenza la percezione dell'opera cinematografica che si trova ad ospitare?
- Viceversa con quali strategie il "cinema d'esposizione" abita la stanza del museo?

¹³ Barbara J. Klinger, *Beyond Multiplex: Cinema, New technologies and the home*. University of California Press, 2006

- In relazione a queste opere è possibile teorizzare per la regia cinematografica un passaggio dalla *messa in scena* alla regia di ambienti, e riconsiderare il montaggio come una messa in sequenza di un percorso espositivo?
- Quali nella storia recente delle attività curatoriali delle istituzioni museali possono essere individuati come esempi di allestimenti idonei all'incontro tra cinema e museo?
- Come si rimodella l'attività spettatoriale del visitatore in conseguenza all'esposizione museografica dell'audiovisivo?
- Tra il visitatore del museo che, transitando di sala in sala fa esperienza di una panoramica di opere, tra la semi-mobilità dello spettatore cinematografico in viaggio entro lo spazio filmico, e tra il visitatore della cinematografia esposta in forma di installazione, chiamato a transitare e ad agire fisicamente nell'ambiente fictionale dell'opera, tra queste tre figure spettatoriali apparentemente distanti, esiste un ponte capace di accorciare le distanze e suggerire parentele?
- Pensare oggi ad un museo d'arte contemporaneo che sappia vivere nello statuto museale dell'immagine in movimento, cosa significa in termini di progettazione architettonica, di attività museologica, museografica, e archivistica?
- In che modo sostanzialmente il museo si rinnova attraverso il cinema espanso?

Uscendo dalla sala, ambiente che nel corso del secolo appena trascorso ha conquistato una sua relativa stabilità architettonica e sociale, il cinema alla ricerca di nuove cornici, non può che sconvolgere profondamente gli spazi che gli offrono le nuove "soglie".

Oltre al museo anche lo spazio urbano è interessato dal fenomeno della sala cinematografica "esplosa". Il Cinema negli ultimi decenni è approdato non solo nelle gallerie d'arte e nei musei, ma anche per le strade delle città, ultimi avamposti di uno spazio espositivo contemporaneo così dilatato, dall'aver

sostituito la facciata e il marciapiede metropolitani alla parete e alla stanza museale¹⁴.

Mai come in questa Roma di fine settembre, per fare un esempio concreto ed attuale, il cinema sembra essersi installato per le strade della città. Dopo anni di chiusura forzata il Palazzo delle Esposizioni, riapre con una mostra curata da Hans-Peter Reichmann, dedicata a Stanley Kubrick il più grande regista di tutti i tempi. Le sue immagini in movimento saranno esposte nel nuovo spazio espositivo insieme ai monolite cromatici di Mark Rothko¹⁵. La scelta di esporre due poeti dell'immagine contemporanea come Kubrick e Rothko, mi auspico che vada interpretata, come una chiara dichiarazione di intenti, della volontà allinearsi alle più moderne ed interdisciplinari attività curatoriali internazionali. Altre immagini in movimento abitano le notti della città. L'esposizione del *Napoleon* il capolavoro del 1927 di Abel Gance, precoce teorico di "un'immagine esplosa", installato al Colosseo davanti ad un pubblico di migliaia di persone, apre le porte di una Roma diventata "una sala da tre milioni di spettatori", come da mesi dichiarano le locandine della Festa del Cinema di Roma edizione 2007.

- Dove e in quali elementi individuare le soglie dell'esperienza spettatoriale legata al concetto della città come spazio espositivo per la cinematografia?

Anche in questo caso bisogna procedere scavando tra l'oceano di attività prodotte in cinquant'anni di "videoarte" da artisti, cineasti, e curatori d'esposizioni, per tentare di trovare un approdo concettuale forte, individuare elementi ricorrenti¹⁶ e strade comuni, nonostante a prima vista ognuna di

¹⁴ Tutta la sperimentazione e la riflessione prodotta dalle arti del novecento sul significato del momento espositivo, è stata ereditata dalle arti elettroniche, e confluita a metà del secolo scorso nei dispositivi messi in scena dalle videoinstallazioni.

¹⁵ Una retrospettiva sulla scultura di Mario Ceroli accompagnerà la mostra su Rothko e Kubrick. Da non sottovalutare, in questa scelta, l'attività di allestimenti cinematografica e teatrali svolta da Mario Ceroli per alcuni dei più importanti registi italiani.

¹⁶ L'attraversamento, l'esplorazione fisica dello spazio "estetico" si monumentalizza per esempio in un'installazione urbana come quella precedentemente citata, messa in scena da Peter Greenaway a Monaco. In essa la città diventa contemporaneamente sala cinematografica e museo. Lo spettatore è

queste opere-allestimenti appaia come un'isola autarchica; nonostante ogni videoinstallazione ricostruisca ogni volta il proprio ambiente di visione, la propria sala.

A queste che sono le domande principali della mia ricerca, tenterò di rispondere usando, oltre ad un'analisi circostanziale di opere ed allestimenti, anche i validi strumenti d'analisi offerti da un ristretto ma prezioso numero di contributi teorici, che hanno considerato il contesto spaziale della sala (museale e cinematografica), il suo essere e tecnologico prima ancora che simbolico, come un potenziale fattore di intromissione sulle dinamiche di ricezione dell'opera audiovisiva. Quello che propongo di usare è un approccio "ecologico"¹⁷ allo studio dello spazio espositivo della sala cinematografica e della stanza del museo.

Le motivazioni che giustificano questa scelta, si basano sulla constatazione che il cinema in tutte le sue età è stato innanzitutto un ambiente, una *chambre* (per citare un bel saggio bellouriano dedicato al cinema delle videoinstallazioni), in cui lo spettatore è entrato per vivere un'esperienza sensoriale fortemente connotata.

Per la cinematografia della sala il contesto spaziale ha giocato un ruolo chiave nella comunicazione sensoriale del film: "Impossibile vedere due volte lo stesso film. La ricezione è modificata dallo spazio della sala e dal tipo di utilizzo fisico cui il luogo aspira"¹⁸. Anche il film è un dispositivo audiovisivo "installato", esposto in una cornice di visione, da cui dipende la sua reale percezione¹⁹.

chiamato ad attraversare e percepire la stratificazione di tre diversi spazi discorsivi: il territorio urbano, lo spazio dell'opera, il percorso espositivo. Vi si produce un camminare che è una vera e propria pratica estetica, reminiscenza delle visite-escursione Dada o del *walking* praticato dalla Land Art, questa volta però con l'obiettivo di coinvolgere un pubblico di massa attraverso un montaggio di ambienti.

¹⁷ Uso questo termine riferendomi all'*Approccio ecologico alla percezione visiva* di J.J. Gibson

¹⁸ Giuliana Bruno, *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*. Bruno Mondatori, Milano 2007

¹⁹ Ha ragione Rymond Bellour quando nel saggio *Il cinema, "solo" / molteplici "cinema"* racconta la sua esperienza di fronte alla riproposizione al pubblico nel 2001 al Festival di Berlino della copia restaurata di *Metroplolis* di Fritz Lang paragonandola ad una installazione cinematografica: "Ho avuto la sensazione di un film installato-esposto più che di un film proiettato, come avveniva invece nella sala vera e propria della retrospettiva".

Il cinema espanso, in particolare il cinema delle installazioni e degli ambienti sensibili, muove da questa consapevolezza, abita nuovi contesti architettonici per “transform the cinematic apparatus, and create new technologies that allow different psychic mechanisms, that allow different relations between spectator and screen, a critical relation to representation.”²⁰ L'*expanded cinema* agisce volontariamente fuori o in contrapposizione agli schemi interpretativi del dispositivo classico, producendo *chambre* percettive “anarchiche”.

-Come funziona dunque la *chambre* cinematografica, in età analogica e in età digitale?

Muovendomi all'interno dei numerosi studi dedicati all'interrelazione tra cinema architettura, alla ricerca di contributi che trattassero la sala come contesto percettivo, al di là delle chiavi interpretative offerte dalla psicanalisi, ho trovato ispirazione nei recentissimi studi condotti da Giuliana Bruno, docente di *Visual and Environmental Studies* all'Università di Harvard: “Per esistere il cinema richiede qualcosa di più di un apparato. Ha bisogno di uno spazio, di una sede pubblica. Le diverse architetture delle sale generano diverse visioni”²¹.

Nel suo libro Giuliana Bruno suggerisce uno studio emozionale dell'esperienza cinematografica, da condurre in relazione alla geografia dei luoghi del film e dei contesti cinematografici.

Alla base delle affermazioni di Giuliana Bruno, riecheggiano ovviamente gli insegnamenti di matrice ambientale dedicati agli studi sulla percezione, in particolare gli studi di J.J. Gibson, H. Lefebvre, Condillac e M. Merleau-Ponty. Un campo disciplinare ancora molto poco usato dalla teoria del cinema, che assume una centralità strategica, in riferimento all'*expanded cinema*.

Ma per capire se e in che modo si può parlare di una “migrazione” della sala cinematografica nel museo tramite le videoinstallazioni, è fondamentale

²⁰ Peter Weibel, introduzione al catalogo della mostra *Future Cinema. The cinematic Imaginary after Film*. Mit Press, 2003

²¹ Giuliana Bruno, op.cit

analizzare anche il funzionamento dell'*habitat* originale della cinematografia. Un argomento imprescindibile se si vogliono indagare i dispositivi dell'*expanded cinema*, che fundamentalmente operano promuovendo una ricerca di nuovi ambienti dove insediare, spesso stravolgendolo, il dispositivo cinematografico tradizionale.

Sono utili in particolare, quegli studi che hanno posto l'accento sull'instabilità della sala, e rilevato come anche il suo apparato "tradizionale" abbia dato vita nel tempo ad un *habitat* spettatoriale più problematico di quanto non si sia creduto.

Già dalla metà degli anni ottanta gli studi sulla spettatorialità hanno cominciato ad abbandonare l'idea della sala come luogo neutro, per abbracciare quello di sala come spazio performativo che modella il fare spettatoriale. Grazie in particolare agli approcci metodologici suggeriti dai *cultural studies*, la sala è diventata il luogo della negoziazione tra il dispositivo filmico e lo spettatore, inteso quest'ultimo non più come elemento passivo, ma come soggetto storico concreto, influenzato nella lettura del film innanzitutto dal contesto sociale e culturale di appartenenza. Si deve ai *cultural studies* e al *cognitivism* degli anni ottanta, se la sala ha cominciato a parlare, a rivelare la sua vera e propria funzione discorsiva. Non più un semplice contesto ospitante dell'opera, ma vero e propria spazio strategico, partecipe attivamente alle strategie di comunicazione del film.

Pochi studi in realtà hanno dato rilievo in modo sostanziale all'evoluzione architettonica e tecnologica dello spazio di visione della sala. Con troppa superficialità si è voluto intendere l'*habitat* cinematografico, come un ambiente sostanzialmente immobile e uguale a se stesso per circa un secolo, se non di fronte a casi eclatanti di esperienze come l'IMAX o la sala 3D.

La sala "tradizionale" si è invece trasformata di pari passo all'evolversi delle tecnologie e degli standard di proiezione del film. Come non tenere conto dei riassetto architettonici subiti dalla sala in rapporto ai nuovi sistemi di

riproduzione legati al sonoro. Si sono sottovalutati così anche gli stravolgimenti percettivi e sensoriali subordinati all'introduzione delle nuove tecnologie audiovisive destinate alla sala. Oggi che anche in fase di proiezione si sta ormai abbandonando la pellicola, anche la "caverna" cinematografica sta vivendo la sua età digitale. Il concetto di dispositivo classico di conseguenza sta entrando definitivamente in crisi, perché anche fisiologicamente l'esperienza di un flusso di immagini proiettate digitalmente, differisce percettivamente dall'esperienza di un flusso di immagini proiettate analogicamente. La storia tecnologica- evolutiva della sala mette in crisi il concetto di dispositivo classico, facendo emergere l'idea di una spettatorialità cinematografica plurale, contestuale e provvisoria, anche in relazione alla cinematografia *tout court*. Una spettatorialità che mostra importanti punti di contatto con la contemporaneità. Ovviamente la progettazione architettonica della sala nel corso del secolo non si è rimodellata solo in rapporto agli *standard* tecnologici, ma anche in qualità di spazio pubblico, in relazione dunque alle dinamiche socio culturali (ampiamente indagate dai *cultural studies*) che l'hanno abitata. Come ogni spazio pubblico anche la sala cinematografica ha dovuto negoziare il proprio ruolo, il proprio aspetto e assetto spaziale, il proprio situarsi urbanistico, qualità condizionate dagli usi, i consumi, le aspettative e i discorsi socio-culturali che la fruivano. La sala nella sua evoluzione è stata capace di ammaliare scenograficamente e nobilitare i propri pubblici, penso per esempio all'esperienza architettonica dei *Movie Palace*. In momenti di crisi ha dovuto riconquistare i consumatori spingendosi in spazi di confine tra pubblico e privato come i *drive-in* e gli *Home Theater* statunitensi. Oggi in forma di Multiplex la sala si mimetizza tra le vetrine dei grandi centri commerciali di periferia.

Obiettivo generale di questa ricerca è quello di tentare di rispondere, almeno in parte, ad un interrogativo importante ed impegnativo, oggi più che mai inderogabile: dov'è il cinema? Una domanda, che data l'attuale evidente

pluralità e diversificazione dei contesti di fruizione in cui vive l'universo audiovisivo, reclama più che mai l'attenzione di teorici e studiosi. Probabilmente vista l'inarrestabile e veloce evoluzione tecnologica che ogni giorno suggerisce e riconfigura usi e consumi del prodotto audiovisivo, si riuscirà solo in modo parziale e non definitivo a rispondere a questo interrogativo. Chiedersi dove si trova oggi il cinema, in quali spazi dimora, non significa esclusivamente passare in rassegna i vari luoghi fisici ed immateriali, attraverso cui viene distribuito, sperimentato, esperito l'audiovisivo contemporaneo, né tentare di identificare le figure spettatoriali ad essi legati. Significa innanzitutto imporsi ed individuare limiti invalicabili, al di là dei quali il cinema oltre il dispositivo "classico" perde di identità e di senso, trasformandosi in altro da sé. Per capire insomma dove viva oggi il cinema, e quali siano le conseguenze di queste sue nuove residenze, non bisogna mai smettere di porsi un dubbio fondamentale: fino a dove ci troviamo ancora di fronte al cinema?

Pur essendo un argomento di fondamentale interesse, ho scelto in proposito, di non rivolgere la mia analisi all'uso ibrido e al consumo non regolarizzato del prodotto audiovisivo attraverso le tecnologie di comunicazione di massa di nuova generazione, quali cellulari, internet e Ipod. Queste tecnologie di certo partecipano alla deterritorializzazione dell'esperienza filmica. Ma quella che vi si innesca è, a mio avviso, una deterritorializzazione che a differenza di quella prodotta da dispositivi come le videoinstallazioni, nasce da una ibridazione programmata e controllata da logiche distributive di mercato. E' risaputo che per potenziare il mercato, l'industria degli audiovisivi ha dovuto abbracciare la multimedialità. Ha scelto dunque di abbreviare la vita in sala del prodotto cinematografico, il film, preferendo estenderla, attraverso la moltiplicazione e la diversificazione dei canali distributivi, in modo tale da ottenere per il prodotto immesso nel mercato una vita commerciale complessivamente più lunga e remunerativa. E' questa a mio avviso l'unica origine dell'incontro tra

film e cellulare. Nella multimedialità audiovisiva dei cellulari di ultima generazione non vi è intermedialità. Non si realizzano cioè, quelle dinamiche estetico-comunicative che spingono da circa un secolo il mondo dell'arte alla ricerca di una fusione ed un'estensione reciproca tra i linguaggi da realizzare attraverso l'uso delle nuove tecnologie. La mia ricerca si vuole dedicare invece proprio a quelle esperienze di cinematografia estesa, estranee e in dichiarata contrapposizione con le logiche dell'industria massmediale.

Il cinema esposto in forma di videoinstallazione, infatti, durante tutte le sue diverse età tecnologiche, dalla fotografica, all'analogica al digitale, si è sempre manifestato essenzialmente come un cinema di contestazione, un cinema politico, volto a innescare nel tessuto sociale strategie comunicative alternative, un dialogo diretto e non mediato tra arte e pubblico. Basti pensare al clima di contestazione politica e sociale che animò gli esordi delle più importanti esperienze di *expanded cinema* a metà del secolo scorso. E ancora prima, in età fotografica, non si può sottovalutare il contributo offerto dalla sperimentazione audiovisiva prodotta dall'ambiente delle avanguardie e storiche. Le nuove immagini offerte dalle tecnologie di riproduzione audiovisiva furono vissute in entrambi i casi, ancor prima che come nuova materia plasmabile, come un potenziale spazio espositivo autogestibile, attraverso cui far circolare liberamente nel mondo dell'arte e del suo pubblico, le idee provenienti dalle nuove realtà sociali emergenti. Ed è anche in questo proclamato desiderio di comunicazione, in questa insaziabile ricerca di un pubblico, che i dispositivi audiovisivi ibridi ed instabili prodotti nell'*expanded cinema* trovano, a differenza di altri, la loro legittimizzazione e la loro paternità cinematografica. "Le arti elettroniche sono arti di confine tra le utopie dell'avanguardia e la comunicazione di massa...tra le nuove possibilità linguistiche determinate dai nuovi media e l'impegno politico di controinformazione...desideri di

comunicazione globale egualitaria e democratica”²². Quanta cinematografia e quanto desiderio di comunicazione c’è in *Good Morning Mr Orwell*, la grande installazione da esperire in diretta satellitare, offerta al pubblico globale da Nam June Paik . Quanta democrazia alla anima il progetto del *Movie Drome* di Van Der Beeks, solo per citare due possibili esempi.

Una ricerca a parte meriterebbero invece i luoghi di fruizione immateriali dell’audiovisivo, come *internet* e le nuove realtà di *Youtube* e *Myspace*, isole di democrazia, già ampiamente sottoposti alle domande irriverenti della Net-art. Mi dedicherò in parte alla televisione, primo grande contesto espositivo mancato per le nuove immagini in movimento dell’arte. Prima grande materia plasmata dai cineasti dell’elettronica.

Ma in generale tratterò un confine netto intorno alla mia indagine, scegliendo di non oltrepassare la soglia dell’immateriale e del virtuale. Esplorerò esclusivamente quelli che sono i contenitori materiali, gli spazi architettoniche ed urbani, le istituzioni pubbliche in cui oggi si perpetua, se pur radicalmente trasformata rispetto al passato, la circolazione delle immagini in movimento e la loro fruizione pubblica.

²² Marco Maria Gazzano, *Dalla “Platea” alla “Rete” attraverso l’oblio della videoarte*. In Cosetta G. Saba (a cura di), *arte in videotape. Art/tape/22*, collezione ASAC- La Biennale di Venezia conservazione, restauro, valorizzazione. Silvanaeditoriale, Milano 2007

Le stanze del film:

Capitolo primo:

Questo capitolo non ha la pretesa di operare una ricapitolazione storico-teorica esaustiva riguardo all'evolversi tecnologico del dispositivo cinematografico. Tale argomento di vastissimo interesse, presuppone un campo d'indagine sterminato, sia in ambito prettamente storiografico che teorico. Per trovare un'adeguata e rigorosa sede di sviluppo e approfondimento scientifico, la storia dell'evoluzione tecnologica del dispositivo meriterebbe una ricerca d'ampio respiro, metodologico e disciplinare, non che una certosina e paziente attività d'indagine storiografica.

Tale ricerca esula dunque dagli obiettivi e dalle finalità specifiche di questa tesi di dottorato. Nonostante ciò, l'esigenza di dedicare un capitolo all'individuazione e all'analisi, pur sommaria e lacunosa, di alcuni momenti di questa storia, trova una sua pertinente motivazione nella volontà di porre l'attenzione e riflettere circa la presenza di una fisiologica "instabilità" tecnologica cinematografica che, avrebbe caratterizzato "l'esperienza filmica" anche durante quelle che, nell'ambito della fruizione del prodotto audiovisivo, sono state considerate età caratterizzate da una forte esclusività del dispositivo cinematografico istituzionale

Indagata da un punto di vista tecnologico-evolutivo, la nozione di dispositivo cinematografico classico impone alcuni ripensamenti. E' innegabile che, anche quando la proiezione 35mm in sala era lo *standard* istituzionale che veicolava l'esperienza filmica, questa è sempre stata condizionata dalle caratteristiche

specifiche dall'apparato tecnologico utilizzato, apparato che ha vissuto un inevitabile processo evolutivo tecnologico anche dentro il rassicurante confine dello standard analogico 35 mm.

Prendere in considerazione questa prospettiva può offrire importanti chiavi di lettura per decodificare l'instabile presente di un cinema sempre più orientato verso una sostanziale perdita di centro e di luogo.

La migrazione delle immagini in movimento dalla sala ai nuovi contesti di fruizione audiovisiva contemporanei, conseguente all'inarrestabile proliferazione di dispositivi di riproduzione audiovisiva (argomento specifico di questa ricerca) può ritrovare le proprie radici nella storia del cinema della sala, ridimensionando così la sua identità di fenomeno esclusivo della contemporaneità o postmodernità.

A mio avviso, la differenziazione e la contingenza dell'esperienza cinematografica non è il risultato esclusivo di un fantomatico passaggio epocale inauguratosi con l'avvento della tecnologia video e digitale, quanto l'inevitabile conseguenza del sostanziale essere tecnologico della visione cinematografica in generale.

Non si può sottovalutarne la natura mediale, anche Francesco Casetti pone l'attenzione su questo tema: *“ la visione cinematografica dipende strettamente da una tecnologia, che non solo media tra l'osservatore e l'osservato, ma addirittura si pone come condizione essenziale perché qualcosa possa essere visto.”*²³ Il cinema è il pilastro di quella storia delle arti medialità inaugurata il giorno della prima posa fotografica sui tetti di Nizza.

Da quel giorno l'occhio non ha più saputo guardare senza il filtro di un obbiettivo.

La proiezione 35mm, figlia di quel primo sguardo rubato alla retina, è la tecnologia che per circa un secolo ha reso possibile la visione cinematografica,

²³ F. Casetti, *L'esperienza filmica: qualche spunto di riflessione*.

milioni di persone grazie al miracolo dello scorrere della pellicola attraverso gli ingranaggi del proiettore hanno potuto vivere da spettatori.

Jaques Aumont nel suo libro dedicato all'immagine, propone di distinguere tra due tipi di immagine, che individuano due grandi dispositivi corrispondenti: l'immagine impressa e l'immagine proiettata. " L'immagine impressa ha bisogno di luce per essere vista, poiché dal punto di vista percettivo è soltanto una superficie riflettente; l'immagine proiettata porta con sé la propria luce e richiede, al contrario, che vengano eliminate le altre sorgenti luminose, che indebolirebbero la luce propria dell'immagine."²⁴

Se il dispositivo delle *immagini impresse* o *immagini opache* si distingue per una modalità di fruizione contrassegnata dalla libertà di circolazione e dalla mobilità dello spettatore "dallo spazio del museo alla foto stampata che possiamo guardare dove vogliamo"²⁵, il dispositivo delle *immagini proiettate* o *immagine- luce* è necessariamente legato ad una fruizione stabile, vincolata ad "un luogo destinato in modo specifico a questa presentazione".²⁶

La distinzione di Aumont trova un suo fondamento teorico se circoscritto ad un'età delle immagini precedente all'avvento della *videosfera*²⁷ "l'immagine video è al tempo stesso impressa e proiettata - ma non è impressa come l'immagine fotografica, né proiettata come l'immagine cinematografica- appare quasi come un dispositivo di terzo tipo".²⁸

Raymond Bellour già diciotto anni fa scrisse con lucida lungimiranza, che "la grande forza della tecnologia video è, è stata e sarà di aver dato vita a dei passaggi fra le immagini"²⁹, passaggi attraverso cui la cinematografia ha colonizzato nuovi spazi, ambienti e contesti, soprattutto da quando il digitale

²⁴ J. Aumont, *L'immagine*. Lindau, Torino 2007

²⁵ J. Aumont, op.cit.

²⁶ J. Aumont, op.cit.

²⁷ R. Debray, *Storia dello sguardo in occidente.....*

²⁸ J. Aumont, op.cit.

²⁹ R. Bellour, *Fra le immagini. Fotografia, cinema, video*. Bruno Mondadori, Milano 2007

ha esasperato l'identità di *paqueur* del video³⁰, mandando in frantumi frontiere e identità territoriali.

Grazie alla tecnologia video e digitale il margine di distanza tra i due dispositivi individuati da Aumont si è notevolmente ridotto, basti pensare che oggi la videoproiezione è tra i dispositivi più utilizzati dalla museografia contemporanea, che le dimensioni dello schermo sono ormai lontani dalla "monumentalità" analogica, che è la nozione stessa di schermo a cedere sotto i colpi dell'estrema mobilità della videoproiezione.

Nella proiezione realizzata con le tecnologie digitali, qualsiasi superficie può fungere da schermo alle immagini e in qualsiasi condizione d'illuminazione, l'oscurità non è più una condizione necessaria alla visualizzazione di un'immagine proiettata.

Il passaggio delle immagini in movimento dalla sala al museo, come vedremo nello svilupparsi di questa tesi, si è prodotto anche per questa destabilizzazione dei cardini tradizionali della proiezione.

Ci stiamo preparando a celebrare il centenario di quel lontano 2 febbraio 1909 in cui il Congresso Internazionale dei Produttori e Distributori dei film, presieduto per l'occasione da Georges Méliès, istituì la pellicola 35mm a quattro perforazioni a formato *standard* mondiale di produzione e distribuzione cinematografica.

In quella data la proiezione analogica inaugurò la sua età trasformandosi in uno dei pilastri della nascente economia dell'intrattenimento di massa del novecento. Paradossalmente proprio allo scoccare del suo centenario ci troviamo da spettatori, a congedarci per sempre da quella tecnologia che per

³⁰ " Il fra le immagini è così virtualmente lo spazio di tutti questi passaggi. Un luogo fisico, mentale e molteplice. Allo stesso tempo molto visibile e segretamente immerso nelle opere, rimodella il nostro corpo interiore per prescrivergli nuove posizioni...Poiché galleggia tra due fotogrammi come tra due schermi, tra due spessori di materia come tra due velocità, è difficile da fissare: è la variazione, la dispersione stessa. È così che ormai le immagini ci giungono, e si tratta in fondo dello spazio in cui bisogna decidere quali siano le immagini vere". R. Bellour op. cit, pag. 7

circa un secolo ci ha regalato il miracolo di vedere e sentire il cinema.

Il digitale sta assorbendo e colonizzando tutte le fasi della produzione cinematografica, dalla ripresa, alla postproduzione, alla distribuzione sino alla proiezione. Oggi vedere il cinema significa vedere in digitale, in questo senso è vero, ci troviamo davanti ad una svolta epocale.

In questo suo atto di nascita il cinema digitale, immerso nella competizione dei brevetti, alla continua ricerca di luoghi e pubblici da conquistare, somiglia molto agli albori della pellicola, quando la proiezione e la pellicola non era ancora sinonimo di Cinema.

Durante la prima decade del XX secolo il cinematografo non aveva ancora raggiunto una propria specificità mediatica, tendeva piuttosto al *bricolage* attingendo dalle diverse forme di spettacolo coesistenti dell'epoca.

“La ricezione dei film era priva di precedenti istituzionali. Le relazioni corrette tra spettatore, proiettore, schermo, le dimensioni particolari dello spazio cinematografico, erano parti di una pratica culturale che doveva essere appresa³¹”, il cinematografo era l'ultimo folgorante ritrovato tecnologico di una lunga tradizione d'invenzioni e apparecchiature ottiche, ma ancora non aveva trovato la propria identità espositiva.

Prima di costruire un proprio autonomo ambiente, il cinematografo viveva esclusivamente della propria nomade “mostrazione”, per usare il termine coniato da Gaudreault, esibendosi in contesti ed ambienti eterogenei, esercitando il suo fascino di meravigliosa macchina di riproduzione ottica del movimento, nei confronti di un “pubblico”³² non sottomesso a regole comportamentali specifiche.

³¹ M. Hansen, *Babele e Babilonia, il cinema muto e il suo spettatore*. Kaplan, Torino 2007

³² Prima d'allora quando il cinematografo si esibiva ancora indistintamente nei baracconi ambulanti o nei caffè tra le sfavillanti vetrine dei *Passage* cittadini, il concetto di spettatore non era ancora stato preso in considerazione dalla critica, le attenzioni di produttori, teorici e stampa, si rivolgevano alla più generica categoria di pubblico, riferendosi alle teorie sulla folla tardo ottocentesche.

Erano i tempi in cui la *performance* cinematografica spettacolarizzava se stessa, per via di un vero e proprio “esibitore” capace di esaltare le potenzialità dell’apparato tecnologico, offrendo agli occhi del pubblico “dosi improvvise di piacere visivo”³³. Le proiezioni primitive (per i termini primitivo ed istituzionale faccio riferimento alle categorie individuate da Noel Burch) muovevano una “seduzione mostruosa”³⁴ attraverso una pura ed eccessiva stimolazione sensoriale, e non presupponevano la “competenza di lettura”³⁵ tipica della futura attività spettatoriale istituzionale.

Tutto incominciò a cambiare proprio intorno a quel fatidico 1909, anno in cui oltre alla regolamentazione del formato di ripresa e proiezione furono inaugurate anche le prime sale cinematografiche stabili, di lì a poco si assistette “all’affermarsi del film come spettacolo autonomo”³⁶.

Da quel momento in poi per decenni l’esperienza cinematografica è stata identificata con il rituale della proiezione pubblica del lungometraggio in sala, un rituale collettivo che ha trasformato la spettatorialità in un comportamento socialmente integrato, e nella lettura di Miriam Hansen, “in un potente strumento nelle mani dell’industria cinematografica al fine di integrare spettatori differenziati sul piano etnico, linguistico, sociale e sessuale, in un pubblico di massa di film americani”.³⁷

La nascita di un luogo specifico destinato alla visione cinematografica coincise con la nascita dell’idea di spettatore, inteso “come ipotetico termine di racconto cinematografico, come posizione anticipata da strategie di narrazione e destinazione”³⁸, figura che fu possibile “solo nel momento in cui il cinema trovò

³³ T. Gunning...

