

Il museo agito e l'archivio svelato. Interattività e realtà aumentata nei luoghi di Fondazione Cineteca Italiana*

Giorgia Maestri

Marco Lovisato

Ricevuto: 30 giugno 2018 – Versione revisionata: 17 novembre 2018

Accettato: 22 novembre 2018 – Pubblicato: 31 dicembre 2018

Abstract

Given the pervasiveness of moving images in exhibitions dedicated to contemporary art, science and technology, cinema's museums are still reluctant to integrate new forms of visual media within their own set-ups. The film archive is a place dedicated to the care and preservation of cinema's heritage, by its very nature intimate and hidden from the public eye. Given current eclectic definitions of archive, the space occupied by the latter seems to lose its grip on the real, fetishizing what appears to be an ancient past.

This article investigates the presence of moving images in cinema's museums through the case analysis of MIC – Museo Interattivo del Cinema and the Film Archive of Fondazione Cineteca Italiana (Milan). Here, the archive found a new life in the museum, which, in turn, found a natural expansion of its exhibition between the shelves of the archive. The latter, not only becomes an exhibition space, but also, thanks to the integration of augmented reality, a performative space. The analogical dimension of the films and its virtual counterpart coexist, giving life to a technological overlap which enrich the paradigmatic investigation of contemporary technically-driven *aisthesis*.

Keyword: Archives; Augmented Reality; Wearable Technologies; Film Libraries; Museums.

Giorgia Maestri: Fondazione Cineteca Italiana (Italy)

✉ giorgia_maestri@libero.it

Giorgia Maestri is M.A. in Modern Philology, Sciences of Literature, Cinema and Theatre. She is currently employed at Fondazione Cineteca Italiana, where she works on a Film Literacy project funded by the European Commission. Her research interests include Media Education, Film Literacy and new strategies for teaching children forms of audio-visual language.

Marco Lovisato: Fondazione Cineteca Italiana (Italy)

✉ marco.lovisato@gmail.com

Marco Lovisato is M.A. in Theory and Methods of Communication. He works for Fondazione Cineteca Italiana, Milan, where he is currently head librarian. His research interests include documentaries about cinema, cult movies and new forms of cinephilia. For Cinergie, he published *(Do Not) Overlook. Room 237 and the Dismemberment of The Shining* (2017).

* L'articolo è stato pensato e discusso assieme dai due autori, ma Marco Lovisato ha scritto il paragrafo 1; e Giorgia Maestri ha scritto il paragrafo 2.

Sin dalle loro prime apparizioni intorno agli anni Trenta, le cineteche hanno lottato strenuamente per preservare la memoria del cinema, strappando il materiale filmico all'oblio e alla distruzione. La loro missione si è da subito articolata in tre azioni fondamentali: acquisire il materiale cinematografico, preservarlo dal danneggiamento (per opera del tempo o dell'azione dell'uomo) e garantirne la circolazione presso il pubblico (Cherchi Usai 2005: 15). Curiosamente, solo le prime due azioni sono state intraprese con sistematicità, mentre l'intento divulgativo è stato spesso esaurito nell'offerta al pubblico di una programmazione cinematografica di qualità. Sebbene con l'avvento dei primi musei del cinema nati in seno alle cineteche queste abbiano progressivamente iniziato a esporre i propri cimeli, rendendoli accessibili anche al pubblico non specializzato, il cuore pulsante delle loro collezioni, tuttavia, è rimasto precluso allo sguardo esterno e le pellicole hanno continuato a restare occultate nelle profondità degli archivi, luoghi interdetti ai visitatori per ragioni di prudenza e cautela, oltre che per motivi di sicurezza e inospitalità.

Solo dopo aver intonato il proprio canto del cigno, intorno al 2013,¹ la pellicola ha potuto prendere dimora negli spazi espositivi dei musei: non più supporto per la proiezione ma reliquia storica, ha occupato le teche museali al pari di lanterne magiche e zootropi. Nonostante tale, epocale, passaggio di stato subito dalla pellicola cinematografica, tuttavia, gli archivi filmici non hanno mutato la propria condizione di occultamento e sono rimasti inaccessibili al pubblico. Proprio per questo motivo, si è rivelata insolita e controcorrente la decisione di Fondazione Cineteca Italiana di rendere accessibile il proprio archivio ai visitatori del museo. La Cineteca, infatti, non solo nel 2015 ha aperto per la prima volta le porte dell'Archivio Film² al pubblico, ma ha anche riorganizzato quei luoghi predisponendovi uno specifico percorso di visita a realtà aumentata.³ Uno sposalizio tra vecchie e nuove tecnologie che la Cineteca aveva già collaudato in precedenza attraverso le installazioni interattive del MIC – Museo Interattivo del Cinema. Qui reliquie e manufatti provenienti dagli albori della storia del cinema si intrecciano a dispositivi interattivi che quasi animano gli oggetti esposti “introducendo il movimento e ‘la vita’ in uno spazio tradizionalmente concepito come immobile e polveroso” (Mandelli 2017: 60). Questo articolo si propone di indagare l'esperienza che il visitatore incontra tra le sale del museo e tra gli scaffali dell'Archivio Film, finalmente esposto allo sguardo del pubblico e vivificato dalle nuove tecnologie di visione.

