



## Sotto analisi

### Frammenti di una storia

Per una genealogia del cinema esposto

Uno dei fenomeni artistici contemporanei più in voga in questi anni, il cinema esposto, si pone nell'intersezione fra le discipline cinematografiche, artistiche ed espositive. Tracciare una storia del cinema esposto non significa scrivere la storia di una tendenza, in questo recente, ma quella di un'attitudine spettatoriale e autoriale che si riscontra ben prima degli anni Novanta, inizio dichiarato dell'esposizione del cinema vera e propria<sup>1</sup>. Per fare ciò si deve forse uscire il più possibile da una scansione cronologica per rifarci a quella che Giuliana Bruno chiama la storia aptica del cinema, quando scrive: "In investing the moving image with haptic appeal, I have mobilized the notion of the field screen, understood as habitable geographical space"<sup>2</sup>. È nel cosiddetto precinema che si ritrovano i prodromi di questa attitudine, poi sviluppatasi in quella storia parallela del cinema che viene etichettata con le parole "sperimentale" e più avanti "artistico", dove si riscontra un po' di ritrosia a chiamare il creatore di immagini regista e si preferiscono parole come *filmmaker* o *videomaker* quando artista pare azzardato.

La storia del cinema esposto rispecchia anche le sue diverse facce, le varie tipologie che formano questo insieme di pratiche, talvolta molto diverse l'una dall'altra, che hanno però come comun denominatore l'utilizzo della settima arte come linguaggio, citazione, forma, ovvero un collegamento più o meno esplicito con il cinema, laddove questo può essere visto almeno come spunto per l'opera spaziale che viene sviluppata. Inoltre, il cinema esposto è l'ennesima dimostrazione di quanto il cinema, e le arti in genere, rappresentino la società contemporanea e siano inestricabili da essa. Le pratiche espositive filmiche sono state, infine, l'ultimo passaggio per l'accettazione del cinema nei maggiori templi espositivi e lo indirizzano verso interrogativi importanti sullo sviluppo delle immagini in movimento, specialmente oggi che "l'esposizione" viene fatta in un'ampia varietà di luoghi.

Questo vuole essere un breve viaggio in alcuni momenti della storia del cinema e dell'arte contemporanea, per riflettere su una possibile genealogia artistica del fenomeno, oggi diffusissimo, dell'esposizione del cinema da parte di artisti e registi, facendo attenzione alla caratteristica fondamentale della percezione che lo spettatore ha della materia filmica e del suo coinvolgimento fisico ed emotivo nell'ambiente di proiezione. Questo lavoro non pretende di essere esaustivo né di tracciare una storia completa di questo fenomeno, che nasce dall'incontro di diverse modalità artistiche e differenti media che si sono succeduti e sovrapposti, quanto piuttosto di sviluppare alcune riflessioni, al

fine di capire dove si possono ritrovare i germogli artistici della spettatorialità video espositiva contemporanea. Pertanto, si è preferito dedicare meno spazio agli anni più recenti, quelli specifici del cinema esposto, poiché sono il risultato del percorso che in parte verrà qui delineato e non quindi strettamente l'oggetto di studio di questo lavoro.

### ***Prima del cinema esposto, prima del cinema***

Ormai da molti anni, considerata la giovane età delle discipline cinematografiche, una grande messe di lavori critici si è concentrata sul tempo che precede la nascita ufficiale del cinema, portando con sé riflessioni su come la storia del cinema sia frutto di un'evoluzione complessa. Questi studi hanno condotto a un rinnovato interesse verso il cosiddetto precinema e a una serie di mostre temporanee, a oggi culminate con la produzione italo-francese dell'esposizione *Le macchine delle meraviglie. Lanterna magica e film dipinto. 400 anni di cinema* in mostra alla Cinémathèque Française e alla Venaria Reale di Torino<sup>4</sup>.

Effettivamente le esposizioni sul precinema e le sezioni a esso dedicate nei più importanti musei rientrano a pieno diritto all'interno del fenomeno del cinema esposto, non soltanto perché inserite in un contesto museale, ma proprio in virtù delle peculiarità degli strumenti precinematografici. In questa lunga evoluzione che può andare dal Rinascimento alla fine dell'Ottocento (per poi proseguire parallelamente alla storia del cinema) si trovano dei modi di intendere lo spettacolo e la meraviglia (ma anche la didattica) molto simili ad alcune pratiche artistiche odierne.

