

Filmico, museale, virtuale: i tre arcipelaghi della museologia del cinema contemporaneo

Giuseppe Gatti*

Riflessioni a partire dalla mostra *Il mondo di Tim Burton* a cura di Jenny He (Museo Nazionale del Cinema, Torino 11 ottobre 2023 - 7 aprile 2024) Accediamo alla mostra stringendo fra le mani l'edizione speciale di un bizzarro quotidiano. Nel pezzo d'apertura a firma Tim Burton l'autore racconta la sua fascinazione giovanile per il cinema horror e i sepolcri, paragonando le sue prime visite al museo da adolescente a quelle svolte nei cimiteri da bambino: «sono entrambi ambienti silenziosi, introspettivi, eppure entusiasmanti». Queste le premesse che accolgono i visitatori alla mostra *The World of Tim Burton*, la personale dedicata al regista e artista visuale californiano che dall'11 ottobre 2023 al 14 aprile 2024 è stata allestita presso il Museo Nazionale del Cinema sito all'interno della Mole Antonelliana di Torino per la curatela di Jenny He e l'adattamento di Domenico De Gaetano. Quello dedicato a Burton – «artista postmoderno multidimensionale», per citare ancora il giornale – è un progetto esemplare per inquadrare teorie e pratiche della contemporanea museologia del cinema. Un campo in ascesa che vede nella virtuosa convergenza fra artista e cineasta, tutela e intrattenimento, tempo libero e consumo, i suoi elementi caratterizzanti.

Promettendo «un viaggio esclusivo nella mente di un genio creativo» la mostra è divisa in nove sezioni contenenti oltre cinquecento opere originali, alcune delle quali mai esposte, come schizzi, dipinti, *concept art*, filmati, costumi, modelli e installazioni scultoree a grandezza naturale che ripercorrono l'opera dell'artista di Burbank dagli esordi fino ai lavori più recenti. Il percorso espositivo segue un andamento a spirale (uno dei tropi burtoniani per antonomasia) e si sviluppa dal centro dell'Aula del Tempio per scalare la Mole sulla sua rampa perimetrale. Lungo il tragitto si possono ammirare a distanza ravvicinata i suggestivi bozzetti su bloc-notes e tovaglioli da ristorante realizzati da Burton in giro per il mondo;

* Giuseppe Gatti, Università degli Studi di Torino, giuseppe.gatti@unito.it.

gli schizzi del periodo di studio alla California Institute of Arts; le magniloquenti polaroid 20 x 24 scattate nel corso degli anni Novanta; i progetti sganciati dalle produzioni cinematografiche e quelli abbandonati nel cassetto. Ricondotti poi al piano zero della Mole, è possibile passeggiare fra le statue a grandezza naturale dei mostriciattoli tratti da alcuni bozzetti esposti in precedenza, guardare il primo corto di Burton e accedere a un piccolo corridoio riservato alle “festività” che hanno segnato l’infanzia del regista-artista. Nota di merito per l’uso virtuoso della Lingua dei Segni Italiana, pollice verso, invece, per il divieto assoluto di fotografare le ‘opere’ esposte.

Quest’ultima crasi fra inclusività ed esclusività espositiva riaccende uno dei dibattiti che tradizionalmente anima il processo di patrimonializzazione del cinema. ‘Artificare’ il cinema, assimilarlo cioè a una vera e propria forma d’arte, è stato infatti un mezzo efficacissimo per istituzionalizzare il medium. In questo senso, il pensiero museologico che sorregge il ‘mondo’ di Tim Burton rimane eminentemente primo novecentesco. Come nelle personali d’artista, l’esposizione offre al visitatore un modello in scala del vasto universo polimediale creato da un unico *genius loci*, abbinando certamente l’eterotopia tipica dell’atlante warburghiano, ma ripristinando anche la dimensione auratica del film-opera con conseguente divieto alla ‘non riproduzione tecnica’. D’altro canto ‘turistificare’ il patrimonio, renderlo cioè oggetto di investimento e consumo turistico, rappresenta l’altra anima della mostra e un altro principio guida della crescente musealizzazione del cinema. Mentre lo statuto di autorialità è riconosciuto ormai sia a registi *d’auteur* come Fellini (per cui, nel 2013, si allestì un’analoga esposizione digitale di suoi schizzi su tovagliolo) sia ai maestri del cinema vernacolare come Bava e Argento (anch’essi omaggiati nel giornale della mostra), con questo allestimento Tim Burton assurge infatti a vera e propria ‘attrazione’ turistica in grado di radunare a sé un vasto parterre di visitatori che va dai cinefili di mezza età agli adolescenti fan della serie *Mercoledì* (2022).