1 Il museo agito

Inaugurato nel 2011 in seguito al trasferimento dell'archivio storico e delle collezioni della Cineteca nella nuova sede di viale Fulvio Testi 121 a Milano, il MIC è frutto della progettazione di Studio Azzurro.⁴ Il collettivo milanese ha plasmato gli spazi del museo sul modello di una sala cinematografica: le tinte scure di colonne e

1. Sebbene in questa data la pellicola ceda ufficialmente al digitale il proprio posto in cabina di proiezione, già da diversi anni è iniziato, soprattutto in seno alle cineteche, un processo di digitalizzazione del patrimonio filmico analogico. Tale pratica si iscrive nella tendenza che Wolfgang Ernst descrive come *retroazione digitale*: “‘Digital retroaction’ dramatically takes place, actually, by digitizing analogue source material in the archives and bringing it into a technomathematicized present, thereby translating an analogous world into a digital matrix. The microtemporality in the operativity of data processing (synchronization) replaces the traditional macro time of the ‘historical’ archive (governed by the semantics of historical discourse)—a literal ‘quantization’. Our relation not only to the past but to the present thus becomes truly ‘archival’” (Ernst 2013: 70).
2. Fondata ufficialmente nel 1947 da un gruppo di cinefili e cineasti, tra cui Luigi Comencini e Alberto Lattuada, la Cineteca Italiana rappresenta il più antico archivio cinematografico italiano. Al momento della stesura di questo articolo, la sua collezione di pellicole comprende oltre trentacinquemila titoli. Per una storia dettagliata della Cineteca, cfr. Comencini (2005).
3. L'apertura al pubblico dell'archivio come naturale prosecuzione del percorso museale mette in rapporto la Cineteca Italiana con altre realtà – come l'EYE Filmmuseum di Amsterdam e il Museum of Moving Image di New York – che hanno trovato nell'archivio e nel materiale in esso conservato uno stimolo all'esposizione e proiezione di filmati, spesso secondo la filosofia del *found footage*, il riuso creativo di materiale preesistente, reinventato e rivitalizzato tramite la pratica del montaggio. Come osserva Federici: “From being places of conservation, archives now manage to show works to the public, through operations that may be labelled as ‘restorations’, and provide them with documents preserved in the best possible shape and arrangement. To do this, they go through a process of re-creation that is functional to stabilising archival features in a reasonably accessible form” (Federici 2014: 110). La riscoperta degli archivi audiovisivi in ambito museale e il riutilizzo delle immagini a fini espositivi sono temi trattati approfonditamente in diversi lavori accademici (Païni 2002, Foster 2004, Connolly 2009, Baron 2012, Casetti 2012, Guldemond et al. 2012, Bertozzi 2013, Noordegraaf et al. 2013, Federici 2014, Mandelli 2017).
4. Il MIC si inserisce in un percorso di ricerca già avviato da Studio Azzurro nel 1994 con lo scopo di rendere gli spazi espositivi museali sempre più luoghi di azione e di movimento, attraverso il dialogo tra gli elementi fisici dell'ambiente e la dimensione immateriale e virtuale delle immagini. Per una storia del collettivo e una panoramica dei suoi lavori cfr. Studio Azzurro (2011).

pareti, l'illuminazione fioca e i molteplici schermi collocati tra le sale si legano intuitivamente all'immaginario cinematografico. Gli oggetti esposti sono quanto mai eterogenei: oltre a dispositivi ottici e macchine da presa d'epoca, vi sono manifesti, cartoline, rodovetri, bozzetti di scenografia e fotografie. A questi si armonizzano perfettamente le installazioni progettate da Studio Azzurro, che, come è noto, è particolarmente sensibile all'instaurarsi di un perfetto equilibrio tra le opere esposte in un museo e l'ambiente in cui esse sono inscritte.⁵ Sul rapporto tra ambiente museale e oggetti d'arte che qui trovano dimora, François Penz osserva:

The layout of the museum is much more than just a space for exhibiting art. The building fabric embodies much of its history, stories, and concerns. It is a container of narratives inscribed in the walls and the floors. It is a place of many layered narratives. (2012: 290)

