



UNIVERSITÀ  
degli STUDI  
di CATANIA

DIPARTIMENTO DI SCIENZE UMANISTICHE  
CORSO DI DOTTORATO DI RICERCA IN  
SCIENZE PER IL PATRIMONIO E LA PRODUZIONE CULTURALE

---

*Giovanna Santaera*

—————  
CINEMA TRASMESSO: MUSEI, MEDIA E CULTURA VISUALE  
—————

Tutor:

Chiar.ma Prof.ssa Stefania Rimini  
(Università di Catania)

Co-tutor:

Chiar.ma Prof.ssa Rinella Cere  
(Sheffield Hallam University)

---

Anno Accademico 2021-2022



# INDICE

## Introduzione

1. <i>Uscendo dal cinema</i>	1
2. <i>Cinema e museo: dicotomie e input per il loro superamento dalle origini</i>	3
3. <i>Note di ricerca: per un 'nuovo' approccio fra media, istituzioni e cinema</i>	21
<i>Ringraziamenti</i>	30

## 1. Media, musei e cinema

1.1 <i>Media x Musei</i>	31
1.2 <i>Comunicazione e visualità mediale nei musei</i>	41
1.3 <i>Il cinema verso le istituzioni e una museologia per la visualità mediale</i>	60

## 2. Cine-museologia

2.1 <i>Che cosa sono stati e sono i 'musei del cinema' nel mondo</i>	67
2.2 <i>Cine-istituzioni</i>	92
2.3 <i>Dall'exhibiting cinema al cinema trasmesso</i>	98
2.4 <i>Per un approccio media ecologico: framing, priming e agency-setting</i>	102

### 2.5 *Campione dati*

Appendice 2.5.1: visual media museums where cinema is present	118
Appendice 2.5.2: cinema museums	129
Appendice 2.5.3: cinematheque and/or film archive with permanent exhibition activities	141
Appendice 2.5.4: cinema institutes with museums or exhibition spaces	144
Appendice 2.5.5: museums dedicated to personalities and cinema	145
Appendice 2.5.6: museums related to industries, sets, studios and parks	148
Appendice 2.5.7: cinema museums related to movie theaters	151
Appendice 2.5.8: film festival with permanent exhibition spaces or museums	152
Appendice 2.5.9: cinema museums related to specific 'genres'	153
Appendice 2.5.10: cinema museums dedicated to specific films	155
Appendice 2.5.11: virtual museums	156

## 3. Media e cinema museums in UK

3.1 <i>Per un'indagine dell'ecosistema inglese</i>	163
--	-----

3.2 <i>Dalla visibilità alla ricerca delle interazioni mediali:</i> <i>il National Science and Media Museum</i>	171
3.2.1 Media, arte, scienza, industria, società, cultura e 'interattività' nella storia del museo	171
3.2.2 Modellizzazione	216
3.2.3 Dentro e oltre le specificità mediali: aree permanenti e temporary exhibitions fino al 2017	217
3.2.4 Attività di (temporary) cinema exhibition (1984-2019)	248
3.2.5 Dalla percezione alle inter-azioni delle media exhibitions?	300
3.2.6 Policies e pratiche per il digitale	312
3.3 <i>Intervista con Geoff Belknapp</i> <i>(Head of Curator, National Science and Media Museum)</i>	318
3.4 <i>Intervista con Phil Wickham (Curator, Bill Douglas Cinema Museum)</i> <i>sull'esempio di Exeter come museo del cinema universitario</i>	325
3.5 <i>Campione dati</i>	
3.5.1 English cinema museums	336
3.5.2 National Science and Media Museum's historical areas	339
3.5.3 National Science and Media Museum's photography activities	341
3.5.4 National Science and Media Museum's fellowships	349
3.5.5 National Science and Media Museum's cinema activities	350
3.5.6 National Science and Media Museum's television activities	353
3.5.7 National Science and Media Museum's intermedial activities	354
<b>4. Appunti per uno studio italiano</b>	
4.1 <i>Le radici del 'complesso espositivo-trasmissivo' in Italia:</i> <i>nascita, limiti e nuove opportunità del modello polimorfico italiano</i>	361
4.2 <i>Campione dati</i>	
4.2.1 Musei del cinema in Italia	387
4.2.2 Principali cineteche in Italia	399
4.2.3 Museologia del cinema in Italia	401
4.2.4 'Mostre filmiche' in Italia	403
4.2.5 'Mostre tradizionali' del cinema in Italia (non promosse in primis da musei o cineteche specializzate)	406
<i>Appendice di immagini</i>	429
<i>Bibliografia ragionata</i>	449

# Introduzione

## 1. Uscendo dal cinema

L'angolazione scelta per questa tesi sulla museologia del cinema prende le mosse da due suggestioni iniziali. La prima è stata la lettura di una pagina di Antonio Costa in *La mela di Cézanne e l'accendino di Hitchcock. Il senso delle cose nel film* del 2014, dedicata a *Inventario, esposizione, atlante, museo*. Nel passo, Costa si interroga sia intorno al ruolo dei musei 'del' cinema che al cinema 'nei' musei e sui punti di contatto fra i due indirizzi. La relazione fra l'oggetto e l'istituzione è ricondotta dall'autore a uno scritto di Barthes del 1975 intitolato *Uscendo dal cinema*, scritto per ricordare ciò che l'arte cinematografica trasmette e ciò che resta in uno spettatore dopo la visione di un film in sala. A partire da quel testo, Costa rimarca:

In realtà si trattava – ora lo sappiamo – di un epicedio per un modo d'essere del cinema e della città. Oggi a uscire dal cinema è *il cinema stesso*, che abbandona la sala, il dispositivo che ne ha inaugurato identità e fortune. Per andare dove? Non in un solo luogo. Due poli hanno principalmente attratto la sua anima *divisa in due*: le serie televisive e il museo.<sup>1</sup>

Il primo motivo ci porta quindi verso una riflessione sui 'luoghi' del cinema, oltre il dispositivo più comune, quale la sala cinematografica. L'asserzione di Costa però in maniera più sottile è quella per cui il cinema – perso l'equilibrio dell'età classica che spingeva il pubblico verso l'esperienza dell'intreccio e delle immagini – si sia mosso in due direzioni: verso la serialità, accentuando un carattere 'romanzesco', coinvolgente ancora per la sua struttura ma più parcellizzato nella fruizione; e, il museo per la componente 'iconica', mettendo in relazione in un contesto opere (o parti di esse), i fruitori e la sfera tangibile e intangibile degli elementi coinvolti. C'è un passo in cui però nel ragionamento Costa genera un cortocircuito fra le due possibilità:

---

<sup>1</sup> A. COSTA, *La mela di Cézanne e l'accendino di Hitchcock*, Torino, Einaudi, 2014, p. 273.

Se le serie televisive attirano l'interesse di un numero di spettatori sempre più grande (e della critica accademica e non), la messa in scena museale è diventata una *cultural form* che ha permeato di sé molte espressioni cinematografiche, ancor prima della migrazione verso il museo, come dimostra la serie delle *Histoire(s) du cinéma* di Godard.<sup>2</sup>

Per l'autore, attività e prodotti del cinema, capaci di produrne un'esposizione e trasmetterne tratti e 'storie', possono ritrovarsi tanto nel museo che in altre forme, storicamente precedenti, di cui l'opera cinematografica seriale di Godard può rappresentarne un esempio. Nel lavoro di Costa però si parte da un ragionamento sul cinema classico, pur riconoscendone una molteplicità di fondo, anche culturale e seriale, per arrivare solo in un secondo momento all'ingresso nel museo.

A ben vedere però la storia dell'emergere del cinema e delle sue evoluzioni, fino al digitale, si colloca in un quadro di forme già nate fuori dalla sala; o, per meglio dire, rispetto all'oggetto di questa tesi, esso è sorto e continua a svilupparsi 'entrando e uscendo' da vari luoghi 'espositivi', affermandosi e trasmettendosi in tante possibili configurazioni rispetto alla forma istituzionalizzata nel 1910 come racconto filmico più stratificato, fruito per lo più in sala.<sup>3</sup> Le sue intrinseche capacità 'museali', per esempio, hanno condotto ben presto allo sviluppo del cinema in musei (fra altre istituzioni) come 'forma culturale' ben prima della svolta delle istituzioni 'artistiche' o 'patrimoniali', contribuendo alla sua espansione come industria, scienza e arte tecnica applicata a vari ambiti, aree separate spesso solo dalla nostra prospettiva contemporanea.<sup>4</sup> A proposito della serializzazione del cinema, invece, potremmo dire che preso nella sua complessità, al di là della sola frammentazione narrativa, il cinema è stato sin dalle sue origini un insieme di 'forme seriali' se pensiamo all'emergere del film a partire dall'esperienza di formati differenti ma ricorsivi, la razionalizzazione di differenti sistemi di produzione e fruizione, tecnologie, forme di montaggio e circolazione nel tempo. E in questa storia evolutiva, che non è mai proceduta in maniera lineare, qualcosa nell'insieme del 'cinema' si disperde o non viene riconosciuto, qualcosa resta costante o muta, ibridandosi talvolta, si arresta o ricompare.<sup>5</sup>

Le suggestioni di Costa però spingono a chiedersi, rispetto ai tanti ragionamenti che

---

<sup>2</sup> A. COSTA, *La mela di Cézanne e l'accendino di Hitchcock*, Torino, Einaudi, 2014, p. 273.