³⁴ N.Burch, *Il lucernaio dell’infinito: nascita del linguaggio cinematografico*. Il castoro, Milano 2001

³⁵ N.Burch, op.cit

³⁶ T.Gunning, op.cit

³⁷ M. Hansen, *Babele e Babilonia. Il cinema muto americano e il suo spettatore*. Edizioni Kaplan, Torino 2006

³⁸ M. Hansen, op. cit

il proprio spazio di proiezione.”³⁹

Furono quelli gli anni del primo consolidarsi di quella che nei primi anni cinquanta, la filmologia identificherà come “situazione cinematografica”, e che la psicoanalisi più tardi analizzerà dal punto di vista della nozione di dispositivo.⁴⁰

“Anche se il cinematografo è nato nel 1885 il cinema verrà alla luce soltanto successivamente, nel corso degli anni Dieci”, alla fine della così detta “cinematografia delle attrazioni”⁴¹, quando il *dispositif* cinematografico

³⁹ M. Hansen, op. cit

⁴⁰ In ambito cinematografico si deve a J.L. Baudry una forte definizione di dispositivo. Nel saggio “Dispositif: Approches Metapsychologiques de l’impression de realite” del 1975, Baudry: “Nous distinguons l’appareil de base, qui concerne l’ensemble dell’appareillage et des opérations nécessaires à la production d’un film et à sa projection, du dispositif, qui concerne uniquement la projection et dans le quel le sujet à qui s’adresse la projection est inclus”⁴⁰. Anche W. C. Wees, in un saggio che commenta lo storico convegno “The Cinematic Apparatus”, tenutosi all’University of Wisconsin nel Febbraio 1977 sottolinea come la lingua francese indichi con il termine *appareil* “all of the technology required to shoot, process, edit and project film”, e con il termine francese *dispositif* “the combined physiological, psychological, perceptual and social mechanism which provide a means of articulation between spectator and film.” Baudry si rifà al concetto di “dispositivo psichico” coniato da Freud, cioè all’organizzazione della soggettività mentale in tre parti: inconscio, preconscious e conscio. Per Baudry il cinema come il dispositivo psichico è un sistema organizzato di parti o di organi che può produrre significati, nel caso della psiche il significato equivale all’identità del soggetto, nel caso del cinema all’identità dello spettatore.

Per Baudry l’attivazione della funzione “discorsivo-emozionale” del dispositivo è imprescindibile dall’evento esecutivo della proiezione. Nel momento in cui l’apparecchio di base è inserito nel contesto stabile della sala, al buio, in relazione ad uno spettatore immobile davanti allo schermo (tutte condizioni che per Baudry veicolerebbero una regressione psichica dello spettatore, simile a quella del sognatore), questo diventa parte del dispositivo cinematografico, un meccanismo imprescindibile da tutte le sue singole parti. Mentre l’appareil di Baudry è un’organizzazione meccanica “ingenua”, priva di finalità se non il funzionamento dell’apparato tecnologico stesso, il *dispositif* risponde a precise strategie rivolte all’inclusione dello spettatore nella meccanica del dispositivo. Logiche narrative, sistemi di rappresentazione e di messa in scena, sono i cardini intorno cui va a saldarsi il “lavoro” del dispositivo cinematografico.

⁴¹ Secondo una linea di ricerca sostenuta da ricercatori come Tom Gunning e André Gaudreault,

comincia a trovare gli ingranaggi stabili della sua meccanica.

Da questo punto di vista potremmo affermare che storicamente il cinema è nato come *appareil*: il Cinematografo Lumière che, s'impone sulle altre macchine ottiche destinate alla riproduzione del movimento, grazie alla reversibilità d'uso del suo apparato, caratteristica determinate sia sul piano funzionale che commerciale.

Il fatto di essere sostanzialmente “un'unica piccola cassetta, del peso di 5 kg, in grado di assolvere tutte le funzioni richieste dall'attività cinematografica: dalla registrazione delle immagini sulla pellicola alla stampa delle copie, fino alla proiezione”⁴² fu il fattore chiave che assicurò la diffusione mondiale dell'invenzione Lumière nel giro di pochi anni.⁴³ Solo in seguito la proiezione d'immagini in movimento si trasforma a livello produttivo, espositivo e ricettivo in istituzione- cinema⁴⁴.

inauguratasi con i lavori del convegno di Brighton del 1978, è necessario distinguere nettamente tra un'età del cinematografo e un'età del cinema. La distinzione si basa sostanzialmente su differenze legate all'esposizione e alla fruizione dell'apparato tecnologico di base.

⁴² A. Bernardini, *L'epopea del Cinema Ambulante*. In G. P. Brunetta (a cura di), *Storia del Cinema Mondiale*. Einaudi, vol.1, Torino 1999

⁴³ “Lumière ha realizzato una ingegnosa sintesi tecnologica, semplice, affidabile, multifunzionale, facile da usare e adatta a una strategia di sviluppo commerciale”

⁴⁴ Roger Odin nell'ambito degli studi semio-pragmatici sul cinema ha proposto un'efficace definizione di istituzione cinematografica. Per Odin ci si trova in presenza di una struttura istituzionalizzata quando “i soggetti produttori di senso (autore o spettatore) non sono liberi di produrre il discorso che vogliono, perché non possono esprimersi se non piegandosi alle costrizioni della pratica discorsiva del loro tempo e del loro ambiente”. André Gaudreault nel volume dedicato alla “cinematografia delle attrazioni” cita la definizione di Lucie Robert che propone il termine “dispositivo di normalizzazione” come equivalente di istituzione cinematografica, in questa definizione entra con forza nuovamente il concetto di dispositivo, ma in senso foucaultiano. Per Foucault un dispositivo è “un insieme eterogeneo che implica discorsi, istituzioni, strutture architettoniche, decisioni regolative, leggi, proposizioni filosofiche...in breve tanto del detto che del non-detto, ecco gli elementi del dispositivo. Il dispositivo è la rete che si stabilisce tra questi elementi...con il termine dispositivo intendo una specie di formazione

La “macchina” cinema comincia a ragionare a livello produttivo in funzione del film narrativo che “pone al suo centro, un soggetto umano, lo spettatore, presupposto e condizione, nello stesso tempo, della sua esistenza e del suo funzionamento”⁴⁵ e che necessita uno spazio espositivo adeguato.

Ancora una volta è l’industria a motivare la trasformazione dell’*appareil* in *dispositif*⁴⁶ e a motivare la definitiva regolamentazione dell’esperienza cinematografica in “esperienza audiovisiva collettiva, realizzata e mediata da

che in un certo momento storico ha avuto come funzione essenziale di rispondere ad un’urgenza.” Il cinema per Foucault è un dispositivo a tutti gli effetti, obbedisce ad un’istituzione, è regolato da leggi, implica discorsi, è un oggetto di pensiero, abita un contesto architettonico e sociale. Anche dal contesto degli studi psicanalitici sul cinema proviene un’interessante definizione di istituzione. Christian Metz precisa che con il termine istituzione cinematografica “bisogna intendere una nozione più estesa del concetto di industria cinematografica: non solo l’industria (che funziona per riempire le sale, e non per svuotarle), ma anche i meccanismi mentali - altra industria- che gli spettatori”abituati al cinema” hanno storicamente interiorizzato e che li rende atti a consumare film. (L’istituzione è fuori di noi e dentro di noi, indistintamente collettiva e intima, sociologica e psicanalitica)”. Per Metz, dunque, il dispositivo cinematografico produce e allo stesso tempo risponde ad esigenze messe in circolo dall’economia libidinale industriale e “spettatoriale”. Con la fine della cinematografia delle attrazioni il cinematografo si trasforma in una struttura comunicante, retta da regole normative prodotte all’interno di un preciso contesto storico, economico, sociale e libidinale.

⁴⁵ L. Albano, *La caverna dei Giganti. Scritti sull’evoluzione del dispositivo cinematografico*. Pratiche editrice, Parma 1992

⁴⁶ Per Stephen Heath, Comolli, Mac Cabe e gli altri teorici marxisti-althusseriani è invece lo stesso apparato cinematografico, la macchina da presa ad attivare la relazione schermo - spettatore. Nel 1969 il critico Pleynet afferma che la macchina da presa non è uno strumento neutro ma ideologico in se, dando vita al filone di studi delle “teorie dell’apparato”, per i quali ogni tecnologia è un’ideologia. Secondo questo campo di ricerca la macchina da presa cinematografica ha incorporato in sé il codice della prospettiva rinascimentale quattrocentesca, perciò “anziché semplicemente registrare la realtà, fa conoscere un mondo già filtrato dall’ideologia borghese che rende il singolo individuo il centro e l’origine del significato” un’illusione controllata di libertà dato che “il codice della prospettiva produce l’illusione della sua stessa assenza”. Le teorie dell’apparato, dunque, si interrogano su come la macchina cinematografica costruisce la posizione dello spettatore e controlla le sue esperienze di visione.

un preciso dispositivo tecnologico, esibita in una sede pubblica, destinata ad uno spettatore-osservatore pagante, inserito in un pubblico”; queste secondo Casetti sono “le forti ed efficaci soglie⁴⁷” che qualificano la fruizione cinematografica istituzionale.”⁴⁸

Questo che ho tentato di ripercorrere brevemente, accennandone solo i tratti salienti, è il percorso che ha trasformato essenzialmente il cinema in un’esperienza spettatoriale, localizzata e stretta entro confini sicuri.

Da questo punto di vista la contemporaneità cinematografica sembrerebbe restituire l’idea di un’età segnata da una realtà post-dispositivo.

L'appareil de base e tutti gli ingranaggi essenziali al funzionamento del dispositivo cinema descritto da Baudry sono stati scossi da profonde alterazioni.

A tal proposito i prossimi paragrafi sono dedicati proprio alla proiezione e alla sala, che come abbiamo visto sono i pilastri materiali su cui nel secolo scorso è andata a realizzarsi l’esperienza di visione cinematografica.

⁴⁷ F.Casetti, *Novi territori. Multiplex, Home theater, canali tematici, peer to peer e la trasformazione dell’esperienza di visione cinematografica*. In F. Casetti, M.Fanchi (a cura di), *Terre Incognite. Lo spettatore italiano e le nuove forme dell’esperienza di visione del film*. Carocci, Roma 2006

⁴⁸ Sempre nel contesto degli studi psicanalitici sul cinema, Christian Metz precisa che con il termine istituzione cinematografica “bisogna intendere una nozione più estesa del concetto di industria cinematografica: non solo l’industria cinematografica (che funziona per riempire le sale, e non per svuotarle), ma anche i meccanismi mentali - altra industria- che gli spettatori”abituati al cinema” hanno storicamente interiorizzato e che li rende atti a consumare

La proiezione:

“Qualunque rivoluzione tecnica del cinema introduce in esso un incremento di sensorialità⁴⁹” è impossibile pensare che a livello percettivo l’esperienza cinematografica sia rimasta immutata nel tempo passando indenne le rivoluzioni legate al sonoro e ai formati di proiezione.

Analizzando il funzionamento base, “standard” della proiezione analogica è facilmente intuibile quanto questo sia un fenomeno instabile, fortemente legata alle circostanze e alle condizioni materiali della sua realizzazione tecnica e ambientale.

I primi studi sull’esperienza di visione cinematografica prodotti dalla filmologia offrono le prime importanti risposte in materia di meccanismi di percezione, partecipazione, comprensione dello spettacolo cinematografico.

La situazione di semimobilità e abbandono corporeo vissuta nell’oscurità della sala, e di contro la forte stimolazione sensoriale proveniente dalla proiezione schermica, sono le coordinate percettive essenziali, individuate dagli studi psicologici, attraverso cui si attiva il legame tra spettatore e schermo.

Gli interessi filmologici verso il complesso di relazioni che s’instaurano tra schermo, sala e spettatore durante la proiezione di un film, hanno posto le basi per le future teorie semiologiche sulla “situazione comunicativa” cinematografica e per le ricerche psicanalitiche sul dispositivo cinematografico, che durante tutti gli anni settanta hanno messo in fermento il dibattito teorico sulla spettatorialità.

Utilizzando gli strumenti prodotti in ambito psicologico dagli studi percettivi sull’arte, che associavano l’indagine intorno alle qualità formali dei dispositivi

⁴⁹ *“... Le sensazioni di materia, velocità, movimento, spazio, essendo rinnovate, vengono allora percepite in se stesse e non ancora come gli elementi codificati di un linguaggio, di un discorso o di una narrazione.”* M. Chion, *L’audiovisione suono e immagine nel cinema*. Lindau, Torino 2001

di rappresentazione, allo studio dei processi di percezione e comprensione delle forme, la filmologia ha fornito chiavi di lettura efficaci, applicabili per certi versi, anche a situazioni audiovisive che esulano dai meccanismi di significazione e narrazione tradizionali.⁵⁰

Non si può dimenticare, infatti, che la proiezione 35 mm per più di mezzo secolo è stata la tecnologia di riferimento di tanta sperimentazione audiovisiva, artisti e cineasti prima di entrare in possesso del video e del digitale, hanno prodotto le loro "opere" audiovisive, utilizzando le stesse cineprese, la stessa pellicola, gli stessi proiettori a disposizione delle grandi narrazioni e degli spettacoli hollywoodiane (molto spesso anzi la contestazione degli artisti si è consumata proprio nella proposta di riutilizzare il mezzo cinematografico, ma svincolandolo dagli usi e dalle leggi di significazione istituzionale).

E' solo dagli anni sessanta in poi che la produzione audiovisiva ha visto una spartizione di mezzi tecnologici, tra produzione istituzionale e "indipendente". Se il cinema *underground* e gli artisti delle seconde avanguardie hanno, anche ideologicamente, privilegiato nelle loro ricerche l'uso dei formati amatoriali come l'8mm e il 16mm (con ciò non voglio assolutamente affermare che in

⁵⁰ Nel 1977 viene pubblicato lo studio di Christian Metz "Le significant imaginaire. Psychanalyse et cinéma", caposaldo delle ricerche psicanalitiche sul cinema, che introduce importanti svolte concettuali. In particolare Metz nota come la psicanalisi fino ad allora avesse rivolto i suoi strumenti d'indagine esclusivamente verso i film di finzione o "diegetici", escludendo tutta quella parte minoritaria ma pur sempre presente di film non narrativi. Quest'indirizzo "psicoanalizzavano non tanto il cinema, ma una storia che si trova ad essere raccontata dal cinema". Metz suggerisce una psicoanalisi del "significante" applicabile non solo al film diegetico: "quello in cui il significante cinematografico non lavora per proprio conto, ma è tutto intento a cancellare le tracce dei suoi passi, ad affacciarsi immediatamente sulla trasparenza di un significato, di una storia che in realtà costruita da quel significante", ma a tutti i film dato che "ogni film è un film di finzione". Per Metz infatti, mentre la natura percettiva del cinema riassume, in una sorta di sintesi accentuata (il cinema è più percettivo, dice Metz), la sensorialità di tutte le altre arti, il suo significante è segnato, indipendentemente dalla diegesi del film, "da un'insolita ricchezza percettiva, insolitamente segnata dall'irrealtà". L'audiovisione cinematografica è una percezione falsa "o piuttosto, l'attività di percezione è reale, ma ciò che viene percepito non è l'oggetto reale, è la sua ombra, il suo fantasma, il suo doppio, la sua riproduzione, un nuovo tipo di specchio".

riferimento al contesto del cinema sperimentale di quegli anni non esista una produzione 35mm), per poi confluire la loro attenzione e creatività sui mezzi messi a disposizione dall'elettronica e dal video- a quel punto il demone da esorcizzare era diventata la televisione, non più il Cinema - oggi il digitale, in un certo senso torna a riunificare la produzione audiovisiva, offrendo all'arte e all'industria gli stessi strumenti di produzione e post-produzione audiovisiva. "If film strip and project are parts of the same machine then a film may be defined operationally as whatever will pass through a projector...The act of filming could no longer be distinct from the event of projection. A film did not end with the final edit, but continued into the theatre, through the light of the beam."

La rivendicazione concettuale proposta da Holly Frampton nel saggio del 1971 *"For a Metahistory of Film: Commonplace Note and Hypotheses"* è la formulazione esatta di una consapevolezza comune a tante esperienze prodotte dalla cinematografia "indipendente", estesa.

In quest'ottica è utile recuperare lo studio di Dario Romano del 1965 dedicato appunto a "l'esperienza cinematografica", che a mio avviso offre delle chiavi di lettura universali, diventando un punto d'osservazione strategico per considerare il fenomeno della proiezione audiovisiva in sé, nel suo grado zero di momento audiovisivo espositivo di immagini in movimento.

Uno strumento di indagine importante, che oggi va rivalutato ed inserito in un più ampio processo finalizzato al recupero di un approccio ecologico allo studio dell'esperienza cinematografica, metodo a mio avviso imposto alla ricerca proprio dalla forte natura "contestuale" in cui vive la contemporaneità dell'audiovisivo.

E' innegabile che la sfida alla comprensione dell'attualità audiovisiva, si gioca, proprio attraverso l'analisi incrociata dei contesti e delle situazioni di fruizione, veicolati dagli apparati messi in circolo dalla contemporaneità.

Le videoinstallazione del cinema espanso del resto non fanno altro che produrre momenti ed ambienti espositivi, di immagini e suoni in movimento, parafrasando quelle che sono le dinamiche essenziali dello spettacolo cinematografico, in particolare le esperienze spettatoriali legate alla fruizione del film in sala.

Ecco perché lo studio di Dario Romano, che nel primo capitolo del suo volume traccia un profilo esatto dei meccanismi generali di funzionamento della proiezione cinematografica 35 mm inserita nel contesto della sala (e i relativi condizionamenti che tali meccanismi operano sulla ricezione spettatoriale a livello fisiologico) è così prezioso.

La proiezione vi è analizzata essenzialmente in quanto fenomeno ottico generato e condizionato da una tecnologia: il proiettore 35mm.

Ne risulta un quadro esaustivo del funzionamento della proiezione cinematografica, applicabile appunto anche a prodotti audiovisivi eterogenei, dal film d'avanguardia al film di genere, fino agli esperimenti audiovisivi non narrativi, non filmici del cinema espanso.

Romano che nel suo studio opera un'importante sistematizzazione in lingua italiana dei vari studi e delle diverse teorie prodotte, soprattutto in Francia in ambito filologico, definisce la proiezione cinematografica come un fenomeno ottico d'intermittenza luminosa, prodotta dalla meccanica stessa del proiettore 35 mm (che deve necessariamente occultare con l'otturatore il movimento della pellicola nella croce di malta⁵¹, attraverso l'alternanza regolare di una successione di fasi di luce e di fasi di buio.)

La caratteristica principale del proiettore cinematografico consiste dunque nel fatto di poter proiettare la pellicola mediante il succedersi velocissimo di fasi di marcia e di posa, dato che ogni fotogramma deve necessariamente avere un

⁵¹ Un ciclo standard di scorrimento della pellicola 35mm, è costituito da un'alternanza regolare di fasi di quiete e di moto del negativo. L'otturatore interrompe la proiezione di fasci di luce sullo schermo durante gli stati di moto della pellicola, in modo tale da riprendere la proiezione solo negli stati di quiete. Questa alternanza provoca l'intermittenza luminosa tipica della proiezione cinematografica.

tempo d'arresto sullo schermo in modo che l'occhio umano possa coglierne l'immagine ed elaborarla (per il supposto fenomeno della persistenza retinica).



Le condizioni necessarie all'esecuzione di una proiezione su schermo d'immagini in movimento, sono vincolate dalla soddisfazione di "parametri percettivi psicofisiologici riguardanti la percezione di stimoli ottici fisicamente intermittenti".⁵²

Lo "stimolo cinematografico" sostanzialmente attiva processi neuro fisiologici specifici, condizionati in larga misura dalla condizione d'intermittenza luminosa caratteristica della proiezione.

Lo spettatore non si accorge dell'alternanza luminosa della proiezione cinematografica, perché l'occhio percepisce lo stimolo luminoso proveniente dalla proiezione come omogeneo, reagendovi secondo il processo neurofisiologico della "frequenza critica di fusione"; un valore di frequenza

⁵² Il blocco Croce di Malta è un complesso di ingranaggi che rende possibile il traino intermittente della pellicola per mezzo dell'omonimo rocchetto. Il dispositivo trasforma il movimento continuo del motore di traino del proiettore in un movimento a scatti nel tratto dello sportello di proiezione.

entro cui “l’intermittenza fenomenica di sorgenti luminose non è più presente”⁵³.

Per garantire una visione filmica non disturbata dall’intermittenza dello stimolo cinematografico è necessario che il dispositivo riesca “rendere massima la differenza tra frequenza reale e f.c.f”.

Tre sono le variabili che agiscono sulla *frequenza critica di fusione*:

I: L’intensità dello stimolo (non inferiore ai 6 millilambertes di luminescenza dello schermo).

A: L’estensione della superficie retinica stimolata (di norma corrispondente ad un’estensione dell’angolo visivo sotteso dallo schermo di 15° - 45°).

T: Il rapporto tra la durata totale del ciclo e quello della durata della fase di luce.

Mentre la variabile T dipende dalla meccanica dell’otturatore del proiettore⁵⁴, “le variabili I e A non sono determinabili a partire dalle caratteristiche del solo apparecchio di proiezione, ma dipendono anche dal posto che lo spettatore occupa in sala.”

Ricapitolando è possibile affermare che le caratteristiche di base che influenzano le qualità dello stimolo cinematografico e che di conseguenza determinando le sue relative condizioni di percezione, sono: la velocità e la

⁵³ Tale fenomeno ha avuto diverse spiegazioni: Teoria fotochimica di Hecht sui processi di fotolisi dei ricettori ottici in prossimità di stimoli luminosi intermittenti; Teoria neuronale bioelettrica di Bartley

⁵⁴ Aumentano la velocità di traino della croce di malta è possibile accorciare le fasi di buio della proiezione; aumentando il numero delle otturazioni dell’otturatore è possibile aumentare la frequenza delle interruzioni del fascio di luce.

frequenza dell'otturatore, le dimensioni e l'intensità luminosa dello schermo, e lo spazio architettonico della sala, parametri che nel corso del tempo hanno necessariamente subito profonde trasformazioni.

Da queste premesse si può dedurre che nello studio del fenomeno cinematografico non si può prescindere dal tener conto delle conseguenze percettive prodotte dall'evoluzione tecnologica dall'apparato cinematografico: dalla meccanica del proiettore, alle qualità dello schermo, sino alla riproduzione sonora.

Nel prossimo capitolo propongo una breve analisi ed un confronto con i funzionamenti e le tecnologie messe a disposizione per la proiezione dal d-cinema.

Dalla pellicola al server: il d-Cinema

"...Allora, come assicurarsi che la proiezione abbia sempre la qualità ottimale? Forse trasferendo il film su nastro magnetico, e diffondendo i nastri da una centrale verso un satellite che riprodurrà in 600 sale alla volta! Con una definizione di 2000 linee invece delle 625 attuali. Vi immaginate? Una sola copia, una sola colonna sonora, un satellite, mille sale! E potrete controllare le reazioni della gente, influire sul loro ritmo cardiaco attraverso accessori incorporati alle loro poltrone, sapere come reagiscono fisiologicamente ed emozionalmente. Il video è il futuro. Ci vorranno cinque anni, ci vorranno sette anni, ma lo sarà."

Steven Spielberg

Quando oltre vent'anni fa il giovane Steven Spielberg rilasciò questa dichiarazione il d-cinema non solo non era ancora nato, ma esisteva solo come fantasia di pochi visionari.

Oggi secondo i dati raccolti e pubblicati dalla SMPTE (organizzazione mondiale per la standardizzazione dell'industria Cinema e televisione) a Dicembre 2006 nel mondo 3.000 sale cinematografiche sono state convertite al sistema digitale.

Un numero ancora esiguo, se messo al confronto con il numero totale delle sale presenti nel mondo, ma una realtà in forte via di sviluppo⁵⁵.

Ciò nonostante, in materia di riconversione digitale delle sale il 2006 ha segnato l'anno della svolta, con un incremento del 380% (percentuale pubblicata da Media Salles). In base a queste proiezioni di crescita, gli analisti hanno prospettato che " il sorpasso del 35mm è ormai anticipato al 2013"⁵⁶.

Entro questa data i rulli di bobine 35 mm lasceranno completamente il posto ai server, in cui i film dopo essere stati adeguatamente compressi, verranno memorizzati come file dati (file **DCP, Digital cinema Package**, equivalente digitale della copia distributiva del 35mm).

Il cinema digitale è sostanzialmente un sistema complesso di diverse tecnologie:

- film scanner ad alta risoluzione
- **DCDM**: codifiche di compressione digitale delle immagini
- **Store & Forward**: reti di distribuzione e memorizzazione dati ad alta velocità, via cavo o satellite.

⁵⁵ Nell'edizione 2006 della Mostra internazionale d'arte Cinematografica 35 pellicole in concorso nelle varie sezioni del festival, sono state presentate al pubblico con sistema di proiezione digitale, per un numero totale di 165 proiezioni. La maggior parte degli spettatori, inconsapevoli della novità, non ha percepito la differenza, mentre i registi che hanno optato per la proiezione digitale delle loro opere, hanno dichiarato di aver assistito grazie al digitale a risultati di gran lunga superiori rispetto a quelli ottenuti con la tradizionale proiezione 35mm. Questi sono i dati esposti durante il quinto Forum Internazionale della **SMPTE** dedicato al cinema digitale tenutosi 5/9/ 2007 durante la 64° Mostra internazionale d'arte cinematografica di Venezia. ⁵⁵

⁵⁶ *D-Cinema, rivoluzione in sala*, in La Stampa 28/3/07

- **Theater System:** avanzati sistemi di proiezione digitale (risoluzione 2K o 4K)

Se nel proiettore 35 mm, come abbiamo visto, l'otturatore lavora per bloccare la luce durante le fasi di trascinamento meccanico della pellicola, per evitare di rendere percepibile all'occhio umano il movimento di sfarfallamento della pellicola, la proiezione digitale riesce a mostrare le immagini quasi istantaneamente.

La proiezione digitale, infatti, a differenza dell'analogica, non è un fenomeno ottico intermittente. La meccanica completamente differente su cui funziona il proiettore digitale, consente di illuminare lo schermo, con la stessa immagine, per un periodo più lungo che nella proiezione analogica, superando quasi completamente il problema del *flicker*. Nella proiezione digitale i file dati del film (colonna video, audio, sottotitoli ecc.) contenuti nel DCP vengono convertiti in segnali luminosi proiettati sullo schermo.

Nel 1987 i ricercatori della Texas Instruments inventarono il DMD (Digital MicromirrorDevice), il dispositivo microspecchio digitale alla base dei sistemi di proiezione a riflessione DLP (Digital Light Processing). Nel 1991 iniziò il lavoro di progettazione per la realizzazione di prodotti basati su tecnologia dmd. Cinque anni più tardi nel 1996 il sistema venne finalmente commercializzato. Oggi la tecnologia DMD è alla base del funzionamento dei videoproiettori per *Home cinema* e d-cinema. I proiettori di nuova generazione, il **DLP Cinema** appunto, sono muniti di 3 chip DMD, uno per ogni colore primario (verde, rosso blu). I microspecchi sono posizionati su una testina (fino a 1,3 milioni di specchi per ogni chip) che li orienta verso la fonte di luce. Ogni specchio corrisponde ad 1 pixel dell'immagine. In questi proiettori il segnale digitale è tradotto in segnale di comando per i microspecchi (di dimensioni infinitesimali, circa 13,7 micron di lato).

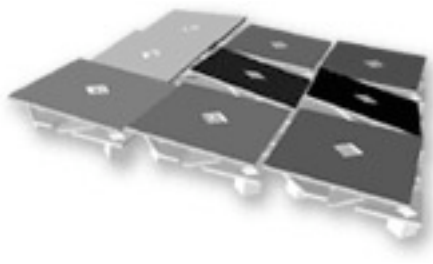


fig. 1 esempio di una sezione di microspecchi

Questi microspecchi che possono assumere due posizioni (acceso, spento) funzionano come degli interruttori velocissimi, che riflettono la luce generata da un'opportuna sorgente luminosa (la lampada interna del proiettore) verso lo schermo, attraverso un sistema di lenti.

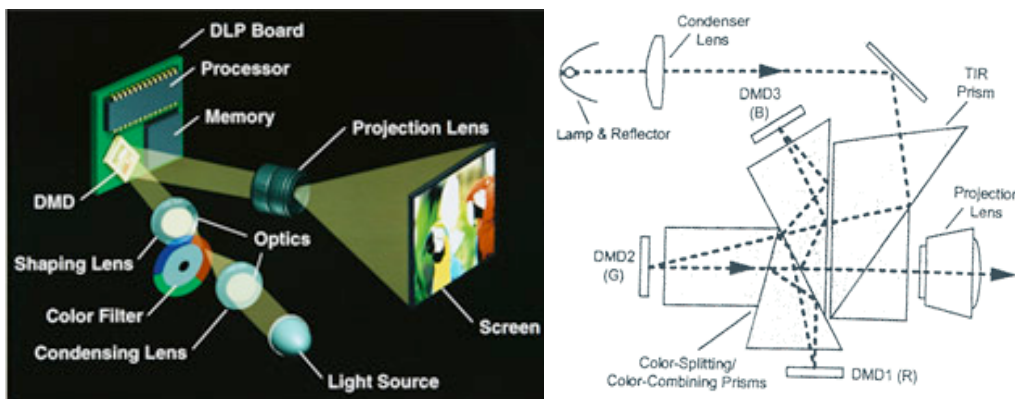


fig. 2 Due schemi riassuntivi del funzionamento di un proiettore DLP

Oggi esistono vari chip DMD, che differiscono tra loro per dimensione, risoluzione e rapporto contrasto/ formato. Esistono anche diverse soluzioni tecnologiche alla base del funzionamento dei proiettori digitali, come il D-ILA brevettato dalla JVC, o il sistema SXRD della Sony (risoluzione di 4 volte superiore al sistema DLP), tutti pur sostituendo ai microspecchi del DMD i cristalli liquidi o altre matrici, possono essere definiti come sistemi di proiezione a riflessione.

La vera alternativa a questi sistemi è la tecnologia **Laser (MOD)**, ancora in via di sviluppo, che però dai primi test sembra offrire una luminosità regolabile ed uniforme superiore, e soprattutto una gamma colori molto più estesa degli altri sistemi. Il funzionamento è magneto-ottico, sfrutta l'effetto Faraday del campo magnetico, per cui una luce polarizzata che passa attraverso un cristallo viene riflessa. Secondo le ultime stime raccolte nell'anno 2006, la maggior parte dei proiettori digitali installati nelle sale cinematografiche usa il DLP cinema con matrice DMD.

Tutti i proiettori d-Cinema sono classificabili in base a quattro parametri essenziali: la luminosità, lo spazio colore (detta **color gamut**), la risoluzione e il rapporto contrasto.

Anche rispetto a questi quattro parametri, noteremo che l'esperienza percettiva di una proiezione digitale differisce sostanzialmente da quella di una proiezione 35mm.

Nel d-cinema il parametro della **luminosità** di un proiettore è misurato in valore **lumen**. La media per uno schermo commerciale di dimensione 18-20 metri è di una luminosità pari a 20.000 lumen, equiparabile se non superiore alla luminosità prodotta dalle lampade più potenti dei proiettori tradizionali, che si attestano intorno tra i 7.000 Watts e i 10.000 Watts, valore critico oltre il quale la pellicola rischia di fondersi.

Una delle differenze esecutive esistenti tra la tecnologia di proiezione digitale e quella analogica, è che la luminosità prodotta da un proiettore digitale si distribuisce in modo costante ed uniforme su tutta la superficie dello schermo, evitando cioè zone d'ombra all'interno dello schermo.