Narrazioni stratificate che legano tra loro schermi e postazioni interattive, invitando lo spettatore a immergersi nell'ambiente museale lasciandosi guidare solo dalle immagini in movimento che lo avvolgono. Tra le sale del museo, infatti, sono numerose le installazioni che permettono allo spettatore tanto di consultare filmati provenienti dall'archivio e restaurati digitalmente, quanto di intervenire creativamente su manifesti, fotografie e sequenze filmiche. Attraverso gli schermi e le proiezioni, lo spazio reale del museo è amplificato e, permeandosi dell'aura immaginifica del cinema, dà vita a una dimensione immersiva e multisensoriale, pronta a ospitare ogni visitatore. Un ambiente olistico e potenzialmente illimitato nel quale visitatore, architettura museale ed esperienza cinematografica si compenetrano. A questo proposito Juhani Pallasmaa osserva: "A film is viewed with the muscles and skin as much as by the eyes. Both architecture and cinema imply a kinaesthetic way of experiencing space" (Pallasmaa 2001: 18). È proprio attraverso il proprio corpo, infatti, che il visitatore può penetrare l'ambiente immersivo del museo: interpellato dalle installazioni aptiche, infatti, è scosso dalla passività osservativa propria dei tradizionali percorsi di esposizione museale e si trova a ricoprire un ruolo inedito, improvvisamente artefice del proprio percorso di visita. Esempio ed emblema di simili installazioni aptiche sono i tavoli interattivi che popolano il MIC; la memoria storica che custodiscono è accessibile solo attraverso un gesto tattile, come precisa Elisa Mandelli: "Allo sfiorare del tavolo [...], la memoria si riattiva e si ricompone, in un mosaico di cui l'immagine cinematografica è solo una delle componenti ma al contempo costituisce il principio dinamico che anima tutte le altre" (Mandelli 2017: 160). Una simile portata memoriale è ancor più avvivata dalla presenza tangibile e reale dei manufatti oggetto delle narrazioni virtuali tra le teche che circondano il visitatore. Ciò che conta sempre più nelle dinamiche espositive dei musei contemporanei, infatti, non sono più tanto le reliquie storiche in quanto tali, bensì le strategie che di volta in volta i musei adottano per valorizzare e contestualizzare le reliquie stesse (Fahy 2005: 86).

Tra i locali del MIC, il cinema abbandona la propria consueta dimora per penetrare nell'ambiente museale secondo le dinamiche di "rilocazione" che Francesco Casetti ritiene fondanti delle pratiche cinematografiche contemporanee (Casetti 2012, 2015). Stando a quanto teorizzato dallo studioso, infatti, la rilocazione segna una nuova tappa nella storia del cinema, identificandosi come lo scivolamento sempre più fluido dell'esperienza cinematografica verso altri dispositivi, supporti e ambienti. Il museo, dunque, non è più solo spazio espositivo, ma, attraverso la molteplicità di schermi e dispositivi di visione che lo popolano, si fa anche spazio *perifilmico*.⁶ L'immersione in un ambiente così descritto, infatti, "produce un coinvolgimento che determina una percezione completamente diversa [...] data dalla possibilità di navigare lo spazio secondo coordinate piuttosto libere, evidenziate dagli apparati e oggi dalla disposizione della materia filmica" (Federici 2017: 107). La libera esplorazione delle sale da parte del visitatore si configura come "un movimento di entrata e di uscita dal flusso filmico che coinvolge tutto il corpo e lascia allo spettatore lo spazio per essere curioso" (Federici 2017: 108). Stante l'impianto fortemente didattico del MIC, lo stimolo alla curiosità si rivela un traguardo essenziale al compimento del processo educativo. Il coinvolgimento sensoriale richiesto dal percorso di visita

5. Non è un caso che il percorso di visita al museo si apra proprio con uno dei cosiddetti 'ambienti sensibili', una forma di videoinstallazione coniata da Studio Azzurro, che Francesco Cervellini e Daniele Rossi definiscono "ambienti in cui, grazie a tecniche di proiezione laser e di rilevamento della presenza umana, il visitatore riesce a interagire con l'ambiente circostante attraverso la propria gestualità, senza dover ricorrere a specifiche interfacce quali pulsanti, console o touchscreen" (Cervellini e Rossi 2011: 135). Attraverso sensori di movimento, infatti, lo spettatore può interagire con il maxi schermo senza nemmeno toccarlo, selezionando a distanza quali sequenze vedere tra quelle proposte dall'installazione.

6. "Lo spazio *perifilmico* si trova in ogni forma artistica che proponga immagini in movimento in uno spazio non classico, la sala cinematografica, ma la sua analisi assume interesse solo quando queste immagini sono contestualizzate concettualmente" (Federici 2017: 107-108).

e la ricchezza di contenuti interattivi delle sale, infatti, preparano la ricezione da parte dell'educando delle informazioni qui custodite.

Oltre a ripercorrere cronologicamente la storia del cinema, il percorso di visita riflette anche i mutamenti tecnologici in atto: progredendo da una sala all'altra, infatti, l'esposizione di oggetti storici cede strategicamente il passo alle postazioni interattive, che acquisiscono sempre maggiore centralità. Se la prima sala, infatti, è occupata quasi del tutto da dispositivi del pre-cinema e del cinema delle origini e le postazioni digitali svolgono un mero ruolo informativo e di supporto, avanzando nelle sale successive sono le installazioni a prendere il sopravvento in termini spaziali – occupando ora il centro della sala – e di presa sul visitatore – che si trova sempre più coinvolto dalle proposte interattive e di manipolazione creativa. Non va sottovalutato, inoltre, che la co-presenza tanto di reliquie analogiche quanto di tecnologie virtuali negli stessi spazi permette di cogliere con immediatezza e in modo intuitivo analogie e differenze tra dispositivi vecchi e nuovi, generando un confronto diacronico produttivo e stimolante.⁷

Al termine del percorso di visita del MIC, un lungo corridoio prelude all'ingresso nell'Archivio Film, che si estende per circa 2.500 metri quadri sotto la superficie del museo. Il cammino del visitatore attraverso il corridoio è accompagnato dalla proiezione sul pavimento di alcune sequenze tratte da pellicole conservate in archivio. Tali immagini in movimento paiono emergere direttamente dalle profondità della terra, affiorando spontaneamente dai meandri dell'archivio: questo porta lo spettatore a rivolgere la propria attenzione verso il suolo, non solo superficie su cui sono proiettate le immagini, ma anche prefigurazione del luogo che lo attende.