<sup>3</sup> Per una panoramica Cfr. P. VALIAHO, *Mapping the Moving Image. Gesture, Thought and Cinema circa 1900*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2010; V. TOSI, *Cinema Before Cinema. The Origins of Scientific Cinematography*, Londra, British Universities Film & Video Council, 2005; C. TRYON, *Reinventing Cinema. Movies in the Age of Media Convergence*, New Brunswick, New Jersey e Londra, Rutgers University Press, 2009; B. ISAACS, *The Orientation of Future Cinema. Technology, Aesthetics, Spectacle*, Londra e New York, Bloomsbury, 2013; T. ELSAESSER, *Film History as Media Archaeology. Tracking Digital Cinema*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2016; J. HARBORD, *Ex-centric cinema. Giorgio Agamben and film archaeology*, Londra e New York, Bloomsbury, 2016; S. ARCAGNI, *Cinema future*, Roma, Nero, 2021.

<sup>4</sup> Forme di display e raccolte cinematografiche erano presenti nei *wax museums*, nei musei etnologici, della scienza, di storia naturale e nei *dime museums* (forme museali di intrattenimento ed educazione itineranti), Cfr. A. FERRARA (a cura di), *Enciclopedia of early cinema*, Londra e New York, Routledge, 2005.

<sup>5</sup> J. AUMONT, 'Que reste-t-il du cinéma?', *Rivista di estetica*, n. 46, 2011, pp. 17-31; A. GAUDREULT, P. MARION, 'Measuring the 'double birth' model against the digital age', *Early Popular Visual Culture*, v. 11, n. 2, pp. 158-177; W.W. DIXON, 'Something Out of Nothing: Or, the Essence of Cinema', *Quarterly Review of Film and Video*, 2019, <<https://doi.org/10.1080/10509208.2019.1681926>>, pp. 543-550; A. PETHO, *Film in the Post-Media Age*, Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars Publishing, 2012.

sono stati fatti fra museo e cinema: come si sono inseriti e si inseriscono i musei nel percorso mediale già diffuso del cinema e nella storia dei media? Con quali approcci e forme, partendo da quelle native o adottandone altre, i musei ne hanno trasmesso storie, materie ed esperienza? È possibile ragionare sulle pratiche di comunicazione del cinema nel tempo? In che modo le forme individuate agiscono attraversando contesti differenti e interazioni di vario genere?

Partendo da questi interrogativi, riflettere su problemi museografici del cinema – l'approccio per lo più prevalente nell'ambito di studi fino a poco tempo fa – non è sembrato sufficiente. È possibile invece parlare di 'trasmissione del cinema' per raccogliere tali pratiche in una prospettiva storica, annessa alle conformazioni dello stesso? Possiamo ripercorrerne la produzione per rivederne e condividerne un'esperienza complessiva, anche critica, nel tempo? Si può ricorrere alla categoria di 'cinema trasmesso' per individuare quella serie di processi e forme risultato di un'attività che punta l'attenzione sulle 'eredità'? Quest'ultimo termine è qui usato sia per riferirsi a ciò che rimane del passato; ma anche a ciò che viene condiviso attualmente, perché in formazione o perché riconsiderato per la prima volta; e, a un'apertura verso i suoi possibili usi futuri, evitando certi rischi di falsificazione della sua novità, come proposto da Viva Paci.<sup>6</sup>

## **2. Cinema e museo: dicotomie e input per il loro superamento dalle origini**

La trasmissione del cinema attraverso istituzioni museali ha prodotto nel corso della storia varie dicotomie.

La prima, che potrebbe essere moltiplicata all'infinito, riguarda che cosa intendiamo per cinema e su quale idea, pratica di esso può basarsi un museo: industria, arte, tecnica, forma d'esperienza collettiva ma anche insieme di luoghi, manifestazioni ed entità coinvolte differenti. Si tratta di una questione storica che senza creare rigide contrapposizioni, smentite dalla storia e dalla pratica, come suggerisce Cere deve indurci ad assumere una prospettiva complessa.<sup>7</sup> Thomas Elseasser, infatti, suggeriva di chiederci non solo che cos'è il cinema ma anche chi lo esperisce, dove e quando si collocano le 'materie' del cinema che stiamo prendendo in esame e coglierlo nella sua interezza, includendo la dimensione intangibile, le rotture e ciò che manca, anche in

---

<sup>6</sup> Viva Paci registra e spiega i rischi di quelle forme espositive che si concentrano sul 'cinema futuro' presentandolo in modo assolutamente 'innovativo' soprattutto nei musei e che invece, pur prefigurando possibilità tecniche future, riutilizza ma non esplicita in ottica archeologica dinamiche passate e presenti. Lo stesso vale per il 'cinema esposto'. Le modalità adottate invece sembrano attingere alle forme espositive di legittimazione del passato, come le esposizioni universali, le forme tecniche d'attrazione e la sala, che hanno continuato a rappresentare delle modalità del cinema nel tempo. Parallelamente, l'autrice discute anche delle 'cesure' nascoste in questi passaggi, l'alterità dei 'dispositivi' o la reale contestualizzazione delle forme di istituzionalizzazione passata. Cfr. V. PACI, 'Old Dispositives and New Objects for Surprised Spectators Stopping by the Museum', in F. ALBERA, M. TORTAJADA (a cura di), *Cine-Dispositives. Essays in Epistemology Across Media*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2015, pp. 379-391.

<sup>7</sup> R. CERE, *An International Study of Film Museums*, Londra e New York, Routledge, 2021, pp. 1-11.

maniera deliberata.<sup>8</sup>

Per affrontare l'epistemologia del cinema, ci vengono incontro, come suggerito da Cere, le sue costanti ridefinizioni nel tempo a livello teorico che possono illuminarne dei riflessi.<sup>9</sup> Se nei ragionamenti su cinema e musei non è mancato, come osserveremo, un apporto teorico soprattutto come medium e dispositivi fruitivi, è scarseggiata paradossalmente nella riflessione sulla museologia del cinema sul piano mediale un'incorporazione degli altri elementi legati al cinema 'classico': sistema industriale, produttivo, distributivo, direzione, attorialità, contenuti, pratiche di comunicazione, ricezione e riuso, ecc. Sono elementi che non sono stati ininfluenti sulle stesse forme di esperienza e che non possono essere ignorati. Le considerazioni teoriche inoltre possono offrirci anche uno spunto verso ciò che 'cinema' non è (rimandando a ciò che sta oltre l'opera anche a livello potenziale), lo scarto, il non riconosciuto o non visibile come nell'idea di *ex-centric cinema*, rielaborata dal pensiero di Agamben, da Janet Harbord.<sup>10</sup> Il volume è uno dei punti di riferimento che considereremo per un'idea completa di museologia del cinema che recuperi un lavoro archeologico sfaccettato, non solo di tipo tecnologico-discorsivo come medium individuale e fra vari media ma anche sul versante filmico-cinematografico nel suo insieme. Il primo motivo di interesse, in quest'ottica, è per una *film archaeology* che guarda non solo a uno scavo dell'opera ma anche al possibile, oltre il prodotto finito, all'incompleto, ai frammenti eccedenti o a ciò che, impercettibile in un dato momento, riemerge in un altro, come per i fondi della censura. Quella che viene fuori dal pensiero di Agamben, rivisto da Harbord, sembra però essere più una *cinema archaeology* che si differenzia dall'*archeologia del cinema*<sup>11</sup> per il semplice fatto che non guarda soltanto alle origini pur tenendo conto anche di quel periodo, proponendo un recupero delle forme alternative, anche sul piano tecnico e culturale, collegandosi così alla più ampia *media archaeology*. Ne fa, infatti, al pari dell'ultima una forma di esistenza del cinema stesso, sotto forma di laboratorio, metodo di indagine e propone l'esame di oggetti finora ignorati, come gli *stock* pornografici. Per finire questo approccio ricorda anche quanto il cinema, per motivi costitutivi, legati al contenuto o alla sua traccia, ripresa anche in vari contesti, non sia sempre uno strumento trasparente di 'preservazione', come si è creduto per tanto tempo. In molti musei, come vedremo, questa prospettiva sul cinema è ancora un patrimonio e una storia ancora da metabolizzare.

L'altra questione è rappresentata dalla differenza fra produzione e patrimonio. Si è generata cioè una distinzione netta tra l'esperienza 'istituzionale' del cinema che vive della pratica, si inserisce in vari contesti e può produrre una forma di prosecuzione per via del riconoscimento diretto e quell'insieme di attività e forme che si prendono carico della sua trasmissione collettiva nel tempo. Ciò ha portato a delle problematiche nello

---

<sup>8</sup> T. ELSAESSER, *Film History as Media Archaeology. Tracking Digital Cinema*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2016, pp. 94-99.

<sup>9</sup> R. CERE, *An International Study of Film Museums*, Londra e New York, Routledge, 2021, pp. 1-11.

<sup>10</sup> J. HARBORD, *Ex-centric cinema. Giorgio Agamben and film archaeology*, Londra e New York, Bloomsbury, 2016.