Potenzialmente i proiettori di nuova generazione possono riempire, senza scadere in qualità, superfici schermiche di dimensioni molto superiori ai 20 metri, cosa impossibile per un proiettore 35 mm.

Analizzando la **color gamut** di un proiettore digitale, si può affermare che questa supera notevolmente lo spazio colorimetrico della pellicola, oramai

vicina al suo asintoto, cioè al suo massimo risolutivo. Nella proiezione digitale, infatti, la resa dei colori non dipende più dalla reazione dei componenti chimici della pellicola, può superarne i limiti fisiologici, offrendo come risultato una disponibilità di colori del tutto innovativa, “grazie al cinema digitale gli spettatori potranno vedere per la prima volta colori finora non riproducibili”⁵⁷. Per quanto riguarda il parametro del **rapporto contrasto**, i proiettori digitali sono stati studiati per evitare che l’illuminazione della sala (luci segnaletiche di sicurezza, luce filtrata dalle porte ed uscite d’emergenza), non fosse captata e riflessa nel suo percorso ottico della luce proiettata. In questo modo sullo schermo il rapporto tra la luminosità delle zone di nero e di bianco dello schermo, rimangono fedeli alla taratura originale, durante tutta l’esecuzione della proiezione.

La risoluzione di un’immagine digitale oggi si sta sempre più avvicinando all’alta definizione garantita dalle immagini realizzate e riprodotte fotograficamente.

Di certo proiettare un film in digitale garantisce un’esecuzione molto fedele, se non equivalente alla proiezione di un negativo originale 35 mm. Non bisogna dimenticare, infatti, che nella distribuzione tradizionale, per ovvi motivi logistici, in sala non è proiettato il negativo originale del film, ma una copia positiva tratta da internegativo, di risoluzione sicuramente inferiore all’originale.

Nel prossimo paragrafo vorrei considerare la situazione cinematografica dal punto di vista dell’audiovisione.

Troppo spesso la ricerca ha relegato sullo sfondo dei propri interessi la dimensione sonora del cinema, concentrando tutta l’attenzione intorno alla visione e allo statuto delle immagini.

⁵⁷ A. D’Alessio, *Il cinema Tecnologicus. Rivoluzione in sala?*. Ed. ANEC 2006

Parlando d'evoluzione tecnologica della proiezione, forse è proprio il suono, l'elemento che nel tempo ha inciso più vistosamente sui mutamenti legati all'esperienza cinematografica.

Ed è sempre il suono che con le sue esigenze acustiche ha determinato i riassetti architettonici più significativi per l'ambiente della sala cinematografica.

Un occhio al sonoro:

Lo spettacolo cinematografico è ed è nato come spettacolo audiovisivo. Esperimenti per tentare di sonorizzare meccanicamente le proiezioni sono riscontrabili già agli inizi del secolo scorso. Nel 1901 il tedesco Ernst Ruhmer impressiona la prima colonna ottica; Eugène Lauste nel 1906 brevetta la trascrizione diretta di immagini e suoni su supporto pellicolare, brevetti che dovranno attendere vent'anni prima di trovare largo impiego nell'industria cinematografica.

Il vero ostacolo allo sviluppo della tecnologia di registrazione del suono riguardava il settore della riproduzione del segnale audio, in particolare quello dell'amplificazione del suono in sala, che dovrà attendere l'invenzione delle valvole termoioniche per effettuare una svolta di qualità decisiva.

Fino ad allora, per tutti gli anni dieci era consuetudine l'esecuzione dal vivo di un commento sonoro alle immagini volto a soddisfare tutti i livelli della "futura" colonna sonora: parole, musica, rumore. L'imbonitore o "espositore" aveva il compito di fungere da istanza narrante, commentare le immagini o suggerirne lo sviluppo diegetico. Il musicista forniva l'accompagnamento musicale, e il rumorista quello della colonna audio. E' da sottolineare come la

colonna sonora eseguita dal vivo nelle sale della “cinematografia delle attrazioni”, fosse già strutturata e rivolta alla realizzazione di un flusso sonoro intenzionato ad una forte interazione con la colonna visiva della proiezione.

Durante i primi vent’anni di vita del cineamatografo furono adottati molti espedienti per realizzare le così dette *fonoscene*; tra le soluzioni più comuni c’era quella di ricorrere all’uso di grammofoni in sala. Alcune cronache riportano invece la notizia di proiezioni durante le quali attori presenti in sala, nascosti dietro lo schermo, tentavano addirittura di doppiare in diretta le immagini per il pubblico.

All’epoca del cinema muto insomma “lo spettatore delle origini appare immerso in una bolla di suoni in cui un ruolo centrale gioca la musica”, il passaggio al cinema sonoro, è ormai noto, non introdurrà un elemento estraneo all’esperienza cinematografica del “muto”, che come abbiamo visto non è mai stato silenzioso, piuttosto “sordo”⁵⁸, come suggerisce Michel Chion; la vera novità sarà costituita invece dal radicarsi della colonna sonora cinematografica intorno ad una prospettiva vococentrica.

Negli anni antecedenti all’introduzione delle tecnologie di registrazione della colonna sonora, lo spettacolo cinematografico viveva una forte dimensione performativa, soprattutto dal punto di vista del sonoro.

I *Movie Palace*, i grandi e sontuosi palazzi del cinema di moda a partire dalla seconda metà degli anni dieci, fecero dell’orchestra e della musica dal vivo il loro polo attrattivo nevralgico. Celebri musicisti del periodo realizzarono grandi partiture per orchestra, memorabili le partiture di Camille Saint-Saens, Bece, Meisel, Pizzetti, solo per citare alcuni dei più noti compositori di musica per “film” dell’epoca.

Non è azzardato dunque affermare che per quanto riguarda la dimensione sonora, la cinematografia del tempo a livello produttivo e distributivo non era ancora riuscita a proporre un’esperienza audiovisiva fondata totalmente sui

⁵⁸ M. Chion, *Un art sonore, le cinéma*. Cahiers du Cinéma, Paris 2003

principi della riproducibilità tecnica, ogni esecuzione era un *unicum* caratterizzato da un'aura irripetibile e da forti valori espositivi.

Con l'avvento del sonoro il sistema produttivo hollywoodiano subisce profondi riassetti ampiamente documentati ed analizzati dagli storici⁵⁹, lo spettatore cinematografico nelle logiche dell'industria cinematografica comincia ad assumere l'identità di un ascoltatore, la corsa allo sviluppo di nuovi sistemi di riproduzione sonora nasce proprio dal desiderio dell'industria di accattivare lo spettatore con la promessa di nuove esperienze sonore.

La prassi espositiva del film trova con il cinema parlato invece una sua apparente stabilità: oltre alla normalizzazione del ritmo della proiezione sui 24 f/s, che come abbiamo appreso dagli studi di Dario Romano incide profondamente sulla natura dello stimolo cinematografico e di conseguenza sull'esperienza percettiva dello spettatore, dal 1935 in poi, per circa vent'anni l'amplificazione sonora della sala è standardizzata intorno all'uso di un'unica fonte sonora, l'altoparlante posizionato centralmente dietro lo schermo. La tecnologia di riproduzione audiovisiva introdotta in seguito alla sonorizzazione ottica della pellicola, non trasforma dunque ancora completamente la sala in un

⁵⁹ Il dibattito sul passaggio dal muto al sonoro si apre all'indomani dell'apparizione dei primi *talkies* con interventi di Arnheim, Pirandello, Pagnol, Balaz, Epstein, Chaplin, Ejzenstein e rimane sino ad oggi aperto, ricco e diviso su due posizioni contrastanti, continuità o rottura. La linea di pensiero che sostiene l'uniformità tra muto e sonoro vede prestigiosi sostenitori e una ricca speculazione scientifica. Se Bazin come è noto tenta di gettare un ponte tra i due sistemi rappresentativi, Dawid Bardwell è tra i fautori di una netta continuità. Nel suo libro sul classicismo hollywoodiano ribadisce a chiare lettere che " il cinema sonoro non fu un'alternativa radicale al cinema muto; il suono come tale, come materiale, e come insieme di procedimenti tecnici, fu inserito nel sistema già costituito dello stile classico hollywoodiano. Questo significa che la tecnologia del suono fu interamente conforme alle norme del cinema muto. Nonostante le differenze di artifici stilistici (voce, lunghezza delle inquadrature, ritmo del montaggio, mobilità della macchina da presa) esistono sostanziali affinità fra i sistemi (coerenza della casualità, dello spazio, del tempo). Con il sonoro nuove tecniche apparvero ma per assolvere alle stesse funzioni". Del resto per Bordwell (come sottolinea efficacemente Veronica Pravadelli nel volume " La grande Hollywood") tutte le innovazioni tecnologiche sono state assorbite e normalizzate dal sistema produttivo degli studios. Tra i fautori della discontinuità.....

“luogo del suono”, ciò è dovuto all'impossibilità di mixare diverse piste sonore, e dunque all'impossibilità di collocare spazialmente diverse fonti sonore (come abbiamo visto, infatti, la sala era dotata di un'unica sorgente monofonica).

Bisogna attendere la fine degli anni cinquanta perché questo ambiente torni a subire una profonda riorganizzazione, tecnologica, architettonica (non bisogna dimenticare che la sala è uno spazio che deve soddisfare esigenze acustiche) e di conseguenza sensoriale.

Laurent Jullier nel suo bel libro sul cinema postmoderno, riporta un'interessante posizione teorica attribuita ad Adorno e Eisler, che estenderebbe il carattere di irripetibilità dell'esibizione cinematografica anche all'età sonora. I due filosofi tedeschi sostengono che l'introduzione della dimensione sonora nella proiezione cinematografica non abbia privato, ma anzi restituito, al cinema la sua dimensione auratica.

I suoni, nota Adorno, hanno la facoltà di occupare ed adattarsi allo spazio che si offre alla loro propagazione. La sala cinematografica nella sua funzione di contenitore di suoni, dato che architettonicamente e spazialmente, non è mai uguale a se stessa, è un ambiente malleabile che veicola sempre una differente propagazione del suono, rendendo di conseguenza la proiezione un'esecuzione sempre originale.

Adorno ed Eisler dunque, sostengono che la performatività auratica del suono, estremizzata nelle sale del muto per ovvie limitazioni tecniche, continua a persistere anche nell'età del cinema sonoro sino all'età contemporanea. Lo sviluppo delle tecnologie di registrazione e riproduzione meccanica del suono (nel succedersi dei sistemi meccanici, ottici e digitali), non trasforma la proiezione in un'esposizione totalmente riproducibile tecnicamente. La proiezione a livello sonoro è sempre un'originale, non può esistere una copia esatta ripetibile.

Anche se proprio grazie all'introduzione del sonoro la colonna visiva del film affina il suo grado di riproducibilità tecnica (il ritmo esecutivo della proiezione

non oscilla più tra i 16 e i 20 fotogrammi al secondo ma viene regolamentato sullo standard dei 24 fotogrammi al secondo per assicurare la sincronizzazione di immagine e voce), e il “tempo del film da valore elastico, diventa un valore assoluto”, dal punto di vista del sonoro, la corsa tecnologica verso la riproduzione di massa è resa vana dalla natura fisica ed acustica dalle leggi di propagazione del suono.

Secondo questa idea, dunque, con la sonorizzazione meccanica della proiezione cinematografica, brevettata dal sistema *sound-on-disc* vitaphone⁶⁰ e presentata al pubblico il 6 agosto 1926, il cinema entra a far parte delle arti della riproducibilità tecnica solo parzialmente.

Anche se nel passo successivo, con la trascrizione delle informazioni sonore direttamente sulla pellicola, il film virtualmente diventa una partitura eseguibile identica all’infinito (il suono passa dall’esecuzione dal vivo alla diffusione mediata tecnologicamente in sala, e l’audiovisione cinematografica viene cristallizzata in termini spaziali - la sala attrezzata- e temporali - il lungometraggio - e resa sincrona); l’esibizione del film pur perdendo molto del suo carattere di contingenza, continua a vivere margini irriducibili di aleatorietà.

Gianluca Sergi nel saggio “The sonic playground” porta alle estreme conseguenze l’idea adorniana sull’incontenibilità della *performance* sonora cinematografica.

“We can identify two other parallel soundtrack’s to the film’s own: the *structural soundtrack*, with includes sound produced during the film

⁶⁰ Il vitaphone si basava su un sistema di dischi 33 giri di oltre 40 cm di diametro, accoppiati ai rulli di pellicola. Ogni disco veniva registrato in fase di ripresa simultaneamente alla scena. Il disco durante la proiezione era riprodotto e diffuso in sala da un fonografo che lavorava in perfetto sincrono con il proiettore. A distanza di pochi anni questa tecnologia sarà abbandonata in favore del sistema *sound-on-film*, cioè dalla registrazione fotoelettrica o ottica del suono direttamente sulla pellicola. Un sistema che perdurerà per anni, sino al dopoguerra quando subentreranno le tecnologie di registrazione magnetica del suono.

performance by the cinema structure itself, and the *audience's soundtrack*, of sounds emanating by the cinema itself. The structured soundtrack is directly dependent on the condition of reception within each individual theatre...the audience's own soundtrack can support, undermine, reinforce or even contradict the film's own."⁶¹

Per Sergi lo spettatore cinematografico in qualità di ascoltatore è relativamente libero di stabilire una relazione complessa, personale e autonoma con la colonna sonora del film, dato che a livello sonoro l'ascoltatore non subisce un posizionamento ed una censura fisico-motoria equiparabile a quella subita dallo spettatore in qualità di osservatore. Per Sergi nello studio dell'esperienza di visione filmica bisogna anche rivalutare l'incidenza della "colonna sonora spettatoriale" (proveniente dai rumori non strutturati della sala e della platea) sulla colonna sonora del film.

I contributi di Sergi, Adorno ed Eisler, sembrano insomma suggerire, che l'esperienza di visione cinematografica se analizzata in relazione alla sua reale natura audiovisiva ed espositiva, riveli il carattere di un'esperienza sensoriale e percettiva molto più complessa e "anarchica", che se considerata esclusivamente dal punto di vista della sua natura ottica. Ne risulta una forte relativizzazione delle teorie sul dispositivo, che paradossalmente hanno fatto proprio della situazione cinematografica istituzionale (inaugurata con il passaggio dal muto al sonoro) il loro oggetto feticcio di studio.

Del resto è ormai opinione comune il ritardo accumulato dagli studi sul cinema nei confronti dell'audiovisione cinematografica, per anni ricercatori e teorici hanno concentrato la loro attenzione intorno all'immagine trascurando il fatto che il cinema non fosse in realtà un'arte visiva ma un'arte audio-visiva.

⁶¹ Gianluca Sergi, *the sonic playground*, in ... (a cura di), *Hollywood spectatorship*.

“Eppure i film, la televisione e media audiovisivi in generale non si rivolgono soltanto all’occhio. Essi suscitano nel loro spettatore – nel loro audio-spettatore –una specifica disposizione che, propongo di chiamare audiovisione⁶².”

Il recupero dell’interesse per la dimensione audiovisiva del cinema si deve a teorici quali Rick Altman e Michel Chion.

Nel libro del 1990 “L’audiovisione, suono e immagine nel cinema”, Michel Chion traccia una profonda e puntuale analisi del rapporto di iterazione che si instaura tra immagine-suono-spettatore, nei media audiovisivi (non solo il cinema dunque ma anche la televisione, e aggiungerei gli spazi delle videoinstallazioni).

Chion spiega magistralmente come “nella combinazione audiovisiva, una percezione influenza l’altra e la trasforma. Non si vede la stessa cosa quando si sente; non si sente la stessa cosa quando si vede⁶³”.

Il suono secondo Chion svolge un “valore aggiunto⁶⁴” nei confronti dell’immagine “rende l’immagine differente da come sarebbe senza di essa” e viceversa il suono senza il riferimento ad un’immagine sarebbe percepito o significherebbe in maniera differente.

Quando Michel Chion afferma che la “colonna audio” non esiste intende dire appunto che se si ascolta un film senza vederlo, lo spettatore non potrà percepire una vera significazione sonora.

Nel definire un suono come “fuori campo” per fare un esempio, è indispensabile visualizzare nell’immagine l’assenza diegetica della sua sorgente sonora. Anche il contrappunto sonoro, mito di tanti cineasti, è percepibile solo in relazione ad un’immagine (il contrappunto, secondo il teorico francese si realizza pienamente e quotidianamente in televisione durante le telecronache).

⁶² M. Chion, *L’audiovisione. Suono e immagine nel cinema*. Lindau, Torino 2001

⁶³ M. Chion, op. cit

⁶⁴ M. Chion, op. cit

Al cinema il confronto con l'immagine nel processo di distinzione e significazione di un suono è insomma fondamentale, "i suoni del film non formano, considerati separatamente dall'immagine, un complesso in sé dotato di unità che dovrebbe confrontarsi globalmente con ciò che si chiama la colonna immagine⁶⁵."

Per questo motivo mentre è corretto parlare di *colonna ottica* è impossibile parlare di

colonna audio, anzi per Chion la distinzione è priva di significato, al cinema esiste un solo luogo "il luogo di immagine e di suoni."

Se per le immagini esiste lo schermo, una superficie cioè che svolge la funzione di contenitore, non esiste invece una struttura che svolga la funzione equivalente per i suoni, "Lo spazio del suono è tutta la sala cinematografica: il suono è come un gas, come un profumo⁶⁶".

Innegabile dunque che l'affermarsi e l'evolversi delle tecnologie di registrazione e amplificazione audio che agiscono sulle modalità di propagazione del suono in sala, abbiano prodotto nuovi parametri ricettivi, e modificando soprattutto a livello sensoriale l'esperienza di visione filmica.

Chion nei suoi numerosi studi sul suono e il cinema ha, infatti, dedicato molte pagine a concetti come stereofonia, o a tecnologie come il *Dolby Surround*.

La stereofonia cinematografica tenta di riprodurre un'esperienza sonora spazializzata e tridimensionale, simile alla percezione stereofonica binaurale dell'esperienza uditiva umana. In realtà anche la spazializzazione del suono, introdotta dalla riproduzione multipista, non realizza la reale stereofonia. Così come la prospettiva è un codice illusorio, costruito per riprodurre la reale visione tridimensionale umana, così la stereofonia cinematografica produce un effetto stereofonico illusorio.

⁶⁵ M. Chion, op. cit

⁶⁶ M. Chion, op. cit

La stereofonia è stata per lungo tempo un mito cinematografico inseguito attraverso molti esperimenti, le cronache riportano la notizia di proiezioni che tentavano di diffondere il suono monocanale della colonna sonora in modo direzionale tramite il complesso posizionamento di altoparlanti in sala, ma è solo nel 1953 che esordisce il suono stereofonico magnetico.

In sala il sistema di amplificazione diventa più potente e complesso, il suono inizia ad avvolgere "l'ascoltatore", la sala inizia la sua trasformazione in ambiente sensoriale totalmente immersivo. L'assetto architettonico ne subisce una profonda riorganizzazione, non bisogna dimenticare che la sala è uno spazio che deve soddisfare esigenze acustiche.

Gli anni Cinquanta sono gli anni del Cinemascope e dei sistemi di proiezione Widescreen, con il gigantismo audio-visivo del *Vista Vision* e del sistema *Perspecta* Hollywood tenta di contrastare la concorrenza del nanismo dilagante degli schermi televisivi. I grandi formati pellicolari insieme alle nuove tecnologie di registrazione magnetica del suono, sono le componenti essenziali che permettono la realizzazione e l'incisione di colonne sonore multipista⁶⁷, capaci di riprodurre suoni d'ambiente fino ad allora impercettibili ai sistemi di registrazione ottica, "il suono si sporca di realtà"⁶⁸.

Anche per quanto riguarda la tecnologia di registrazione e diffusione multipista si è avuto un lungo periodo di sperimentazione prima di arrivare ad una definitiva standardizzazione tecnologica. E' a metà degli anni settanta che nasce quello che diventerà il sistema stereofonico *standard* per il cinema: il Dolby.

⁶⁷ La registrazione magnetica sconvolge anche la fase di ripresa e registrazione. Le attrezzature e i microfoni si fanno più leggere, il registratore Nagra è il vero oggetto di culto dell'epoca per tanti cineasti, " la registrazione sonora scende in strada e si appresta a cogliere i suoni improvvisati della realtà e a realizzare sul piano acustico quel pedinamento della realtà tanto praticato nel dopoguerra sul piano dell'immagine".

⁶⁸ P. Valentini, *Il suono nel cinema*. Marsilio 2006

Tra i primi a sperimentare al cinema la tecnologia Dolby è Stanley Kubrick, che nel 1970 usa il sistema Ray Dolby per pulire la presa diretta di *Arancia Meccanica*.

Il primo film stereofonico Dolby fa invece la sua apparizione cinque anni più tardi nel 1975, ma è solo nel 1977 con *Guerre stellari* di George Lucas, che il cinema si immerge per la prima volta nel “bagno sonoro”⁶⁹ del *Dolby Surround*: una colonna audio riprodotta in sei piste sonore, tre posizionate dietro lo schermo, due *surround* poste ai lati della sala per abbracciare la platea, e dietro un canale per il *subwoofer*.

La disposizione spaziale del suono realizzata dai sistemi dolby, “is orchestrated around the seats, to put the spectator literally *inside the film*”⁷⁰. Questo riposizionamento dello spettatore realizzato dalla nuova architettura sonora del film, è indice di un cambiamento anche nelle strategie produttive della grande industria cinematografica, che dagli anni settanta in poi per salvaguardare il ruolo della sala pubblica dalla concorrenza delle tecnologie *home video*, ha scelto di concentrarsi sulla valorizzazione dell’identità di ascoltatore del pubblico a scapito di quella di spettatore.

Per Laurent Jullier l’invenzione della tecnologia *Dolby stereo* ha effetti immediati che avviano una serie di conseguenze a catena. Il Dolby, per Jullier, produce la nascita stessa di una nuova tipologia di oggetto cinematografico che traghetta il cinema nella sua età postmoderna: il **film-concerto**.

Dopo “l’esecuzione sonora” esibita da *Guerre stellari* le grandi produzioni cinematografiche lavoreranno alla costruzione di film iper-tecnologici, orchestrati intorno ad un dispiegamento di mezzi esecutivi così elevati da poter essere visti solo in ambienti adeguatamente allestiti e predisposti ad accoglierli. Il film *dolby* va eseguito ed amplificato come fosse un concerto dal vivo, rispettandone la partitura orchestrale originale ed esibito al pubblico in veri e

⁶⁹ l’espressione “bagno sonoro” è utilizzata da Laurent Jullier in, id., *Il cinema postmoderno*, Kaplan, Torino 2006

⁷⁰ G. Sergi, *The sonic Playground*.

propri auditorium cinematografici attrezzati. “Il film-concerto è ancora più dipendente degli altri dalle condizioni di proiezione⁷¹”,

Per spiegare il concetto di film-concerto, Jullier ne descrive tre caratteristiche essenziali: “il film-concerto ha l’obbligo di ricorrere a un dispositivo tecnologico concepito *ad hoc*. Propone l’idea di spettacolo come *hic et nunc*. Introduce il prevalere della dimensione sonora su quella visiva.⁷²”

La tecnologia *dolby* introduce un *surplus sonoro* alle immagini; non tutti i suoni percepiti durante l’esecuzione di un film concepito per sfruttare le potenzialità del *dolby* sono riconducibili alle sorgenti sonore presenti nell’immagine, o a quelle presupposte dal loro fuoricampo. E’ per via di questa sua caratteristica estraneità ed autonomia rispetto all’immagine, che Michel Chion in riferimento al sonoro multipista del Dolby parla di “supercampo” sonoro.

Prima della invenzione del supercampo sonoro è come se lo spazio a disposizione del suono cinematografico non fosse stato completamente utilizzato, come se in sala per anni ci fossero stati dei vuoti acustici inutilizzati: “Il dolby stereo aumenta la possibilità di una cavità, di un vuoto nel suono nello stesso tempo in cui amplia lo spazio suscettibile di essere riempito⁷³”.

La sperimentazione sonora porterà a sistemi di diffusione e amplificazione sempre più immersivi, grazie all’avvento del digitale si svilupperà per esempio il sistema THX. Di conseguenza la sala svilupperà una serie di strategie architettoniche (penso alle sale dotate di schermi IMAX) volte a rendere sempre più immersiva a livello sensoriale l’esperienza cinematografica.

Come è avvenuto per lo stimolo cinematografico nel passaggio dalla proiezione analogica a quella digitale, così anche per quanto riguarda lo stimolo acustico, lo sviluppo di nuovi apparati tecnologici, ha prodotto anche a livello fisiologico dei cambiamenti nelle attività di ricezione del film in sala.

⁷¹ L. Jullier, op.cit.

⁷² L. Jullier, op.cit.

⁷³ M. Chion, op. cit

Michel Chion spiega che grazie all'introduzione delle tecnologie magnetiche e digitali, il sonoro cinematografico è riuscito a riprodurre in maniera più nitida le frequenze acute. Questo ha avuto un'immediata influenza nei parametri di lettura e percezione dei suoni, e di conseguenza delle immagini (abbiamo visto come le due dimensioni sensoriali siano mai distinte ma sempre dipendenti l'una dall'altra.)

"Più si sentono nitidamente le frequenze acute, più la percezione sonora è rapida e dà un senso estremamente vivo di tempo presente. Più il suono del film è stato reso definito negli acuti, più esso ha indotto una percezione rapida di ciò che si vedeva (perché la vista si orienta molto sull'udito) e ha favorito nel cinema un ritmo fatto di diverse sensazioni rapide".

La sala:

"Per trasformarsi in spettacolo un nastro di nitrato o di acetato di cellulosa ha imperativamente bisogno di una sala, luogo magico in cui, in un gioco di luci ed ombre, può nascere il sogno."⁷⁴

Nonostante le esigenze esecutive del film postmoderno, la sala da qualche decennio non è più l'ambiente di riferimento esclusivo della fruizione e del consumo cinematografico "l'originaria relazione biunivoca tra il film e la sala si è progressivamente disgregata a beneficio di un sistema economico composito basato sulla valorizzazione multipla del film su numerosi supporti."⁷⁵

Il cinema reso più leggero e mobile per via di nuovi *appareil* tecnologici, ci segue ovunque, per le strade, nelle nostre case, durante i nostri viaggi in aereo,

⁷⁴ L. Creton, *Le sale cinematografiche: la costruzione dello spazio pubblico*. In B/n 554/55

⁷⁵ L. Creton, *op.cit.*

nelle corse in metropolitana, percorre le strade dell'etere e le reti informatiche, è sempre più presente ma sempre meno riconoscibile. Siamo davanti ad un'esperienza cinematografica estesa, prodotta da un cinema esplosivo.

Il film stesso, in un certo senso, ha subito un processo di emancipazione rispetto al concetto di supporto, diventando mobile.

Per via dei nuovi supporti digitali il film si è *addomesticato*, "La spettatorialità è passata da un *regime di esposizione* ad un testo filmico che consente di vivere ciò che esso propone, ad un *regime di possesso* di un testo disponibile per una visione"⁷⁶.

Il passaggio dall'esposizione alla disponibilità, ha come conseguenza inevitabile un'attività spettatoriale dedita alla manipolazione, personalizzazione dell'oggetto filmico. Il film in dvd introdotto da un sommario (il menù d'accesso) e diviso in capitoli (selezione scene) può essere ormai usato e letto come fosse un libro, da uno "spettatore possessivo"⁷⁷ che può scegliere un ordine di lettura personale, oltre che manipolare fisicamente il testo ed il materiale filmico.

Rallenty, messa in pausa, permettono di tornare a rivedere ripetutamente una singola inquadratura o sequenza, ciò oltre che veicolare nuove forme di piacere scopino, comporta un'inevitabile crisi della nozione di opera e d'autore. "La *decomposition du continuum narratif en parties disties consultables isolament, pose un delicat probleme d'interpretation du film, probleme estétique et moral*"⁷⁸.

Accanto a questi usi privati e personalizzati del prodotto cinematografico, a concorrere nel mercato della distribuzione del film si sono aggiunti anche nuove tipologie di spazi espositivi pubblici: Multiplex, Cineplex, Imax.

I Multiplex popolano le zone commerciali alle "porte" delle città; la rete di sale

⁷⁶ Francesco Casetti, *op.cit.*, p.10

⁷⁷ vedi il saggio di Laura Mulvey, *The Possessive Spectator*. In id., *Death 24x a Second. Stillness and the moving Image*. Reaktion books Ltd, London 2006

⁷⁸ Dominique Païni, *Le temps exposé. Le cinéma de la salle au musée*. Cahiers du cinéma, Paris 2002

tradizionali, quella che per decenni ha vissuto e partecipato alla delimitazione dei centri storici delle città, negli ultimi tempi ha subito una vera e propria ricollocazione urbanistica. Dalla fine degli anni novanta si è assistito ad un vero e proprio espatio del cinema dalla città verso i nuovi territori urbani periferici. In questi nuovi contesti “la stanza del film” ha è stata costretta a trasformare profondamente la propria identità e il proprio ruolo sociale. “Lo sfasamento degli orari delle proiezioni nel multiplex, trasforma l’andare al cinema in un’attività molto simile al guardare la televisione, fornendo allo spettatore la presenza assoluta del film quasi sempre a disposizione”⁷⁹, in uno zapping virtuale tra spettacolo della merce ed intrattenimento di massa....

La struttura architettonica della sala cinematografica oltre ad accogliere le nuove tipologie d’usi socio-culturali a cui questi palazzi del cinema d’inizio millennio sono stati destinati, ha dovuto far fronte anche alle esigenze esecutive del “film concerto postmoderno”, che necessita di sistemi e tecnologie di proiezione audiovisiva invadenti.

Forse da spettatori cominciamo finalmente a capire che nella contemporaneità e nel prossimo futuro *“le cinéma ne se confond pa avec le dispositif de la projection publique dans le quel, au commencement du XX siècle, il est venu se configurer et qui restera dès lors l’horizon de son histoire locale qu’il convient de reconsidérer à partir de ses marges pour rendre à l’expérience cinématographique son extension réelle.”*⁸⁰

Ma per più di mezzo secolo quando non si era ancora inaugurata la “cinematografia del passaggio” *entre les images* che oggi tutto confonde e supera, il cinema *dans l’image* ancora prima di identificarsi con un rituale sociale, o in prodotto alla base di un’ industria, era innanzitutto un luogo, una *chambre*.

Nel 1928 l’architetto austriaco Frederick Kiesler con il progetto del *Film Guide Cinema* sembrava offrire alla proiezione il suo naturale *habitat* architettonico,

⁷⁹ A.Friednerg op. cit., p.