---

<sup>1</sup> Per alcuni importanti contributi sul tema della presenza del cinema nell'arte contemporanea cfr. Philippe Dubois, "Un "effect cinéma" dans l'art contemporain", *Cinéma & Cie*, n. 8, Fall 2006; Philippe Dubois, *La question vidéo - Entre cinéma et art contemporain*, Crisnée, Yellow Now Éditions, 2012; Cosetta G. Saba, "Cinema re-invented. Cinema's presence in contemporary art", in Cosetta G. Saba, Cristiano Poian (a cura di), *Unstable cinema - Film and contemporary visual arts*, Udine, Campanotto, 2007.

□ Giuliana Bruno, *Atlas of emotion: journeys in art, architecture, and film*, New York, Verso, 2002, p. 250.

<sup>4</sup> Laurent Mannoni, Donata Pesenti Compagnoni (a cura di), *Le macchine delle meraviglie, Lanterna magica e film dipinto. 400 anni di cinema*, Milano-Torino, Il Castoro/Museo Nazionale del Cinema, 2009.

Quello che è più interessante in rapporto all'esposizione del cinema sono alcune considerazioni sull'utilizzo sociale dei vari dispositivi e sulla fruizione pubblica o privata degli stessi. Nel Settecento alcuni strumenti ottici, spesso di utilizzo personale, mostrano una crescente importanza della visione nella società dell'epoca, non ancora paragonabile a quella che si svilupperà nei secoli successivi, ma comunque base per una certa "iconolatria"<sup>5</sup> ottocentesca, che sfocerà definitivamente in quella neoiconolatria oggi continuamente discussa in riferimento alla quantità di immagini che affrontiamo ogni giorno. Questi modelli di fruizione delle immagini sono propri soprattutto dei siti espositivi, dove le arti visive contemporanee e il cinema riescono a sopravvivere con una tranquillità impensabile nella sala cinematografica, o comunque con una modalità di fruizione più intima.

Ecco allora che l'anello di congiunzione fra il precinema e il cinema esposto contemporaneo non sta ovviamente nel mettere in mostra qualcosa che non era ancora stato creato, ma piuttosto nella comunione di alcune modalità di fruizione che si sono perse proprio con l'invenzione del cinema stesso e della distribuzione seriale delle pellicole. Nella lunga storia del precinema ci sono strumenti a uso personale come la scatola ottica, il polemoscopio, il *mondo nuovo* e strumenti creati per un visione pubblica, cosmorami, georami, cineorami, modelli di un'"avidità del vedere"<sup>6</sup> che, in altri modi e in altri tempi, saranno ripresi dagli artisti al confine con il cinema che ragioneranno sull'ossessione del vedere cinematografico, come l'emblematico e celeberrimo lavoro di Douglas Gordon *24 hours Psycho* (1993).

### ***Modelli dall'avanguardia***

Da quando il film e il video sono entrati nella pratica artistica contemporanea, ossia da quando, negli anni Sessanta del Novecento, la rivoluzione delle tecnologie leggere ha permesso un uso prima impensabile dei mezzi di ripresa, i nuovi registi e artisti hanno cercato dei punti di riferimento storici e culturali trovandoli primariamente nelle avanguardie cinematografiche dei primi decenni dello scorso secolo. Un forte legame era dato non solo nella ricerca di una simile attitudine spettatoriale, ma anche dalle forti sperimentazioni. Le avanguardie sognavano in grande e quello che ne venne fuori fu in effetti fondamentale per lo sviluppo del linguaggio cinematografico.