<sup>11</sup> Cfr. C. W. CERAM, *Archaeology of the Cinema*, Londra, Thames and Hudson, 1965; L. MANNONI, *The Great Art of Light and Shadow. Archaeology of the Cinema*, Exeter, University of Exeter Press, 2000.



sviluppo di una storia 'museale' del cinema dalle origini sino ai nostri giorni per la difficoltà di individuare in quale momento e con quali modalità pratiche nasca la prima (fra tecnica, economia, arte, industria, scienza, indirizzi demo-etno-antropologici, educativi, di intrattenimento, civici, ecc.) o il secondo (con indirizzi di riflesso) e come ne sia stata garantita la trasmissione per il futuro.

## **2.1 Il polimorfismo delle origini**

Per Bottomore insieme ad altri, la necessità di salvaguardare i 'film' nel momento stesso della loro produzione per mezzo degli archivi filmici è venuta prima dei 'musei' (che riguarderebbero all'inizio solo le tecnologie o altri materiali connessi). In realtà, la prassi 'museale' e la necessità 'archiviale' vanno di pari passo rispetto alla produzione se teniamo conto del susseguirsi di brevetti, raccolte e depositi legati alla pratica e delle eredità delle varie forme 'espositive' internazionali, industriali, tecniche, artistiche e popolari per la sua affermazione, connesse allo sviluppo dei primi. Istituzioni pubbliche, biblioteche, archivi, mostre e primi collezionatori tra Ottocento e primi del Novecento appaiono poi a Bottomore solo come fiduciari che non perseguivano finalità espositive per la trasmissione verso le nuove generazioni.<sup>12</sup> Eppure, è intorno a quei 'depositi' che il cinema si afferma nella pluralità della sua conformazione finendo, in alcuni casi, per costituire differenti patrimoni e varie sfere di diffusione giunte talvolta fino a noi.

Senza considerare quindi il multiforme campo dell'esperienza dei media fra fine Ottocento e primi del Novecento che ci illumina però sul ruolo delle pratiche di 'istituzionalizzazione collettiva', delle modalità di emersione così come dei fallimenti – approccio che può essere applicato a tutta la storia successiva potremmo dire – inevitabilmente la riflessione sulla storia della patrimonializzazione del cinema appare incompleta. Per Bottomore, per esempio, tutta la teoria fino agli anni Trenta, per la prospettiva non strettamente curatoriale o destinazione 'museale' appare scarna.<sup>13</sup>

In realtà recenti recuperi, davvero ricchi, mostrano come modalità espositive e visioni museali si situino nell'evoluzione stessa delle sue configurazioni in fieri, anche se non ancora in maniera permanente, all'interno di uno spettro ampio di sistemi cinematici. Come ricordato da Cavallotti, Dotto e Mariani le varie forme espositive (da quelle universali dell'Ottocento a quelle di primo Novecento dedicate a temi specifici come la tecnica o le arti popolari e poi alla sola cinematografia) ne problematizzano già le strategie e l'uso per una sua legittimazione e istituzionalizzazione.<sup>14</sup>

Fra le prime idee e pratiche trasmissive – fra cui come ricordava Gaudreault vanno ricordati anche i primi depositi legali e brevetti in cui, nell'incertezza del periodo, per essere garantiti e trasmessi i materiali cinematografici si incarnavano già in varie forme,

---

<sup>12</sup> S. BOTTMORE, 'Film museums: a bibliography', *Film History*, v. 18, 2006, p. 327.

<sup>13</sup> *Ibidem*.

<sup>14</sup> D. CAVALLOTTI, S. DOTTO, A. MARIANI, 'Exposing the Moving Image: The Cinematic Medium Across World Fairs, Art Museums, and Cultural Exhibitions', in ID. (a cura di), *Exposing the Moving Image*, Milano – Udine, Mimesis, 2019, p. 15.

come stampe dei fotogrammi e documenti tecnici, –<sup>15</sup> Robert Paul aveva già proposto nel 1896 la donazione al *British Museum* dei propri film. Dopo il rifiuto, proseguirà la sua attività fino ai primi del Novecento, quando per il declino della sua attività cinematografica e per dedicarsi ad altre sperimentazioni tecniche, convertirà la propria impresa e distruggerà i propri negativi. Inventore e operatore di vari sistemi di ripresa e proiezione in ‘sale’, parallelamente ai Lumière, e poi produttore di ‘film’ è uno dei tanti tecnici ‘artisti’, come altri nel corso della storia. Donò però, come ricostruito da Cere, sei apparati nel 1908 al *South Kensington* di Londra, scissosi nel *Victoria and Albert Museum* e *Science Museum* con una separazione dei materiali delle collezioni dedicate alla fotografia e cinematografia.<sup>16</sup> Ne ripareremo più avanti e meglio nel corso del terzo capitolo con il *National Film, Photography and Television* connesso al *Science Museum*, in cui approfondiremo come alle apparecchiature si affiancavano già altri materiali. Qui ricordiamo soltanto che Paul donò altri materiali anche a Will Day, uno dei primi collezionatori per il cinema di apparecchiature e materiali come fotografie, documenti e primi film, che li cederà a sua volta al *Science Museum*, almeno fino al 1961 quando la collezione verrà venduta alla *Cinémathèque Française*. Il *Science Museum* è quindi uno dei primi ‘musei del cinema’ che seguiva, in realtà, la formazione più specializzata per le apparecchiature del *Narodni Technické Muzeum* di Praga del 1908 (anche questo museo in parte polimorfo).<sup>17</sup>

Il primo teorico di un ‘deposito’ – ordinato enciclopedicamente sul cinema che includeva materiali provenienti dall’industria, la medicina, il campo militare, l’etnografia oltre che le relazioni con altre arti – sembra esser stato il polacco Matuszewski nel 1898.<sup>18</sup> Secondo Roland Cosandey, questa idea non coincide con la nostra visione di archivi filmici. Cere però ne riconosce al contrario la prossimità per la sua proposta d’archivio o biblioteca permanente, aperti e accreditati in parallelo alla produzione.<sup>19</sup> C’è da chiedersi quindi se nelle differenziazioni tra ‘cosa è’ o ‘non è’ un’istituzione dedicata al cinema, non sia subentrata la nostra idea contemporanea di cinema nel suo carattere dominante, ovvero classico, senza accogliere le differenti applicazioni e modalità di viverlo in ogni tempo.

Paolo Caneppele ha realizzato infatti una prima mappatura ragionata dei tentativi, anche ideali o non riusciti, di dar vita a musei o archivi cinematografici dal 1895 al 1938, illuminandone la complessità delle funzioni e delle realtà coinvolte (amministrative e civiche ma anche musei storici, istituti di cultura popolare, case di produzione, iniziative individuali e musei militari) soffermandosi più sul tema delle pellicole. Caneppele ricorda però la proposte del *Museo dell’attimo fuggente* legato al cinema del 1914 in Italia di Lucio D’Ambra, che affiancava una proposta di produzione e conservazione ‘viva’ dell’innovazione moderna e documentale del cinematografo;

<sup>15</sup> A. GAUDREAU, *From Plato to Lumière. Narration and Mostration in Literature and Cinema*, Toronto, University of Toronto Press, 2018, ebook edition.

<sup>16</sup> R. CERE, *An International Study of Film Museums*, London e New York, Routledge, 2021, pp. 13.

<sup>17</sup> Ivi, pp. 11-12.

<sup>18</sup> B. MATUSZEWSKI, *La Photographie animée*, Parigi, Imp. De Noizette, 1898; R. COSANDEY, ‘Matuszewski, Bóleslaw’, in A. FERRARA (a cura di), *Enciclopedia of early cinema*, Londra e New York, Routledge, 2005, p. 596.

<sup>19</sup> R. CERE, *An International Film Study*, Londra e New York, Routledge, 2021, pp. 11-13.

così come la donazione della prima collezione di apparecchiature tecniche di Will Day al *South Kensington Museum* del 1922 e, nello stesso anno, uno dei primi annunci, rilevato sulla stampa francese, per un museo su tutti i materiali relativi al cinema (film, apparecchiature, manifesti, sceneggiature, schizzi e altro legato alla produzione) da parte del critico cinematografico Gaston Tournier. Tutti gli esperimenti ricostruiti dallo studioso, nel loro insieme, fanno emergere un'idea di produzione e trasmissione del patrimonio cinematografico per motivi di studio, ricerca e riconoscimento dei vari ambiti del cinema (scientifici, documentari, fra le 'belle arti', industriali, educativi, familiari o cineamatoriali). Fra gli esempi, citiamo gli *Archives de la Planète* di Albert Kahn in Francia del 1912. Quest'ultimo caso è esemplare della stretta correlazione fra produzione e patrimonializzazione. Kahn, mecenate, inviò in tutto il mondo fotografi e operatori per raccogliere opere sul mondo per poi raccogliarli ed esporli nella propria villa trasformata in un centro culturale, diventato non a caso un museo, come vedremo nella nostra mappatura internazionale, in cui si riflette e rilancia oggi quell'esperienza mediale a partire dalla sua eredità tecnica e da altre esperienze. Partendo da questa trasformazione, facciamo nostra l'idea finale di Caneppele che ricorda come la storia del patrimonio cinematografico non coincida soltanto con le 'istituzioni' riconosciute. Da questo punto di vista, come nota, la storia della salvaguardia dei film – e non solo – è ancora tutta da scrivere.<sup>20</sup>