2 L'archivio svelato

Il percorso del visitatore attraverso l'Archivio Film di Fondazione Cineteca Italiana si configura come una libera esplorazione degli spazi, che può essere condotta con il supporto tecnologico di occhiali Epson Moverio BT-350. La tecnologia alla base del modello BT-350 è progettata specificatamente per integrare le funzionalità a realtà aumentata con eventi culturali e percorsi di visita museale. In virtù delle loro proprietà tecniche,⁸ gli occhiali Epson sono ideali per muoversi liberamente in ambienti espositivi e museali e sono altamente indicati per essere maneggiati ripetutamente da una moltitudine di visitatori e consentono di integrare il percorso di visita dell'Archivio Film con la visione aumentata di sequenze tratte dagli stessi film che in quel luogo riposano. Sui rulli di pellicola, infatti, sono affissi numerosi QR code a cui sono associate specifiche sequenze filmiche, che gli occhiali Epson provvedono a riprodurre. In questo modo è possibile godere tanto della forma materica e primordiale del prodotto cinematografico (maneggiando rulli e bobine) quanto della sua essenza ineffabile e virtuale, immersi nelle immagini in movimento che lo animano.

L'esperienza del visitatore nell'Archivio Film si articola attraverso due fattori preminenti: il movimento tra gli anditi dell'archivio e l'interazione che egli può instaurare con tale ambiente attraverso le nuove tecnologie di visione. Lo spostamento fisico del visitatore attraverso i luoghi dell'archivio, infatti, non indica solo un attraversamento spaziale ma anche, per riprendere la nota definizione freudiana, un attraversamento elaborativo (*durcharbeitung*) della memoria ivi custodita. Se l'archivio è determinato dal suo contenuto, questo contenuto si "attiva" solo se vissuto.⁹ Muovendosi tra gli scaffali, non esistono direzioni suggerite o percorsi predeterminati, è il visitatore a scegliere quali codici attivare (e, conseguentemente, quali sequenze filmiche vedere)

7. Esiste un legame profondo tra i giochi ottici del precinema e le macchine interattive esposte nel museo: entrambi chiamano a una partecipazione ludica e individuale, in cui l'elemento spettatoriale è innescato dalla dimensione tattile. Francesco Federici osserva come "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" (Federici 2013: 124).

8. Gli occhiali Epson Moverio garantiscono una risoluzione delle immagini in HD a 720p, sono dotati di sistema operativo Android 5.1, connessione Wi-Fi e Bluetooth e memoria interna di 16 GB. In particolare, caratteristiche quali la leggerezza del visore (119 grammi), l'alta durata della batteria (circa 6 ore), i sensori di movimento e la resistenza agli urti li rendono ideali per essere indossati con frequenza dai numerosi visitatori del museo.

9. L'archivio è un luogo deputato a conservare la memoria degli oggetti in esso contenuti, ma vive a sua volta in una dimensione di oblio: ci si ricorda dell'archivio solo quando si vogliono ottenere i dati in esso conservati. Gli oggetti conservati negli archivi e nei musei sono salvati, ma al prezzo di non essere più vissuti (Saba 2014: 72), se non all'interno di questi contesti. Per questo motivo, secondo Alain Depocas, "on some sites, the content we access exists only for the moment of access. Thus, in a way, the access itself allows the content to exist" (2013). L'idea che il contenuto dell'archivio si concretizzi solo nel momento in cui viene interrogato

e a quali tra gli oltre trentacinquemila titoli conservati avvicinarsi per assaporarne tattilmente qualità, peso e consistenza. Scegliendo il proprio percorso e assemblando nella propria mente la visione di una sequenza aumentata dopo l'altra, il fruitore opera un montaggio tra le diverse sequenze, che acquisiscono in tal modo un andamento narrativo (Bruno 2006: 51-65). È importante osservare che le celle dell'archivio in cui tale narrazione viene prodotta non ne rappresentano la mera cornice, ma ricoprono un ruolo attivo nel suo modellarsi. La narrazione messa in atto dal visitatore, infatti, acquisisce senso proprio perché contestualizzata nello spazio dell'archivio: la specificità del luogo – che diviene qui spazio performativo – e quella del fruitore – invitato a mettere in gioco i propri gusti e le proprie conoscenze – dialogano tra loro originando una narrazione aptica, aperta e situata (Granelli 2009). Muovendosi nello spazio il visitatore entra inoltre in contatto con le tecnologie a realtà aumentata installate nell'Archivio Film, attraverso cui egli può interagire direttamente con l'ambiente. Tale peculiare interazione, che rappresenta il secondo fattore costitutivo dell'esperienza in archivio, avviene attraverso il corpo del visitatore, che non solo si muove nello spazio, vede e tocca, ma che – ottimizzato dalle *wearable technologies* a realtà aumentata – può anche agire creativamente sullo spazio stesso. Uno spazio, questo, che, narrativizzato dal movimento e dalla dinamica aptica instaurata dalle nuove tecnologie, diventa così percepito dal soggetto, abitato e vissuto attraverso il suo corpo.¹⁰ Il corpo umano, infatti, non è posto nello spazio al pari degli oggetti, ma, come osserva Merleau-Ponty, abita lo spazio dinamicamente, ed è il responsabile dell'instaurarsi di una relazione autentica e originaria tra l'uomo e l'ambiente in cui egli è immerso (in questo caso, tra il visitatore e l'archivio) (Merleau-Ponty 2009).¹¹