Senza fare di questo studio una dissertazione sul cinema d'avanguardia è importante definire cosa si intende con la parola "avanguardia", poiché da qui prende le mosse una storia del cinema esposto più simile a quella odierna. Verso la metà degli anni Settanta, in piena rivoluzione dei mezzi leggeri, una nuova critica comincia a interrogarsi sul video e sui film d'artista in rapporto alla storia del cinema. Tenendo conto che l'etimologia della parola "avanguardia" contiene il senso del precedere qualcosa, risulta chiaro come sia naturale che in quegli anni venga alla superficie l'idea di due avanguardie inevitabilmente collegate. Come nota Peter Wollen<sup>7</sup>, Godard e Gorin collaborarono sotto il nome di Gruppo Dziga Vertov, mentre Van Doesburg anticipò, alla fine degli anni Venti, alcune idee di "expanded cinema" per far diventare lo spazio spettatoriale parte dello spazio filmico e rendere lo spettatore partecipe visivamente e acusticamente. La realtà è che quello che comunemente viene chiamato cinema d'avanguardia racchiude un'infinità di esperimenti artistici che si sono susseguiti senza soluzione di continuità dai primi decenni del secolo scorso fino a oggi. Certo è che in questa storia parallela ci sono stati dei picchi d'interesse verso le sperimentazioni. Alla base, la consapevolezza di quello che il movimento dà: non il movimento stesso bensì l'analisi del tempo.

Se il tempo è sempre stato riconosciuto come uno dei parametri fondamentali delle opere filmiche<sup>8</sup>, l'altro fondamento dell'esposizione del cinema, lo spazio, sarà pienamente acquisito con il connubio del cinema con l'arte contemporanea. L'ondata storica degli anni Venti quindi, in tutta la sua complessità data da registi molto diversi tra loro, si preoccupa meno dello spazio. Solo pochi hanno il desiderio di sperimentare la spazialità, di liberare lo spettatore da quella "captività"<sup>9</sup> a cui la proiezione fissa e lo spazio cinematografico costringono. Tra questi Oskar Fischinger e, soprattutto, Abel Gance.

### ***Accenni alla spazialità nel cinema. L'esplosione dell'immagine***

Nel suo *Napoléon*<sup>10</sup> (Abel Gance, 1929) il regista francese fa un largo uso di tecniche innovative per l'epoca, ma soprattutto utilizza tre schermi per ottenere diversi effetti: l'ingrandimento dell'immagine, la ripetizione della stessa sui tre schermi, la proiezione di tre punti di vista della stessa scena. Questa tecnica, chiamata *polyvision* (Fig. 1), è da molti considerata un efficace precursore del cinerama e del CinemaScope. Per raggiungere questo scopo Gance utilizzò due espedienti tecnici durante le riprese del film, nel 1926:

The first is one optical lens slid in front of another with a focus of 50mm curvature. The focus itself doesn't change, but the field of vision is augmented as if one is employing a lens of 18mm focus. The angle of shot thus becomes two and a half times wider and two and a half times higher. This lens is christened the Brachiscope.

The second decisive contribution is that of the engineer André Debrie who, at Abel Gance's request, invents an apparatus of shots with three synchronised cameras, the fields of which are added together, which consequently permits him to gain, via three equally synchronised projectors, a panoramic projection onto a screen three times wider than normal<sup>11</sup>.

Oltre a questo Gance e Debrie brevettarono un sistema sonoro in grado di dare una sensazione di ubiquità nel pubblico, una sorta di antenato della stereofonia. Gance è stato un autore estremamente consapevole delle sue capacità e dei suoi obiettivi e proprio questo testimonia l'assenza di casualità nelle sue scelte e un desiderio fortissimo di mettere il pubblico al centro. Lui stesso scrive in una nota: "La plus puissante et la plus décisive de toutes mes innovations est celle qui consistera, enfin, pour la première fois, à considérer le public, non pas comme des spectateurs, mais comme des acteurs du drame, comme nous le somme dans la vie"<sup>12</sup>. Per un uomo che credeva fortemente nel cinema e nell'"arte totale" tanto da ripetere in continuazione, come un mantra, durante una conferenza: "Le temps de l'image est venu!"<sup>13</sup>, l'esplosione dello schermo è l'inizio di un'epoca sinestetica il cui avvento sarà però soltanto molti anni dopo. Lui stesso utilizzerà solo in altre due occasioni il sistema *polyvision*.