Il polimorfismo delle istituzioni in cui il cinema può esser presente, nelle idee prima degli anni Trenta, vale anche per i musei d'arte. Nel 1915 Vachel Lindsay pone le basi per un museo intitolato *The Art of the Moving Picture*, non solo per il cinema. In esso è oggetto ma anche strumento di trasmissione in dialogo con altre forme (dai libri alla fotografia, dal teatro alla musica). Dopo la formazione delle prime collezioni tecniche nei musei scientifici, che, come preciseremo, non si sono limitati del tutto agli apparecchi, la formazione di istituzioni esclusivamente 'artistiche' porterà altre dicotomie: non solo fra tecnica e arte, ma soprattutto nella contemporaneità fra cinema nelle sale e cinema nei musei e, anche per quest'ultimo, una distinzione fra produzione (come circuiti di sola distribuzione del 'cinema d'artista') e patrimonializzazione. Tornando a Lindsay, se il taglio si specializza – per modo di dire perché l'esperienza stessa del cinema sul piano artistico si collega già a una dimensione tecnica – la funzione del suo modello è pienamente trasmissiva. Il museo d'arte filmica, aperto anche ad altre forme, matura già una prima apertura verso la visualità mediale. Ma questa è ancora più estesa se consideriamo le parole del teorico per cui il luogo si fa: spazio attivo, aperto come le biblioteche, una meta cioè non solo di curiosità ma anche legata alle necessità vitali; sede di produzione, e non solo raccolta passata; strumento di interpretazione dello spirito, per eredità passate o provenienti da altre aree (in un passaggio lamenta la mancanza del «sense of use» per esempio nel confronto fra l'americano *Il gabinetto del dottor Caligari* e il 'mediterraneo' *Cabiria*);

---

<sup>20</sup> P. CANEPELE, 'Cineteche istituzionali, collezioni private come l'archivio influenza la conservazione delle immagini', in D. CAVALLOTTI, D. LOTTI, A. MARIANI, *Scrivere la storia, costruire l'archivio. Note per una storiografia del cinema e dei media*, Milano, Meltemi, 2021, pp. 123-136.

canale di elaborazione dei punti di vista, specialmente quando riguardano oggetti mediali che concernono la vita delle persone (ne parla a proposito dei *photoplay* e delle *policy*); un ambiente di informazione e accompagnamento, anche umano attraverso guide poste solo all'inizio o in maniera creativa attraverso dei musicisti; un'opportunità di incontri, anche con gli 'attori' della produzione; punto di riferimento per lo studio e la ricerca, per e con studenti e università da trasmettere in varie forme; e, infine, di sostegno materiale e ispirazione per gli artisti filmici per dar loro supporto creativo. È un lungo elenco che ci serve a problematizzare dicotomie prodotte nel tempo che devono oggi apparire più come differenti potenzialità, anche complementari fra loro, che rigide distinzioni.<sup>21</sup>

In un volume sulle teorie di configurazione del medium, fra gli anni Dieci e Trenta in area tedesca, si nota già la visione del cinema come 'attrazione museale' (non sempre recepita positivamente) ma anche la 'capacità' museale storica del film in sé come documento e la sua presenza in vari musei, come quelli di etnologia.<sup>22</sup> Non solo. Krakauer descrive qui una *permanent exhibition of film and photography* del 1932 in cui nell'allestimento si tentava di ricostruire l'atmosfera delle *fairgrounds*, con immagini, documenti e film sconosciuti. Si trattava di una 'forma di vita', secondo l'autore, ignota che veniva resa visibile attivando un confronto con ciò che era differente e cosa invece trovava un riverbero con il presente.<sup>23</sup> L'importanza storica del riconoscimento di quella storia mediale, quindi, assumeva una prospettiva e un legame anche con la vita contemporanea. Gli archivi (filmici allora), invece, assumevano per Schimmer una prospettiva scientifica in termini di creazione di sistema e di ordinamento mentre per Franz Goerke già nel 1912, come musei-biblioteche dotati di differenti collezioni, dovevano assumere lo stesso carattere culturale del film, oltre il documento: come insieme di 'effetti sui sensi', oggetto di ricerca, educazione e intrattenimento insieme da conservare per sé stessi e per le generazioni future.<sup>24</sup>

## 2.2 La patrimonializzazione permanente e il ruolo della riflessione artistica

Gli spunti fin qui presentati dal periodo delle origini servono a problematizzare una storia poi più distintiva che parte dagli anni Dieci-Venti e arriva fino ai nostri giorni con ulteriori forme espositive, l'inglobamento in realtà ampie che tuttora ne sono alcune fra le principali promotrici, fino ai 'primi' archivi-musei-cineteche specializzati negli anni Trenta (dalla cineteca di Langlois in Francia che seguiva alcuni esperimenti già nel

<sup>21</sup> V. LINDSAY, *The Art of the Moving Picture*, New York, Modern Library, 2000, ebook edition.

<sup>22</sup> A. KAES, N. BAER, M. COWAN (a cura di), *Tre promise of cinema. German Film Theory 1907-1933*, Oakland, University of California Press, 2016, p. 608.

<sup>23</sup> S. KRAKAUER, 'On the Border of Yesterday: On the Berlin Film and Photo Exhibition', in A. KAES, N. BAER, M. COWAN K (a cura di), *Tre promise of cinema. German Film Theory 1907-1933*, Oakland, University of California Press, 2016, p. 608.

<sup>24</sup> F. SCHIMMER, 'On the Question of a National Film Archive' e F. GOERKE, 'Proposal for the Establishment of an Archive for Cinema-Films', in A. KAES, N. BAER, M. COWAN (a cura di), *Tre promise of cinema. German Film Theory 1907-1933*, Oakland, University of California Press, 2016, pp. 99-102 e 81-84.

paese al dipartimento filmico del *Museum of Modern Art* di New York che sarà animato da Iris Barry). La necessità quindi di riprendere il polimorfismo delle origini, che si riflette nel percorso successivo, con la collocazione del cinema in entità più estese o circoscritte è alla base dell'aggiornamento della mappa soltanto geografica realizzata da Bottomore nel 2006, discussa fra il primo e il secondo capitolo.

Il primo autore a teorizzare una visione interrelata tra arte, scienza e tecnologia con l'idea di un'istituzione votata a un lavoro completo sul patrimonio cinematografico (considerando tutto il materiale di veicolazione dello stesso, oltre ai film e agli apparecchi) è stato il cineoperatore e critico Paul Rotha nel 1930, recuperato da Cere.<sup>25</sup> Nel contributo dell'autore si legge, però, anche un passo che ne segnala l'ulteriore visionarietà sull'idea di lavoro che istituzioni simili avrebbero potuto svolgere:

Yet another challenging aspect for the collector is the possibility of acquiring, probably for a small sum, portions of films that have been removed by the censor, owing to historical, political or even religious reasons!<sup>26</sup>

I primi sviluppi, però, furono interrotti dalle svolte autoritarie a cavallo del decennio e dallo scoppio del secondo conflitto mondiale mettendo a repentaglio anche le collezioni fino a quel momento conservate. Come accenneremo, soprattutto nel caso italiano, i regimi assumono e rilanciano le multiformi dinamiche espositive istituzionalizzanti del cinema precedenti ma in negativo.

Bisognerà attendere gli anni Trenta-Quaranta del Novecento perché, il quadro dell'attività patrimoniale del cinema diventi invece permanente e dia all'idea di trasmissione un insieme di funzioni 'rigenerative' dopo le dittature e la guerra sul piano esperienziale, conoscitivo, sociale e politico, anche attraverso la riattivazione di un sistema informale di relazioni internazionali. Per l'Italia, per esempio, noteremo cosa accade nel passaggio dalla spinta del fascismo prima del conflitto, alla sua caduta e all'emergere di figure che contribuiranno tra varie difficoltà al rinnovamento del riconoscimento del cinema e alla riattivazione sotto un altro segno delle relazioni estere, come con Maria Adriana Prolo e il gruppo del *cine-guf* milanese.

Uno dei principali traghettatori del panorama sarà Henri Langlois, fondatore insieme a George Franju, della *Cinémathèque Française* che deve molto ad altre figure affiancatesi al progetto come Marie Epstein, Lotte Eisner e Mary Meerson con la collaborazione iniziale anche di Méliès. L'istituzione, accanto alle iniziative civiche e amministrative già affermatesi sul suolo francese, segna l'apporto dato dal movimento cinefilo alla raccolta e trasmissione del cinema (vedremo alcuni casi anche per l'Italia). A proposito di Langlois, nonostante le forti criticità – dovute a una assenza di competenze al tempo in merito alla salvaguardia delle pellicole e a una logica d'archivio sistematica anche in merito ai criteri di selezione – per la capacità di visione e di stimolazione è diventato un punto di riferimento nella storia museale del cinema.

---

<sup>25</sup> R. CERE, *An International Film Study*, Londra e New York, Routledge, 2021, pp. 14-15.

<sup>26</sup> Per l'articolo si ringrazia Rinella Cere. Cfr. P. ROTH, 'A Museum for the Cinema' (1930) in ID., *Rotha on the Film: A Selection of Writings about the Cinema*, London, Faber, 1958, p. 56.