⁸⁰ Philippe- Alain Michaud...

una *chambre* cinematografica pensata per offrire le condizioni più adeguate alla fruizione pubblica del film. Il progetto per stessa ammissione di Kiesler “teneva conto degli aspetti generativi dell’esperienza filmica e cercava di offrire loro un’architettura”.⁸¹

Con il *Film Guide Cinema* ci troviamo di fronte alla prima forte teorizzazione in materia di edilizia cinematografica. Un’edilizia cinematografica quanto mai moderna e avveniristica che trovava la sua motivazione nel desiderio di risolvere l’*empasse* scenografica dei *Movie Palace*, i grandi palazzi del cinema, il cui *decor* catalizzava l’attenzione trasformandosi in pretesto spettacolare, tanto da relegare il film a sfondo scenografico.

Se il *Film Guide Cinema* aveva l’ambizione di offrire uno “spazio totale⁸²”, immersivo, capace di assicurare una concentrazione assoluta dello sguardo sul film, è perché il cinema all’epoca viveva dell’epifania della proiezione, e delle sue leggi: il buio, il proiettore, la sala.

Questa fu la grande consapevolezza che spinse Kiesler a realizzare uno spazio totale e minimale al tempo stesso, “the film cannot exist by itself”⁸³ ha bisogno di abitare un ambiente piegandolo alle sue necessità, deve poter catturare lo sguardo con il sostegno di un’architettura, capace di accoglierlo negando se stessa. Al film serve un ambiente poco invadente, “the spectator must be able to loose himself in an imaginary, endless space even though the screen implies the opposite.”⁸⁴

⁸¹ Giuliana Bruno, *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*. Bruno Mondatori, Milano 2006

⁸² Friederick Kiesler, *Building a Cinema Theater*. In *New York Evening Post*, 2 February 1929. Anche in P. Weibel, J. Shaw (a cura di) *The Cinematic imaginary after Film*. Mitt Press, 2003

⁸³ Friederick Kiesler, op. cit

⁸⁴ Friederick Kiesler, op. cit

I primi ostacoli da eliminare per la realizzazione di questa penetrazione, sono il proscenio, lo spazio per l’orchestra e i palchi di derivazione teatrale. Primi elementi a frenare il viaggio del film verso lo spettatore. Ma anche lo schermo, secondo Kiesler, deve essere ripensato.

La sala del *Film Guide* riproduceva le sembianze di una grande camera oscura (l'inclinazione del pavimento e del soffitto ne imitavano la struttura) il luogo in cui la luce filtrata dall'obiettivo si scrive in immagine. Anche lo schermo richiama l'idea della camera oscura, Kiesler progetta lo *screen o scope*, un dispositivo meccanico dall'aspetto dell'diaframma di un obiettivo capace di modificare le dimensioni dello schermo in base alle esigenze (nel progetto è evidente l'influenza delle avanguardie).

Oltre alla parete frontale, anche le pareti laterale e il soffitto sono rivestite di schermi, in modo tale che la proiezione eventualmente possa abbracciare lo spettatore a 360; nelle intenzioni di Kiesler la superficie schermica deve riuscire ad amalgamarsi con la struttura integrale della sala, farsi evanescente quanto le immagini che lo abitano.

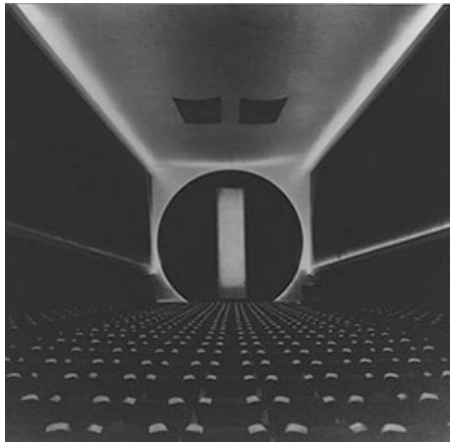
Lo schermo deve abbandonare, insomma, la funzione canonica di "finestra" aperta sull'altrove cinematografico, per espandersi nella platea, diventare spazio dello spettatore, più che luogo del film.

Con Kiesler la sede pubblica dell'esperienza cinematografica diventava metafora stessa del Cinema, nel suo significato tecnico-ontologico originale, il cinema come dispositivo di visione colto al momento della sua epifania meccanica: la proiezione fotografica delle immagini in movimento.

La sala ridotta al grado zero di camera oscura assumeva il valore simbolico di un ambiente che non si limitava solo ad ospitare lo spettacolo della proiezione, ma si caricava del compito essenziale di produrre l'immagine e il suo spettatore.

Kiesler con la "sala del silenzio"⁸⁵ nobilita la sala a spazio espositivo della modernità.

⁸⁵ Frederick Kiesler, op.cit



Platea del *Film Guide Cinema N.Y.* 1928



Facciata esterna del *Film Guide* 1928

Dopo la *sala del silenzio* prototipo architettonico di una sala cinematografica destinata ad accogliere in esclusiva la proiezione cinematografica, espressione di un tempo perduto in cui il cinema si poteva vedere solamente in sala, vorrei proporre il confronto, forse brusco ma immediato, con alcuni dei progetti architettonici di edilizia cinematografica più interessanti degli ultimi anni. Mi riferisco in particolare ai cinema ideati dallo studio di progettazione austriaco Coop Himmelb(l)au, ed in particolare i progetti per L'UFA Cinema di Desdra e il Busan Cinema Center in Sud Korea.

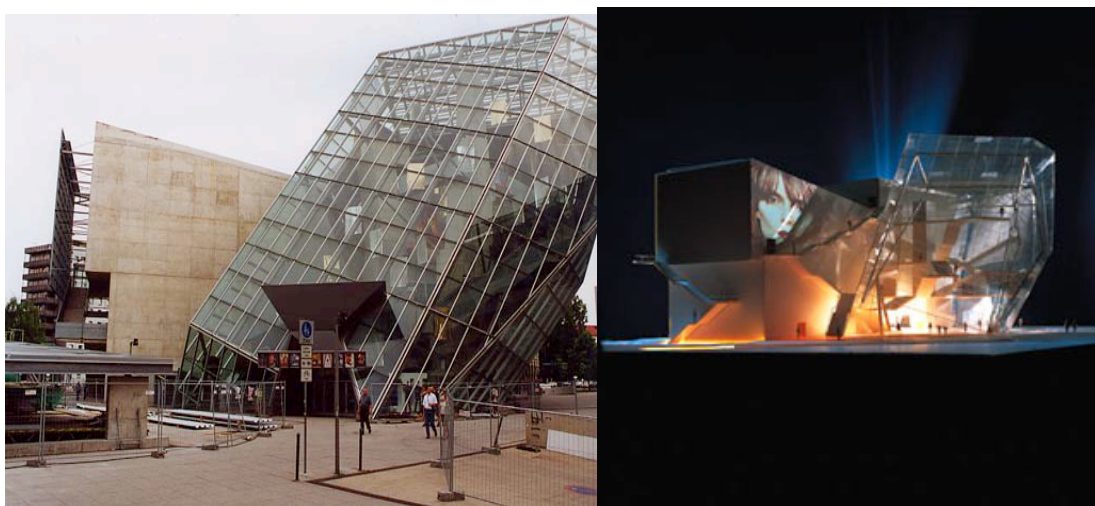
Quello della sala cinematografica è un tema congeniale a Coop Himmelb(l)au, gruppo austriaco d'ispirazione decostruttivista promotore di architetture di forte suggestione visiva, strutturate per composizioni astratte, instabili e apparentemente prive di equilibrio. Edifici tipicamente attuali rivolti ad una fruizione non contemplativa ma partecipativa dell'evento architettonico. Del resto il decostruttivismo architettonico, a cui aderiscono gli architetti di Coop Himmelb(l)au, si è sempre posto l'obiettivo di riavvicinare l'architettura ai territori della realtà, proponendo attraverso la progettazione di edifici pubblici, una riflessione sulla condizione conflittuale della metropoli contemporanea.

Le instabili e antiprospectiche architetture di Coop Himmelb(l)au da questo punto di vista rispecchiano pienamente ed intenzionalmente le condizioni

esistenziali tipiche dello spazio urbano contemporaneo, sempre più dilatato e de-strutturato.

L'urbanistica contemporanea predilige l'ideazione di edifici pubblici polifunzionali, strutture che concentrino nel proprio spazio diversi tipi di attività.

In questo contesto un progetto monofunzionale come quello del *Film Guide* di Kiesler è ormai del tutto anacronistico. Coop Himmelb(l)au estremizza questo orientamento trasformando definitivamente l'edificio pubblico, in questo caso la sala cinematografica, in spazio pubblico urbano, "the cinema itself is thereby transformed into public space".



Progetto dell'UFA Cinema di Dresda 1998

L'UFA Cinema Center è costituito da due grandi edifici comunicanti il Cinema Block, in cui sono concentrate le sale che possono accogliere fino a 25000 spettatori, e il Crystal, un enorme involucro di vetro, dalla forma irregolare e spigolosa che copre un'area grande quanto una piazza cittadina.

La sala cinematografica ingloba la piazza e le sue funzioni, il territorio urbano penetra senza soluzione di continuità all'interno dell'edificio cinematografico, "it is an inside-out building which sustains a dialogue with the city".

Anche per il Busan Cinema Center attualmente in fase di realizzazione, gli austriaci dello studio Coop Himmelb(l)au, propongono il connubio sala cinematografica-piazza metropolitana, “Il progetto suggerisce una nuova modalità di interazione tra spazio pubblico, programmi culturali, tecnologia ed architettura al fine di dare forma, all’interno del paesaggio urbano, ad innovative icone della cultura contemporanea”.

E’ interessante notare che nella crisi di identità dei centri storici, sempre più trasformati in musei, da vivere con un senso di protezione e attraverso strategie di conservazioni, le nuove funzioni di incontro pubblico e socializzazione si siano trasferite, oltre che nei grandi centri commerciali, anche nelle nuove strutture cinematografiche di ultima generazione, per via di un’idea generale volta a trasferire la funzione che un tempo apparteneva alla piazza della città storica “nell’edificio pubblico che sembra ormai l’erede designato ad assolvere tale funzione civica; dalla piazza storica alla piazza coperta del XXI secolo.”⁸⁶

Sia nel complesso cinematografico di Dresda che in quello di Busan la proiezione di immagini non è confinata al buio della sala, ma estesa agli spazi foyer, alla grande *hall* d’accesso, alle scale mobili che conducono in sala, sino all’involucro esterno, “the media event projected from the interior towards the exterior assist in the creation of urban space”.



Progetto del Busan Cinema Sud Korea 2005-211

⁸⁶ G. Celant, *Luoghi Urbani*, in id, *Frank Gehry*. Feltrinelli, Milano 2007

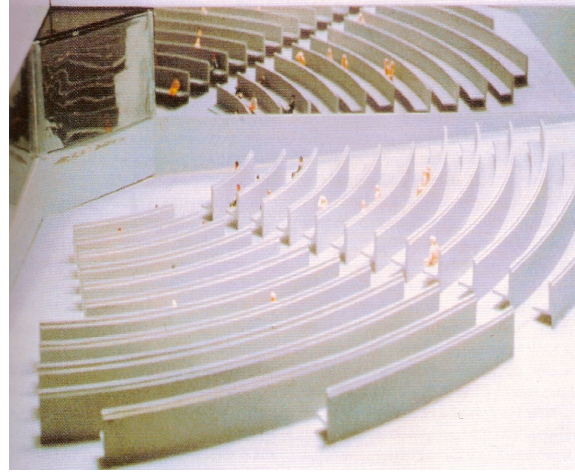
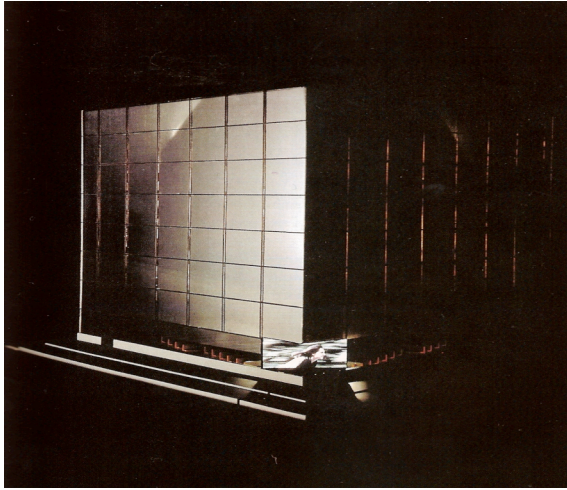
I cinema di Coop Himmelb(l)au propongono l'idea di una spettatorialità tipicamente postmoderna, dedita alla distrazione, all'immagine d'appertutto ed in nessun luogo. Una spettatorialità del passaggio e dell'attraversamento che, ha perso il riferimento forte all'oggetto film. Del resto se tradizionalmente "andare al cinema significava accedere ad un'esperienza scopica",⁸⁷ immersiva, pubblica e collettiva, oggi la fruizione del film in contesti come il il Multiplex che "colloca i suoi schermi cinematografici in una metonimia spaziale con la catena di vetrine ad esso adiacenti"⁸⁸, significa partecipare ad uno spettacolo diffuso ed esteso, in cui il film è solo uno tra i molti prodotti esposti, e la sala è solo uno dei luoghi adibiti allo spettacolo.

Perdendo il contesto di riferimento obbligato della sala, lo spettatore contemporaneo è tornato ad indossare i panni del distratto *flâneur* benjaminiano. Parafrasando Benjamin "il multiplex è l'ultimo marciapiede del *flâneur*" contemporaneo⁸⁹.

⁸⁷ Francesco Casetti, *Novi territori. Multiplex, Home Theater, canali tematici, peer to peer e la trasformazione dell'esperienza di visione cinematografica*. In Francesco Casetti, Mariagrazia Fanchi (a cura di), *Terre incognite. Lo spettatore italiano e le nuove forme dell'esperienza di visione del film*. Carocci editore, Roma 2006, p. 9

⁸⁸ A. Friedberg, *Lo spettatore flâneur*. In Mariagrazia Fanchi (a cura di), *Spettatore*. Il castoro, Milano 2005. p. 154-155

⁸⁹ Walter Benjamin a pag 14 del capitolo *Parigi, la capitale del XIX secolo*, nel primo volume de *I "passages" di Parigi* afferma che "il grande magazzino è l'ultimo marciapiede del *flâneur*".



Dan Grham *Cinema* 1981 architectural model

Con una certa preveggenza, tipica degli artisti visionari, Dan Graham nel 1981 realizza un modellino in scala di una sala cinematografica e trasforma, non a caso, il marciapiede in luogo d'osservazione privilegiato per accedere alla visione cinematografica, sfuggendo però alle logiche dell'illusione filmica.

Il progetto *Cinema* di Graham prevede una sala non convenzionale, una sorta di grande edificio-installazione. Lo schermo viene situato in coincidenza dell'angolo della struttura e realizzato in vetro-specchio⁹⁰ semitrasparente. Anche le pareti della sala sono realizzate in vetro e coincidono con le pareti laterali dell'edificio. Se non interessato dalla proiezione lo schermo funziona da specchio e riflette il movimento di ciò che avviene nel marciapiede all'esterno dell'edificio; se illuminato dalla luce del proiettore invece lo specchio all'interno funziona da normale schermo per la visione del film in sala. Data la sua semitrasparenza lo specchio permette la visione del film in retroproiezione anche all'esterno, trasformando i passanti della strada in potenziali spettatori.

⁹⁰ Grham dedica un saggio molto bello allo specchio. In *Il video in rapporto all'architettura* propone il confronto tra l'immagine riflessa allo specchio e l'immagine riflessa dal video di sorveglianza, ne cito un estratto: "Poiché l'immagine allo specchio viene percepita come un istante statico, il tempo diventa illusoriamente eterno. Il mondo visto attraverso il video, al contrario, è preda del flusso temporale e soggettivamente connesso alla durata esperita. In V. Valentini (a cura di), *Le pratiche del video*. Bulloni, Roma, 2004.

Questi spettatori “occasionalisti” a differenza del pubblico pagante in sala, possono oltre al film, intravedere il pubblico seduto all’interno, e magari incrociare il loro sguardo disturbandone la posizione voyeuristica.

L’edificio di Grahm è un grande dispositivo che gioca nel inglobare lo spazio percettivo del movimento e dello scorrere urbano, allo spazio illusionistico della sala tradizionale. In nota di commento alla sua installazione *Video projection Outside Home come Grahm* solleva il problema riguardo la spartizione dello spazio in pubblico e privato, “il concetto di pubblico contrapposto a quello di privato può dipendere da convenzioni architettoniche. Per convenzione una finestra media tra spazio privato (interno) e pubblico (esterno).

Anche nel progetto di Cinema questo discorso gioca un ruolo chiave. La sala cinematografica è un luogo al limite tra queste due categorie di spazi. E’ per definizione il luogo pubblico di un attività spettatoriale, vincolata però ad un dispositivo che costruisce un rapporto soggettivo, personale, dunque privato con il singolo spettatore.

Al cinema si partecipa ad una ricezione privata immersi in un pubblico, l’oscurità della sala, il silenzio sono l’equivalente architettonico immateriale di quella finestra descritta da Grahm che media il confine tra privacy e società.

Lo specchio semiriflettente è uno squarcio che penetra il dispositivo cinema, disperdendo qualsiasi carattere di privacy.

Il cinema per Grahm come per Coop Himmelb(l)au è la nuova piazza del XXI secolo: artisti ed architetti sembrano in comune accordo nell’affermare quella che oramai è diventata una realtà, il film non ha più bisogno di una *sala del silenzio*, all’uomo contemporaneo basta ormai un marciapiede per diventare spettatore. L’audiovisione cinematografica è pronta a partecipare all’audiovisione metropolitana, perché se il cinema oggi ci segue dappertutto, allora è naturale che lo si possa vedere ovunque.

La sala al museo:

La 52° Mostra Internazionale d'Arte la Biennale di Venezia anche per l'edizione 2007 curata dallo statunitense Robert Storr intitolata "Pensa con i sensi, senti con la mente", ripropone la tendenza ormai assodata e comune a tutte le ultime trascorse edizioni, che vede una presenza assoluta e predominante del video e dell'installazione tra le opere d'arte contemporanea presentate tra i giardini e l'arsenale. E' stata la Biennale di Harald Szeemann del 1999 "con il suo corteo di installazioni che si accumulavano come altrettanti segni di quello che allora mi è parso costituire un "altro cinema", a segnare il sorpasso definitivo del video sulle arti plastiche "tradizionali".

La sala cinematografica il luogo delle immagini del XX secolo, è il cuore del percorso espositivo dei saloni dell'arsenale. Il film in cinque parti "Seven Intellectuals in Bamboo Forest" del cinese Yan Fudong, è stato esposto integralmente, posizionando al centro di ogni salone una sala dedicata alla sua videoproiezione.



52° Mostra Biennale di Venezia allestimento per il film di Yan Fudong "Seven Intellectuals in Bamboo Forest"

Ogni sala espone al pubblico un episodio del film. Per avere una visione integrale dell'opera il visitatore è costretto a spostarsi e migrare da una sala all'altra. Cinque cubi bianchi, stretti tra le colonne portanti delle antiche corderie dell'arsenale, occupano il centro dei saloni espositivi. All'interno una visione raccolta, avvolta dall'oscurità, all'esterno un peregrinare libero e disorientato tipico della arte e della galleria.

Queste stanze buie accolgono i cinque episodi del film, scandiscono la visita in un tragitto ideale che posiziona il cinema al centro del discorso espositivo.

La visione globale dell'opera è impossibile, o forse non necessaria.

Il film originariamente girato in 35 mm, è stato trasportato in supporto digitale dvd, potenzialmente quindi la sua esibizione nel contesto della Biennale non era vincolata al ricorso dell'oscurità della sala, poteva essere videoproiettato su qualsiasi superficie o ambiente preesistente.

L'allestimento sembra aver voluto esporre oltre al film anche il suo habitat naturale, la sua stanza. La sala si installa nel museo nel museo contemporaneo.

Capitolo 2:

Il dispositivo museale:

“Dal momento che l’opera d’arte è, alla base, un prodotto di tipo comunicativo, le condizioni del suo farsi vedere dallo spettatore sono ovviamente condizioni del suo farsi vedere dallo spettatore, condizioni non accessorie ed eventuali ma, fondative della stessa esperienza e produzione di senso.⁹¹”

La storia dell’arte è segnata dall’evolversi e dal mutare delle strategie comunicative tra opera e spettatore; l’evolversi del “complesso espositivo”, dei luoghi e degli ambienti in cui l’opera ha trovato il teatro per la sua esibizione, è una storia parallela ma indissociabile a quella delle forme, delle tecniche e delle funzioni sociali dell’arte. Storicamente il museo è il luogo istituito dalla società borghese destinato all’esperienza collettiva dell’arte.

L’opera in età moderna si è sempre pensata in funzione della sua futura esposizione museale, è su questa consapevolezza che si è modellata e ha escogitato le proprie dinamiche di lettura; “un’opera moderna non è trattabile come una pala trecentesca”, vive nel contesto di una situazione comunicativa totalmente diversa, caratterizzata da finalità e obiettivi completamente differenti. Il museo svolge nei confronti dell’opera il ruolo di cornice, ne delimita e in certi casi ne determina l’esperienza di visione e di lettura.

Nella sua recente storia lo spazio museale ha dovuto accogliere e dialogare con opere provenienti da diverse epoche, portatrici di diverse strategie comunicative.

Da questo punto di vista il museo ha il dovere di pensarsi come uno spazio mobile e malleabile, deve “pensarsi criticamente”.⁹²

Il dispositivo come abbiamo visto nel capitolo dedicato alla sala e al dispositivo cinematografico, è in senso foucaultiano “un insieme di rapporti di forza che condizionano certi tipi di spere e ne sono condizionati”, per Agamben esegeta di Foucault “dispositivo è qualsiasi cosa che abbia la capacità di catturare, orientare,

⁹¹ F. Gualdoni, *L’opera d’arte: scena e scene*. In M. Garberi, A. Piva (a cura di), *L’opera d’arte e lo spazio architettonico*. Mazzetta editore, Milano 1988

⁹² F. Gualdoni, op. cit.

determinare, intercettare, modellare i gesti, le condotte, le opinioni e i discorsi degli esseri viventi". Il museo risponde ad entrambe le definizioni. Lo spazio museale, o la stanza della galleria sono dei veri e propri dispositivi, è in virtù di quest'identità e funzione simbolica che il museo nel novecento è stato vittima delle contestazioni delle avanguardie.

Esiste un film capace di raccontarci il funzionamento del dispositivo museale, si tratta di *Arca Russa*⁹³, del regista Aleksandr Sokurov, che a mio avviso non va interpretato come un film ambientato in un museo, ma come un film capace di tradurre il museo in forma di film. L'*Arca Russa* di Sokurov è un film magistrale, per quanto riguarda la scelta e l'uso della sua ambientazione: il celebre museo dell'Hermitage.

L'Hermitage è il vero soggetto della narrazione e il motore dell'azione, non semplicemente il luogo in cui ambientare le *performances* cinematografiche dei personaggi che appaiono nella messa in scena. In *Arca Russa* è letteralmente il museo che s'installa nel film in forma di piano-sequenza. E' il piano-sequenza, infatti, il codice linguistico capace di tradurre fedelmente lo spazio museale in luogo cinematografico. La ripresa in continuità riesce a riprodurre l'identità architettonica degli ambienti museali, evitando di frazionare arbitrariamente lo spazio espositivo, che soprattutto in musei come l'Hermitage, di concezione ottocentesca, si articola essenzialmente nel susseguirsi progressivo di corridoi, saloni e stanze destinate all'esposizione delle opere.

⁹³ L'*Arca Russa* è un film sapiente, molto colto e raffinato ampiamente analizzato dalla critica, che vi ha speso fiumi d'inchiostro. Nel 2002 fu accolto con stupore al Festival di Cannes, per il prodigioso piano sequenza digitale di 96'.

Aldilà delle critiche e dei giudizi inevitabilmente contrastanti, *Arca Russa* fu giudicato in modo unanime, come un "film" spartiacque, capace di tracciare un punto di non ritorno tra epoche cinematografiche, quella della pellicola e quella del digitale.

L'innovativa tecnologia della videocamera digitale *HDW-F900* (realizzata dalla Sony per soddisfare le esigenze della messa in scena di Sokurov) capace di ovviare in ripresa ai limiti di "durata" necessari alla registrazione su supporto, salvando i dati direttamente su Hard-disk incorporato, fu salutata come il vero fautore di tale miracolo cinematografico, ed elesse *Arca Russo* a film simbolo della "rivoluzione" digitale.

Sokurov diede vita ad un'opera strutturata strategicamente sull'abolizione del montaggio audiovisivo e sull'aderenza assoluta tra tempo della ripresa e tempo del racconto, realizzando un cinema della durata "totale", sognato e agognato a più riprese da tanta cinematografia pellicolare del passato.

L'abolizione del montaggio è congeniale, anche per restituire allo spettatore cinematografico i canoni esperenziali tipici della passeggiata museale del visitatore.

La *performance* della videocamera sokuroviana sembra trovare, dunque, le sue motivazioni profonde, non nella sterile esibizione dei prodigi messi a disposizione dalla tecnologia digitale, quanto nel più sottile desiderio di restituire, attraverso la ripresa cinematografica, l'identità di uno dei luoghi narrativi per eccellenza, il museo che, in occidente è fondamentalmente un ambiente dedicato ad un racconto: il racconto di una società e della sua cultura.

Nel Museo, mi riferisco in particolare al museo di concezione moderna, di cui l'Hermitage è di certo uno dei più fastosi esempi, il visitatore è chiamato a deambulare attraverso gli ambienti dello spazio espositivo, ripercorrendo le tappe di un percorso progettato per lui. Un percorso motivato da coordinate culturali e da letture socialmente riconosciute.

E' nella durata del percorso, che il *discorso espositivo* si realizza. Le singole opere sono messe in relazione le une con le altre, orchestrate in modo tale da "parlare" al visitatore, aldilà delle singole individualità. Arca Russa non è altro che l'esibizione di un percorso, (se vogliamo il grado zero d'ogni narrazione), una deambulazione attraverso ambienti architettonici fortemente caratterizzati (i sontuosi corridoi, i saloni, le stanze del museo) e attraverso opere e capolavori provenienti da epoche storiche diverse.

Alla figura del marchese De Custine, protagonista della passeggiata sokuroviana, il cineasta russo sembra aver voluto affidare il compito di incarnare, esibendola, proprio l'istanza narrante che semantizza ogni spazio espositivo istituzionale. Sono, infatti, le azioni, i commenti e le riflessioni del marchese, a suggerire allo spettatore una prima lettura dei significati delle opere e degli ambienti dell'Hermitage.

Il film procede oltre evitando di cadere così nel banale accademismo. In Arca Russa Sokurov ricorre sin dalla prima inquadratura (meglio dire sin dall'inizio dell'unica grande inquadratura del film, il piano-sequenza) all'uso della voce fuori campo, (la sua voce), come ad esplicitare un commento di secondo grado, soggettivo e personale, che va ad esibire i pensieri e lo sguardo dell'autore. Uno sguardo che coincide totalmente con quello della videocamera, il film, infatti, oltre a svilupparsi in un lungo

piano-sequenza, è costruito intorno ad un'unica soggettiva, che segue la passeggiata del marchese de Custine.

L'occhio della videocamera, riproducendo esplicitamente lo sguardo sokuroviano, sembra voler mimare quello che è il secondo livello del racconto museale: il *discorso del visitatore*. Il visitatore del museo, infatti, vive lo spazio espositivo non solo attraverso i significati preposti dal discorso museale, ma anche attraverso una rilettura personale e soggettiva di tale discorso. Sokurov assume volontariamente le veci dell'inconsapevole visitatore, nonostante sia lui in realtà ad aver architettato l'intera coreografia della visita "virtuale" all'Hermitage.

Esplorare lo spazio museale significa ripercorrere un viaggio simbolico all'interno della cultura e la storia di una società. L'Arca sokuroviana non è, che la metafora di questo viaggio, e l'Hermitage si dispiega come l'immaginario ventre simbolico che conserva la memoria dei fasti e delle miserie del popolo russo. La potente regia Sokurov anima le stanze del museo pietroburchese con personaggi e figure provenienti dalle epoche più disparate: la camera incontra la Zarina Caterina correre tra la neve del cortile imperiale per poi ritrovarsi a vagare tra i visitatori contemporanei del museo borghese. Così facendo, ci offre un vero e proprio fedele "adattamento" audiovisivo, di uno degli ambienti istituzionali e simbolici essenziali della cultura occidentale.

Lo spazio espositivo dalla caverna alla galleria:

La caverna può essere considerata il primo esempio di spazio espositivo della storia, seppur ancestrale ed inconsapevole. L'arte che vi abitava era motivata da scopi puramente culturali, ingenua rispetto a dei potenziali valori espositivi autosufficienti. Le pitture rupestri nascevano totalmente al servizio dei rituali magico propiziatori, vi facevano da sfondo nella penombra della caverna, senza pretendere di catturare lo sguardo di un ipotetico spettatore.

Nonostante la sua ingenuità estetica ed espositiva, la pittura rupestre per la prima volta produsse una frattura tra oggetti utili ed oggetti *semiofori*. Per oggetti utili bisogna intendere tutti gli oggetti finalizzati ad un uso pratico; gli oggetti *semiofori* invece rientrano in quella categoria di oggetti privati della loro

funzione pratico-strumentale. I semiofori nascono per essere sottoposti allo sguardo di uno spettatore, estrapolati dunque da processi di manipolazione ed usura.

Nei secoli della storia dei processi evolutivi dello spazio espositivo, al buio della caverna si sostituì gradualmente la luminosità del tempio pagano. L'arte sacra pagana rivolta al trascendente e all'assoluto avviò la prima produzione consapevole di oggetti semiofori. Le opere di culto pagane installate nello spazio architettonico del tempio subirono, infatti, un primo processo di allestimento espositivo, mirato essenzialmente alla catturare dello sguardo del fedele.

Perché l'arte si emancipi del tutto dalle logiche culturali che l'avevano caratterizzata sin dalla preistoria, il tempio deve far posto alla chiesa. Paradossalmente è proprio all'interno dello spazio della chiesa che l'arte, pur investita di compiti iconografici, si sottrae al semplice culto e si espone per la prima volta ad uno sguardo libero. Lo spazio architettonico della chiesa, infatti, a differenza di quello del tempio, evolve moltiplicando gli spazi e le prospettive. In tal modo la chiesa moltiplica anche i punti di vista intorno all'opera (dall'altare centrale, alle cappelle, alle navate laterali, alla sacrestia) e l'oggetto da icona diventa spettacolo. Ad emancipare totalmente il valore espositivo dell'arte saranno gli ambienti della *Wunderkammer* o *Kunstammer*, nelle quali nell'arco di due secoli dal 1500 al 1700, l'arte e la sua esposizione assumeranno valori autosufficienti. In questi ambienti il percorso espositivo non rispondeva ancora ad esigenze di tipo museologiche o museografiche, l'opera era disposta nello spazio con l'unico scopo di suscitare meraviglia e stupore critico.

Nel 1700 con la nascita dei grandi musei pubblici "l'arte da epifania del sacro si fa voce di una tradizione. Una tradizione che necessita di uno spazio separato: il museo appunto".