### ***L'altra avanguardia e l'esplosione nello spazio***

Molti autori degli anni Sessanta e Settanta concordano sul fatto che il video ha permesso loro di avere una libertà impensabile con il mezzo cinematografico (pesante, ingombrante, costoso). La facilità del video ha posto però le basi per un ulteriore ripensamento del punto di vista dello spettatore, tema molto sviluppato in quegli anni, per utilizzare il cinema non solo come mezzo artistico in senso lato, bensì come strumento di creazione di opere di arte contemporanea<sup>14</sup>. Sono anni che risentono fortemente di alcuni movimenti avanguardisti, come quello lettrista e situazionista, che diedero le basi o ebbero alcune intuizioni per esperimenti artistici capaci di ragionare con precisione sulla scomposizione dell'esperienza dello spettatore e sul suo coinvolgimento. La questione dello spazio esploderà in seguito grazie ai molti lavori del movimento Fluxus e ovviamente di Nam June Paik, pioniere della moderna videoarte e delle videoinstallazioni. Il Fluxus raggiunge la dimensione spaziale-espositiva tramite quella performativa, durante eventi organizzati con uno spirito quasi dadaista. Per la prima volta quindi, in maniera consapevole e massiccia, lo spettatore viene inserito nel flusso dell'opera diventando, talvolta, parte attiva nel processo artistico. Per arrivare a questo c'è stato bisogno di mescolare le arti per trovare un'immedesimazione corporea, che il cinema aveva perso a favore di un'immedesimazione mentale. Ma, come sempre, è la tecnologia a fare la sua parte in questa esplosione di sperimentazioni: la Eastman Kodak Company produce pellicola 16 millimetri per uso

amatoriale nel 1923 e non appena essa diventa meno costosa, verso la metà del secolo, anche gli artisti iniziano a fare film. E lo stesso accade con la pellicola 8 millimetri introdotta nel 1932, poi diffusasi enormemente dopo la seconda guerra mondiale.

Ma se l'immagine cinematografica provoca un'esplosione dello spazio immaginario, allo stesso tempo causa anche un'implosione di quello fisico all'interno dello schermo. Il superamento di questa barriera è ottenuto grazie alla dimensione performativa e alle performance multimediali degli anni Sessanta. Il fermento collaborativo di quegli anni è proprio lo stimolo per la nascita di un concetto spaziale e performativo. Nel 1965 la collaborazione fra John Cage, Merce Cunningham, Robert Rauschenberg e Billy Klüvert porta a uno dei primi "multimedia stage events"<sup>15</sup>, *Variations V* (Fig. 2), con un film di Stan Vanderbeek e immagini video di Nam June Paik, mentre una serie di eventi simili seguono anche in Europa. È forse in questo momento che si può rilevare anche un altro inizio, quello della collaborazione fra artisti e ingegneri, che sarà fondamentale per molte videoinstallazioni e per il cinema esposto vero e proprio.

Altri contributi fondamentali sono quelli di Robert Whitman che, con *Prune Flat* (1965), fa interagire *performers* con immagini filmate, per ovviare alla piattezza della tela e dello schermo, rappresentando concetti temporali nello spazio<sup>16</sup>. Diversa l'operazione del canadese Michael Snow, che commenta il ruolo del cinema nell'arte con una performance video nella quale lui stesso si pone dietro a una cornice di plexiglass come se fosse in un film (*Right Reader*, 1965). Due anni dopo, con il celeberrimo *Wavelength* (1967) (Fig. 3), Snow rende la macchina da presa e le sue possibilità tecniche protagoniste dell'opera, fornendo così una stratificazione di significati che sono il perfetto esempio dell'intersezione fra cinema, videoarte e arti visive. Nello stesso anno Deborah Hay realizza *Group One* (1967), dove un film in bianco e nero viene proiettato su un angolo di una galleria e il contenuto viene riproposto dal vivo, alla fine del film, da *performers*, portando alla luce ancora una volta, sebbene in modalità diverse, le relazioni tra architettura, e più in generale lo spazio, immagine proiettata, tempo e corpo.