Come ricordava Païni, recuperando alcuni suoi scritti degli anni Sessanta, di fatto proponeva già un'idea polimorfica di *museo-cinematoteca* attento al senso e alle modalità di trasmissione. Questo tipo di istituzione doveva essere votata più a una azione spirituale, ovvero a una conservazione e programmazione in funzione della sua dimensione 'drammaturgica': favorendo relazioni poetiche, estetiche fra i materiali ma soprattutto verso i soggetti. Il museo del cinema pensato da Langlois era per lui una messa in opera della cultura attenta alle azioni possibili anche a partire dagli allestimenti. Aveva idee, suggerisce Païni, vicine all'approccio fenomenologico di Merleau-Ponty e al museo immaginario di Malraux, che è stato letto a sua volta da una prospettiva cinematografica (vedremo il suo riuso anche in funzione archeologica).<sup>27</sup> A questo però aggiungeva la necessità di dare importanza alla significazione dei materiali in sé e la necessità dell'esistenza di programmatori critici, preparati ma anche creativi. I problemi di autonomia però della *Cinémathèque* – che portarono a una forte reazione in occasione della destituzione del direttore da parte del governo francese tramite il ministro Malraux con un movimento nazionale e internazionale (fra cui molti registi della *Nouvelle Vague*) – e i necessari ripensamenti successivi, soprattutto dopo la sua morte avvenuta nel 1977, sono uno dei segnali del travaglio che investe molte realtà dedicate al cinema per il delicato equilibrio necessario fra vari sistemi (di cui vedremo molte inversioni di tendenza per un ritorno alle origini).<sup>28</sup>

Poco ricordata sul piano teorico, a proposito dell'area francese, è la funzione svolta dal gruppo dei *Cahiers du Cinéma*, che citiamo qui per la sua vicinanza alla *Cinémathèque*, ospitando articoli su cinema e museo già negli anni Cinquanta (come quello di Maria Adriana Prolo sulla nascita del museo torinese e della mostra-museo di Torino che si tenne a Parigi nel '54); ma soprattutto per un intero numero dedicato al cinema nel museo, con una capacità di sguardo allargata sia alla produzione cinematografica specifica che alle rielaborazioni del suo patrimonio, guardando anche ad alcuni esperimenti di Godard.

Il regista francese, inoltre, può essere considerato una pietra miliare nell'ottica del cinema trasmesso, non solo per i suoi lavori filmici ma anche per alcuni progetti espositivi al *Centre Pompidou* che lo hanno portato a elaborare una propria 'archeologia del cinema' che tiene conto del piano filmico, culturale e tecnico (ne ripareremo nei

<sup>27</sup> Su Malraux, museo immaginario e cinema Cfr. F. ALBERA, 'Les cinémas de Malraux: présentation', *1895 - Mille huit cent quatre-vingt-quinze*, n. 76, 2015, pp. 118-121.

<sup>28</sup> Sulla storia della *Cinémathèque Française*, le figure intorno a Langlois e le idee dello stesso Cfr. H. LANGLOIS, *Musée du cinéma*, Parigi, Editions Cinémathèque Française, 1984; D. PAÏNI, 'Cinema: alla conquista del museo', pp. 34-36; in C. TOVOLI (a cura di), *Gli occhi del pubblico. Visitatori nei musei dell'Emilia-Romagna*, Bologna, Clueb, 2006; D. PAÏNI (a cura di), *Le Musée Imaginaire d'Henri Langlois*, Parigi, La Cinémathèque Française, 2014; L. MANNONI, 'Henri Langlois and the Musée du Cinéma', *Film History*, v. 18, n. 3, 2006, pp. 274-287; C. TOGNOLOTTI, 'La sorella di Jean. Per riscoprire Marie Epstein' in L. CARDONE, S. FILIPPELLI (a cura di), *Filmare il femminismo. Studi sulle donne nel cinema e nei media*, Pisa, ETS, 2015, pp. 47-63; R. CERE, *An International Study of Film Museums*, Londra e New York, Routledge, 2021, pp. 45-49; S.E. LOUIS, *La Cinémathèque-Musée. Une innovation cinéphile au coeur de la patrimonialisation du cinéma en France (1944-1968)*, Parigi, Association française de recherche sur l'histoire du cinéma, 2019; R. CERE, G. SANTAERA, 'Fautrici dei musei del cinema nel mondo: Iris Barry, Lotte Eisner e Kashiko Kawakita', *Arabeschi. Rivista Internazionale di studi su letteratura e visualità*, <<http://www.arabeschi.it/23-fautrici-dei-musei-del-cinema-nel-mondo-iris-barry-lotte-eisner-e-kashiko-kawawita/>> [accessed 02 August 2022].

primi capitoli).<sup>29</sup>

Dagli anni Venti però e soprattutto per via delle avanguardie degli anni Sessanta prende il via (al di là dei canoni delle prime istituzioni) una nuova dicotomia fra patrimonio e produzione artistica nei musei. Esso è stato in parte dovuto al ritorno a un'estensione non strettamente narrativa e diffusa, anche oltre il legame con la sala, dell'esperienza cinematografica, definito teoricamente in anni recenti come 'cinema espanso'. Sarà un'esperienza caratterizzata da una lunga ondata, soprattutto nei momenti di 'crisi' mediali del cinema nelle sale: come con l'avvento della televisione, del video, dei media elettronici e informatici.<sup>30</sup> Vissuta anche come 'forma altra', ciò ha portato a trascurare inizialmente: oltre la capacità di questa 'corrente artistica' di nuova produzione rispetto al cinema 'classico', la portata riflessiva ed esperienziale tra passato, presente e nuove potenzialità; così come le forme di patrimonializzazione di questa parte di cinema; e l'incontro degli stessi con i musei per un lavoro sull'eredità storica.<sup>31</sup>

Le due sfere di produzione e patrimonio quindi, come emergerà successivamente, devono necessariamente essere assunte come due sfere interrelate anche per l'emergere della consapevolezza di una collaborazione e della nascita di un movimento artistico preciso di riflessione mediale.

### **2.3 Il ruolo del movimento organizzativo e legislativo**

Dalla metà degli anni Quaranta fino agli anni Novanta, nel frattempo, si configura un lungo movimento organizzativo e di indirizzo legislativo di riconoscimento internazionale del cinema come patrimonio da salvaguardare.

Sul fronte legislativo, come mostreremo soprattutto per l'Italia, emergeranno supporti e influenze, anche critiche, tra disposizioni nazionali e internazionali sul cinema come produzione da un lato e attività culturale dall'altro, tra film e altri materiali o per i complessi equilibri fra organizzazioni e livelli amministrativi.

Data l'urgenza della preservazione delle pellicole e il recupero del periodo delle origini, anche l'attenzione dei vari centri si è per lo più rivolta ai film. Ciò ha causato un restringimento o un appiattimento generale da un lato rispetto a una visione complessiva del patrimonio cinematografico e dall'altro per un'attenzione alla contemporaneità al di fuori degli inizi del cinema.

Fra le grandi organizzazioni, nate per lo più nel mondo occidentale, nel 1946 sorge la *FIAF* (*Federation International of Film Archives*) che nonostante l'impegno profuso alla

---

<sup>29</sup> AA. VV., 'Cinéma au Musée. Expositions, Installations, Production Paris, Berlin, New York', *Cahiers du Cinéma*, n. 611, aprile 2006; J. L. GODARD, Y. ISHAGHPOUR, *Archéologie du cinéma et mémoire du siècle*, Lonrai, Verdier/poche, 2020.

<sup>30</sup> G. YOUNGBLOOD, *Expanded Cinema*, New York, Dutton, 1970; A.V. UROSKIE, *Between the Black Box and the White cube. Expanded Cinema and Postwar Art*, Chicago e Londra, University of Chicago Press, 2014; J. WALLEY, *Cinema Expanded. Avant-Garde Film in the Age of Intermedia*, New York, Oxford, 2020.

<sup>31</sup> R. BELLOUR, 'Of an Other Cinema' in S. ARNHENIUS, M. MALM, C. RICUPERO (a cura di), *Black Box Illuminated*, Stoccolma, Propeus, 2003, p. 41.

sua formazione da realtà multiformi – ovvero il *Museum of Modern Art* con la *Film Library* di New York, la *National Film Library* di Londra e il *Reichsfilmarchiv* di Berlino, nati nel 1935, e la *Cinémathèque Française* di Parigi del 1936 – si è per lo più concentrata sul piano istituzionale e operativo verso gli archivi, aprendo alle altre forme in maniera associata, sin dalla sua costituzione. Ne è derivata una collaborazione solo in termini di condivisione di patrimoni per lo più filmici (anche se di recente sta costruendo un database informativo completo), sulle funzioni e sulle attività dalla ‘preservazione’ alla ‘diffusione’.<sup>32</sup> Nel 2008 paradossalmente per i settant’anni dell’istituzione, però, è stato pubblicato un catalogo iconotestuale per omaggiare l’attività della comunità, rielaborando materiali provenienti dalla stessa, con un approccio storico non lineare ma tematico su apparecchi, luce, memoria e pellicola con la collaborazione di designer, artisti e letterati. Esempio di *cinema trasmesso*, formula che verrà definita nei primi capitoli, esso è stato presentato a tutti gli effetti come un ‘museo’. C’è quindi, al di là degli sviluppi d’archivio, una circolazione delle dinamiche di trasmissione ‘museale’ del cinema senza però un riconoscimento del polimorfismo delle istituzioni, delle iniziative e dei prodotti, anche rispetto a una storia dei media audio-visivi più ampia.<sup>33</sup>