A questo proposito, pare qui adattarsi perfettamente la nozione di “ambiente associato” che Pietro Montani richiama, rielaborandola, da Gilbert Simondon a proposito dell'interazione tra natura e tecnologia in uno spazio ben definito (Simondon 1989: 56-57, Montani 2014: 95). Per “ambiente associato” Montani intende “quel montaggio tra il naturale e l'artefatto che emerge in concomitanza con un'invenzione tecnica significativa e va a costituirsi come uno di quegli ambiti mediali nei quale tipicamente l'essere umano insedia, e trasforma, il suo habitat” (Montani 2015: 79). Un simile montaggio tra natura e artefatto può essere rintracciato nell'Archivio Film: qui l'archivio di pellicole, baluardo di resistenza tanto contro la propagazione delle nuove forme di archiviazione digitale quanto contro l'avanzamento stesso delle immagini digitali su quelle analogiche, si presta a essere trattato tecnicamente dalle nuove tecnologie di visione. Il nuovo habitat che viene a prodursi dall'installazione di tecnologie a realtà aumentata nei luoghi dell'archivio diviene “il risultato di un equilibrio interattivo mobile e modificabile” (Montani 2014: 36), che deve necessariamente tener conto delle proprietà di entrambe le parti coinvolte (ambiente originario e trattamento tecnico) per mantenersi stabile ed efficiente.

Al fine di comprendere al meglio l'apporto di ognuno dei due componenti del nuovo ambiente associato, è bene approfondire le rispettive specificità. Qual è, infatti, il ruolo dell'archivio e quale il suo portato specifico ai fini della produttività del nuovo ambiente associato? Oggi la nozione di “archivio” pare più ineffabile che mai: dinnanzi alle nuove forme di archiviazione, digitale e online, lo spazio fisico dell'archivio sembra perdere presa sul reale, feticcio di un passato ormai remoto, e, se messe a confronto con l'immediatezza dei database virtuali,¹² le istituzioni archivistiche tradizionali risultano sempre più obsolete e farraginose. I processi di con-

richiama l'essenza stessa del metodo psicoanalitico, che punta a far riemergere il contenuto, rimosso, dell'inconscio tramite la pratica terapeutica.

10. La dimensione che cinema e architettura condividono è quella del “vissuto”, l'insieme dell'esperienza dell'uomo che in quello spazio ha agito (Bruno 2006: 59-60).
11. Implicite qui le riflessioni di Merleau-Ponty sulla relazione tra uomo, corpo e conoscenza. Anche nel caso della visita nell'Archivio Film di Cineteca Italiana, infatti, si può osservare come il corpo del visitatore sia uno strumento indispensabile per esplorare, scoprire e conoscere quanto custodito in questi luoghi (Merleau-Ponty 2009: 151-242).
12. Lev Manovich descrive il database come “a structural collection of data [...] collections of items on which the user can perform various operations: view, navigate, search” (Manovich 2001: 219). Ciò che distingue i database digitali dalla loro controparte analogica è la possibilità di riorganizzare i dati secondo la modalità preferita (Paul 2007: 96). Grazie a una progressiva penetrazione in ogni ambito del quotidiano (CD-Rom, siti web, videogame), il database, del quale ogni oggetto mediale digitale funge da interfaccia, assurge a forma simbolica della nuova società computerizzata: “if [...] the world appears to us as an endless and unstructured collection of images, texts, and other data records, it is only appropriate that we will be moved to model it as a database” (Manovich 2001: 219). L'esplorazione di queste raccolte di dati, e le operazioni che si possono fare con esse, differiscono dalla fruizione di opere d'arte, forme narrative o spazi architettonici, come quelli, appunto, di un archivio fisico (Manovich 2001: 219). Se il database ‘si rifiuta’ di ordinare i propri dati, l'archivio è, secondo Foucault, “ciò che fa sì che tutte queste cose dette non si ammucchino all'infinito in una moltitudine amorfa, non si iscrivano in una linearità senza fratture, e non scompaiano solo per casuali accidentalità esterne; ma che si raggruppino in figure distinte, si compongano le une con le altre secondo molteplici rapporti, si conservino o si attenuino secondo

servazione e trasmissione della memoria – individuale e collettiva – trovano ora spazio in rete (in fin dei conti, gli stessi social network possono essere considerati alla stregua di archivi personali, deputati alla conservazione e alla rielaborazione di ingenti quantità di informazioni relative ai singoli utenti) e le pratiche archivistiche hanno connotazioni non più materiche ma digitali (Maiello 2015).