L'idea illuminista di museo nasce a Roma, dove grazie al gusto neoclassico già nel XVI e XVII secolo si erano formate grandi collezioni private. Una delle più importanti, che diede vita anche ad un primo edificio pensato appositamente per ospitare la collezione d'arte antica, fu quella del cardinale Alessandro Albani, che nel 1746 fece costruire dall'architetto Carlo Marchionni una villa museo, la villa Albani appunto. La sistemazione museografica fu pensata dallo stesso grande teorico del neoclassicismo, Winckelmann. In epoca neoclassica i Papi parteciparono alla promozione del gusto per il collezionismo, effettuando acquisti, finanziando nuovi scavi archeologici e restauri. Queste raccolte private erano già chiamate con il nome di museo, ma si era ancora lontani dall'idea moderna di istituzione pubblica. Le collezioni erano accessibili a studiosi, artisti, nobili e mecenati, un pubblico ristretto ed elitario.

Negli stessi anni si cominciò ad assistere al fenomeno delle donazioni a destinazione pubblica di collezioni private. Fu così che nel 1714 a Bologna fu costituito il primo museo civico: l'Istituto delle Scienze, fortemente voluto da Luigi Ferdinando Marsili.

Vent'anni dopo nel 1742 con il progetto di Francesco Algarotti per il Museo Regio di Dresda si ebbe il primo esempio di architettura museale moderna, che si ispirava all'idea del Museo tempio delle arti e dei saperi.

Nel 1753 il parlamento inglese fondò il British Museum, che inizialmente svolgeva il compito di collezione semipubblica di libri e manoscritti consultabili per studiosi e ricercatori. Solo più tardi iniziò a proporre anche un'esposizione di opere d'arte, diventando con il tempo una delle istituzioni mussali più prestigiose d'europa.

Il 1775 fu la volta dell'istituzione in Vaticano del Museo Pio Clementino, fondamentale perché vi si produssero i primi studi relativi alla progettazione di un allestimento espositivo adatto ad un uso ed una divulgazione pubblica. "Il museo non ha da essere una vana raccolta di frivoli oggetti utili a soddisfare un'oziosa curiosità. Deve essere invece un'autorevole scuola."

Furono gli ideali messi in circolo dalla rivoluzione francese a portare alla statalizzazione delle collezioni reali, e a proclamare il diritto per tutti senza distinzione di ceto di visitare, frequentare, usare il museo, (Louvre e British sono nati in conseguenza alle profonde trasformazioni sociali e culturali mosse dalla nuova classe borghese emergente). Il 20 Agosto 1792 a distanza di soli 9 giorni dalla caduta di Luigi XVI un'ordinanza stabilì che il palazzo reale del Louvre venisse trasformato

in un museo pubblico. Un anno dopo nel primo anno della rivoluzione fu inaugurato al pubblico il “museo della rivoluzione”. Fra gli scopi del museo moderno c’era la necessità di documentare le identità nazionali, istruire, educare e nazionalizzare la cittadinanza. Per i musei ottocenteschi la completezza e l’esaustività dell’esposizione, il rigore cronologico dell’allestimento erano i cardini ideologici fondanti ed assoluti che guidavano le linee curatoriali. Spesso una lacuna espositiva veniva addirittura colmata con copie o calchi di opere originali.

Alla fine del XVIII secolo l’arte oltre che nei musei statali, entra nel circolo degli spazi delle grandi esposizioni e dei Saloni d’arte. Per lo spazio espositivo si comincia a tratteggiare la possibilità di nuovi significati. Nei saloni tra opera e pubblico non c’è più la mediazione delle istituzioni nella scelta del gusto e della lettura dell’opera, l’arte diventa un affare pubblico mossa anche da dinamiche economico-commerciali. Fu così che nel 1869 venne fondato il Metropolitan Museum di New York, con finanziamenti e donazioni private, dove lo spazio museale cominciò ad assumere la fisionomia di un’industria culturale e spettacolare, e a seguire le regole del nascente mercato dell’arte e dell’intrattenimento. Nasce insomma quello che Federico de Melis definisce come *museo leggero*, un museo contenitore di eventi spettacolari, inteso come luogo di intrattenimento e che tragherà l’istituzione museale verso la sua propaggine novecentesca, fino al suo apice postmoderno il Beaubourg progettato da Piano e Rogers nel 1977. “Il Beaubourg è per la cultura quello che l’ipermercato è per la merce” scrive Jean Baudillard in “l’effetto Beaubourg” il suo famoso saggio che attacca il museo nella sua identità postmoderna.

Dagli anni settanta in poi, l’istituzione museale è stata resa oggetto di critiche, sia da parte degli artisti, che da parte di teorici ed intellettuali. Oggi secondo molte letture critiche contemporanee anche il museo è entrato a fare parte dei territori della merce, l’istituzione museale vivrebbe ormai una crisi. Douglas Crimp è stato tra i primi insieme a Baudillard a sostenere la tesi della nuova dimensione consumistica in cui è stato coinvolto il museo.

Per Franco Purini Negli attuali musei d’arte contemporanea- i musei dell’iperconsumo- l’esperienza dell’arte non si dà in prima istanza come artistica. Essa è piuttosto mondana, comunicativa, spettacolare.

Brian O'Doerthy nota come "From the twenties to the seventies, the gallery has a history as distinct as that of the art shown it".

La galleria e il museo non sono più lo spazio espositivo a cui guarda l'arte, che cerca anzi di emanciparsi.

Per Franco Purini Negli attuali musei d'arte contemporanea- i musei dell'iperconsumo- l'esperienza dell'arte non si dà in prima istanza come artistica. Essa è piuttosto mondana, comunicativa, spettacolare.

Brian O'Doerthy nota come "From the twenties to the seventies, the gallery has a history as distinct as that of the art shown it".

La galleria e il museo non sono più lo spazio espositivo a cui guarda l'arte, che cerca anzi di emanciparsi. L'arte diventata più flessibile, dinamica, più nomade nella sua capacità di collocarsi: non richiede più luoghi deputati e protetti.

Dagli anni sessanta in poi si adatta, anzi cerca spazi provvisori, scende dalla parete ed esce per le strade.

Il Museo contemporaneo ha come compito e sfida quello di sapersi adattare alle nuove fondamentali esigenze dell'arte contemporanea. "Nulla garantisce che i musei debbano esistere ancora tra cento - duecento anni: essi sono una formazione storica, che come altre, può a un certo punto perdere vitalità"⁹⁴, per evitare il declino e la sopravvivenza del museo è necessario che questo impari a negoziare la propria autorità con il mondo dell'arte, accogliendone esigenze e necessità, ma anche imparando a riproporsi sotto nuove spoglie.

Il Museo d'arte contemporanea Guggenheim di Bilbao e il Palais de Tokyo di Parigi rappresentano le due anime diametralmente opposte dell'architettura museale contemporanea. Il primo nasce come un edificio così spettacolare da togliere visibilità ed importanza alle opere della collezione. E' un'architettura, monumentale, affascinante ed avveniristica, che però focalizza l'attenzione sul contenitore a scapito del contenuto. Da alcune indagini avviate in seguito allo straordinario successo di pubblico ottenuto dal museo, e dal rilancio complessivo vissuto di riflesso dalla cittadina di Bilbao, è emerso che molti visitatori durante il vero e proprio

⁹⁴ S.Settis, *Ma il museo ha un futuro?*, "La Repubblica" 30 giugno 2006, p.53. pubblicato anche nel catalogo Electa della mostra Museums Next Generation, organizzata dal MAXXI Museo Nazionale delle Arte del XXI secolo, Roma 2006

pellegrinaggio di massa al museo, si siano limitati a visitare esclusivamente l'esterno. Questo è un caso estremo, ma molto attuale di come l'architettura da museo si faccia esso stesso schermo tra opera e pubblico. Al Palais de Tokyo l'architettura ha lavorato invece all'opposto, inscenando la propria sparizione. In questo museo l'architettura "è pensata come un'interruzione non finita del progetto, che viene di volta in volta completato dall'opera d'arte"⁹⁵, una sorta di omaggio a quel *Museo a crescita illimitata* progettato ma mai realizzato nel 1939 dal grande Le Corbusier.

Altre volte la progettazione architettonica è arrivata in ritardo rispetto alle esigenze degli artisti, che hanno provveduto autonomamente alla creazione di nuove realtà espositive urbane, insediandosi in complessi e spazi in disuso da recuperare. Uno dei casi più eclatanti e recenti è quello di *Dashanzi 798*, il vasto complesso alla periferia di Pechino, ex fabbrica di armamenti, che dalla fine degli anni '90 artisti cinesi ed internazionali hanno cominciato ad abitare nonostante le resistenze delle autorità cinesi. La *Fabbrica 798* di Pechino ha assimilato ed esportato in Oriente realtà che hanno segnato la storia dell'arte occidentale sin dagli anni '60. Basti citare i due spazi icona che hanno catalizzato le energie e la sperimentazione degli artisti più rappresentativi dell'arte contemporanea occidentale, gli studi newyorkesi The Kitchen di Steina e la Factory di Andy Warhol. Non va dimenticato che il mercato dell'arte spesso si è appropriato solo a posteriori dei movimenti prodotti in seno alla contestazione e alla ricerca artistica, raramente ne ha sostenuto e promosso gli esordi. E' stato così per esempio per la videoarte, che ha visto i suoi natali grazie ai curatori di due piccole gallerie indipendenti la Parnass di Wuppertal (1963) in Germania e la Bonino Gallery di New York (1965), e che solo più tardi, (la prima opera di Nam June Paik è esposta al Moma nel 1968 in occasione dell'esposizione *The machine in the end of Mechanical Age* curata da Pontus Hulten)⁹⁶ è stata esportata nelle grandi e potenti sale del MoMa e del Whitney di New York dai grandi mercanti d'arte. attacca il museo nella sua identità postmoderna.

⁹⁵ Pippo Corra, *La prossima generazione dei musei*. in op.cit

⁹⁶ Secondo la cronistoria stilata da Simonetta Fadda in *Definizione Zero. Origini della videoarte fra politica e comunicazione*. Costa & Nolan, Milano 2005, p. 72

Le stanze dell'expanded cinema

Terzo Capitolo:

“il cinema ortodosso è morto. E' lui stesso che si spreca. Ha potenzialità enormi, e invece il suo modo di esprimersi è lo stesso di quando è stato inventato: uno schermo, una sala, persone che guardano. Il cinema può dare di più, molto di più, deve stare in mezzo alla gente, interagire.”

Installazioni: dalla camera oscura del video:

Il grido di dolore di Peter Greenaway sembra finalmente essere stato raccolto oltre che da artisti e cineasti (i primi a proporre e sperimentare da anni, se non da sempre forme cinematografiche alternative al film proiettato in sala) anche da un cospicuo numero di teorici cinematografici e storici dell'arte. Si sta consolidando e diffondendo anche tra i vecchi detrattori, l'idea che la contemporaneità audiovisiva sia caratterizzata ormai dall'ibridazione estetica e dall'incontro intermediale, e che ci si trovi ormai alla presenza di *molteplici cinema* dato che “il cinema da tanto ormai, non è più il solo tra le arti, o perlomeno tra i dispositivi, ad essere ciò che si pensa che sia, a mostrare ciò che si ritiene che mostri, immagine e suono in movimento”.

Ovviamente permangono ancora molte resistenze, non tutti sono pronti ad accogliere opere audiovisive come le videoinstallazioni nella storia della cinematografia; non tutti riescono ancora a concepire che un film di Hitchcock e un'installazione di Bill Viola possano dialogare, nel contesto di una tradizione comune.

Ovviamente nel proporre l'idea di un dialogo è necessario non perdere di vista le specificità e le differenze dei mezzi⁹⁷, (con l'immagine video si è passati dalla proiezione alla diffusione delle immagini, dalla luce riflessa all'immagine emessa), e dei contesti, degli obiettivi che hanno prodotto queste forme alternative di cinematografia.

Il video e le arti elettroniche, infatti, pur realizzando molte delle utopie inesprese dal cinema che l'aveva preceduto, hanno messo in forma delle "audiovisioni" figlie di un preciso contesto storico socioculturale.

Originariamente ed ideologicamente il cinema elettronico nasce, infatti, dalla sfida e dal confronto con il mezzo televisivo, durante gli anni delle critiche alla "società dello spettacolo".

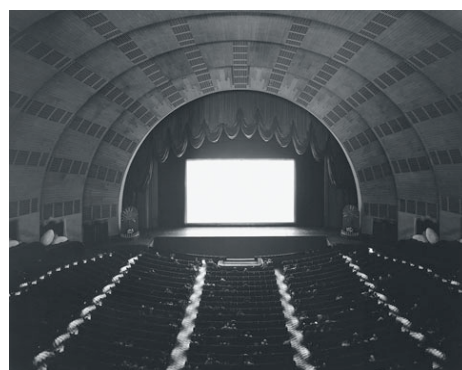
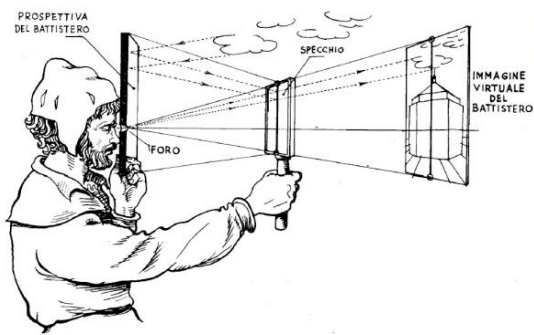
La televisione innanzitutto e il cinema, in seconda istanza, sono i punti di riferimento a cui guardare per ascoltare e capire i discorsi del video.

Dalla metà degli anni sessanta gli artisti del video hanno dato voce ai viaggi immaginari del cinema analogico, realizzando un movimento delle immagini, un movimento "fra le immagini", che ha messo a disposizione dell'audiovisivo territori *altri*, dove poter sperimentare nuove dinamiche spettatoriali.

Esiste ormai un cospicuo corpus teorico, che dimostra come fin dalle origini, il cinema avesse desiderato intraprendere viaggi *oltre* il buio e i confini della sala. Le videoinstallazioni, in particolare, hanno aperto alla cinematografia nuove sale e ambienti di visione, espandendo i territori a disposizione dello spazio espositivo cinematografico.

Nel saggio *la Doppia elica* Rymond Bellour definisce la tavoletta di Brunelleschi come un'installazione alla quale si deve "il merito di prefigurare il procedimento del mescolamento delle immagini" tipico della contemporaneità.

⁹⁷ L'immagine video non viene proiettato sullo schermo, il monitor televisivo funziona come una lampada che emette luce. A livello percettivo l'immagine televisiva viene ricomposta nell'occhio dello spettatore, è dunque il corpo dello spettatore a far da schermo alle immagini.



ricostruzione della tavoletta prospettica di Brunelleschi

Nel saggio *di un altro cinema* Bellour descrive invece il cinema come “un’installazione riuscita a captare da sola, per mezzo secolo, l’energia specifica dell’immagine in movimento, fino alla concorrenza aperta da quella proiezione senza proiezione che è stata a lungo la televisione”.

Si tratta a questo punto di capire che cosa intenda Bellour con il termine installazione, e sulla base di quale idea associ il termine installazione a contesti tanto diversi come il cinema e la tavola prospettica di Brunelleschi.

Alla base delle sue affermazioni il teorico francese sembra presupporre la definizione di installazione proposta da Anne-Marie Duguet nel saggio *Dispositivi*, apparso sulle pagine della rivista *Communications* nel numero speciale dedicato al video e curato dallo stesso Bellour.

Per Duguet l’installazione video pur nella sua specificità, è essenzialmente un dispositivo, così come lo sono la pittura, la fotografia, il cinema e tutti “ i dispositivi originali, mitici o no, dalla caverna di Platone alla tavoletta di Brunelleschi, dal vetro di Leonardo alla portoncina di Durer, dalla camera oscura ai sistemi di sorveglianza”. Il dispositivo per Duguet altro non è se non “un sistema di rappresentazione che si espone e definisce uno spazio concettuale e sensibile, di riflessione e percezione al tempo stesso”.

E’ innegabile, del resto, che il cinema e la camera oscura siano effettivamente dei sistemi di rappresentazione, installati e collocati in un ambiente specifico, al

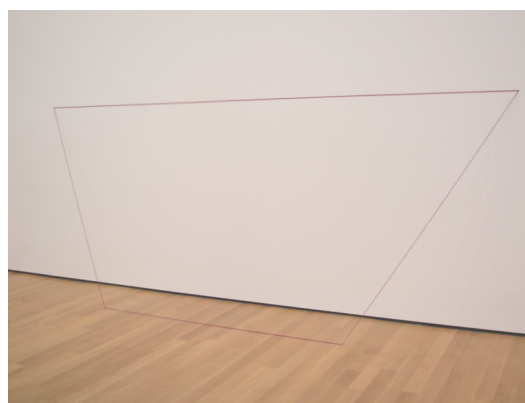
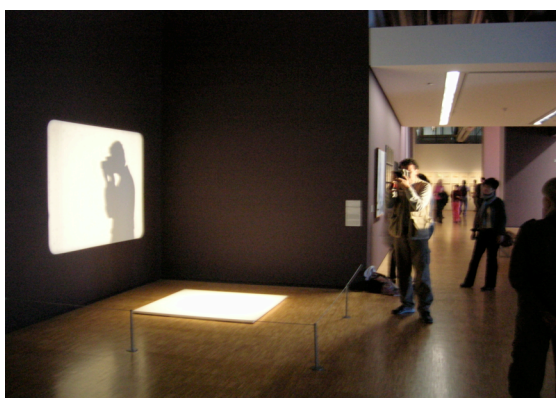
fine di esporsi ad un pubblico o ad uno spettatore e di attivarne relazioni e processi di ricezione.

Bellour sembra dunque usare il termine installazione come sinonimo di dispositivo nell'accezione proposta da Duguet; se insomma le installazioni sono dei dispositivi come il cinema e la tavoletta, allora per Bellour, questi sono a tutti gli effetti anche delle installazioni.

Bellour intuisce, a ragione, che la nozione di dispositivo è un concetto chiave per spiegare e analizzare fenomeni come le installazioni e le arti del video.

Le videoinstallazioni, soprattutto quelle prodotte nel contesto culturale degli anni settanta, avviano un confronto con gli altri dispositivi audiovisivi, cinema, televisione, dispositivi di sorveglianza, per svelarne le strategie comunicative intrinseche, in modo tale da sviluppare la consapevolezza e l'autocoscienza dello spettatore.

“Il video ultimo mezzo di rappresentazione reinterpreta una storia di rappresentazioni. Opera soprattutto con la messa in scena. Costituisce il teatro del vedere/percepire, drammatizzando il dispositivo, considerandolo attraverso tutti i suoi ruoli”



Installazione di Nam June Paik⁹⁸

⁹⁸ Nam June Paik con questa installazione mette in scena il dispositivo cinematografico, smascherandone le strategie e i meccanismi di funzionamento. La proiezione viene privata del film e del suo discorso, per essere svelata totalmente allo sguardo dello spettatore-visitatore. L'unica immagine prodotta da questo cinema privato del film è l'immagine ombra dello spettatore, catturata

L'installazione non si propone più come esposizione di un oggetto, ma come atto espositivo in se.

Gli artisti del video piuttosto che dare forma a pensieri e materia, occupano e trasformano ambienti, partendo dalla consapevolezza che l'arte, a prescindere dai contenuti e dai mezzi espressivi utilizzati "si mostra sempre come l'esperienza di un'esposizione."

L'oggetto artistico ha preso coscienza di se al momento in cui ha abbandonato i valori culturali in favore dei valori espositivi, "l'artistico avviene quando l'opera trova in se stessa la propria ragione d'essere. Quando il piacere estetico non è più tributario della commessa religiosa."⁹⁹

In questo passaggio di consegne, dall'oggetto di culto all'oggetto da esporre, l'arte si è trasformata in spettacolo, in situazione.

L'installazione più che un'opera è una situazione "estetica", è "arte della presentazione", che riunisce nel gesto della dislocazione spaziale degli elementi, il discorso espositivo al discorso testuale. Attraverso queste dinamiche l'installazione si trasforma nello strumento più adatto per rappresentare ed accedere allo svelamento dei meccanismi discorsivi degli altri dispositivi audiovisivi.

Bellour autorevole esponente dell'analisi testuale, da ormai vent'anni è uno dei teorici cinematografici, che di fronte al proliferare dell'audiovisivo, aderiscono alla necessità di un'estensione della nozione di cinematografia. Pur proponendo di rivolgere l'attenzione ad una pratica audiovisiva contemporanea non più legata ad un *solo* modello di cinema, ma a *molteplici*

dal fascio di luce del proiettore e rilanciata sullo schermo. Da un lato Paik mette in guardia lo spettatore, sul fatto che al cinema l'immagine è costruita su di lui, e che il dispositivo fictionale cattura i suoi desideri.

Dall'altro ripulendo lo schermo dalle immagini del film, Paik compie un atto di democratizzazione della proiezione, chiunque può diventarne il protagonista. Lo schermo bianco disposto orizzontalmente sul pavimento inneggia al futuro, lo schermo è una pagina bianca ancora da scrivere, Paik apre le porte ad un potenziale cinema, da realizzare al di fuori degli schemi del dispositivo istituzionale.

cinema, il teorico francese oppone ancora una distinzione tra il Cinema e *un altro cinema*, “si tratta di descrivere un’esplosione secondo cui quello che sia, o sia stato il cinema si trovi in ogni caso ridistribuito, trasformato, reinstallato, mimato.”

Della stessa opinione è anche Francesco Casetti, che dedica il capitolo conclusivo del suo libro “L’occhio del Novecento” ad un esordiente “Cinema 2”, inauguratosi con la rivoluzione audiovisiva prodotta dalle tecnologie digitali.

Una cinematografia estesa:

Si devono invece ai teorici *dell’expanded cinema*, la proposta di unificare le arti elettroniche e digitali sotto la nozione comune di cinema.

In Italia, in particolare, si sono prodotti molti e notevoli studi in materia di cinematografia estesa, anche perché l’Italia è stata la culla di artisti a cui si deve attribuire la paternità di molti degli spunti teorici originari alla base delle pratiche e delle estetiche del video.

Basti pensare a Lucio Fontana che già nel 1952 a Milano scriveva il *Manifesto per la televisione del movimento Spaziale*¹⁰⁰, intuendo per primo che il video era la

¹⁰⁰ Già nel 1946 con la pubblicazione del *Manifesto Blanco* Lucio Fontana aveva espresso l’insofferenza dell’arte contemporanea per i limiti imposti alla creazione dai dogmi della cornice e della distinzione forzata tra pittura e scultura. Al di là della valenza eclatante e provocatoria il gesto del taglio della tela, concettualizzato nel 1949 con i quadri bucati e tagliati di *Concetto Spaziale*, serve a Fontana per dimostrare una possibile via di uscita dalle regole della composizione e della prospettiva interna del quadro. Con *Ambiente spaziale a luce nera* Fontana propone un passo successivo indirizzando la sua critica non più esclusivamente contro la superficie del quadro, la tela, ma contro un uso banale dello spazio architettonico. L’arte spaziale vuole abitare e modellare l’architettura e lo spazio espositivo. L’opera non è un oggetto nell’ambiente, è l’ambiente modellato dall’artista. La pittura su tela per Fontana ha esaurito il suo compito, non serve più tentare di rappresentare la luce attraverso i pigmenti del colore, né basta più tentare di impressionarla attraverso i procedimenti fotografici. Solo la televisione può sostituirsi a questi mezzi nel desiderio dell’arte di scrivere con la luce. E’ questa la grande intuizione del *manifesto Spaziale per la Televisione* redatto da Fontana nel 1952. Fontana teorico dello spazio e della luce ha avuto il merito di scoprire per primo le potenzialità degli spazi immateriali

nuova materia a disposizione dell'arte del'XXI secolo: "Noi spazialisti trasmettiamo, per la prima volta nel mondo, attraverso la televisione, le nostre nuove forme d'arte...E' vero che l'arte è eterna, ma fu sempre legata alla materia, mentre noi vogliamo che essa sia svincolata e che attraverso lo spazio possa durare un millennio."¹

Teorici del cinema espanso lavorano da tempo in Italia, attraverso pubblicazioni, convegni, allestimenti, e dedicandosi al recupero di archivio videoteche d'autore, nonostante ciò i grandi mercati e mercanti stranieri, primi tra tutti gli Stati Uniti, si sono attribuiti la paternità di molta critica e teoria prodotta in Italia.

La ricerca italiana e francese ha il merito di aver prodotto una serie di studi volti a riscoprire le origini cinematografiche di una sperimentazione estetico-linguistica la cui paternità con troppa superficialità è stata attribuita esclusivamente alle tecnologie video e digitali.

Lischi, Gazzano, Valentini, Fargier, Dubois e Berger, sono riusciti, invece, a ricostruire una storia della cinematografia che attraversa i dispositivi, le tecnologie e i supporti, facendo riemergere un dialogo ininterrotto fatto di utopie e visioni, condivise da un cinema fatto di pellicola e luce, ed una cinematografia fatta di elettronica e pixel.

Nel saggio *Antico come il video* Sandra Lischi ipotizza che le caratteristiche e la versatilità tipiche dell'immagine prodotta con i mezzi messi a disposizione dalla tecnologia elettronica, siano stati un vero e proprio "sogno" cinematografico per tanti cineasti dell'età della pellicola, "il sogno di un'immagine che ancora non c'era che si andava cercando oltre e contro la rigidità della pellicola cinematografica, le limitazioni della cinepresa, le mancanze della tecnica."

delle tecnologie della comunicazione, anticipando gesti che nei decenni successivi andranno ad ispirare gli artisti del video. Con il *manifesto del Movimento Spaziale per la Televisione*, l'arte si appropria per la prima volta di quel nuovo spazio espositivo senza confini che è la televisione.

Oggi quest'immagine esiste, e forse ha ragione Greenaway molte volte è ancora sprecata.

Il concetto di cinema espanso internazionalmente è invece legato al nome di Gene Youngblood, che nel 1970 con *Expanded Cinema* ne mette appunto il manifesto teorico.

“Il cinema è l'arte di organizzare un flusso di eventi audiovisivi nel tempo, è un evento-flusso come la musica. Si deve distinguere fra cinema e il mezzo, allo stesso modo in cui distinguiamo musica e strumenti...Ci sono oggi almeno quattro media con cui possiamo fare cinema: film, video, computer, olografia: così come ci sono tanti strumenti con cui possiamo fare musica. Naturalmente ognuno di essi ha proprietà diverse e contribuisce in maniera differente alla teoria del cinema, espandendo le possibilità del cinema, dilatando la nostra comprensione di ciò che il cinema può essere e fare.”¹⁰¹

Expanded cinema è un pionieristico catalogo, che ha il merito di tentare una prima analisi ed una precoce sistematizzazione delle opere sperimentali nate dall'incontro tra gli artisti e cineasti delle avanguardie di metà anni '60 e le nuove tecnologie di ripresa e postproduzione video.

Computer Films, Synesthetic Videotapes, Videographic Cinema, Intermedia Theatre, Multiple-projection Environments, Holographic Cinema, sono per Youngblood le categorie e i dispositivi attraverso cui è possibile fare cinema in età elettronica. Va precisato che Youngblood non parla di *expanded cinema* come di una categoria qualitativa, ma come il risultato, la conseguenza ultima

¹⁰¹ Questa nota e pluricitata affermazione di Youngblood è divenuta una sorta di manifesto per i fautori dell'idea di un cinema esteso, ma spesso è stata attribuita erroneamente al testo *Expanded Cinema* del 1970. In realtà questa affermazione va postdatata di diciotto anni e attribuita al saggio *Metaphysical Structuralism. The Videotapes of Bill Viola* pubblicato nel 1988 dal *Millennium Film Journal* n.20-21. Un saggio che Youngblood dedica all'analisi all'opera di Bill Viola, di certo uno dei più rappresentativi videoartisti contemporanei. Nel saggio il Youngblood e torna a riflettere su alcuni degli spunti teorici che vent'anni prima avevano ispirato il suo fortunato volume *Expanded Cinema*.

dell'affermarsi all'interno dei territori dell'arte di una nuova idea di cinema, che definisce nella nozione di *cinema sinestetico*.

“Siamo testimoni di un urgente bisogno di un linguaggio cinematografico espanso. L'intrattenimento commerciale lavora contro l'arte, sfruttando l'alienazione e la noia del pubblico; perpetuando un sistema di formule e risposte condizionate. L'intrattenimento non solo non è creativo, ma distrugge anche la capacità dell'audience di comprendere e partecipare al processo creativo. L'intrattenimento ci dà quello che noi vogliamo, l'arte ci dà quello che noi non sappiamo di volere.”

La proposta di Youngblood è motivata dall'esigenza di rispondere ad un ambiente socio-culturale profondamente condizionato dai mezzi di comunicazione di massa, “l'habitat dell'uomo contemporaneo è un *Intermedia Network*. Oggi noi siamo condizionati più dal cinema e dalla televisione che dalla natura.”

Per Youngblood dovere dell'arte contemporanea è quello di trovare strategie comunicative alternative, attraverso un uso libero ed espressivo delle stesse tecnologie messe a disposizione dalla rete intermediale.

Nel secondo capitolo, forse il più importante, intitolato appunto *Synaesthetic Cinema: The End of Drama*, Youngblood delinea a mo' di decalogo, alcune caratteristiche del cinema sinestetico:

- Il cinema sinestetico include diverse estetiche.
- Il cinema sinestetico crea nuovi tipi di visione, per creare nuovi tipi di coscienza, di consapevolezza.
- è una cinematografia alternativa, controcorrente, che non ha il problema di sedurre lo spettatore, ma al contrario ha l'obiettivo di distanziare, separare il prodotto dal pubblico.
- Il cinema sinestetico è il solo linguaggio adeguato all'ambiente intermediale dell'uomo post-industriale.

-Il cinema sinestetico trascende le restrizioni del dramma, della storia, del plot. Il suo scopo è quello di rompere il dominio che il medium ha su di noi, per renderci capaci di percepirlo in modo oggettivo.

- un film sinestetico è un'immagine che si trasforma continuamente in altre immagini. E' un'immagine metamorfosi.

Diverse estetiche, nuove strategie comunicative tra opera e fruitore, uso riflessivo e a-mimetico delle nuove tecnologie video, sono queste le dinamiche espressive e discorsive attraverso cui il *cinema sinestetico* realizza *l'expanded cinema*, cioè l'estensione della nozione di cinematografia.

Il libro di Youngblood profetizza l'avvento di un cinema in movimento, non più relegato entro le soglie di un ambiente espositivo istituzionale.