Sul fronte invece dell’*UNESCO*, essa viene ricordata in maniera forte per il prevalere della prospettiva filmica attraverso l’appello alla *Safeguarding of the International Cinematic Heritage* del 1980. Pur concentrandosi per lo più sulle opere, questa disposizione includeva già un discorso più ampio del cinema verso il mondo dell’audiovisivo, attenta anche alla componente intangibile. In realtà, come accenneremo a proposito dell’Italia durante il fascismo, il regime ‘contribuì’ sul fronte cinematografico a porre le basi per la formazione della stessa *UNESCO* per mezzo dello sviluppo di una rete di cooperazione internazionale già prima della guerra. Non è un caso, quindi, che subito dopo la sua nascita, nel secondo dopoguerra, lavorerà da subito: all’attenzione per l’uso e la presenza del cinema nei musei di tutto il mondo; e, le forme espositive e trasmissive, al di là delle mostre, con una visione sociale e culturale ampia del patrimonio cinematografico. Negli anni Cinquanta, per esempio, è proprio l’*UNESCO* a dar vita a una delle prime mostre internazionali itineranti dedicate al pre-cinema e alle origini del cinema – affiancata da un numero della sua rivista – allestita per la prima volta in Italia durante la *Mostra internazionale d’Arte Cinematografica* di Venezia, alimentando un *fil rouge* ‘museale’ della stessa dato dalla fondazione nel periodo fascista.<sup>34</sup>

Una delle associazioni che viene scarsamente presa in considerazione negli studi su cinema e musei, rispetto alla quale non si è creato un dialogo con il mondo della

---

<sup>32</sup> Numerosi articoli comunque provenienti o dedicati alle attività dei musei associati anche riflessivi si trovano all’interno della rivista della *FIAF* del *Journal of Film Preservation*. Per un approfondimento sulla nascita e contributi *FIAF* Cfr. *FIAF*, <<https://www.fiagnet.org/>> [accessed 02 August 2022]; R. DAUDELIN, ‘The International Federation of Film Archives: a ‘United Nations of moving image’, *Museum International (UNESCO, Paris)*, v. 46, n. 4, pp. 37-38; R. CERE, *An International Study of Film Museums*, Londra e New York, Routledge, pp. 17-23.

<sup>33</sup> CNC, *Autor des cinémathèques du monde. 70 ans d’archives de films*, Parigi, 2008.

<sup>34</sup> Per il lavoro dell’*UNESCO* sul fronte cinematografico, audiovisivo e delle istituzioni per brevità si rimanda alla *Digital Library* dell’organizzazione Cfr. *UNESCO*, <<https://unesdoc.unesco.org/>> [accessed 2 August 2022].



ricerca per il cinema nel tempo, è l'ICOM (*International Council of Museums*). Questa però, nel corso della sua storia, ha contribuito allo sviluppo delle riflessioni e ha accolto alcune realtà museali (e archivi) sui media audiovisivi. Nel corso del tempo però ha guardato a essi più come strumenti che come oggetto, pur avendo dato vita a comitati internazionali come l'AVICOM - *Audiovisual, New Technologies and Social Media*. Proprio da questa commissione, in recenti lavori, l'attenzione si è aperta anche a considerazioni più stringenti su istituzioni dedite o trasversali, in cui la presenza del patrimonio audio-visivo è rilevante, e su una funzione più profonda del suo ruolo 'comunicativo' in prospettiva mediale.<sup>35</sup>

### **2.3 Il lungo movimento carsico della 'visualità mediale' museologica**

Dall'aggiornamento e dalla revisione del censimento dei musei del cinema internazionali realizzato da Bottomore nel 2006, che discuteremo nei primi due capitoli, emergono alcuni tasselli nel quadro delle varie dicotomie a proposito di musei, cinema e media audiovisivi e non.

Dagli inizi del Novecento, un po' come per le visioni storiche polimorfiche e plurali delle prime istituzioni cinematografiche, inizia a svilupparsi un lungo movimento carsico che pone in diverse organizzazioni il cinema in relazione ad altri media e/o arti. Nella prima parte del secolo, oltre alla presenza nei musei artistici moderni e contemporanei, prendono vita alcuni 'musei multimediali' fra teatro, musica e cinema. Dalla seconda metà, invece, fino al nuovo millennio, la presenza del cinema si registra poi in formazioni dedicate alla fotografia e/o alla televisione; e poi, con l'avvento delle telecomunicazioni e dei media elettronici, in istituzioni dedicate spesso talvolta ai precedenti insieme alla radio e ai 'nuovi' mezzi di informazione. Si getteranno le basi, insomma, per un insieme di 'musei della comunicazione' e 'musei dei media', più generali, che dagli anni Ottanta al nuovo millennio hanno vissuto poi un forte sviluppo aprendosi soprattutto a un'ottica politica, sociale e culturale delle produzioni, dei sistemi e delle interazioni.

A queste mutazioni si giunge non solo per gli sviluppi delle teorie della comunicazione, dei media e del cinema ma anche passando dalle svolte critiche pubbliche e teoriche della seconda metà del Novecento rispetto ai musei. I movimenti sociali degli anni Sessanta-Settanta spingono la revisione internazionale della nuova museologia, che sortirà i suoi effetti con una lunga coda critica portando a una risignificazione delle materialità, spostando l'attenzione sulle componenti immateriali e facendo del museo un'entità sfaccettata non identificabile come luogo espositivo o istituzione circoscritta ma come un sistema multiforme di interazioni.<sup>36</sup> Le differenti visioni, fra orientamento agli 'oggetti' o 'funzione sociale', hanno animato ancora negli

---

<sup>35</sup> M. FABER (a cura di), *Museums, audio-visual and digital media in a world of changing communication. Trends, innovations, examples*, Norderstedt, Books on Demand, 2020.

<sup>36</sup> P. VERGO (a cura di), *The new museology*, Londra, Reaktion Books, 1989.

ultimi anni non a caso la definizione del termine ‘museo’ da parte dell’*ICOM*, che ha portato nel 2019, a una frattura interna e a un nuovo percorso di rielaborazione per una ‘visione culturale’ di più ampio respiro ed equilibrata fra le varie interazioni.<sup>37</sup>

Nel campo cinematografico, nel frattempo, si attesta un *turning point* con l’approccio culturale-storico-archeologico emerso dalle elaborazioni del convegno di Brighton del 1978 della *FIAF*, da cui si ripartirà per una ricerca in collaborazione con le istituzioni archivistiche. Da quel momento, verrà data pari importanza a film e altro materiale e a un approccio trasversale di contestualizzazione del cinema applicato però soprattutto al recupero del cinema delle origini.<sup>38</sup>

L’avvento del postmoderno in certi casi e gli sviluppi medialità fino al digitale, hanno poi accelerato la consapevolezza e le pressioni ‘necessarie’ per una riflessione più ampia del cinema.

Parte dei musei inaugurati dagli anni Settanta e soprattutto Ottanta-Novanta, nasceranno non a caso come ‘musei dell’immagine e del suono’ o ‘musei delle immagini in movimento’. Quest’ultima formula crea però dei problemi a livello di riconoscimento nel tempo per la necessaria indistinzione. Sono o non sono da identificare come ‘musei del cinema’? Se sì, come non sacrificiamo e illustriamo la trasversalità a cui si aprono? Inoltre, possono essere considerati musei del cinema se almeno a livello generale di definizione sottolineano solo la componente iconografica? A queste impasse, come tante delle altre qui elencate, cercheremo di rispondere suggerendo una categoria più generale di istituzioni dedicate alla *visualità mediale* – come elaborazione percettiva e cognitiva non limitata al visivo delle differenti interazioni fra media nel nostro caso audiovisivi, soggetti e contesti – fra cui si collocano più nello specifico quelle dedicate al cinema (a loro volta in dialogo con un quadro più ampio).

Partendo da questi differenti approcci, si comprendono meglio alcune distinzioni e tentativi di superamento, sorti nel corso del tempo dagli anni Ottanta a oggi. Nel 1980 Cavell sarà fra i primi a segnalare che un *film museum* non può essere solo legato alle proiezioni ma deve prevedere l’esposizione di oggetti tangibili, guardando però più a una *film theory* che *history* e senza l’idea di preservare una *media specificity*.<sup>39</sup>

Dal 1990, d’altro canto, Dominique Païni sarà il primo a riprendere una riflessione più strutturata fra museo e cinema riorientandola sul portato storico-memoriale ma ampliato a un ragionamento e a un lavoro sulle loro dinamiche esperienziali e nel quadro di una cultura delle immagini nei media ibrida. Guarderà in particolare al

<sup>37</sup> R. CAPOCUZZA, ‘L’Icom non raggiunge un accordo sulla nuova definizione di Museo’, *IlSole24Ore*, 1 ottobre 2019, <<https://www.ilsole24ore.com/art/l-icom-non-raggiunge-accordo-nuova-definizione-museo-ACPOyBo>> [accessed 20 December 2020]; ICOM ITALIA, ‘Approvata a Praga la nuova definizione di museo di ICOM’, 24 agosto 2022, <<https://www.icom-italia.org/definizione-di-museo-scelta-la-proposta-finale-che-sara-votata-a-praga/>> [accessed 24 August 2022].

<sup>38</sup> W. STRAUVEN, ‘Introduction to an Attractive Concept’, in ID. (a cura di), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2006, p. 15.