Il graduale passaggio da archivi – intesi come luoghi di raccolta e conservazione di documenti – a database online nell'attuale epoca della cultura digitale e partecipativa comporta diversi ordini di conseguenze: oltre a chiamare in causa l'annosa questione del rapporto con le fonti (i database raccolgono documenti materiali digitalizzati ma anche documenti digitali che non hanno mai avuto controparti nel mondo materiale, dunque manipolabili, alterabili e privi di alcun legame indessicale con la realtà fisica), le nuove forme di archiviazione digitale sono spesso *open access* e sprovviste di alcun principio regolatore. Chiunque può pubblicare in rete qualsiasi cosa in qualsiasi momento e questo minaccia lo statuto stesso dell'archivio.¹³ Viene a mancare, infatti, il principio di *arché* e con esso l'ordine, l'autorità e la storicità stessa del luogo e dei documenti ivi conservati (Baron 2012). Ciò nonostante, queste sono le forme che si stanno imponendo con sempre maggior insistenza e questo il futuro delle memorie personali e collettive. A fronte di un simile panorama, l'Archivio Film di Fondazione Cineteca Italiana si presenta come un'entità doppiamente inattuale e anacronistica: non solo si tratta di un luogo di archiviazione ancora analogico, fedele a rigidi protocolli di conservazione in fase di superamento, ma le reliquie che esso conserva sono pellicole cinematografiche, feticcio di un passato altrettanto analogico ed eclissato dal presente digitale.¹⁴ In virtù di un simile duplice anacronismo l'attraversamento dell'Archivio Film si configura come un transito – o *durcharbeitung* come si diceva poco sopra – non solo spaziale, ma finanche memoriale ed emozionale. Calarsi per circa venti metri nelle profondità del terreno e immergersi negli anditi dell'archivio significa penetrare un luogo sensibile, varcare il *limen* di uno spazio rituale il cui potere suggestivo non è esente da connotazioni sacrali (“Qui dormono i sogni” riporta l'incisione sulla porta d'ingresso affissa da Luigi Comencini). Rendere accessibile al pubblico questi luoghi, di norma riservati all'uso del personale tecnico,¹⁵ implica inoltre esporre allo sguardo del visitatore un luogo ideato con il preciso scopo di restare occultato nelle profondità della terra – riprendendo l'allusione freudiana –; autorizzare l'accesso ai visitatori del museo significa portare alla luce l'antico rimosso dell'arte cinematografica. Per via di simili caratteristiche l'Archivio Film si presenta come l'ambiente originario ideale per la costituzione del nuovo habitat integrato, offrendo il proprio portato storico e memoriale al trattamento tecnico operato dall'uomo e all'integrazione con le nuove tecnologie di visione.

Le installazioni a realtà aumentata, infatti, intervengono nell'ambiente originario senza snaturarlo, bensì vivificandolo, riattivando la carica emozionale di cui esso è portatore e predisponendolo a un nuovo dialogo con il pubblico. Questo può avvenire in virtù dello specifico rapporto che le *wearable technologies* instaurano con

regolarità specifiche” (Foucault 1980: 173). Nell'archivio, a differenza del database, il visitatore trova un luogo in cui gli oggetti sono già stati ordinati: la consultazione e l'interazione con questi oggetti deve avvenire *in praesentia*, e non può prescindere dall'esplorazione motoria e tattile dello spazio.

13. “The open nature of the Web as medium (Web pages are computer files which can always be edited) means that the Web sites never have to be complete; and they rarely are. The sites always grow. New links are being added to what is already there. It is as easy to add new elements to the end of list as it is to insert them anywhere in it” (Manovich 2001: 220-1). Archivio fisico e database online differiscono principalmente nel loro rapporto con lo spazio: sebbene anche un archivio possa essere potenzialmente arricchito all'infinito, come nel caso di un sito web, gli oggetti o i dati che ospita possono occuparlo solo fino a un certo limite. Inoltre, nel caso specifico di un archivio cinematografico, oltre all'esaurimento dello spazio si pone il problema della finitudine degli oggetti che contiene, ossia le pellicole, destinate a scomparire per lasciare spazio alla controparte digitale. Manovich usa l'esempio dei database online per sottolineare ancora una volta il contrasto tra logica del database e narrazione: “If new elements are being added over time, the result is a collection, not a story. Indeed, how can one keep a coherent narrative or any other development trajectory through the material if it keeps changing?” (2001: 221). A differenza di un sito web, che offre una semplice interfaccia a una raccolta di dati, l'archivio, così come il museo, può però essere organizzato in funzione narrativa. Questo si realizza tramite una disposizione accorta e strategica degli oggetti al suo interno, e alla predeterminazione di un percorso pensato appositamente per l'utente.
14. Questo è lo spazio del museo nel quale più di tutti si avverte l'urgenza di un ritorno al passato, secondo una tendenza archivistica e museale messa in luce, tra gli altri, da Jacques Derrida (2005: 11-12) e Ian Christie: “A major part of the fascination of archives and museums is the potential they offer to return to the life of the past, to the *arkhe*, the beginnings” (2012: 249).
15. Come osserva Cherchi Usai: “Le cineteche spesso si vergognano di esibire i loro depositi ai visitatori (anche ai più qualificati) perché sanno che così non si fa, ma non hanno il coraggio di ammetterlo; così facendo compiono il madornale errore di perpetuare il futuro di una menzogna proclamando che la cineteca è perfettamente in grado di adempiere al proprio dovere” (2005: 16).