L'expanded cinema, lo spettatore teorizza uno spettatore che si riscopre nei confronti delle immagini *un performer* attivo, e sente l'opera attraverso un coinvolgimento plurisensoriale, una "percezione sinestetica" (per usare il termine che McLuhan utilizza per descrivere l'attività sensoriale veicolata dall'immagine televisiva). Allo "spettatore" del cinema espanso, soprattutto quello realizzato in forma di installazione, spetta il compito di azionare la *performance* del dispositivo, in tal modo diventa egli stesso parte consapevole del dispositivo. Molte installazioni prevedono il coinvolgimento, l'intervento diretto dello spettatore nello spazio dell'opera, l'immagine video di per se "chiede in ogni istante di chiudere gli spazi del mosaico con una convulsa partecipazione dei sensi che è profondamente tattile, perché il tatto è un rapporto tra tutti i sensi e non il contatto isolato tra pelle ed oggetto".¹⁰²

L'idea di associare al cinema un'appercezione tattile è suggerita già da Walter Benjamin

La percezione aptica o tattile, secondo Benjamin, è una modalità di fruizione che il cinema ha ereditato proprio dall'architettura: "delle costruzioni si fruisce in duplice modo, attraverso l'uso e attraverso la percezione. O in termini più

¹⁰² Marshall McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*. Net, 2002 p. 334

precisi: in modo tattico e in modo ottico.¹⁰³ *L'aptico* ha a che fare con il tatto, con gli stimoli che provengono dall'ambiente e agiscono in modo "sinestetico" su tutto il corpo, è un'apprensione tattile dello spazio.

Le videoinstallazioni realizzano l'idea benjaminiana di una visione tattile, innanzitutto perché ricorrono ad un'immagine che per le sue qualità intrinseche favorisce una percezione tattile, e poi perché le installazioni sono delle vere e proprie architetture percettive al confine tra cinema, scultura e architettura. In qualità di ambienti le installazioni prevedono quell'uso ottico e tattico dello spazio descritto da Benjamin in relazione alla costruzione architettonica.

Benjamin negli anni 30 in epoca di radio e di nazionalsocialismo predisse, che la democratizzazione dell'immagine sarebbe avvenuta attraverso la tattilizzazione¹⁰⁴ della visione, è quello che si sono posti come obiettivo gli artisti del video.

In età elettronica la mano ha strappato il primato all'occhio, ed diventa l'icona simbolo dello sguardo tattile e libero prodotto dal nuovo cinema sinestetico.

Il video come spazio e materia da plasmare, "questo è quello che sconvolse gli artisti che si avvicinarono al video negli anni sessanta e che non smette di

¹⁰³ Walter Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Einaudi, Torino, 1966

¹⁰⁴ Fu grazie ai dadaisti, secondo Benjamin che "da un'attraente apparenza ottica o da una formazione sonora convincente qual'era, l'opera d'arte divenne un proiettile. Essa colpiva lo spettatore. Assunse una qualità tattile". Benjamin attribuì al cinema "con il mutamento dei luoghi dell'azione e delle inquadrature che investono gli spettatori a scatti"¹⁰⁴ la realizzazione di quegli effetti che il Dadaismo aveva tentato di raggiungere in pittura: l'abbandono della contemplazione dell'opera a favore del coinvolgimento, dell'*urto tattile* tra immagine e spettatore. Lo spettatore usa la mano per azionare il telecomando ed agire sul flusso delle immagini della diretta, colmando in un sol gesto la distanza con l'altrove visivo. La mano dello spettatore seleziona un menù d'accesso personale al film, rimontandolo a proprio piacimento; poi indossa il guanto virtuale per abitare e plasmare immagini sintetiche. in Walter Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Einaudi, Torino 1966

emozionare oggi: la scoperta di poter avere la luce stessa come materia del proprio operare e non solo come mezzo”.¹⁰⁵

Il tatto e l'*aptico* sono stati impiegati spesso nello studio delle immagini video e digitali, ma raramente a quelle analogiche. Recuperare l'idea di una percezione *aptica* anche in materia di immagini analogiche, permette di tracciare importanti linee di continuità tra i due regimi audiovisivi. accorcia le distanze tra immagini in movimento “fotografiche” ed immagini elettronico/digitali anche a livello percettivo.

Giuliana Bruno lancia la sfida di considerare lo spazio schermico non più come una superficie bidimensionale, ma come uno spazio *aptico*, cioè “inteso come spazio geograficamente abitabile¹⁰⁶”. Nel teorizzare una spazialità interna alla superficie schermica esplorabile tattilmente, intravedo interessanti analogie con la spazialità fisica degli ambienti sensibili contemporanei, costruita sul superamento del concetto di schermo come luogo dell'immagine.

L'expanded cinema e lo spazio espositivo

Il cinema sinestetico ponendosi come primo obiettivo la produzione di esperienze audiovisive libere dalle logiche e dalle ideologie della società capitalista, ha dovuto necessariamente contestare i luoghi simbolo del “complesso espositivo” istituzionale del novecento.

Di conseguenza alla fine degli anni sessanta la sala cinematografica, la galleria e il museo subiscono un comune destino di contestazione e di rinnegamento.

¹⁰⁵ Marco Maria Gazzano, *Sulla linea dell'avanguardia: la videoarte nelle storie del cinema*. 1995

¹⁰⁶ Giuliana Bruno, *op.cit*

Una contestazione che passa attraverso la riformulazione stessa della nozione di opera d'arte. E' in questo clima che, non a caso, viene formulato il concetto di installazione.

La *Fenomenologia della percezione* di Merleau-Ponty, pubblicato nel 1945, ha ispirato molta della ricerca e della sperimentazione intorno alle arti plastiche, che è andata ad influenzare gli esordi delle arti elettroniche. Robert Morris, padre del minimalismo, il primo a teorizzare per la scultura un regime ambientale, il primo ad utilizzare il termine "installazione" e a suggerire per la scultura il passaggio dalla messa in forma, alla messa in luogo, nei suoi scritti manifesta più volte il forte debito teorico nei confronti della fenomenologia di Merleau-Ponty.

Il concetto stesso di installazione e l'interesse per le dinamiche di fruizione e ricezione dell'opera ad esso vincolate, nascono anche dalla nuova concezione di spazio, proposta dal filosofo francese: "Bisogna passare dall'idea di uno spazio spazializzato a quella di uno spazio spazializzante"¹⁰⁷ e ancora "Lo spazio non è l'ambiente in cui le cose si dispongono, è la potenza universale delle connessioni di tutte le cose"¹⁰⁸. Non è un caso se Morris, nota Rosalind Krauss, "concentrandosi sul momento in cui l'opera accede all'esteriorità, distrugge la concezione tradizionale della superficie scultorea"¹⁰⁹ e ragiona sull'esperienza spaziale dell'opera.

Rivelatrice per il minimalismo l'idea del rapporto corpo/ambiente elaborata da Merleau-Ponty: "non ci sarebbe spazio se non avessi corpo"¹¹⁰. Il corpo non va considerato come uno strumento per capire un mondo che si pone esternamente ad esso, ma è esso stesso parte indissociabile del mondo: "Per

¹⁰⁷ M. Merleau-Ponty, *Fenomenologia della percezione*. Il saggiatore, Milano 1972

¹⁰⁸ M. Merleau-Ponty, op.cit.

¹⁰⁹ Rosalind Krauss, *Passaggi. Storia della scultura da Rodin alla Land Art*. Paravia Bruno Mondatori, Milano 2000

¹¹⁰ M. Merleau-Ponty, op.cit

mezzo del mio corpo, come potenza di un certo numero di azioni familiari, posso installarmi nel mio mondo circostante come insieme di manipolanda.”¹¹¹ Il corpo con il suo movimento e le sue azioni, il suo “comportamento” è lo spazio, produce lo spazio. La lettura dell’opera di Morris proposta da Rosalind Krauss torna a svelare relazioni tra lo scultore statunitense e il filosofo francese: “Le travi a L di Morris servono da rivelatori del fatto che l’intenzione e il significato dipendono dal corpo nella misura in cui esso viene al mondo in ogni manifestazione dei suoi movimenti e dei suoi gesti, in ogni manifestazione dell’io colta nell’esperienza”¹¹². Il corpo per Merleau-Ponty va inteso soggettivamente come un’entità che percepisce lo spazio in base all’*hic et nunc* del contesto con cui viene a relazionarsi, perché “l’essere è sinonimo dell’essere situato”¹¹³. La spettabilità contemporanea è fortemente “indicale”¹¹⁴, contestuale.

Senza corpo è impossibile vedere, “lo spazio corporeo è l’oscurità della sala necessaria alla chiarezza dello spettacolo”¹¹⁵.

Nelle installazioni, video e non, “il corpo è lo strumento privilegiato dell’esplorazione”¹¹⁶ dello spazio dell’opera. L’attenzione morbosa verso il corpo dell’artista o del visitatore espressa dalle videoinstallazioni, fa considerare a Rosalind Krauss il narcisismo come elemento chiave dell’estetica del video”.¹¹⁷

Un breve e sommario *excursus* questo appena tracciato, utile a mio avviso a chiarire la scelta di utilizzare le teorie fenomenologiche sulla percezione, come impianto teorico di riferimento principale nell’analisi della fruizione delle videoinstallazioni nello spazio museale espanso.

¹¹¹ M. Merleau-Ponty, op.cit

¹¹² Rosalind Krauss, op.cit

¹¹³ M. Merleau-Ponty, op.cit

¹¹⁴ Francesco Casetti, *Communicative Negotiation in Cinema and Television*. Vita e pensiero, Milano 2002

¹¹⁵ M. Merleau-Ponty, op.cit

¹¹⁶ Anne Marie Duguet, op.cit.

¹¹⁷ Rosalind Krauss, *Il video. L’estetica del narcisismo*. In valentina Valentini (a cura di), *Le storie del video*. Bulzoni editore, Roma 2003,

Teorie penetrate profondamente anche nella progettazione di alcuni importanti spazi espositivi contemporanei . Ne è un'esempio la facciata disegnata da Holl per la galleria *Store Front for Art and Architecture* di Manhattan, uno spazio espositivo dinamico per le arti contemporanee, pensato in collaborazione con il videoartista e *performer* Vito Acconci. I progetti dell'architetto Steven Holl, soprattutto quelli relativi all'edilizia museale, nascono proprio dallo studio della fenomenologia di Merleau-Ponty.

Nei primi anni '60 dell'XX secolo il movimento minimalista recuperando Merleau Ponty, afferma che "l'opera plastica è un'installazione, un insieme di punti di vista attorno all'oggetto."¹¹⁸

Siamo di fronte alla prima forte consapevole teorizzazione di un dispositivo come l'installazione, che dagli anni 60 in poi si rivelerà come uno dei dispositivi maggiormente indagati dall'arte contemporanea.

Gli artisti minimalisti suggeriscono l'esplorazione fisica dell'opera, da parte di uno spettatore invitato a muoversi e ad agire per esperire, spesso completare concettualmente, lo spazio e la performance del dispositivo. Il contesto espositivo diventa uno degli elementi costitutivi dell'opera stessa, necessari ed imprescindibili alla sua stessa realizzazione.

Gli *environnements* minimalisti sono nuovi spazi fisici ed emotivi, ambienti percettivi plasmati da forme di pensiero originali.

La scultura minimalista "sembra ossessionata dall'idea di passaggio, che lo si trovi nel *Corridor* di Naumann, nel *Labyrinth* di Morris, nello *Shift* di Serra o nella *Spiral Jetty* di Smithson.

Queste immagini del passaggio portano a compimento la mutazione inaugurata da Rodin: trasformano la scultura, medium statico e idealizzato, in un medium temporale e materiale. Pongono in ogni caso sia lo spettatore che l'artista in un atteggiamento di umiltà elementare di fronte alla scultura (e al

¹¹⁸ Robert Morris, *notes on sculpture*.

mondo), e ci permettono di cogliere la profonda reciprocità che ci lega -artisti e spettatori- all'opera."¹¹⁹

Con "l'uscita dal quadro muta radicalmente il ruolo e il carattere delle mostre e dei musei: musei e gallerie non sono più luoghi anonimi in cui abbandonarsi alla contemplazione di opere realizzate altrove, ma quelli in cui l'artista arriva e dopo un'indagine preventiva vi costruisce un lavoro assecondando, contestando, comunque modificando l'assetto spaziale precedente.

La relazione arte-architettura diviene cocente e indilazionabile."¹²⁰ Spesso la messa in forma, la dislocazione spaziale delle installazioni prevede uno studio a priori da parte dell'artista del contesto d'accoglienza dell'opera (è l'installazione site-specific).

L'artista definisce l'identità dell'installazione in stretta relazione alle caratteristiche architettoniche dello spazio a cui è destinata. Trasportare installazioni nate da una così stretta e profonda relazione con l'habitat originario, significa snaturarle, andare in contro alla perdita di senso dell'opera. In certe occasioni è possibile affermare che il *valore espositivo* di alcune installazioni è così forte e determinante, che l'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità digitale si riappropria di caratteristiche auratiche. In questi casi, l'allestimento dell'opera è da considerarsi concettualmente permanente. In altri casi è lo stesso artista ad affermare la riadattabilità, l'indefinitezza progettuale di alcune installazioni.

Alcune opere nascono come dei *work in progress*, delle performance spaziali pensate a priori per essere rimodellate di volta in volta in base alle diverse tipologie di spazio offerte all'opera durante mostre itineranti, esposizioni

L'arte minimale prosegue gli sforzi inaugurati dallo spazialismo¹¹⁹ per operare una profonda rivoluzione nell'uso dello spazio espositivo¹¹⁹ Rosalind Krauss, *Doppio negativo: una nuova sintassi per la scultura*. In id., *Passaggi. Storia della scultura da Rodin alla Land Art*. Bruno Mondadori editore, Milano 1998, p. 285.

¹²⁰ Adachiara Zevi, *L'opera e lo spazio: espositivo, urbano, territoriale, virtuale*. In id., *Peripezie del dopoguerra nell'arte italiana*, Einaudi, Torino 2005, p. 406.

temporanee, festival, biennali, ecc. L'artista può imporsi come autore dei vari riallestimenti o disinteressarsene completamente, per riaffermare l'indefinitezza e l'effimero come valori identitari fondanti dell'opera. Per certe installazioni, dunque, è possibile stilare una carta d'identità precisa solo ripercorrendone la storia dei suoi allestimenti.

Da queste modalità formali nasce la definizione di *Variable Media* coniata negli Stati Uniti per descrivere l'identità di quei dispositivi che non possono essere allestiti, restaurati, archiviati secondo parametri definitivi, ma che obbligano curatori ed archivisti a tener conto in modo imprescindibile della loro natura variabile.

Anne-Marie Duguet nel saggio "Dispositivi", per prima ha posto l'accento sull'imprescindibile valore discorsivo del contesto di fruizione di opere come le videoinstallazioni, per le quali "l'architettura gioca una parte essenziale nella concezione dell'opera. Non costituisce una semplice modalità "originale" di presentazione dell'immagine, né un ornamento né una trasformazione della scenografia teatrale illusionista, essa è organizzazione del visibile stesso, ne struttura le condizioni di percezione"¹²¹.

Il Museo contemporaneo ovviamente ha dovuto tener conto delle caratteristiche espositive di alcune installazioni, nate spesso proprio per mettere in crisi e contestare l'istituzione museale. L'installazione occupa il museo ma costruendovi uno spazio espositivo su misura, dando forma ad una stanza anarchica, proprio dentro il cuore della stanza istituzionale.

La stanza è il luogo simbolico da contestare, la stanza è lo spazio espositivo, "è il luogo deputato alla visione fin dal Rinascimento" ricorda Francois Parfait, "ha come modello la Caverna di Platone, e nella modernità ha come risultato le sale buie del Cinema"¹²². Per Michail Bachtin è con "con la sparizione del

¹²¹ Anne Marie Duguet, *dispositivi*. In valentina Valentini (a cura di), *Le storie del video*. Bulzoni editore, Roma 2003, p.267-268.

¹²² François Parfait, *Video: un art contemporain*. Editions du Regard, Paris 2001

Carnevale che l'esperienza di visione acquisisce nel XIX secolo il carattere di una stanza privata per un soggetto isolato e appartato".¹²³

Il cinema tornando ancora una volta a Bellour, non è altro non che una "chambre".

Ecco che la stanza diventa per il minimalismo lo spazio in cui agire, un luogo da occupare e riplasmare secondo le visioni dell'arte.

Le stanze del video:

All'ideale cubo bianco della galleria d'arte ereditato dal modernismo, già più volte al centro delle critiche e della contestazione artistica fin dalla fine degli anni '50, i minimalisti contrapposero la stanza buia di derivazione cinematografica.

Quel che venne contrapposto al candore della parete espositiva della galleria d'arte non fu però lo spazio illusorio del film, né l'oscurità onirica della stanza cinematografica, con la sua visione lineare prospettica centralizzata verso la parete-schermo. Il buio in sala della galleria minimalista fin da subito tracciò uno spazio di visione dinamico e performativo, in cui lo sguardo del visitatore si poteva disperdere attraverso punti focali multipli.

¹²³Jonathan Crary legge in chiave bachtiniana il quadro di William Hogart, *Southwark Fair*, (1733-34). Per Jonathan Crary questo quadro raffigurante un primo spettatore di *peep show* sullo sfondo di una fiera carnevalesca, è un'illustrazione esplicita del passaggio da uno spettatore arcaico partecipe ed immerso senza soluzione di continuità nella performance, ad uno spettatore moderno separato, e messo a distanza rispetto al luogo dello spettacolo; il quadro "in senso più ampio è un esempio fondamentale di come l'immagine diventi uno schermo d'attrazione luminoso e autonomo, il cui fascino nasceva dall'effetto della sua incerta localizzazione spaziale e il suo essere separato rispetto alla totalità del campo visivo."¹²³

In Michail Bachtin, *L'opera di Reblais e la cultura popolare. Riso, carnevale e festa nella tradizione medioevale e rinascimentale*. Einaudi, Torino 1979. La citazione dal testo di Bachtin è proposta da Jonathan Crary nel saggio *Géricault, il panorama e i luoghi della realtà nel primo Ottocento*. La traduzione italiana del saggio di Crary fa parte della raccolta curata da Antonio Somaini, *Il Luogo dello spettatore nella cultura delle immagini*. Vita&Pensiero, Milano 2005

A metà degli anni 60 così come era successo all'interno del movimento spazialista nei suoi slanci verso la televisione, l'interesse dei minimalisti si estese alle cinematografia, vennero proposti, seppur utilizzando la pellicola, i primi esempi di videoinstallazioni.

“Come l'oggetto d'arte minimale, l'immagine viene messa in situazione e non è più che un termine in una relazione che coinvolge contemporaneamente: la macchina ottica ed elettronica, lo spazio circostante o un'architettura specifica, il corpo del visitatore”¹²⁴.

The Projected Image in American Art 1964-1977 l'esposizione allestita al Whitney Museum of American Art di New York nel 2001, ha tentato di ricostruire, seppur in modo parziale l'interesse degli artisti minimalisti per l'apparato cinematografico, analizzando un capitolo fondamentale della storia del cinema fuori dalla sala.

L'esposizione ha messo in luce come l'uso della proiezione di immagini in movimento da parte degli artisti, sia diventata sin dai primi anni 60 uno degli elementi nevralgici intorno cui proseguire la sperimentazione di nuovi codici rappresentativi, usi inediti dello spazio espositivo (la galleria in particolare), e nuove strategie comunicative e di fruizione dell'opera d'arte.

Va precisato che agli inizi degli anni '60 le tecnologie di ripresa e registrazione video non erano ancora disponibili sul mercato amatoriale, e che l'immagine elettronica era ancora prevalentemente monopolio dei network televisivi.

Per tutti gli anni '60 la ripresa in 16 mm continuò ad essere utilizzata largamente dagli artisti, per sopperire ai costi delle prime tecnologie video, la sperimentazione artistica intorno all'immagine in movimento ancora per qualche anno rimase per buona parte “incatenata alla pellicola”, (per citare una nota videoopera totiana), e cineasti ed artisti continuarono a lavorare con e sul dispositivo cinematografico tradizionale. Questo venne utilizzato dagli artisti

¹²⁴ Anne Marie Duguet, *dispositivi*. In valentina Valentini (a cura di), *Le storie del video*. Bulzoni editore, Roma 2003, p.267-268.

come un elemento plastico, capace di scardinarne le coordinate spaziali tradizionali, la fisicità delle strutture architettoniche e la funzionalità istituzionale della parete.

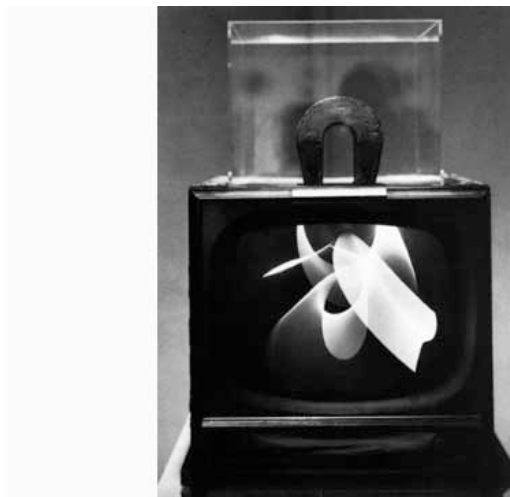
Il dispositivo cinematografico prima di essere introdotto dagli artisti minimalisti nei luoghi dell'arte, fu studiato e scomposto nelle sue componenti essenziali. L'oscurità, il fascio di luce del proiettore, lo/gli schermi, il movimento di e fra le immagini, diventarono nuovi elementi plastici per mezzo dei quali rifondare le coordinate spazio-temporali dello spazio espositivo e sperimentare nuove tipologie d'esperienza estetica.

Le prime installazioni video apparvero già alla fine degli anni 50 ad opera di Wolf Vostell e Nam June Paik, che non a caso la storia ricorda come i padri delle arti elettroniche. "Beginning as an accommodation for art erupted beyond the physical confines ordinarily associated with the picture frame and pedestal, the video installation collapses the distinction between painting (images presented along a wall) and sculpture (images standing free of those walls and commanding space air) between interior and exterior, present and future"¹²⁵. Nel 1958 in Germania Vostell introdusse nella sua installazione *Schwarzes Zimmer* dei monitor che trasmettevano i programmi della diretta televisiva. Nello stesso anno, il 1958 la Ampex iniziò a commercializzare su ampia scala i primi videoregistratori, ma gli artisti dato l'elevato costo e le dimensioni dei primi apparecchi, per qualche tempo continuarono a lavorare sulla diretta e l'esposizione concettuale del monitor e del segnale televisivo istituzionale.

La grande intuizione di Paik e Vostell nel 1963 fu quella di lavorare sulla distorsione del segnale elettronico intervenendo con dei magneti sul flusso televisivo, in modo tale da espropriare polemicamente il mezzo televisivo alle logiche dell'industria e della politica, e operare un primo gesto di liberazione e democratizzazione del nuovo spazio elettronico, il potenziale spazio espositivo del futuro. Ne sono un esempio le celebri installazioni Tv decoll/agen Action-

¹²⁵ Jeffrey Shaw, op.cit.

Environment di Wolf Vostell e i 13 Distorted tv set di Nam June Paik esposte alla Galleria Parnass di Wuppertal nel 1963 durante la mostra *Exposition of music-electronic Television*.



Nam June Paik *Magnet Tv*



Wolf Vostell *6 TV Dé-coll/age: environment*

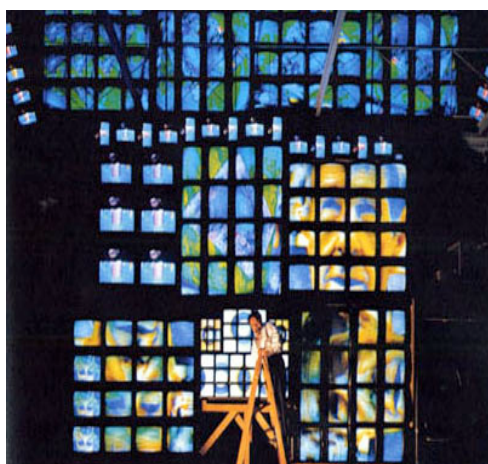
Bisognò attendere il 1965 perché la Sony commercializzasse negli Stati Uniti il primo videoregistratore portatile su nastro magnetico, il celebre Portpack, in modo tale da permettere agli artisti di agire direttamente sulla produzione e registrazione di immagini elettroniche indipendenti dal flusso televisivo dei network.

Gli artisti salutarono l'arrivo del nuovo mezzo come un'occasione per realizzare un'utopica democratizzazione della visione. Uno spazio libero quello dell'etere, ed una materia tutta da scoprire quella messa a disposizione dal segnale elettronico, attraverso cui estendere i confini e le potenzialità della cinematografia, intesa nel suo significato originario come "scrittura fatta di immagini in movimento e suoni: un modo nuovo di scrivere, dunque di sentire"¹²⁶ ad altri contesti e linguaggi, in particolare quello delle arti plastiche: scultura, architettura, pittura, con "l'obiettivo di far passare i linguaggi dall'intreccio e dal dialogo reciproco, attraverso l'estensione- cioè la ricerca

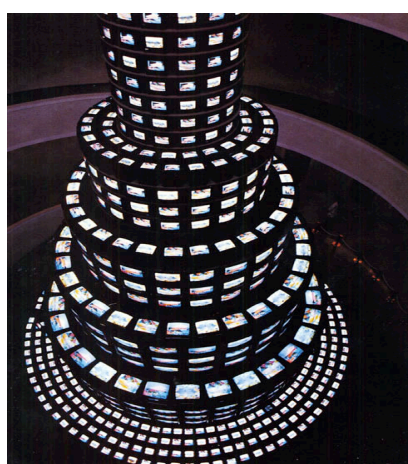
sulla tensione interna di ogni linguaggio o segno di un linguaggio- alla sintesi, alla fusione, all'unità sinestetica: di là dai singoli linguaggi o media che hanno contribuito a realizzarla¹²⁷ .

Le prime forme di videoinstallazioni erano costrette ad esporre il monitor, l'immagine video coincideva con l'immagine televisiva, il monitor la conteneva.

Il monitor per gli artisti degli anni settanta è come una scatola magica, senza la quale non potrebbe esistere l'immagine elettronica. Ecco che artisti come Paik sono costretti inizialmente ad intervenire direttamente sul segnale o ad esporre il monitor, pensandolo come oggetto plastico. I monitor si moltiplicano e si organizzano nello spazio, diventando parte di una composizione scultorea. Con il tempo per sfuggire alle dimensioni imposte dal rettangolo schermico, ecco che gli artisti tentano di contestare il formato televisivo aggiungendo e moltiplicando i monitor, si costruiscono pareti e torri, celebri e gigantesche quelle di Nam June Paik. Spesso per sfuggire dalle logiche della scultura, i videoartisti del monitor costruiscono delle architetture in cui contenere il monitor. Per Naumann, campus, Grham la stanza e il corridoio divengono gli spazi prediletti, le cornici in cui poter dislocare e contenere lo schermo televisivo.



Nam June Paik



The more the better

¹²⁷ in Marco Maria Gazzano, *Il Cinema sulle tracce del Cinema: dal film alle Arti Elettroniche, andata e ritorno*. 2003

Bisogna attendere la videoproiezione perché l'immagine elettronica possa emanciparsi dal suo contenitore originale, sperimentare nuove dimensioni e supporti. L'immagine video può finalmente mimare le dimensioni dell'immagine analogica. Grazie alla tecnologia video la proiezione trova però nuovi margini esecutivi, per la prima volta "le projecteur et l'écran étaient réunis dans un même dispositif réduit", nella proiezione video non esiste più un supporto per l'immagine, questa è emessa e contemporaneamente proiettata.

L'immagine video non ha più un luogo delimitato, può incontrare lo schermo la dove desidera.

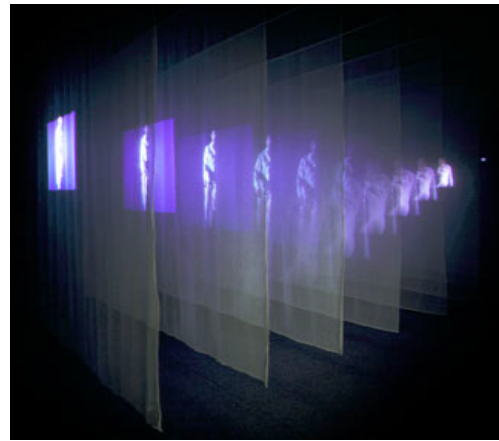


Pipilotti Rist *Ever is all*

Con la videoproiezione qualsiasi parete, superficie, oggetto, può essere pensato come un potenziale schermo per le immagini. L'immagine incontra gli oggetti e l'ambiente che la circondano direttamente sulla loro pelle. Tony Ousler Bill Viola sono tra i primi artisti a dar respiro alla nuova mobilità dell'immagine video, proiettandola sui corpi degli spettatori, tra le pareti delle gallerie. Lo schermo per questi artisti non ha più confini, " l'image video se déplace dans l'espace réel dans le quel elle est exposée". Con la videoproiezione oltre allo schermo l'immagine abbandona anche la seconda cornice che l'aveva accompagnata: l'oscurità.



Tony Ousler *Dispositif*



Bill Viola *The Veiling*

Il video trasforma la proiezione in un dispositivo completamente esportabile.

Il cinema esposto:

Negli ultimi anni si può notare come molti cineasti, provenienti dalla pellicola, siano stati affascinati dalla malleabilità dell'immagine video e dalla facile esportabilità dei supporti digitali come il dvd, avvicinandosi con curiosità a pratiche di scrittura dell'immagine in movimento e a dispositivi come la videoinstallazione, ereditati dall'arte video.

Autori già tradizionalmente inclini alla sperimentazione di nuovi codici linguistici e narrativi come Michael Snow, Chantal Akerman, Chris Marker, Peter Greenaway, Jean Luc Godard, ma anche cineasti più tradizionalmente legati alla pellicola come Abbas Kiarostami, Agnes Varda, Atom Egoyan recentemente sembrano aver scoperto che il formato dvd, la postproduzione digitale e la videoproiezione, possono offrire un nuovo slancio creativo alla cinematografia, intesa nel suo significato originale come "arte di comporre audiovisioni", recuperando l'idea di poter affermare un punto di vista, una progettualità, e rispondere così all'anarchica fruizione privata dei testi filmici in età digitale.

Il dvd permette di isolare, dilatare, frezzare singoli *frame* o sequenze di un film, in modo da poter poi esporre su di uno schermo al plasma o con una video-

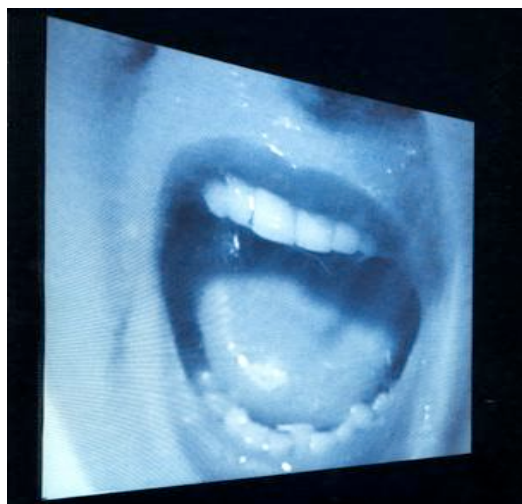
proiezione un'inquadratura o una sequenza estratta dall'originale discorso filmico come se fosse un quadro.