Sono anche gli anni dei primi sistemi interattivi (*Variations V* ne è un esempio), ma sono soprattutto anni in cui il ragionamento sull'arte e sullo spazio diventa notevole e consapevole da parte degli artisti stessi. La tendenza a mescolare vari media in un unico lavoro, spesso etichettato come *performance*, sfocerà in una serie di opere dove il video ha un peso fondamentale, nelle quali la componente performativa si avvicina al senso più teatrale del termine (non mancano esempi di performance pensate proprio per un contesto teatrale come nei casi di Robert Lepage, La Fura dels Baus o Robert Wilson). Parallelamente a questo panorama si muove una serie di artisti che incentrano la loro ricerca più sul video e sulla sua collocazione nello spazio, lasciando da parte la dimensione performativa. In questo caso è la scultura il medium di partenza per molti di loro mentre la televisione comincia a essere centrale nella riflessione artistica. Nam June Paik e Wolf Vostell creano sculture con le televisioni, le modificano, le manipolano, Les Levine e Bruce Nauman lavorano sulle camere di sorveglianza e l'autorappresentazione all'interno del monitor. Sono gli anni della proliferazione delle installazioni<sup>17</sup>, dove il processo creativo viene portato nello spazio vissuto dallo spettatore, e al centro di queste pratiche si sviluppano esperimenti di importanza capitale sul video monocolore e sulle multiproiezioni, laddove il labirinto sensoriale che si viene a creare porta alla luce modalità espositive e percettive che non lasceranno più l'arte contemporanea.

Gli anni Ottanta sono un momento di transizione, il passaggio da un'idea di installazione a una di videoinstallazione, non tanto intesa come novità (Paik e Vostell sono forse i veri pionieri del genere) quanto dal punto di vista della consapevolezza di una nuova forma di espressione, frutto di una combinazione di più tecniche e generi. Parlando di questi anni Stan Douglas e Christopher Eamon dicono:

Yet the end of the decade saw the introduction of relatively inexpensive video playback and projection technologies that were quickly adopted by artists working in “expanded” sculptural mode – building environmental spaces in museums and galleries – very often rediscovering installation strategies developed in another context by artists working with film two decades earlier, combining the “elsewhere” of a projected image with the “here” of a peculiar mode of installation<sup>18</sup>.

Questa progressione tecnologica e la consapevolezza di cui sopra porteranno alle vere e proprie esperienze di cinema esposto degli anni Novanta<sup>19</sup>, quando alcuni artisti si interrogheranno sul cinema usando anche mezzi non cinematografici (il video e l’installazione su tutti) e quando cominceranno ad affacciarsi sulla scena espositiva mondiale mostre dedicate al cinema.

### *La nascita del cinema esposto*

Quelli analizzati finora sono i prodromi di un fenomeno che vede la luce effettiva negli anni Novanta<sup>20</sup>. Non esiste ovviamente una data di nascita precisa del cinema esposto e sono tanti gli artisti che lavorano su questa tematica nello stesso momento in luoghi differenti, ma possiamo dire che uno dei primi lavori che ottenne attenzione internazionale, e che si può definire veramente paradigmatico, è il già citato *24 hours Psycho* (1993) di Douglas Gordon, artista che produrrà negli anni Novanta una serie di lavori legati al cinema sia *mainstream* sia sconosciuto. L’artista britannico è un chiaro esempio del limite fra arti visive e cinema: proveniente da una formazione artistica in Gran Bretagna e non da studi cinematografici, si avvicina a questo medium in quanto rappresentativo della cultura della seconda metà del XX Secolo. Almeno tre i lavori interessanti in questo senso: *24 hours Psycho*, espansione del film di Alfred Hitchcock che risente della dilatazione temporale di alcune opere dell’avanguardia (i lavori di Andy Warhol in testa), *Hysterical* (1995), dove rielabora un filmato dell’inizio del secolo scorso che mostra una donna, apparentemente sofferente di isteria, mentre viene maltrattata da un medico e *Through the looking glass* (1999), estratto di settantun secondi da *Taxi Driver* (*Taxi Driver*, Martin Scorsese, 1976) o ancora, *Confessions of a Justified Sinner* (1995-1996) (Fig. 4). Gordon ha lavorato anche su film come *La finestra sul cortile* (*Rear Window*, Alfred Hitchcock, 1954) o *L’esorcista* (*The Exorcist*, William Friedkin, 1973) e soprattutto ha lavorato e lavora anche su immagini girate da lui come in *Play Dead; Real Time* (2003), dove si vede un elefante ammaestrato che finge di essere morto. Fondamentali per lui sono la possibilità di deambulare intorno all’opera e la ricerca di un ambiente di proiezione buio (altro aspetto della classica fruizione cinematografica, non sempre scontato nelle opere di artisti contemporanei) e con grandi schermi, per dare potenza e immersività all’immagine. Oltre a lui sono molti gli artisti che si sono cimentati con soggetti cinematografici, come Stan Douglas (che si è dedicato anch’esso alla riedizione, in chiave artistica e destrutturata, di vari film molto celebri) e Pierre Huyghe, solo per citarne alcuni. Altri autori si sono preoccupati di portare nell’arte contemporanea il linguaggio cinematografico, mentre alcuni registi hanno riproposto dei loro lavori in contesti diversi (Steve McQueen, Miranda July, Agnès Varda, Jan-Luc Godard e altri)<sup>21</sup>.