chi le indossa e della funzione protetica che le contraddistingue.¹⁶ Ciò che Leroi-Gourhan immaginava a proposito del naturale sconfinamento dell'oggetto tecnico dal corpo del primate in seguito all'acquisizione della postura eretta e, dunque, alla liberazione delle mani, si ripete anche oggi (Leroi-Gourhan 1977: 126-128). Anzi, dopo aver liberato l'uomo dall'incombenza di maneggiare dispositivi tecnologici per poterne fruire, le nuove tecnologie si configurano ancor più come secrezioni corporee dell'uomo, come naturali esteriorizzazioni inorganiche che si adattano perfettamente alla fisionomia del corpo umano (McLuhan 1986). Non solo protesi fisiche ma anche mentali, le *wearable technologies* penetrano a fondo nella mente umana, integrandosi con la facoltà immaginativa e creativa dell'uomo e potenziandola.¹⁷ In particolare, la realtà aumentata si rivela tecnicamente ideale all'interazione con l'immaginazione umana. A differenza di quanto avviene per le tecnologie di realtà virtuale – che comportano la creazione di ambienti isolanti e immersivi –, infatti, la realtà aumentata si adatta all'ambiente reale preesistente, senza alterarlo né falsarlo, ma, al contrario, compiendo un'azione di valorizzazione e potenziamento dell'ambiente stesso. Nel caso specifico dell'Archivio Film, le sequenze aumentate fruibili dal visitatore attraverso gli occhiali Epson offrono molteplici stimoli alla sua immaginazione, portandolo a interagire produttivamente con l'ambiente (selezionando e montando la visione delle diverse sequenze) e ingaggiando con lui un dialogo vivido e immediato, che si appella direttamente alla sua sfera creativa e immaginativa. Ecco dunque che l'ambiente originario dell'archivio filmico acquisisce una nuova forma attraverso l'installazione di dispositivi a realtà aumentata, configurandosi come un ambiente associato pronto ad accogliere il visitatore al suo interno, invitandolo a un attraversamento elaborativo della memoria che custodisce e offrendogli un'esperienza interattiva nuova e stimolante. Le nuove tecnologie di visione paiono così capaci di riscrivere lo spazio dell'archivio filmico, integrandosi perfettamente alle specificità proprie del luogo e implementandone la capacità di sollecitare l'immaginazione del visitatore, attraverso un'esortazione creativa e performativa.

Bibliografia

- Baron, Jaimie (2012). "The Archive Effect: Archival Footage as an Experience of Reception." *Projections* VI(2): 102-120. <http://dx.doi.org/10.17613/M6FG9D>.
- Bertozzi, Marco (2013). *Recycled Cinema. Immagini perdute, visioni ritrovate*. Venezia: Marsilio.
- Bruno, Giuliana (2006 [2002]). *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*. Milano: Bruno Mondadori.
- Casetti, Francesco (2012). "The Relocation of Cinema." *Necus 2*. <https://necus-ejms.org/the-relocation-of-cinema/> (ultimo accesso 11-11-2018).
- Casetti, Francesco (2015). *La galassia Lumière. Cinque parole per il cinema che viene*. Milano: Bompiani.
- Cervellini, Francesco e Daniele Rossi (2011). "Comunicare emozionando. L'edutainment per la comunicazione intorno al patrimonio culturale." *Disegnare con* 4(8): 48-55. <https://doi.org/10.6092/issn.1828-5961/2568>.
- Cherchi Usai, Paolo (2005). "Crepa nitrato, tutto va bene." In *La Cineteca Italiana. Una storia milanese*, a cura di Francesco Casetti, 11-22. Milano: Il Castoro.
- Christie, Ian (2012). "A Disturbing Presence? Scenes From the History of Film in the Museum." In *Film, Art, New Media: Museum Without Walls?*, a cura di Angela Dalle Vacche, 241-255. Basingstoke-New York: MacMillan.
- Comencini, Luisa (2005). "Un'avventura lunga settant'anni. Cronistoria 1935-2005." In *La Cineteca Italiana. Una storia milanese*, a cura di Francesco Casetti, 75-135. Milano: Il Castoro.

16. I dispositivi indossabili si presentano come un'estensione materiale del corpo, che non aumentano solo la fisicità dell'uomo ma anche i suoi sensi, permettendogli di accedere a nuove realtà virtuali e di implementare la propria conoscenza. Sul duplice statuto delle *wearable technologies*, cfr. Donnarumma (2017).

17. Il confine tra organico e inorganico si fa notevolmente labile nel caso di dispositivi indossabili: pur garantendo un notevole potenziamento delle capacità dell'uomo, questi non possono sostituire l'uomo, né trascenderlo completamente, in quanto ancora dipendenti dalla sua mediazione. Tale ambiguo statuto delle *wearable technologies* svela il desiderio dell'uomo di superare i propri limiti corporei e di poter accedere a nuove dimensioni sensibili (Simmel 1971: 356-364, Shilling 2005: 173-197).