Abbinando un *edutainment* in salsa novecentesca con innesti squisitamente pop e dinamiche turistificanti, l’esperienza della mostra, riuscitissima in tutti gli aspetti, è anche il pretesto per contribuire al dibattito teorico sulla contemporanea museologia del cinema (Pesenti Campagnoni 1997, Bottomore 2006, Balsom 2013, Cere 2021, Rimini e Carluccio 2024). Sedotti dalla fantasmagoria di Burton, immaginiamo allora di trasformare il giornale della mostra in un rudimentale vascello di carta e navigare lungo le acque turbolente e ancor poco esplorate di tre

‘arcipelaghi’ che lambiscono i confini fra cinema e museo.

Il primo di questi raggruppamenti abbraccia la dimensione filmica. All’interno del film, magmaticamente in bilico fra *bios* e *téchne*, *logos* e *pathos*, si è infatti maturata in prima battuta l’affascinante compenetrazione fra l’esperienza spettacolare e quella museale. Partendo dalle avanguardie storiche, passando per il *New American Cinema Group* fino all’ormai consolidato campo della video e media art, i così detti ‘film-installazione’ hanno non solo spostato lo schermo filmico dalla sala buia alla camera bianca del museo (pensiamo agli ormai classici *24 hour Psycho*, Douglas Gordon, 1993 o *Clock*, Christian Marclay, 2010), ma hanno per così dire innervato i principi della museologia nella costruzione del testo filmico (pensiamo all’episodio di *66 Scenes from America* di Jørgen Leth, 1982, dove Andy Warhol è ripreso mentre mangia un hamburger). Oggi gli effetti di questa confluenza sono pienamente integrati nel contesto mainstream, con film di narrazione o videoclip che praticano e sviluppano veri e propri principi museologici sullo statuto del bene culturale e la sua esposizione. Pensiamo a *The Square* (id. Ruben Östlund, 2017) che esplora il sempre più labile confine fra spazio museale e quotidiano, ma anche a video musicali come *Picasso Baby: A Performance Art Film* (Id., Carl Romanek, 2013), tratto dall’*endurance performance* di Jay-Z al Pace Gallery di New York culminante in uno speciale duetto con Marina Abramovic; o *Apeshit* (Ricky Saiz, 2018) dove sempre Jay-Z in coppia con Beyoncé performano all’interno delle sale del Louvre in un suggestivo dialogo fra rap, danza contemporanea e patrimonio antico. Se queste e altre narrazioni mainstream (*Night at the Museum, Una notte al museo*, Shawn Levy, 2006) o d’autore (*Le Louvre sous l’Occupation, Francofonia - Il Louvre sotto occupazione*, Aleksandr Sokurov, 2015) hanno ridato appeal al museo quale luogo di avventura e laboratorio politico dopo l’antesignana corsa fra i corridoi del Louvre di *Bande à part* (Id., Jean-Luc Godard, 1964), altri film hanno fatto leva sull’esposizione dei musealia cinematografici per creare storie di grande impatto emotivo. È il caso di *Dopo Mezzanotte* (Davide Ferrario, 2004), che racconta la suggestiva vicenda amorosa di un giovane custode del Museo Nazionale del Cinema che offre rifugio a una sua coetanea presso un magazzino dismesso all’interno della Mole; di *Hugo Cabret* (Id., Martin Scorsese, 2011) film in digital 3D che racconta la riscoperta del patrimonio perduto del cinema di Méliès; ma anche di un documentario come *Exit Through The Gift Shop* (Id., Banksy, 2010) che riflette criticamente sulla mercatizzazione dell’arte contemporanea, esemplificata dall’ormai imprescindibile presenza del ‘*gift shop*’ al termine dei percorsi museali.

Banksy, bandiera pirata issata tra arte e cinema, ci traghetta letteralmente all'interno di un secondo arcipelago, quello che vede nei musei del cinema le sue isole felici, ma che comprende un altrettanto vasto e originale insieme di pratiche museali di rilocalizzazione, espansione e abitazione spaziale del medium cinematografico. Dalle installazioni *indoor* come *Prisma* (Vhils, 2019), dove un labirinto di schermi avvolgenti guida il visitatore in una passeggiata in *slow-motion* fra diverse metropoli del mondo, al più recente *Interiors by David Lynch. Thinking Room* (David Lynch e Antonio Monda, 2024) un'installazione architettonica ispirata ai vari ambienti della filmografia lynchiana. Ma esistono anche significative esperienze *outdoor* che, sulla scorta dei parchi a tema Disney (il primo inaugurato nel 1951 proprio a Burbank) puntano alla confluenza fra luogo e non-luogo, spontaneità e finzione, all'interno di un dispositivo musealizzante sempre più organizzato secondo i principi dello 'storytelling ambientale'. Se parchi a tema sorti da vecchi studios come il celebre Universal Studios Hollywood o, in Italia, Cinecittà World, hanno avuto il pregio di riconvertire vecchi siti di produzione in veri e propri musei del cinema a cielo aperto, col suo *Dismaland* (2015) sempre Banksy ne ha criticato l'eccessiva turisticizzazione, allestendo un parco temporaneo nel Somerset inglese popolato da versioni grottesche e decadenti dei personaggi Disney.