Il fenomeno del cinema esposto accoglie quindi modalità molto differenti tra loro e artisti con motivazioni altrettanto diverse che possono andare dal confronto con materiale cinematografico preesistente alla creazione di lavori con un linguaggio filmico o, semplicemente, alla presentazione o alla riedizione dello stesso lavoro in un contesto diverso da quello della sala cinematografica. Per questo motivo, per questa diversità, oggi ci troviamo nella difficoltà di fare una classificazione esaustiva di questo fenomeno<sup>22</sup>. Molti artisti contemporanei, da ormai molti anni, utilizzano la pellicola

e il video come media privilegiati della loro ricerca artistica. Non solo. Nelle ultime Biennali o in occasioni simili si è assistito ad un'esponenziale crescita d'importanza dell'utilizzo del film come materia: pellicole, proiettori, schermi, tutti elementi posti in bella vista per fare dell'apparato un elemento decisivo dell'opera. In questo quadro artisti e registi, laddove si può ancora fare questa distinzione, mescolano i loro ruoli e si adeguano a contesti diversi con una notevole facilità, aiutati proprio dal fatto che oggi le immagini in movimento sono percepite come elemento comune dell'arte, quasi un elemento fondativo dell'arte più contemporanea. Accanto a questo, il cinema viene indagato ed esposto come eredità e sostanza di dell'identità di un secolo, quello passato e dell'inizio di un altro, quello nel quale ci troviamo. In questo senso ci viene in aiuto la considerazione che, nonostante l'enorme varietà di forme oggi prodotte, un modo efficace per comprendere le diverse forme di esposizione sia quello di seguire il percorso dello spettatore. Il cinema esposto o installato si basa sulla libertà della visione o quantomeno sulla possibilità di una visione più personale e meno decisa a priori. I momenti della storia del cinema e dell'arte contemporanea qui segnalati sono quindi solo alcuni passaggi che possono indicare un percorso storico che ha portato all'esposizione del cinema come la intendiamo oggi. Sono però momenti molto significativi perché pongono l'accento su un'idea spettatoriale che ritroviamo oggi come una delle caratteristiche fondamentali del cinema esposto vero e proprio.

Francesco Federici

---

<sup>5</sup> Carlo Alberto Zotti Minici, *Sapere scientifico e pratiche spettacolari prima dei Lumièrre*, in Gian Piero Brunetta (a cura di), *Storia del cinema mondiale*, vol. V, Torino, Einaudi, 2001, p. 10.

<sup>6</sup> Marco Bertozzi, *Storia del documentario italiano*, Venezia, Marsilio, 2008, p. 26.

<sup>7</sup> Peter Wollen, "The Two Avant-Gardes" in Peter Wollen, *Readings and writings. Semiotic counter-strategies*, London, Verso, 1982, p. 94.

<sup>8</sup> Anne-Marie Duguet, cit. in Michael Rush, *New Media in Art*, London, Thames & Hudson, 2005, p. 12.

<sup>9</sup> Dominique Païni, *Le temps exposé. Le cinéma de la salle au musée*, Paris, Cahiers du cinéma, 2002, p. 51.