- Connolly, Maeve (2009). *The Place of Artists' Cinema. Space, Site and Screen*. Bristol-Chicago: Intellect.
- Depocas, Alain (2013). "Digital Preservation: Recording the Recoding – The Documentary Strategy." <http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=152> (ultimo accesso 11-11-2018).
- Derrida, Jacques (2005 [1995]). *Mal d'archivio. Un'impressione freudiana*. Napoli: Filema.
- Donnarumma, Marco (2017). "Beyond the Cyborg: Performance, Attunement and Autonomous Computation." *International Journal of Performance Arts and Digital Media* XIII(2): 1-15.
- Ernst, Wolfgang (2013). "Media Archaeography. Method and Machine versus the History and Narrative of Media." In *Digital Memory and the Archive*, a cura di Jussi Parikka, 55-73. Minneapolis-London: University of Minnesota Press.
- Fahy, Anne (2005). "New Technologies for Museum Communications." In *Museum, Media, Message*, a cura di Eileen Hooper-Greenhill, 85-99. London-New York: Routledge.
- Federici, Francesco (2013). "Frammenti di una storia. Per una genealogia del cinema esposto." *Cinergie* 3: 122-129. <https://doi.org/10.6092/issn.2280-9481/7427>.
- Federici, Francesco (2014). "Archive, Found Footage, Exhibition. The Process of Reusing." In *Cinema and Art as Archive. Form, Medium, Memory*, a cura di Francesco Federici e Cosetta G. Saba, 109-130. Udine: Mimesis.
- Federici, Francesco (2017). *Cinema esposto. Arte contemporanea, museo, immagini in movimento*. Udine: Forum.
- Foster, Hal (2004). "An Archival Impulse." *October* 110: 3-22.
- Foucault, Michel (1980 [1969]). *L'archeologia del sapere*. Milano: Rizzoli.
- Granelli, Andrea (2009). "Le nuove frontiere della fruizione: prime riflessioni per una metodologia per progettare l'esperienza culturale." In *(Re)design del territorio*, a cura di Andrea Granelli e Monica Scanu, 63-73. Roma: Fondazione Valore Italia.
- Guldmond, Jaap et al., a cura di (2012). *Found Footage: Cinema Exposed*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Leroi-Gourhan, André (1977). *Il gesto e la parola. Volume primo: tecnica e linguaggio*. Torino: Einaudi.
- Maiello, Angela (2015). *L'archivio in rete. Estetica e nuove tecnologie*. Firenze: GoWare.
- Mandelli, Elisa (2017). *Esporre la memoria. Le immagini in movimento nel museo contemporaneo*. Udine: Forum.
- Manovich, Lev (2001). *The Language of New Media*. Cambridge (MA)-London: MIT Press.
- McLuhan, Marshall (1986 [1964]). *Gli strumenti del comunicare*. Milano: Garzanti.
- Merleau-Ponty, Maurice (2009 [1945]). *Fenomenologia della percezione*. Milano: Bompiani.
- Montani, Pietro (2014). *Tecnologie della sensibilità. Estetica e immaginazione interattiva*. Milano: Raffaello Cortina.
- Montani, Pietro (2015). "Prolegomeni a una 'educazione tecnoestetica'." *Mediascapes Journal* 5: 72-82. <https://ojs.uniroma1.it/index.php/mediascapes/article/view/13243> (ultimo accesso 11-11-2018).
- Noordegraaf, Julia et al. (2013). *Preserving and Exhibiting Media Art: Challenges and Perspectives*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Païni, Dominique (2002). *Le Temps exposé. Le cinéma de la salle au musée*. Paris: Cahiers du Cinéma.
- Pallasmaa, Juhani (2001). *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*. Helsinki: Rakennustieto.

Paul, Christiane (2007). "The Database as System and Cultural Form: Anatomies of Cultural Narratives." In *Database Aesthetics: Art in the Age of Information Overflow*, a cura di Victoria Vesna, 95-109. Minneapolis-London: University of Minnesota Press.

Penz, François (2012). "Museums as Laboratories of Change: The Case for the Moving Image." In *Film, Art, New Media: Museum Without Walls?*, a cura di Angela Dalle Vacche, 278-300. Basingstoke-New York: MacMillan.

Saba, Cosetta G. (2014). "Archive, Cinema, Art." In *Cinema and Art as Archive: Form, Medium, Memory*, a cura di Francesco Federici e Cosetta G. Saba, 31-78. Udine: Mimesis.

Shilling, Chris (2005). *The Body in Culture, Technology and Society*. London-Thousand Hawks-New Delhi: Sage.

Simmel, Georg (1971). "The Transcendent Character of Life." In *Georg Simmel On Individuality and Social Forms*, a cura di Donald N. Levine. Chicago: University of Chicago Press.

Simondon, Gilbert (1989 [1958]). *Du mode d'existence des objets techniques*. Parigi: Aubier.

Studio Azzurro (2011). *Musei di narrazione. Percorsi interattivi e affreschi multimediali*. Cinisello Balsamo: Silvana Editoriale.