Questo è solo uno e sicuramente tra i più banali, il grado zero dei molti significati e delle pratiche che si celano dietro il termine *cinema esposto*, installazioni che come nota Simonetta Cargioli “sono caratterizzate dalla volontà di trattare il cinema come un'arte da visitare al di là delle posizioni spettatoriali imposte dallo spettacolo cinematografico tradizionale”.

Dominique Païni uno degli studiosi più attenti al fenomeno del *cinema esposto*, nel suo libro “*Le temps exposé*” (il cui titolo non a caso richiama alla memoria il celebre saggio tarkovskiano *scolpire il tempo*) individua ne “la représentation du temps, le temps comme materiau modelable et exposable, isolable et contemplable¹²⁸” il vero cuore, il centro espressivo nevralgico alla base delle tante anime del “cinema esposto” contemporaneo.



Douglas Gordon *Through a looking Glass*



24 hour Psycho

Il museo nel XXI secolo grazie al fenomeno del *cinema esposto* “il cinema che con le sue fiction entra negli spazi dell'arte contemporanea sotto forma di

¹²⁸ Dominique Païni, *Le temps exposé*. Le cinéma de la salle au musée. Cahiers du cinéma, Paris 2002

installazione”¹²⁹ viene finalmente riconosciuto come uno degli spazi espositivi vitali dell’arte cinematografica. “Aujourd’hui le Cinéma s’échappe de la salle obscure et pénètre dans les salles du Musée”¹³⁰.

Per tutto il novecento, il secolo “nel segno del film”¹³¹, la ricerca artistica ha sperimentato e caldeggiato la continua migrazione delle immagini in movimento dalla sala agli spazi espositivi delle arti figurative tracciando una storia parallela a quella della fruizione del film nella sala cinematografica tradizionale. Una storia che si intreccia inevitabilmente con quella del mutare dei significati e degli usi dello spazio espositivo e dei rapporti che questo è stato capace di instaurare nel tempo con gli artisti e con la società.

L’intermedialità rincorsa dall’arte contemporanea è sicuramente uno dei motori principali che ha motivato l’incontro tra cinematografia e museo. Le installazioni summa formale e luogo dell’estetica e della pratica intermediale, per prime hanno praticato la ricollocazione dell’audiovisivo nei luoghi tradizionalmente dedicati alle arti plastiche.

Negli ultimi anni la videoproiezione ha definitivamente introdotto la cinematografia fra gli spazi espositivi delle arti figurative. Il museo, la galleria e le grandi esposizioni d’arte sono sempre più invase da suoni e immagini in movimento. “Proiettando delle immagini-movimento sui muri del museo o della galleria d’arte, o su dei grandi schermi, sospesi nelle sale in cui transitiamo, è finalmente il cinema ad essere stato introdotto negli spazi dell’arte contemporanea”¹³².

¹²⁹ Simonetta Cargioli, *Sensi che vedono. Introduzione all’arte della videoinstallazione*. Nistri-Lischi, Pisa 2002

¹³⁰ Dominique Païni, *Le retour du flâner*. in Philippe-Alain Michaud, *Les mouvement des images*. Editions du Centre Pompidou, Paris 2006

¹³¹ “La consonanza fra i mezzi tecnici del film e le caratteristiche del nuovo concetto di tempo (bergsoniano) è così perfetta, che si è portati a pensare i modi temporali dell’arte moderna come nati dallo spirito della forma cinematografica e a vedere nel film la forma d’arte tipica dell’attuale momento storico”. Arnold Hauser, *Nel segno del film*, in id., *Storia sociale dell’arte. Volume IV, arte moderna e contemporanea*. Einaudi, Torino 1956, p.232.

¹³² Philippe Dubois, *Un “effet cinema” dans l’art contemporain*. In “Cinema&Cie” n. 8 2006

Cominciamo ad assistere ai primi esempi di esposizioni dedicate all'opera di grandi cineasti, che oggi vengono esposti nelle sale dei musei come per secoli è stato tributato solo ai grandi maestri della pittura. Questo ricorso all'audiovisivo non è indice esclusivo di un definitivo riconoscimento dell'arte cinematografica, che sarebbe ormai stata nobilitata a tal punto, da poter accedere allo spazio del museo alla stessa stregua dei grandi capolavori pittorici o scultorei.

Non è neanche conseguenza esclusiva della potenziata esponibilità del film, prodotta dalle tecnologie digitali e dalla videoproiezione.

E' vero che i nuovi supporti digitali hanno reso il film un oggetto sempre più disponibile e maneggevole non solo nell'ambito della diffusione privata, ma anche nell'ambito della condivisione e diffusione pubblica.

Oggi la cineteca non ha più l'esclusiva in materia d'esposizione del film, il museo ne ha assorbito in parte funzioni e doveri. Il film può essere esposto al pubblico per vie alternative rispetto alla formula della rassegna cinematografica.

Oggi il museo grazie al dvd e alla videoproiezione può usufruire del film e dell'immagine cinematografica, come se si trattasse di un quadro o di una scultura.

Se nel corso del XX secolo la cineteca ha dovuto conquistare il suo posto nel museo, oggi il museo ne sta completamente assorbendo ruolo e funzioni.

Come per la pala al momento dell'abbandono della sacralità dell'altare, e della relativa perdita dei propri valori culturali, anche l'immagine cinematografica per vivere i valori espositivi museali, ha dovuto abbandonare il proprio spazio originale, la sala, per imparare a vivere in una nuova dimensione spaziale: la stanza. L'installazione video "arte della presentazione"¹³³ è il dispositivo capace di progettare per la cinematografia la sua spazialità futura, la sua ricollocazione museale.

¹³³ Definizione di Margharet Morse

La mostra *Hitchcock et l'art coincidences fatales* in questa prospettiva è l'esempio più pregnante.

"Avremmo mai immaginato che i film di Alfred Hitchcock un giorno sarebbero stati "appesi" alle pareti di un museo? Ospitare l'opera di un cineasta in un museo, e non più proiettandovi i suoi film, non è un evento comune."

La dichiarazione del curatore Dominique Pains palesa l'intento espositivo innovativo proposto dalla mostra presentata nel 2001 al Musée des Beaux Arts di Montréal e al Centre Georges Pompidou di Parigi.

La mostra sviluppava una lettura dell'opera del grande cineasta attraverso due punti di vista. Il primo, informativo e documentario proponeva l'esposizione di oggetti e foto di scena, costumi, piani di lavorazione e sceneggiature appartenenti agli archivi di diverse cineteche e di collezioni private. Il secondo, più spettacolare e scenografico tentava di far rivivere fisicamente allo spettatore l'atmosfera dei film di *Hitchcock*. Questa parte dell'allestimento è sicuramente la più interessante ed innovativa, un'esempio pregnante di cinema esposto.

Una messa in scena emozionale di ambienti, fatta di sequenze di film, suoni, musiche, oggetti, decor, dislocati nello spazio e capaci di riportare alla mente suggestioni inconsce e sensoriali, vere e proprie icone emozionali cinematografiche, capaci di far rivivere al visitatore, se pur dislocata, l'esperienza filmico-emozionale vissuta precedentemente in sala durante la visione del film.

Visitare il film, percorrerlo attraverso una deambulazione motoria ed una ricezione sensoriale completa. Questi sono i nodi teorici nevralgici sviluppati dall'allestimento di Pains. Se è vero che "nei nuovi territori dello spazio pubblico contemporaneo (tra cui cinema, museo, abitazione, centro commerciale ecc.) l'attraversamento fisico e immateriale dello spazio si è sostituito all'abitare¹³⁴", probabilmente l'azione del transito è andata a riconfigurare l'attività spettatoriale anche in relazione alla fruizione dei

¹³⁴ P. Desideri, M. Ilardi (a cura di), *Attraversamenti. I nuovi territori dello spazio pubblico*. Costa e Nolan, Genova 1997

prodotti audiovisivi; avvenga questa nella sala, in casa, al museo o nello spazio delle e tra le installazioni

Il terzo punto di vista sviluppato dall'allestimento è ispirato ad una dichiarazione di metodo proposta da Robert Bresson in *Note sul Cinematografo*: "accostare le cose che non sono mai state accostate prima e non sembrano predisposte a esserlo".

E' quello che realizza appunto la sezione della mostra intitolata "coincidenze fatali". Più di duecento opere pittoriche, per la maggior parte surrealiste e simboliste, sono esposte accanto ad altrettante sequenze, inquadrature, locandine, tratte dai film di Hitchcock. Ne nasce un dialogo, una messa in relazione che realizza una rilettura critica dell'iconografia cinematografica del regista, che fa emergere una serie di suggestioni, ispirazioni, citazioni provenienti da un ricchissimo e radicato immaginario pittorico; " c'est dire que la peinture- ses dispositifs de leurre spatial, ses troubles de la ressemblance e tese figurations mytologiques- a marqué tout l'Oeuvre."



Nel progetto museografico proposto della sezione *coincidenze fatali*, trovano applicazione anche le teorie estetiche e il metodo archivistico teorizzato da Aby Warburg nel suo *Atlante delle memorie*.

Negli ultimi anni in Francia molti teorici e critici dell'arte, stanno recuperando le idee warburghiane, trasformandole in metodo espositivo. Ne sono un'espressione teorica la mostra *Les Mouvement des images* curata da Philippe Alain Michaud, oltre che appunto le *coincidenze fatali* di Pains. Ciò che Warburg realizza grazie al dispositivo fotografico, all'illustrazione e al libro, viene trasposto dentro il museo, utilizzando le pareti come pagine, i quadri, la videoproiezione, e lo schermo, al posto dell'illustrazione fotografica.

Il video nella coscienza dell'arte contemporanea comincia a essere usato non solo per scrivere ed incidere il presente in immagine, ma anche e soprattutto per riscrivere e per conservarne il passato delle immagini. Un video insomma rivolto verso gesti di archiviazione e conservazione, al servizio della memoria cinematografica, intesa non solo come memoria di opere e immagini, ma soprattutto come di immagini e luoghi.

Esporre l'acinéma :

Il museo si sta offrendo alla cinematografia, come uno spazio espositivo idoneo non solo per ripercorrere la storia del cinema della sala, storia di film, di generi, di icone e divi, ma anche la storia dell'*acinéma*, del "film pirotecnico", dei dispositivi celibi del cinema espanso, protagonisti di una storia da sempre esclusa dalla sala. Sono stati i cineasti della "videoarte" per primi ad introdurre le immagini in movimento nella casa delle arti, il museo.

Lo ZKM è uno dei pochi esempi al mondo di spazio museale dedicato interamente alle arti multimediali. Nasce nella cittadina tedesca di Karlsruhe nel 1997 all'interno dei grandi spazi in disuso di una ex fabbrica di armamenti. Il Museo di Karlsruhe fu il primo centro polifunzionale ad occuparsi nello specifico di problemi quali l'allestimento, la produzione, il restauro, l'archivio e la diffusione presso il pubblico delle arti nate intorno all'uso creativo delle

nuove tecnologie audiovisive. E' il padre ispiratore di centri di recente creazione come l'ICC di Tokyo e l'Ars Electronica di Linz in Austria, realtà importanti ma ancora troppo rare ed isolate.

Nelle dichiarazioni di intenti del suo direttore artistico, il videoartista e teorico Peter Weibel, "Lo ZKM, centro per l'arte e le tecnologie di Karlsruhe, è più che un museo. E' uno spazio multifunzionale è multidisciplinare per le arti e la ricerca tecnologica, che si vuol definire come un modello di riferimento museologico per la società tecnologica e delle scienze in cui viviamo. Nel museo lo spazio espositivo e di presentazione delle opere si accompagna a luoghi di ricerca e produzione, con l'intento di dare vita ad una sorta di Accademia per l'arte e le scienze".

Peter Weibel nel suo ruolo di direttore artistico del museo sembra aver portare in eredità allo ZKM, il percorso formativo vissuto durante gli anni trascorsi al dipartimento di Media Study di Buffalo, esperienza che ha plasmato le basi ed i principi ispiratori della sua attività curatoriale presso lo ZKM. Peter Weibel fu infatti uno degli artisti che parteciparono alla fondazione del primo corso di studi universitario dedicato all'arte e alle nuove tecnologie, nato grazie a Gerald O'Grady agli inizi degli anni 70, nel 1972 per l'esattezza, all'Università Statale di Buffalo nello stato di New York. Un corso di studi che ha raccolto intorno alle attività di un dipartimento e del suo laboratorio degli audiovisivi, artisti provenienti dalle avanguardie cinematografiche statunitensi come Paul Sharits, Hollis Frampton, Tony Conrad, e documentaristi indipendenti come James Blue, nonché celebri video-artisti come Steina, Woody Vasluha e lo stesso Weibel. Artisti, ricercatori, studenti e tecnici hanno lavorato insieme dai primi anni settanta sino agli anni novanta, sperimentando nuovi incontri tra arte e tecnologia, esplorando nuovi linguaggi ed estetiche, oltre che per promuovere una forte ed imprescindibile attività di produzione e ricerca intorno alle potenzialità delle nuove tecnologie audiovisive. Tra le opere prodotte nel tempo dal dipartimento spiccano i video di Vito Acconci, Nam June Paik, Gary

Hill, Peter Campus, Steina, Wibel, Viola e Vasulka. Tra i momenti di ricerca e di confronto promossi dal dipartimento di Buffalo vanno ricordate le pionieristiche conferenze e i seminari dedicati all'insegnamento universitario delle discipline cinematografiche, nonché le conferenze dedicate al cinema indipendente americano (1973), al cinema femminista (1973), alle arti elettroniche, solo per citarne alcuni.

Non è un caso dunque che proprio nel 2007 in concomitanza con i festeggiamenti per il decennale dalla fondazione del museo di Karlsruhe Weibel abbia deciso di organizzare una retrospettiva dedicata all'esperienza del dipartimento di Buffalo, chiamando come curatore uno degli artisti più celebri e propositivi del gruppo di Buffalo: Woody Vasulka, uno dei padri indiscussi della videoarte.

Per la mostra *Mindframes Media Study at Buffalo 1973-1990* Woody Vasulka e Peter Weibel hanno dato vita ad un allestimento innovativo sia sul piano museografico che tecnologico, sicuramente dispendioso. Centro nevralgico dell'allestimento, non a caso posto al centro del grande salone principale del museo, è lo *Studiolabor*, 8 stanze monografiche multimediali dedicate agli artisti del dipartimento Media Study di Buffalo.

Con il posizionamento centrale dello *studiolabor*, cuore pulsante dell'intero percorso espositivo, Vasulka e Weibel hanno voluto simboleggiare anche visivamente, che le opere esposte negli spazi circostanti del grande salone, nei corridoi laterali e nelle varie salette, sono nate grazie alle energie creative prodotte da questa sorta di bottega artigiana *ante litteram* che è stato il laboratorio Media Study di Buffalo nei suoi primi 20 anni di attività. Per realizzare l'allestimento dello *studiolabor* è stato necessario operare una digitalizzazione del materiale video selezionato per la mostra, mentre negli altri spazi la maggior parte delle video-installazioni sono state esposte nei loro formati e dispositivi originali, in una messa a confronto non cronologica di installazioni pre e post vide

Nelle stanze-archivio dello *studiolabor* molti dei video risalenti ai primi anni 70, realizzati dunque con tecnologie audiovisive e conservati su formati ormai del tutto obsoleti e tecnologicamente superati come l'Umatic e il nastro magnetico mezzo pollice, sono stati prima digitalizzati e infine archiviati in *database* di innovativi *software* multimediali realizzati per l'occasione dagli stessi tecnici dello ZKM per far fronte alle esigenze dei curatori dell'allestimento. Pensare ad un allestimento come questo significa prevedere a priori un'attività di ricerca e di aggiornamento tecnologico legate all'esposizione. Lo ZKM che come abbiamo visto nasce animato da una doppia identità complementare, quella di luogo di esposizione ma anche di produzione e di ricerca, coltiva tecnici e professionalità specializzate che possano concorrere alla realizzazione degli allestimenti. Anche l'esposizione in questa concezione museale si configura come un momento forte di ricerca e di produzione."

All'interno delle stanze dello studio laboratorio i visitatori hanno la possibilità di accedere ed interagire con delle interfacce capaci di riproporre opere, ma anche tutta una serie di apparati come interviste e testi critici e teorici prodotti dagli stessi artisti. Una sorta di sito monografico specializzato, che invece di vivere in rete, abita plasmandola la stanza di un museo. Le opere scelte dal menu di un PC posto al centro della sala sono, infatti, videoproiettate su di uno schermo di medie proporzioni anch'esso posto sulla parete centrale ed in posizione frontale rispetto al visitatore, le stanze sono dunque immerse nella semioscurità, condizione tipica e necessaria per la videoproiezione. Anche l'audio, se previsto dall'opera, viene a riempire l'intero ambiente della sala. Il visitatore può usare il menu come fosse un telecomando per accedere ad un personale palinsesto di video. Non vi è nessuno percorso obbligatorio, la possibilità di ripercorrere in modo cronologico il processo creativo di un artista è suggerito, ma non obbligato, la scelta è lasciata a discrezione dell'utente. Sulle pareti laterali schermi LCD di normali proporzioni collegati ad altrettanti computer, permettono di esperire le opere interattive, dunque di più recente

realizzazione come Warp o Trevor i recenti lavori interattivi di Steina, o di prendere visione di apparati critici come interviste, scritti teorici e critici legati alle opere appena visionate (come in una sorta di biblioteca in rete). Molto spesso all'interno di una stessa stanza è dunque possibile assistere ad una compartecipazione di diverse tecnologie di riproduzione audiovisiva, scelte per esporre le opere in base alla natura estetica, formale e tecnologica dell'originale. La videoproiezione per esempio è prevista per opere girate in pellicola e video, l'intervento attraverso l'interfaccia di un PC è legato invece alle opere interattive e virtuali. Una spettatorialità priva di un punto di riferimento forte quella prevista dall'allestimento della mostra, una scelta obbligata volta a riproporre fedelmente quella che l'effettiva identità molteplice della spettatorialità veicolata dall'universo audiovisivo contemporaneo.

Transcodificare dati registrati su nastro magnetico in un formato digitale, come tutti sanno, comporta necessariamente andare in contro a variazioni sulla compressione del segnale, nonché del formato originale dell'opera di riferimento. Variazioni che possono snaturare l'identità stessa dell'opera e che necessitano dunque di un'attenzione e di competenze capaci di operare scelte e di intervenire in nome del rigore filologico. Il momento dell'esposizione in questo caso è stato preceduto inevitabilmente da un fondamentale atto di restaurazione di un patrimonio audiovisivo.

Questa esposizione pensata in parte come una messa a disposizione del pubblico di un ricco archivio liberamente consultabile, per facilitare e veicolare un'interazione diretta, non mediata tra opera e visitatore, sembra nascere e ricalcare dalle idee di due padri della museografia dell'audiovisivo: Iris Barry fondatrice della sezione cinematografica del MoMa di New York per la quale "mostrare è innanzitutto mantenere in memoria" e Harry Langlois fondatore della Cinematèque per cui "Mostrare è un atto di conservazione".

L'installazione e la museografia contemporanea:

Allargando la prospettiva mi sembra che in generale il cinema oggi sembra mettere a disposizione della museologia contemporanea nuovi strumenti di scrittura museografica. In particolare mi sembra che l'installazione si sia trasformata in una forma di scrittura museografica acquisita, utilizzata senza soluzione di continuità in diversi ambiti museologici.

Oggi l'incontro tra immagini in movimento e museo non è veicolato esclusivamente dalle opere intermediali di artisti e cineasti, né da partiche di cinema esposto o d'esposizioni cinematografiche. Osservando attentamente ci si può accorgere che un numero sempre maggiore di allestimenti museali, anche per quanto riguarda il contesto scientifico, storico e antropologico, ricorrono sempre più spesso all'installazione come strumento per dar forma e voce al discorso espositivo. Non mi sto riferendo esclusivamente alla pratica dell'allestimento multimediale, o del ricorso ai display dei computer, agli schermi al plasma, che affiancano alla vetrina e al reperto, una divulgazione interattiva di materiale audiovisivo informativo- didattico.

Sto affermando che l'installazione, intesa nella sua identità di dispositivo di rappresentazione emozionale e percettivo, sia stata concettualmente assorbita dalla museografia contemporanea.

Peter Greenaway recentemente è stato chiamato a curare una sezione dell'allestimento della reggia di Venaria. Il regista inglese ha trasformando la visita museale in esperienza cinematografica. Greenaway ha scelto di ripopolare la reggia evitando un allestimento tradizionale (l'esposizione di oggetti, costumi dell'epoca ecc), per tentare di ricrearne l'atmosfera perduta del palazzo, proiettando direttamente sulle pareti e sulle architetture della reggia,

una serie di sequenze filmate, in cui attori mettono in scena situazioni tipo di vita quotidiana al tempo dei Savoia :“These films animate the building and fill it full of -voices, the sound of horses' hooves and general bustle, they will give the visitors a more lasting sense of history than any texts”.

Peter Greenaway è un cineasta, architetto, pittore, incline alla sperimentazione intermediale, può sembrare scontato la sua scelta di ricorrere ad un'allestimento multimediale fatto di immagini in movimento e suoni. Ma quando Greenaway afferma di non aver voluto ricorrere all'uso di schermi, ma di aver dialogato con lo spazio e le architetture originali del palazzo, in sostanza afferma di aver progettato un'installazione audiovisiva *site specific*.

Greenaway, infatti, non si limita a proiettare un film sui muri della reggia, ma reintroduce l'audiovisione nel silenzio delle stanze abbandonate. Ripopolare la reggia per Greenaway significa trasformare uno spazio musealizzato, cristallizzato temporalmente in reperto, in uno spazio sensorialmente vivo. A mio avviso si può affermare che Greenaway per quest'allestimento faccia ricorso all'installazione.

Ma l'allestimento di Venaria non è un caso isolato. Guardando per esempio ad uno dei progetti presentati per il memoriale degli attentati dell'11 settembre 2001 di New York, o al percorso espositivo realizzato da Libeskind per il Museo Ebraico di Berlino, ci si accorge come il ricorso all'installazione, multimediale e non, sia diventata una pratica diffusa in diversi ambiti della museologia contemporanea.

A New York per il memoriale dell'11 settembre uno dei progetti in gara proponeva la realizzazione di un percorso emotivo fatto di suoni ed immagini, per far rivivere intatta nel visitatore l'esperienza della tragedia. Del resto l'11 settembre è un evento consumatosi in una diretta multimediale globale; che dunque sia stato proposto di musealizzare un evento di tale portata mediatica, archiviandone la memoria televisiva collettiva, potrebbe sembrare talmente immediato da apparire quasi scontato.

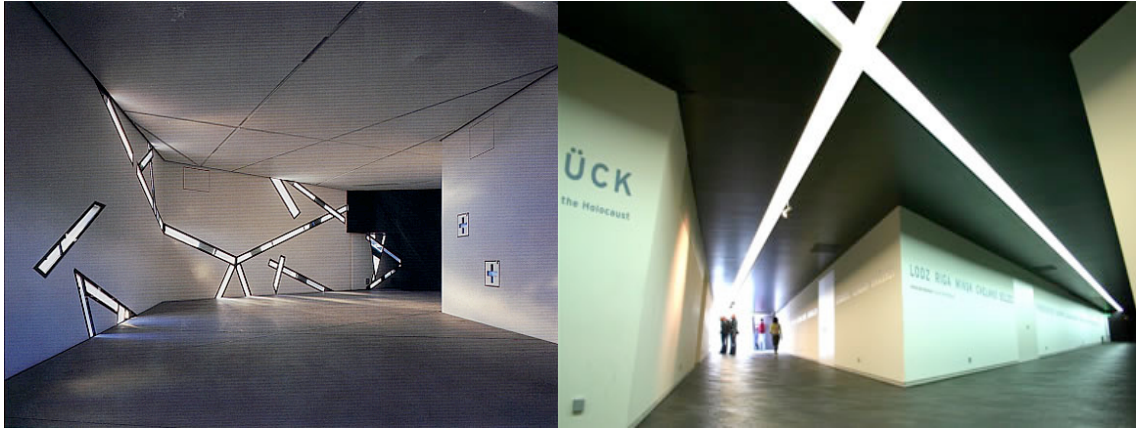
Ma il memoriale, almeno nei progetti, non intendeva riproporre l'ormai famigerata sequenza andata in onda sugli schermi di tutto il mondo, pensava piuttosto di ricreare un ambiente audiovisivo capace di riportare alla mente sensazioni ed inconscio ottico dell'evento.

Un risultato simile è quello invece realizzato dall'architetto Libeskind con l'allestimento del museo ebraico di Berlino. L'intero museo è una grande installazione, un dispositivo emotivo e sensoriale costruito per far rivivere o interiorizzare al visitatore l'esperienza affettiva dell'esodo e dell'olocausto del popolo ebraico.

Libeskind ha dedicato ai tragici viaggi del popolo ebraico un grande museo vuoto. Lo spazio espositivo è stato privato dell'allestimento (l'orrore di Auschwitz non può essere rappresentato). Per raccontare l'esodo e la deportazione Libeskind ha aperto nello spazio museale due grandi percorsi spazio-temporali congiunti, il tragitto dell'esodo e dell'olocausto. Nella teoria architettonica di Libeskind troviamo molte delle suggestioni provenienti dalle passate esperienze minimaliste. L'ambiente e lo spazio del museo, con le loro dimensioni e forme possono interagire e parlare con il visitatore, realizzare una messa in luogo di un'esperienza.

Lo spazio architettonico diventa un dispositivo percettivo che non ha bisogno di supporti discorsivi all'infuori dalle forme, dai colori, dei silenzi e delle dimensioni degli ambienti progettati. Ma perché il dispositivo attivi la sua funzione necessita della presenza del visitatore. Lo spettatore deve percorrere e consumare lo spazio e gli ambienti del museo. Nulla al di fuori di questa azione, nulla da conservare né da esporre, solo un'esperienza da vivere.

Il Museo ebraico di Berlino è parte di quella storia in cui la scultura si trasforma in ambiente, l'architettura in installazione, l'installazione in monumento.



Daniel Libeskind Museo Ebraico di Berlino

Franco Purini spiega che oggi in età contemporanea “Il museo preferisce esibire se stesso, entrando in competizione diretta con l’opera d’arte, facendosi opera d’arte esso stesso”.

Una città da esporre:

Le arti plastiche tradizionali per contestare l’autorità del museo, hanno preferito uscire da esso, negarlo a prescindere, invece che tentare di riprogettarlo. Più che una dislocazione, come è avvenuto per la sala, il museo ha subito una negazione. E’ da quel momento che si è inaugurata quella frattura tra Museo e mondo dell’arte che da anni contrappone da una parte gli artisti, che necessitano di uno spazio espositivo capace di assecondare le nuove esigenze espositive delle loro opere, dall’altra quelle di un’istituzione socio-culturale che risponde sempre più a logiche di mercato. Al centro di questa frattura si è incanalata l’architettura museale, che considera la progettazione

intorno allo spazio espositivo istituzionale, una sfida architettonica al confine tra le logiche dell'urbanistica e quelle del monumento.

Dopo anni di pratiche artistiche animate da spirito anti- museale, dunque, durante i quali il museo è stato costretto ad uscire da se stesso, e cercare l'arte per le strade della città, oggi il "museo fuori dal museo" investe anche lo spazio urbano dei nuovi compiti di *cinematheque* contemporanea. Le immagini in movimento che transitano negli spazi espositivi per l'arte contemporanea, partecipano al fenomeno del museo diffuso. E' così che il cinema trasforma la città.

La città contemporanea si evolve in relazione all'evolversi degli spazi dell'arte. Se in età moderna la progettazione urbana prevedeva per l'edificio museale una collocazione istituzionale accanto agli edifici di rappresentanza più importanti della città, oggi le zone periferiche o semi-periferiche sono i quartieri maggiormente interessati dall'edilizia museale. Locali abbandonati, edifici, addirittura intere aree metropolitane periferiche sono state riqualificate da artisti e giovani galleristi, operando involontariamente una dislocazione e dispersione del centro urbano. Un altro fenomeno da prendere in considerazione, che coinvolge l'Italia e più in generale i paesi della Comunità Europea, è quello della massiccia proliferazione di musei nelle città di provincia, tanto che negli ultimi anni è andata a definendosi una vera e propria rete nazionale diffusa di musei disseminati nel territorio: Rivoli, Rovereto, Prato, ecc. Karlsruhe, Linz, Kassel, Graz. Paradossalmente nella storia dell'arte contemporaneamente sia in Italia che all'estero, sono stati proprio le città di provincia ed i piccoli centri a sostenere la ricerca artistica, offrendo spazi e risorse per poter dar vita a centri di ricerca e produzione. Per l'arte video sono da citare i casi italiane del Centro di produzione video di Palazzo dei Diamanti di Ferrara, La Galleria (privata) Art Tape 22 di Firenze, ecc.

Lo spazio espositivo contemporaneo ha visto dilatare i suoi confini proporzionalmente all'utopico sconfinamento dell'arte nei territori del

quotidiano e della vita, perseguito dagli artisti lungo tutto il secolo scorso dal *ready made* duchampiano a quello warholiano, dalla Land Art alle performace *Fluxus*, sino alla diretta satellitare di Nam June Paik. Con l'arte ambientale "la scultura si fa piazza, non più semplice volume"¹³⁵. L'opera-evento, l'opera-ambiente, escono per le strade cercando di stabilire un contatto diretto con il flusso della vita e del quotidiano al di fuori della logica del monumento.

"The installation, especially in its theoretical formulation, in inescapable junction in the flight from museum to city and the broadening of the spectator through tourism"

Anche la città è stata eletta a nuovo spazio espositivo contemporaneo. Non solo il museo, ma anche il *museo fuori dal museo*, la città galleria, la televisione, il web queste oggi sono le nuove identità dello spazio espositivo, questi sono gli spazi dell'arte che hanno ospitato la migrazione delle immagini in movimento in esodo dalla sala.

Pipiliotti Rist, una delle videoartiste contemporanee più quotate dal mercato dell'arte, in occasione di una sua recente retrospettiva organizzata dal museo Pompidou di Parigi, ha progettato una grande videoinstallazione per il grande piazzale antistante il museo. E' uno dei molti possibili esempi citabili per ribadire che negli ultimi decenni l'arte contemporanea ha scelto di vivere senza soluzione di continuità all'interno e all'esterno del museo, e che le piazze e gli edifici delle nostre metropoli sono le nuove pareti espositive scelte dall'arte contemporanea.

Ma esiste anche un movimento contrario, che vede le stesse utopie e strategie comunicative proposte dal mondo dell'arte, ripetute e fagocitate dal mondo del commercio e della comunicazione di massa. La città diventa una videoinstallazione totale.