Forme più sperimentali di musealizzazione del film hanno intercettato anche l'ambito della performance. Fra gli esempi più virtuosi c'è *Cinéma Imaginaire* (Lotte Van Den Berg, 2016), dove si chiede ai partecipanti di creare un film dall'osservazione dei passanti, trasformando lo spazio urbano sia in location filmica sia in sala di proiezione immaginaria; *Archive* (Arkadi Zaides, 2016) dove il performer replica dal vivo gli atti di oppressione documentati da un reportage sui territori occupati della Cisgiordania, mentre quelle stesse immagini scorrono in sincrono su un grande schermo alle sue spalle; o la video-installazione *7 Deaths of Maria Callas* (Nabil Elderkin, 2020), recentemente ospitata presso il rettorato dell'Università di Torino, un'intima *black box* dove si 'espongono' diverse performance d'artista esplicitamente pensate per la resa su schermo.

Se il successo di *The World of Tim Burton* fa pensare a un futuro predominio delle mostre cinematografiche rispetto alle classiche retrospettive (tradizionale terreno di incontro/scontro fra cineteche e musei), meritano pari attenzione le decine di festival di Comics & Games che ormai proliferano sul suolo nazionale. Seppur estranei al circuito museale, questi eventi stanno plasmando una nuova musealità cinematografica basata su forme di esposizione partecipata e *do it yourself*

come quella del cosplay, e sull'interazione virtuosa (ed economicamente vantaggiosa) tra fan, artisti e film. Non a caso è Burton stesso a ricordare che prima di giungere a Torino fu ospite dell'edizione 2022 del Lucca Comics & Games. Inoltre, la progressiva nostalgia rigenerativa dei film ambientati negli anni Ottanta (il così detto *Eighties Revival*), e il fiorente mercato fandom che ne è seguito, hanno certamente inciso sul crescente investimento dei musei nella tutela della memorabilia cinematografica. È il caso non solo dell'ormai vasto repertorio posseduto dal Museo Nazionale del Cinema (dalle scarpe di Marilyn al casco di Darth Vader) ma anche del Museum of Moving Images di New York che realizza veri e propri video di *unboxing* della propria musealia, come nel caso del modello di feto usato nel finale di *2001: A Space Odyssey* (2001: *Odissea nello spazio*, Stanley Kubrick, 1968).

In un'epoca dove la mediazione tecnologica assurge ormai a seconda natura, tanto da definirsi postmediale o postdigitale, l'ambiente virtuale, lungi dall'opporci a quello reale, apre una decisiva terza rotta per esplorare i più recenti e innovativi processi di musealizzazione del cinema. Se l'installazione immersiva *Carne Y Arena* (Alejandro González Iñárritu, 2017) ha permesso al grande pubblico di scoprire le potenzialità del cinema VR, sfarinando ancora di più i confini fra esplorazione partecipata e fruizione distaccata, la *gamification* ha consentito alla stessa storia del cinema di rilocarsi nell'ambiente virtuale e videoludico. È il caso di *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018), un videogioco western ambientato agli albori del cinematografo dove è possibile accedere liberamente a piccoli teatri da campo e assistere a rudimentali proiezioni. D'altro canto, lo sviluppo di numerose app e agenti conversazionali abbinato all'approccio *bring your own device*, sta aprendo nuove possibilità di interazione ludica del pubblico con mostre e collezioni che, a loro volta, inglobano processi di *gamification*, transmedialità e 'iper-presenza'.

Questi tre arcipelaghi di museologia del cinema – il filmico, il museale e il virtuale – sono ambienti ancora in fase di assestamento e nel corso dei prossimi anni subiranno ulteriori processi di sedimentazione, erosione e concatenazione. Monitorarne i flussi tettonici, come abbiamo tentato di fare con l'aiuto di Tim Burton, è tuttavia un esercizio utilissimo per chiunque intenda navigare le tumultuose e al tempo stesso affascinanti acque della museologia contemporanea.

Riferimenti bibliografici

- CERE R., *An International Study of Film Museum*, Routledge, New York 2021.
- BOTTOMORE S., *Film museums: a bibliography*, in «Film History: An International Journal», vol. XVIII, n. 3, 2006.
- BALSOM E., *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2013.
- PESENTI CAMPAGNONI D., *Tra patrimonio filmico e patrimonio cinematografico. Alcune tracce storiche sui Musei del Cinema e dintorni*, «Notiziario dell'Associazione Museo Nazionale del Cinema», nn. 49-50, 1997, pp. 21-32.
- Rimini S., Carluccio G. (a cura di), *Musei del cinema e patrimonio audiovisivo. Prospettive a confronto*, Kaplan, Torino 2024.