<sup>39</sup> S. AHRENS, ‘Skepticism in the film museum. Or: Why did Stanley Cavell welcome the constitution of a film museum?’, *Film Philosophy Conference*, 2017, <<https://www.film-philosophy.com/conference/index.php/conf/FP2017/paper/viewPaper/1655>> [accessed 14 December 2022].

cinema nei musei (d'arte) sia per la rielaborazione dei suoi processi storici che sperimentazione contemporanea espansa, con una prima attenzione alle questioni museografiche relative alla materialità dei processi iconografici.<sup>40</sup> Nello stesso anno Raymond Bellour, teorizza a partire dal piano visivo uno stato d'*intra-images* sulla messa in evidenza del lavoro 'fra' varie immagini per cui realizzerà una mostra al *Centro Pompidou* di Parigi intitolata *Passages*.<sup>41</sup>

## 2.4 Verso una nuova cine-museologia nel secondo millennio

Dagli anni Novanta, intanto, il continuo declino delle sale, le celebrazioni per il centenario e la ripresa della sensibilità verso il patrimonio cinematografico oltre il film, frutto del lavoro di raccolte ed esposizioni sviluppate nella seconda metà del Novecento – come emergerà nell'esempio italiano – porteranno a una nuova attenzione delle amministrazioni, a una ridefinizione delle realtà storiche e a una inedita spinta sociale e culturale verso i musei del cinema.

Dai primi anni Duemila i mutamenti precedenti si riflettono in rivoli differenti che hanno iniziato a dialogare solo da poco, a partire comunque dalle tante sollecitazioni emerse nel tempo.

La chiusura di una sede 'innovativa' sul piano espositivo come il *Museum of the Moving Image* di Londra (altri sopravvivranno per cui va considerato come un dato circoscritto), accanto probabilmente alla nascita o rifondazione di altre istituzioni nel mondo (come il *Museo Nazionale del Cinema* di Torino), dà il via a un rinnovamento dell'attenzione istituzionale al cinema. Autrici e autori come Allison Trope inizieranno a interrogarsi anche retrospettivamente, già nei primi anni del nuovo millennio, sulla: loro storia; evoluzione, guardando al cinema sia in realtà dedicate che più generali come quelle delle immagini in movimento; impronta data dai curatori; motivi; modelli di impianto; e, rapporto con il pubblico in funzione soprattutto di un *edu-tainment*.<sup>42</sup> Altri, come Rinella Cere, daranno il via a progetti di lungo corso sviluppati dal 2004 al 2021 su singole istituzioni, ponendosi nell'ottica di un ragionamento comparato anche critico rispetto alle visioni culturali del cinema nei vari contesti nazionali e sociali, anche se ancora per lo più occidentali, e guardando alla loro natura storica polimorfica sul piano

---

<sup>40</sup> D. PAÏNI, 'The house of collective dreams', *Museum International*, n. 184, n. 4, 1994, pp. 11-14; D. PAÏNI, *Le temps exposé. Le cinéma de la salle au musée*, Cahiers du Cinéma, 2002; M. DI BASTIANO, 'Dominique Païni y el Cine en el museo', *Metal*, n. 1, luglio 2015, pp. 73-78;

<sup>41</sup> E. BALSOM, 'Between Art and Film: revisiting the Exhibition "Passages de l'image"', *Mousee*, 7 marzo 2022, <<https://www.mousemagazine.it/magazine/between-art-and-film-revisiting-the-exhibition-passages-de-limage-erika-balsom-2022/>> [accessed 02 August 2022].

<sup>42</sup> A. TROPE, 'Making a Museum of the Moving Image', *The Moving Image, The Journal of the Association of Moving Image Archivists*, 2001, v. 1, n.1, pp. 29-67.

dei patrimoni anche di differenti media a cui si sono aperti.<sup>43</sup>

Parallelamente, sul cinema come insieme ibrido di immagini in movimento e non, nei musei prende piede una riflessione sulle forme di resa museografica delle qualità materiali dei suoi processi che ripartono dalle stesse qualità ‘museali’, ovvero trasmissive del cinema, soprattutto ‘classico’.

In Italia, il primo a riprendere la riflessione ‘museale’ del cinema e del cinema nei musei in una prospettiva ancora una volta visiva ma interartistica (rispetto a pittura, architettura e includendo anche altre forme mediali come la televisione e l’immagine elettronica) sarà Antonio Costa. In un contributo del decennio successivo la sua riflessione si è poi spinta anche alla materialità interna delle immagini filmiche in termini di referenti oggettuali.<sup>44</sup>

Molte delle considerazioni successive si concentreranno sulle ‘questioni espositive’ del cinema in musei dedicati o no, come ‘arte estesa’, ragionando intorno a termini come la cinematicità, la temporalità, lo spazio e la rielaborazione degli apparati cinematografici classici (soprattutto della sala) per aprire poi un ragionamento sulla storicità delle forme di cultura visuale (degli sguardi, le forme percettive e altre realizzazioni mediali legate sempre per lo più alle immagini). Questi studi hanno il pregio da un lato di riconoscere al cinema e al museo una qualità istituzionale autonoma e interrelata, aver elaborato con più precisione la categoria degli *artists’ cinema*, come veicolo anche di rielaborazione mediale della sua eredità e strumento per guardare a fondo alle possibili dinamiche percettive nell’esperienza museale dei fruitori. Molti di essi si sono soffermati, in particolare, sul rapporto con l’elaborazione storica e la memoria pubblica, anche nel cinema in sé. Una parte di questi contributi ha indagato la presenza della dimensione museale nel cinema e l’idea di una museologia del cinema già insita negli stessi film stimolando riflessioni su tangibilità e intangibilità del patrimonio cinematografico oltre la storia filmica, e aprendo a una concezione di ‘trasmissione’ a partire dal cinema in sé. Tutto il ragionamento spesso infatti ha ruotato sulla nozione di dispositivo e medium – a partire da Bellour – limitato però alle mostre o aree permanenti, senza quindi considerare le attività intorno alle stesse, la produzione dei materiali per il cinema al di là dei film e a una prospettiva storicizzante. Un po’ per questo, Zunzunegui nel 2009, parlava di dinamiche di alleanza e ‘condanna’ fra museo

---

<sup>43</sup> R. CERE, ‘Museums of cinema’, progetto di ricerca, <<https://www.shu.ac.uk/research/specialisms/culture-creativity-research-institute/what-we-do/projects/communication-media-and-culture/museums-of-cinema/>> [accesed 02 March 2020]; R. CERE, ‘Aristocracies of taste (Maison du Cinema, Paris)’, *Sight and Sound*, v. 15, n. 5, 2005, p. 10; R. CERE, *An International Study of Film Museum*, Londra e New York, Routledge, 2021.

<sup>44</sup> A. COSTA, *Il cinema e le arti visive*, Torino, Einaudi, 2002; A. COSTA, ‘Quadri di un’esposizione. La messa in scena (cinematografica) e il museo’ in L. DE FRANCESCHI, *Cinema/Pittura. Dinamiche di scambio*, Torino, Lindau, 2003, pp. 181-196; A. COSTA, *La mela di Cézanne e l’accendino di Hitchcock. Il senso delle cose nel film*, Torino, Einaudi, 2014.

e cinema.<sup>45</sup>

Nello stesso decennio, cioè dal 2000 al 2010, parte dei rinnovamenti storici e mediali in un'ottica più ampia si intravedono in studi istituzionali che cominciano a delineare una 'cine-museologia' specifica e ampia a trecentosessanta gradi. In parte continua a prevalere l'attenzione verso le forme espositive che per Mannoni però, per esempio, nel ragionamento sul rapporto fra fruitori e l'esperienza del cinema, è storicizzabile e investe non solo i processi ma anche la materialità degli oggetti tangibili.<sup>46</sup>

Protagonista di alcuni recuperi storici è stata anche Haidee Wasson che ha teorizzato l'esistenza di un museo 'elastico', ovvero una realtà che si occupa del cinema ma anche di ciò che sta oltre, e ha lavorato nello specifico al recupero di parte della storia sul cinema del *Museum of Modern Art* di New York contribuendo a una ricostruzione della teoria del cinema per mezzo della sua attività di riconoscimento, diffusione ed evoluzione del cinema, anche critica talvolta.<sup>47</sup>

Su questa scia, si inserisce il contributo di *Film History* del 2006 che ha provato a: indagare istituzioni e modelli storici; realizzare una prima mappatura geografica (che in questo contributo verrà aggiornata e rivista seguendo anche altri criteri); stimolare un lavoro sul patrimonio tangibile, mettendone in discussione la natura di 'oggetti' solo legati ai film; elaborare una visione interrelata fra teoria e pratica di raccolta, catalogazione e attività complessive, non limitate alle esposizioni permanenti, cercando anche di riflettere su alcune criticità (organizzative, culturali e sociali). È uno dei primi interventi monografici in cui si prova a riportare l'attenzione da un lato sulla consapevolezza del ruolo nei musei del cinema di una storia delle 'immagini in movimento' più ampia, non data solo dagli ultimi sviluppi. Ma, parallelamente, esso evidenzia anche la necessità del mantenimento di un lavoro specifico sul 'cinema' in una visione però più ampia, oltre la sola dimensione filmica, come alle origini delle stesse 'cine-istituzioni'. Qui Sabine Lenk, ampliando il ragionamento, si chiede anche