¹³⁵ Harald Szeeman, in Lucrezia De Domizio Durini, *Harald Szeeman il pensatore selvaggio*. Silvana Editoriale, Milano 2005

“Nell’estetica commerciale si hanno innovazioni significative solo attraverso l’appropriazione di forme ed idee prese dal mondo esterno dell’arte e dell’architettura”¹³⁶

Pensiamo per esempio ad uno dei luoghi simbolo della geografia globale contemporanea: Times Square a New York. L’esempio di Times Square è a mio avviso illuminante di come un dispositivo come la videoinstallazione, nato per contestare le regole e l’ideologia dello spazio espositivo istituzionale, torni ad essere assoggettato a tali regole



Time Square N.Y



Open My glade Pipilotti Rist

La celebre piazza di New York è un angolo di mondo postmoderno eletto a metafora non solo di una delle metropoli più importanti del mondo, ma anche di uno stile di vita. Una contro utopia dell’abitare il mondo “della merce ad un così alto grado di concentrazione che diventa spettacolo” (Debord) proposta non più da un’esigenza artistica ma pianificata a tavolino. “Times Square non accadde, fu inventata”¹³⁷ dal mondo imprenditoriale dello spettacolo e della finanza. Times Square dagli anni venti in poi, ad eccezione di un periodo di forte declino vissuto durante gli anni settanta, divenne il fulcro della vita cittadina newyorkese, causando una vera e propria rivoluzione sia nei costumi

¹³⁶ William R. Taylor, *New York. Le origini di un mito*. Marsilio, Venezia 1994, p. 154

¹³⁷ William R. Taylor, op.cit p. 142

sociali dei cittadini, sia nelle regole dell'urbanistica, per cui "storicamente il centro della città era sempre stato il municipio o il mercato, il foro o l'agorà". Architettonicamente lo snodo viario di Times Square non presenta alcuna specificità o progettualità, non vi è un vero e proprio piano urbanistico né uno stile architettonico che motivi l'identità della piazza. L'unico edificio tra quelli che affacciano su questo sfavillante angolo di mondo, che gode di una qualche rilevanza storica ed estetica è il Times Building, sede storica della celebre testata giornalistica da cui prende nome la piazza stessa. Times Square esiste perché fu letteralmente inventata dall'industria dello spettacolo, che decise di concentrarvi in pochi isolati, decine e decine di teatri e grandi sale cinematografiche, per dar vita ad un polo, che diventasse il simbolo dell'industria dell'entertainment del paese: Broadway

Qual'è dunque la forma di Times Square, banale incrocio tra due grandi arterie metropolitane, la Broadway e la 42° strada? Times Square ha la forma di una videoinstallazione urbana. "A quale delle arti attengono gli schermi facciata delle nostre metropoli? Giganteschi sulla pelle degli edifici di Times Square?...Sempre più l'architettura è cinema¹³⁸". Nel caso particolare di Times Square, l'architettura sembra addirittura annullare se stessa, fisicamente ed eticamente, per attingere totalmente ai linguaggi e alle estetiche sperimentate in ambito cinematografico. Il dispositivo della videoinstallazione, della messa in ambiente di immagini in movimento, vi si insedia ciclopicamente, ma snaturato e deturpato. I giganteschi schermi pubblicitari che rivestono completamente le facciate dei grattacieli, annullano completamente la volumetria degli edifici. La facciata si fa schermo, parete espositiva per vendere prodotti ed ideologie, perdendo in un solo colpo le tradizionali funzioni estetiche, strutturali e semantiche.

Times Square con il tempo è diventato uno spazio espositivo totale e permanente, capace di scardinare le fondamenta stessa dello spazio urbano."I

¹³⁸ Marco Bertozzi, *l'occhio e la pietra. Il cinema, una cultura urbana*. Lindau, Torino 2003, p. 185

consumatori, spesso senza nemmeno accorgersene, vivevano in un'atmosfera quasi irrealista fatta di promozioni, di pubblicità, e di attrazioni, che penetrava in ogni angolo della cultura e riusciva ad alterare la percezione della realtà in chiunque sperimentasse questi nuovi fenomeni".¹³⁹ Nella piazza del tempo, il tempo della merce scorre assoluto.

Nel 2000 una delle videoartiste più affermate del momento Pipilotti Rist si è impossessata di Time Square, dei suoi schermi, strappandoli allo spettacolo della merce li ha restituiti alla comunicazione dell'arte.

Open My Glade è un video che ha come protagonista l'immagine di una donna intrappolata nel monitor di un televisore, che riesce ad affacciarsi sulla piazza tra uno spazio pubblicitario e l'altro. La donna tenta di fuggire dallo schermo battendo contro il vetro. La donna è un'interferenza di segnale, insinua un'emozione di dolore e di angoscia, nello spazio dei falsi sentimenti esposti dagli schermi pubblicitari.

"The only genuinely 'different' image would be one in which the viewer can see and feel that there is no commercial intention behind it: this would truly be a shock. Her more enigmatic projections suggest that emotions are not things that circulate and gain value only when they are given to others. This economy upsets the system of capital, that holds us ever more captive. Rist's project exposed all too well the violent limit of capitalism's sharply edged screen"

Il Cinema negli spazi della merce

"Allo stato delle cose diventa pensabile la possibilità che l'arte non trovi più il tempo di inserirsi in qualche modo nel processo tecnico. La pubblicità è l'astuzia con cui il sogno si impone all'industria"¹⁴⁰. La cinematografia con le sue immagini in movimento durante i suoi sconfinamenti oltre la sala, si è

¹³⁹ William R. Taylor, op.cit. p. 144

¹⁴⁰ W. Benjamin, *I "passages" di Parigi*. Einaudi, Torino 2000

trovata ad abitare non solo gli spazi conquistati dall'arte ma anche quelli della merce.

A Metà degli anni '50 nacque la pratica degli allestimenti multimediali, in cui l'immagine proiettata entro ed al di là dei suoi schermi canonici, venne chiamata ad abitare padiglioni e capannoni fieristici, non più in qualità di prodigioso dispositivo di intrattenimento di massa, ma come supporto tecnologico, immaginifico ed immaginario alle architetture fisiche dello spazio espositivo e a quelle immateriali dei desideri del consumatore prossimo venturo.

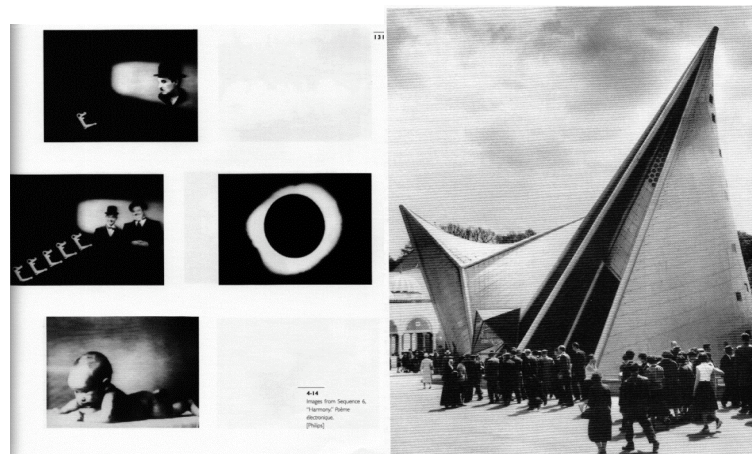
A cinquant'anni dalla celebre grande esposizione parigina del 1900, in cui il Cinematografo Gigante venne celebrato da più di un milione di visitatori come prima grande attrazione e gioia audiovisiva del XX secolo, il cinema tornò a varcare lo spazio della merce durante le esposizioni e le fiere delle grandi firme della nascente industria informatica e dell'elettronica. Architetti e curatori erano chiamati da aziende come IBM, Philips, Olivetti per guardare al caso italiano, per trovare una consona vetrina capace di presentare degnamente ai neoconsumatori del boom economico i nuovi prodotti che di lì a poco avrebbero invaso mercati ed esistenze, trasformando per sempre l'assetto socio-economico della futura società globale postbellica, stabilirono un "naturale incontro tra la potenziale originalità estetica e linguistica delle tecniche relative alla comunicazione audiovisiva e l'affidabilità, la flessibilità ed anche l'espressività delle nuove tecnologie, prima fra tutte l'elettronica, che iniziavano proprio allora a svilupparsi pienamente"¹⁴¹

Celebre, forse unico nel suo genere, il caso di Le Corbousier e del suo *Poème électronique*, l'allestimento multimediale pensato per il padiglione Philips all'Expo di Bruxelles nel 1958.

La Philips chiamò il grande architetto per progettare uno spazio pensato non per esporre prodotti specifici ma per restituire un ambientazione capace di

¹⁴¹Umberto Bignardi, *Allestimento e tecniche multimediali*. In Mario Mastropietro (a cura di), *Progettare mostre. Dieci lezioni di allestimento*. Edizioni Lybra immagine, Milano 1991

restituire la complessità e l'innovazione raggiunta dalla sperimentazione tecnologica dell'epoca. Le Corbusier rispose presentando un vero e proprio spettacolo audiovisivo in onore dell'elettricità. Nel padiglione la cui forma ricordava un grande ventre o caverna potevano accedere 500 visitatori alla volta, l'intero edificio era immerso nella semioscurità e riempito dalle azioni acustiche del musicista Varese, chiamato direttamente da Le Corbusier a collaborare al suo progetto. Grandi vele affisse al soffitto facevano da schermo ad una proiezione di immagini in movimento in cui "lo spettatore si trovava al centro di uno spettacolo totale costituito da azioni acustiche, luci, colori e immagini, senza che gli fosse dato il tempo di riprendere contatto con il mondo esterno"¹⁴².



padiglione Philips all'Expo di Bruxelles nel 1958.

Il caso del *Poeme electronique* di Le Corbusier è emblematico sotto diversi punti di vista. Oltre a tracciare in età elettronica uno dei primi sconfinamenti dell'immagine cinematografica al di fuori del territorio istituzionale della sala, l'allestimento lecorbuseriano per il padiglione Philips realizza una primigenia messa in ambiente, una vera e propria installazione consapevole di un gesto

¹⁴² Umberto Bignardi, op.cit.

estetico-espressivo entro uno spazio fisico determinato. Una spettacolare audiovisione pensata per un ambiente specifico, attraverso la cui relazione dipende in modo imprescindibile la stessa messa in forma, messa in opera del gesto stesso. E' una prima teorizzazione forte di quel passaggio epocale che di lì a pochi anni sarà raccolto da un'altra arte della materia e del volume, la scultura. Anch'essa, come abbiamo visto, nei primi anni '60 da forma volumetrica si trasformerà in ambiente esperibile.

Fondamentale poi il fatto che questa "primitiva" videoinstallazione lecorbusieriana scelse di abitare proprio uno spazio, il padiglione fieristico, istituzionalmente pensato per soddisfare esigenze e logiche espositive merceologiche ed industriali e non opere d'arte. Quella progettata da Le Corbusier per la Philips è un ambiente vetrina svuotato dalla merce e dalla sua ideologia. Uno spazio entro il quale lo spirito positivista del grande architetto si sostituisce alle prerogative e alle logiche del mercato, per proporre un vero e proprio spazio utopico, in cui l'architettura porta a compimento la sua più sostanziale funzione: il farsi progetto puro, idea dell'abitare e del vivere sociale contemporaneo. Le Corbusier propone al pubblico un'esperienza plurisensoriale, "spazio di coinvolgimento totale" più che un ambiente volumetrico. Anzi proprio il ricorso alla multiproiezione di immagini e alla relativa semioscurità, rarefà e smaterializza le strutture architettoniche stesse. "La grande apparecchiatura messa in opera per questo Poema costituisce la sintesi tra arte e tecnologia verso una nuova forma di pensiero e d'espressione dalle possibilità illimitate"¹⁴³. Un gesto che nella sua essenza anticipa di un decennio altri spazi utopici messi a disposizione dal mondo dell'arte al vivere sociale. Penso ai poemi elettronici di artisti come Nam June Paik, anch'essi scritti "cinematograficamente" attraverso un rivoluzionario sottrarre "gli strumenti del comunicare" al flusso dell'industria massmediatica.

¹⁴³ Le Corbusier, in Umberto Bignardi, op.cit.

L'allestimento del *Poeme electronique* getta un ponte tra due poeti e teorici dello spazio relazionale e comunicativo, Le Corbusier e Nam June Paik solo apparentemente distanti. Entrambi, se pur con assiduità diverse, hanno lavorato sull'energia elettronica, eleggendola a nuova materia, magma energetico dell'età contemporanea, attraverso cui rimodellare strappare lo spazio espositivo alle logiche del mercato per restituirlo all'arte e alla vita. Le Courbusier ha usurpato la merce al suo habitat naturale, il padiglione fieristico, la vetrina; Paik qualche anno più tardi esproprierà la televisione, spazio espositivo immateriale, all'industria del consumo di massa.

BIBLIOGRAFIA

La sala cinematografica, la percezione audiovisiva, lo spettatore

A.A, V.V, *Il cinema Tecnologicus. Rivoluzione in sala?* ANEC 2006

A.A, V.V, *Le sale cinematografiche tra ricordo e attualità. Catalogo mostra casa dell'architettura.*

P. degl'Innocenti, *Architetture per lo spettacolo.* Alfani editrice, Firenze 2001

L. Albano, *La caverna dei giganti. Scritti sull'evoluzione del dispositivo cinematografico.* Pratiche, Parma 1992

J.L.Baudry, *Le dispositif: approches metapsychologiques de l'impression de realite.* In "Communications" n°23, 1975

A. Bernardini, *L'epopea del cinema ambulante.* In G.P Brunetta (a cura di). *Storia del cinema mondiale. Vol 1 .* Einaudi, Torino 1999

G.P Brunetta, *Buio in sala. Cent'anni di passione dello spettatore cinematografico.* Marsilio, Venezia 1997

G.P Brunetta, *Il viaggio dell'icononauta.* Marsilio, Venezia 1997

G. P Brunetta, *Identità e radici culturali.* In In G.P Brunetta (a cura di). *Storia del cinema mondiale. Vol 1 .* Einaudi, Torino 1999

G. Bruno, *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema.* Bruno Mondatori, Milano 2007

E. Brunella, *Multisala, Multiplex, Megaplex.* In " European cinema Journal", n°2 1992

M. Calzini, *Cento anni di cinema al cinema. Storia dei cinematografi dalla saletta Lumiere al Multiplex.* G.E.A, Roma 1995

F. Casetti, *Dentro lo sguardo. Il film e il suo spettatore.* Bompiani, Milano 1986

F. Casetti, M. Fanchi (a cura di), *Lo spettatore e le nuove forme dell'esperienza di visione del film.* Carocci, Roma 2006

- F.Casetti, E.Mosconi (a cura di), *Spettatori italiani. Riti e ambienti del consumo cinematografico (1900-1950)*. Carocci, Roma 2006
- A.J.J. Cohen, *Virtual Hollywood and the Genealogy of its Hyper- Spectator*. In M. Stokes (a cura di), *Hollywood spectatorship: changing perception of cinema audience*.
- M. Chion, *L'audiovisione suono e immagine nel cinema*. Lindau, Torino 2001
- M. Chion, *A propos du Dolby Stereo. Le choix des moyens*. « Cahiers du Cinéma » n°328
- M. Chion, *Un estétique dolby stéréo*. « Cahiers du Cinéma » n°329
- M.Chion, *Dolby est tu là ?*. « Cahiers du Cinéma » n°374
- F. Denunzio, *Fuori campo. Teorie dello spettatore cinematografico*. Meltemi, Roma 2004.
- A. De Rosa (a cura di), *Lo sguardo denigrato. Il ruolo dell'osservatore nell'era della rappresentazione digitale*. Il poligrafo, Venezia 2003
- M. Fanchi, *Spettatore*. Il Castoro, Venezia 2005
- J.J. Gibson, *Motion Pictures and Visual Awareness*. In id. *The Ecological approach to Visual Perception*. Houghton Mifflin, Boston 1979
- D. Gomery, *Thinking about motion picture exhibition*. In "Velvet Light Trap", Mar, 1990
- T. Gunning, *The Cinema of Attraction. Early film, its Spectator and the Avan -garde*. In "wide Angle" n° ¾ VOL .8
- M. Hansen, *Babele e Babilonia. Il cinema muto americano e il suo spettatore*. Kaplan, Torino 2006
- M.Hansen, *Benjamin, Cinema and experience : the blue flower in the land of technology*. In « New german Critique » n° 40, 1987
- J. Harbord, *Spatial effects: Film cultures and sites of exhibition*. In id., *Film culture. Production, distribution and Consumption*. Sage Publications Ltd 2002
- C. Herzog, *The Movie Palace and the theatrical Sources of its Architectural Style*. In "Cinema Journal" 20, N°2, spring 1981
- B. J. Klinger, *Beyond Multiplex: Cinema, New technologies and the home*. University of California Press, 2006

B. Klinger, *The Contemporary Cinephile: Film Collecting in the Post- Video Era*. In M. Stokes (a cura di), *Hollywood spectatorship: changing perception of cinema audience*.

A. Lant, *Haptical Cinema*. In "October", vol 74, 1995

T. Laurentis, S. Heath, *The Cinematic Apparatus*. "Cinema Journal", vol 21, n° 2, spring 1982

L. U. Marks, *Video Haptics and erotics*. In "Screen" vol 39, 1998

Michette, *La participation émotionnelle du spectateur à l'acran*". In "Revue Internationale de Filmologie" n°13, 1953

L. Meloni, *L'opera partecipta. L'osservatore tra contemplazione e azione*. Rubettino, Soneria Mannelli 2000

C. Metz, *Cinema e psicanalisi*. Marsilio, Venezia 2002

L.Mulvey, *Death 24 x a Second. Stillness and the Moving Image*. Reaktion Books Ltd, London 2006

A.Somaini, *Il luogo dello spettatore. Forme dello sguardo nella cultura delle immagini*. V&P, Milano, 2005

G. Sergi, *The Sonic Playground: Hollywood Cinema and Listeners*. In M. Stokes (a cura di), *Hollywood spectatorship: changing perception of cinema audience*.

M. Stokes, *Historical Hollywood Spectatorship*. In id. (a cura di), *Hollywood spectatorship: changing perception of cinema audience*.

S. Raffaelli, *Quando il cinema era mobile* .In *La Ricerca Folklorica*, n°19, aprile 1989

D. Romano, *L'esperienza cinematografica. Un'analisi dello stimolo cinematografico*. Barbera, Firenze 1965

M. Panizza, *Edifici per lo spettacolo*. Laterza, Roma 1996

H. Wallon, *L'act perceptif et le cinéma*. In "Revue Internationale de Filmologie" n°13 1953

[www. Cta-uk.org](http://www.Cta-uk.org)

www.cinematreasures.org

www.widescreenmuseum.com

www.mediasalles.it

Expanded Cinema ed installazioni:

A.A, V.V, Vidéo. In "Communication" n°48, 1988

A.A, V.V, *Digital Heritage: video art in Germany from 1963 to the present*. Hatje Cantz verlag 2006

A. Aprà, *New American Cinema*. Ubulibri, Milano 1986

A. Balzola, A. Monteverdi, *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*. Garzanti, Milano 2004

R. Bellour, *L'entre -Images. Photo. Cinéma. Vidéo*. Editions de la Différence, Paris 1990

R. Bellour, *L'entre -Images 2. Mots, Images*. P.O.L éditeur, 1999

R. Berger, *Arte e Comunicazione*. Ed. Paoline, Alba 1973

R. Berger, *La telefissione*. Ed Paoline, Alba 1977

J.D. Bolter, *Remediation: Understanding New Media*. Mit Press, 2000

S. Bordini, *Videoarte & Arte. Tracce per una storia*. Lithos editrice, Roma 1995

S. Cargioli, *Sensi che vedono. Introduzione all'arte della videoinstallazione*. Nistri-Lischi, Pisa 2002

E. Couchot, *Image de l'optique au numérique. Les arts visuels et l'évolution des technologies*, Hermes, Paris 1994

E. Couchot, *L'art Numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*. Champs Flammarion, Paris 1998

V. De Angelis, *Arte e linguaggio nell'era elettronica*. Mondadori, Milano 2000

A.M. Douguet, *Esthétiques des arts médiatiques*. Presses de l'Université du Québec, 1995

M.M Gazzano (a cura di) *Steina e Woody Vasulka, video, media, e nuove immagini nell'arte contemporanea*. Fahrenheit 451, Roma 1994

M.M, Gazzano, A. Zaru (a cura di), *Il Novecento di Nam June Paik*, Fahrenheit 451, Roma, 1992.

M.M. Gazzano *Il Cinema dalla fotografia al computer. Linguaggi, dispositivi, estetiche e storie Moderne*, QuattroVenti, Urbino 1999

M.M Gazzano (a cura di), *B/ N 554/555 01-02/2006*, Carocci, Roma 2006

S. Fadda, *Definizione zero. Origini della videoarte fra politica e comunicazione*. Costa & Nolan, Milano 2005

V. Fagone, *L'immagine video*. Feltrinelli, Milano 1990

V. Fagone, *L'art Vidéo 1980-1999. Vingt ans du Videoart Festival, Locarno. Recherches, théories, perspectives*. Mazzotta, Milano 1999

J.G Hanhardt, *Video Culture : A critical Investigation*. Paperback 1987

D. Higgins, *The Poetics and Theory of the intermedia*. Southern Illinois University Press, 1984

C. Iles (a cura di), *Into the Light, The Projected Image in american Art 1964-1977*. Whitney Museum of American Art, New York 1997

S. Lischi, *Cine ma Video*. Ets, Pisa 1996

S. Lischi, *Visioni elettroniche. L'oltre del cinema e l'arte del video*. Biblioteca di Bianco e Nero, Roma 1998.

B. London, *Video Spaces. Eight Installation*. MOMA, New York, 1995

D. Noguez, *Eloge du cinéma sperimental*. Editions Paris Expérimental, 1999

F. Parfait, *Video: un art contemporain*. Edition du Regard, Paris 2001

M. Rieser, A. Zapp, *New Screen Media. Cinema/art/narrative*. BFI, London 2002

M. Rush, *Video Art*. Thames & Hudson, London 2004

C. G. Saba (a cura di), *arte in videotape. Art/tape/22, collezione ASAC- La Biennale di Venezia conservazione, restauro, valorizzazione*. Silvanaeditoriale, Milano 2007

V.Valentini (a cura di), *Le storie del video*. Bulzoni, Roma 2003

V.Valentini (a cura di), *Le pratiche del Video*. Bulzoni, Roma 2003

G. Youngblood, *Expanded Cinema*. Dutton, New York 1970

Sul "cinema esposto" e il Museo

A.A, V.V, *Cinema&Cie*, n° 8 2006

- A.A, V.V, *Les mouvement des images*. Centre G. Pompidou, Paris 2006
- A.A, V.V, *Cinéma au Musée*, Cahiers du Cinéma n. 611 Avril 2006
- A.A, V.V, *Media art History*.Media Museum ZKM Karlsruhe. Prestel Verlag, Munich 1997
- A.Costa, *Il cinema e le arti visive*. Einaudi, Torino 2002
- P.A. Michaud, *Sketches. Histoire de l'art, cinéma*. Kargo & L'eclat, Paris 2006
- P. Monk, *Double –Cross. The Hollywood Films of Douglas Gordon*. The Power Plant & Art gallery of York University, 2003
- D. Païni, *Le temps exposé. Le cinéma de la salle au musée*. Ed. Cahiers du Cinéma, Paris 2002
- D. Païni, *Le cinéma, un art moderne*. Ed. Cahiers du Cinéma, Paris 1997
- D. Païni, *Conserver,montrer. Où'on ne craint pas d'edifier un musée pour le cinéma*. Yellow Now, Paris 1992
- D. Païni, G. Cogeval, *Hitchcock et L'art.Coïncidences fatales*.Mazzotta, Milano 2000
- J.Show, P.Weibel, *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film*. Eds ZKM, The Mit Press, Cambridge, Ma 2003
- Il Museo Contemporaneo**
- S.Bodo (a cura di), *Il museo relazionale.Riflessioni ed esperienze europee*. Ed.Fondazione Giovanni Agnelli, Torino 2003
- E. Del Drago, *IL Castello di Rivoli, arte, educazione, convivenza. Il successo di un museo*. Luca Sossella editore, Roma 2002
- M.Guccione, *Museums Next Generation. Il futuro dei musei*. Electa Mondadori, 2006
- E. Hopper, *I musei e la formazione del sapere*. Il saggiatore, Milano, 2005
- A. Malraux, *Le musée imaginaire*. Gallimard, Paris 1965
- V. Minucciani (a cura di), *Il museo fuori dal museo. Il territorio e la comunicazione museale*. Edizioni Lybra immagine, Torino 2002
- S. Monaci, *Il futuro nel museo.Come i nuovi media cambiano l'esperienza del pubblico*. Guerini e associati, Milano 2005

A.Mottola Arnolfini, *Il libro dei musei*. Umberto Allemandi & Co, torino 1991
A.Mottola Arnolfini, *L'etica dei musei*. Umberto Allemandi & Co, torino 2004
C. Ribaldi, *Il nuovo museo vol I. Origini e percorsi*. Il saggiatore, Milano 2005
K. Schubert, *Museo. Storia di un'idea*. Il Saggiatore, Milano 2004
B. Zevi, *Storia dell'architettura*, Vol I e II. Einaudi, Torino 2001
S.Zuliani (a cura di), *Il museo all'opera. Trasformazioni e prospettive del museo d'arte contemporanea*. Mondatori, Milano 2000

Sugli Allestimenti

M. Brawne, *Spazi interni del museo : allestimenti e tecniche espositive* . Edizioni di comunità, Milano 1983
P.Caliari, *La forma dell'effimero. Tra allestimento e architettura compresenza di codici e sovrapposizione di tessiture*.Edizioni Lybra Immagine, Torino 2000
A. Catelli Guidi, *La documenta di Kassel. Percorsi dell'arte contemporanea*. Costa& Nolan, Milano 1997
M. Gamberi, A. Piva, *L'opera d'arte e lo spazio architettonico : museografia e museologia*. Mazzotta, Milano 1988
M. Mastropietro (a cura di), *Progettare mostre. Dieci lezioni di allestimento*. Edizioni Lybra immagine, Milano 1991
F. Purini, *Comporre l'architettura*, Laterza, Bari 2000

Restauro, conservazione delle videoinstallazioni e dell'arte contemporanea

A.A, V.V, *Permanence through change. The Variable Media approach*. Guggenheim Museum Publications, New York 2003
A.A, V.V, *Preserving the immaterial: A conference on Variable Media*. Atti del convegno 31/3/2001 Solomon Guggenheim Museum New York
O.Chiantore, A.Rava, *Conservare l'arte contemporanea, problemi, metodi, materiali, ricerche*. Electa, Milano 2005
E. Martino (a cura di), *Arte Contemporanea conservazione e restauro*. Allemandi & C., Torino 2005

Arte Contemporanea

G.Dorfles, *Ultime tendenze nell'arte d'oggi*. Feltrinelli, Milano 2004

V. De Angelis, *Arte e linguaggio nell'era elettronica*. Paravia Bruno Mondadori, Milano 2000

R. Krauss, *Sculture in the Expanded field*. In id., *The originality of the Avant-garde and other modernist myths*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England 1985.

R. Krauss, *Reinventare il medium. L'arte nell'era postmediale*. Bruno Mondadori, Milano 2005

R.Krauss, *Passaggi. Storia della scultura da Rodin alla Land Art*. Paravia Bruno Mondadori, Milano 2000

M.Perniola, *L'estetica del novecento*. Il Mulino, Bologna 2002

M. Perniola, *L'arte e la sua ombra*. Einaudi, Torino 2000

M. Perniola, *Transiti*. Cappelli, Bologna 1995

M.Perniola, *Il sex appeal dell'inorganico*. Einaudi, Torino 1994

M. Rothko, *Scritti sull'arte*. Donzelli, 2007

A. Zevi, *Peripezie del dopoguerra nell'arte italiana*. Einaudi, Torino 2005

A. Zevi, *Arte USA del Novecento*. Carocci, Roma 2001

Testi di carattere generale

A. Amaducci, *Il video. L'immagine elettronica creativa*. Lindau, Torino 1997

R. Arnheim, *La radio, l'arte dell'ascolto*. Editori Riuniti, Roma 1987

R. Arnheim, *Arte e percezione visiva*. Feltrinelli, Milano

M. Augé, *Nonluoghi. Introduzione a un'antropologia della surmodernità*, Elèuthera, Milano 2005

W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Einaudi, Torino 1966

W. Benjamin, *Angelus Novus*, Einaudi, Torino 1962

G.Bettetini, *L'audiovisivo: Dal cinema ai nuovi media*. Bompiani, Milano 1996

N. Burch, *Il lucernario dell'infinito*. Il castoro Milano 2001

- V. Codeluppi, *Lo spettacolo della merce. I luoghi del consumo dai passages a Disney World*. Bompiani, Milano, 2000
- A. Costa, *Il cinema e le arti visive*. Einaudi, Torino 2002
- F. Colombo, *Ombre sintetiche. Saggio di teoria dell'immagine elettronica*. Liguori, Napoli, 1992
- R. Debray, *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*. Il Castoro, Roma 2001
- G. Deleuze, *L'immagine-tempo*. Ubulibri, Milano 1989
- R. De Rubertis, *Progetto e percezione. Analisi dell'incidenza dei fenomeni percettivi sulla progettazione e sulla fruizione dell'ambiente architettonico*. Officina Edizioni, Roma 1971
- P. Desideri, M. Ilardi (a cura di), *Attraversamenti. I nuovi territori dello spazio pubblico*. Costa e Nolan, Genova 1997
- U. Eco, *Opera aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*. Bompiani, Milano 1964
- S.M. Ejzenstejn, *Il colore*. Marsilio 1989
- S.M. Ejzenstejn, *Montaggio e architettura*. In « Asemblage » n°10 1989
- P. Farneti, E. Grossi, *Per un approccio ecologico alla percezione visiva. Introduzione a J.J. Gibson*. Franco Angeli, Milano 1995
- K.W. Forster, K. Mazzucco, *Introduzione ad Aby Warburg e all'atlante della Memoria*. Mondadori, Milano 2002
- S. Holl, *Parallax. Architettura e percezione*. Postmedia , Milano 2004
- F. Jameson, *Il postmoderno o la logica culturale del tardo capitalismo*. Garzanti, Milano 1989
- H. Lefebvre, *La produzione dello spazio*. Milano 1976
- J.F. Lyotard, *Des Dispositifs pulsionelles*. Galilée, Paris 1994.
- J.F. Lyotard, *La condizione postmoderna*. Feltrinelli, Milano
- M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*. Il Saggiatore, Milano 1967
- L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*. Ed. Olivares, Milano 2002
- M. Merleau Ponty, *Fenomenologia della percezione*. Bompiani, Milano 2003

M. Merleau Ponty, *Senso e non senso. Percezione e significato della realtà*. Il saggiatore, Milano 2004

J. B. Thompson, *Mezzi di comunicazione e modernità*. Il Mulino, Bologna 1998

W. R. Taylor, *New York, le origini di un mito*. Marsilio, Venezia 2002

P. Virilio, *Lo spazio Critico*. Dedalo, Bari 1998