<sup>10</sup> Le vicende del film di Gance sono molto complesse per l'ambizione dell'opera e per le diverse versioni che sono state prodotte. Si veda Silvia Boraso, "Napoléon vu par Abel Gance: epopea di una ricostruzione", *Cinergie*, n. 5, settembre 2002; Yann Tobin, "Sur Napoléon d'Abel Gance", *Positif*, n. 256, giugno 1982; Andrea Mariani, "Il colore perduto di Napoléon", in Giulio Bursi, Simone Venturini (a cura di), *Quel che brucia (non) ritorna. What burns (never) returns. Lost and found films*, Udine, Campanotto, 2011.

<sup>11</sup> Nelly Kaplan, *Napoléon*, London, British Film Institute, 1994, p. 45.

<sup>12</sup> Abel Gance, "Je veux faire du spectateur un acteur", in Abel Gance, *Un soleil dans chaque image*, a cura di Roger Icart, Paris, CNRS Éditions/Cinémathèque Française, 2002, p. 83.

<sup>13</sup> Abel Gance, "La beauté à travers le cinéma", conferenza tenuta il 22 febbraio presso l'Insitut Général Psychologique al Collège de France, in Abel Gance, *op. cit.*, pp. 77-81.

<sup>14</sup> Bruce Jenkins, "Of clocks and clouds", in Helen Molesworth, *Image stream*, Columbus (Ohio), Wexner Center for the Arts/Ohio State University, 2003, p. 38.

<sup>15</sup> M. Rush, *op. cit.*, p. 37. Cfr. anche Leta E. Miller, "Cage, Cunningham, and Collaborators: the Odyssey of Variation V", *The Musical Quarterly*, n. 85, 3, Fall 2001; David Shapiro, John Cage, "On Collaboration in Art: a Conversation with David Shapiro", *RES: Antropology and Aesthetics*, n. 10, Autumn 1985; Andrew V. Uroskie, "From Pictorial Collage to Intermedia Assemblage: Variation V (1965) and the Caegean origin of VanDerBreek's Expanded Cinema", *Animation: an interdisciplinary journal*, n. 223, 2012.

<sup>16</sup> M. Rush, *op. cit.*, p. 40.

<sup>17</sup> Sul vastissimo tema delle installazioni cfr. Claire Bishop, *Installation Art a Critical History*, London, Tate, 2005; Julie H. Reiss, *From Margin to Center: The Spaces of Installation Art*, Cambridge(MA), The MIT Press, 2001; Mark

---

Rosenthal, *Understanding Installation Art: From Duchamp to Holzer*, Munich, Prestel Verlag, 2003; Erika Suderburg (a cura di), *Space, Site, Intervention: Situating Installation Art*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2000; Simonetta Cargioli, *Sensi che vedono. Introduzione all'arte della video-installazione*, Pisa, Nistri-Lischi, 2002.

<sup>18</sup> Stan Douglas, Christopher Eamon, "Foreword", in Stan Douglas, Christopher Eamon (a cura di), *Art of projection*, Ostfildern, Hatje Cantz, 2009, p. 8.

<sup>19</sup> Chiaramente gli influssi sono stati molti altri sia nelle avanguardie artistiche sia nei contributi critici e scientifici come il celeberrimo volume *Expanded Cinema* (New York, P. Dutton & Co., 1970) di Gene Youngblood, ma questo lavoro non vuole ripercorrere storicamente tutte le esperienze assimilabili al moderno cinema esposto.

<sup>20</sup> Marco Senaldi, nel suo *Doppio sguardo. Cinema e arte contemporanea* (Milano, Bompiani, 2008), inquadra molto bene alcune caratteristiche di questo fenomeno, soprattutto riguardo lo spazio e il tempo dello spettatore.

<sup>21</sup> Cfr. Sandra Lischi, "Site specific, placeless. Reflections on the relocation of cinema onto video", *Cinema & Cie*, n. 11, Fall 2008 e Dominique Païni, "De *Collage(s) de France* à *Voyage(s) en utopie*, retour(s) d'expositions", *Cinema & Cie*, n. 12, Spring 2009.

<sup>22</sup> Si vedano i lavori di Philippe Dubois, in particolare i già citati *Un "effect cinéma" dans l'art contemporain* e *La question vidéo - Entre cinéma et art contemporain*.