---

<sup>45</sup> V.S. AUTSCH, 'Black box and white cube', *Medieninnovation und Medienkonzepte*, v. 6, n.1, 2006, pp. 1-13; P. BISMUTH, M. SPERLINGER, I. WHITE, *Kinomuseum: towards an artists' cinema*, Köln e New York, Verlag der Buchhandling Walther, 2008; A. OLIVIER, 'Exposition du cinema: fragments d'une histoire locale et globale', *Perspective*, n. 3, 2008, pp. 565-570 <<http://journals.openedition.org/perspective/3308>> [accessed 4 August 2019]; E. DOBRENKO, *Stalinist cinema and the production of history. Museum of the revolution*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2008; M. CONNOLLY, *The place of artist's cinema. Space, Site and Screen*, Bristol e Chicago, Intellect, 2009; P. DUBOIS, F. MOINVISION, E. BISERNA *Extended cinema. Le cinema gagne du terrain*, Pais de Prato, Campanotto Editore, 2010; A. AUTELITANO, *The cinematic experience. Film, Contemporary Art, Museum, Film, Arte Contemporanea nel museo*, Pasian di Prato, Udine, 2010; S. ZUNZUNEGUI, 'Alianza y condena. El cine y el museo', *Secuencias*, v. 32, n. 2, 2010, pp. 75-88; B. LE MAITRE, J. VERRAES (a cura di), *Cinéma museum. Le musée d'après le cinéma*, Parigi, PUV, 2013; J. JIBOKJI, B. LE MAITRE, N. PERNAC, J. VERRAES (a cura di), *Muséoscopies. Fictions du musée au cinéma*, Parigi, Presses Universitaires de Paris Nanterre, 2018.

<sup>46</sup> Uno su tutti Cfr. L. MANNONI, 'Musées du cinéma et expositions temporaires, valorisation des collections d'appareils: une histoire déjà ancienne', 1895. *Mille huit cent quatre-vingt-quinze*, n. 41, 2003, pp. 13-32.

<sup>47</sup> H. WASSON, *Museum Movies: the museum of modern art and the Birth of Art Cinema*, Berkeley, University of California Press, 2005; H. WASSON, 'Mobilizing the Museum: Film at the Metropolitan Museum of Art in the 1920s', *The Journal of Cinema and Media*, spring 2005, v. 46, n. 1, pp. 83-92; H. WASSON, 'Big, fast museums / small, slow movies', in C. R. ACLAND, H. WASSON (a cura di), *Useful cinema*, Durham, Duke University Press, 2011, pp. 178-204; H. WASSON, 'Studying Movies at the Museum: The Museum of Modern Art and Cinema's Changing Object', in L. GREVESON, H. WASSON (a cura di), *Inventing film studies*, Durham e Londra, Duke University Press, 2008, pp. 121-148; H. WASSON, 'The elastic museum. Cinema Within and Beyond', in M. HENNING (a cura di), *The International Handbook of Museum Studies: Museum Media*, Bognor Regis, John Wiley & Son, 2015.

perché i musei del cinema non possano esporre, in relazione al proprio patrimonio, anche ciò che non ci si aspetta nel cinema stesso e nella società, in termini di materiali ma anche di ciò che appare 'difficile' o che dà gioia, è espressione della cultura popolare o semplicemente svolge una funzione conoscitiva. Da qui, per lei, l'importanza di guardare alle 'forme di comunicazione' del museo, alla contestualizzazione delle attività rispetto all'*environment*, non solo contemporaneo ma storico tramite le stesse, elemento che può contribuire allo sviluppo della storia e teoria del cinema.<sup>48</sup>

Quest'ottica comunicativa, come vedremo, verrà ampliata nel 2008 in Italia da Ricciardi, autore di un volume sul *Museo Nazionale del Cinema* in cui, a partire dai ripensamenti dello stesso in occasione della sua nuova inaugurazione, l'autore sottolinea le sue funzioni mediali tecnologiche, sociali e culturali e pone la possibilità di guardare a organizzazioni simili (per la loro capacità produttiva su questi temi) di agire come delle 'imprese culturali e creative'. Un ragionamento simile, sul museo come *factory*, è stato svolto anche da Thomas Elsaesser, interrogandosi sulle implicazioni anche rispetto al cinema in sé.<sup>49</sup>

L'ultimo contributo prima del volgere del primo decennio, che torna sulla dicotomia fra cinema e immagini in movimento, è il dialogo a più voci pubblicato in *Film Curatorship. Archives, Museums, and the Digital Marketplace*. Esso affronta per la prima volta nodi come la difficoltà di separazione netta fra archivi, musei, cineteche, biblioteche e nuove realtà, non riconducibili nemmeno al cinema talvolta. Il volume a più voci richiamava l'attenzione in particolare sui film, come supporti su cui lavorare per un'attività museale di tipo curatoriale (dall'archiviazione alle forme di presentazione), unito all'esperienza per il pubblico dei vari formati nel tempo (elaborando il concetto di *performance*, cioè di evento filmico da riproporre e preservare, tenendo conto delle differenze storiche). Il limite del testo forse sta nella messa in risalto quasi esclusiva del patrimonio filmico a discapito del resto. Come nel caso di Ricciardi però, ex direttore del *Museo Nazionale del Cinema* di Torino, all'elaborazione hanno partecipato membri delle stesse istituzioni: scambio che verrà ulteriormente intensificato e accolto nelle prassi degli anni successivi e che sembra oggi non solo imprescindibile ma che apre a una doppia funzione della ricerca accademica e non, come vedremo nell'esperienza storica delle istituzioni inglesi nel capitolo dedicato.<sup>50</sup>

Nei dieci anni seguenti, a partire dagli orizzonti fin qui enucleati, la riflessione è ripartita e per certi versi ritornata, mostrando ancora alcune criticità ma anche il tentativo di superare certe questioni.

Il convegno del 2011 su *Cinema and the Museum in the 21st Century* a Cambridge

<sup>48</sup> AA.VV., 'Film museums', *Film History. An International Journal*, v. 18, n. 3, 2006.

<sup>49</sup> M. RICCIARDI, *Il museo dei miracoli. Il museo come opera d'arte e invenzione tecnologica tra cultura e impresa, comunicazione e politica*, Milano, Apogeo, 2008; T. ELSAESSER, 'Is a Factory a Museum?', *The Journal of Cinema and Media*, v. 60, n. 1, 2019, pp. 42-52.

<sup>50</sup> P.C. USAI, D. FRANCIS, A. HORWARTH, M. LOEBSTEIN, *Film Curatorship. Archives, Museums, and the Digital Marketplace*, Wien, SYNEMA – Gesellschaft für Film und Medien, 2008.

ricordava il bisogno di sfumare i confini fra i vari organismi, per lo più rispetto a quelli d'arte. Esaminava però il ruolo degli artisti sul tema in funzione metariflessiva, sottolineava l'attenzione al cinema anche *not-theatrical* e le difficoltà d'equilibrio nel trattamento di una storia complessiva del cinema, ponendosi l'interrogativo del confronto con la musealizzazione di altri media (soprattutto della *digital art*). La limitazione maggiore dell'impostazione, che ritorna, era data dall'assunzione del museo solo come uno *space*.<sup>51</sup>

Soprattutto in ambito francese, invece, è stata avanzata una visione patrimoniale delle 'immagini animate', fra cui il cinema, focalizzatasi su una contestualizzazione storica di tipo critico delle istituzioni con uno sguardo alle relazioni dell'arte cinematografica con altri 'patrimoni' di tipo socio-culturale.<sup>52</sup>

Le incertezze fra cinema e museo tornano a tal punto che Paula De Filipe, come aveva già fatto Zunzunegui, torna a parlare di una storia di incontri e scontri tra cinema e musei.<sup>53</sup> Un apporto cruciale per sciogliere tali tensioni è giunto dal volume a cura di Angela Dalle Vacche *Film, Art, New Media: Museum Without Wall* per l'esempio di teorizzazione storica, teorica e intermediale sul tema dal cinema in prospettiva museale (anche oltre le istituzioni preposte) dalle origini ai media digitali, sebbene affrontata dall'ottica delle immagini.<sup>54</sup>

Fra le tante pubblicazioni nel filone degli studi 'espositivi' dell'ultimo decennio segnaliamo alcuni apporti che si sono concentrati in prima istanza sulle forme di analisi critico-teorica delle pratiche allestitivo nelle istituzioni cinematografiche e non. Erika Balsom con la sua idea di *exhibiting cinema* ha proposto una soluzione all'annosa questione sulla presenza del cinema in differenti istituzioni artistiche. La formula punta a un riconoscimento delle attività trasversali nei musei d'arte di vario genere soprattutto quando questi guardano alla sua storia e ai suoi processi.<sup>55</sup> Francesco Federici ha tentato invece di circoscrivere ulteriormente l'idea proponendo l'individuazione di differenti 'forme artistico-cinematografiche' che lavorano sulla sua dimensione mediale classica e non (soprattutto su tempo, spazio, apparati ed esperienza tra sala, filmico e perfilmico mantenendo quindi un focus stretto sulle opere).<sup>56</sup> In Italia, si è concentrata su questi temi anche Elisa Mandelli che ha contribuito a partire dal tema della cinematicità a una revisione anche degli spazi

---

<sup>51</sup> B.B. HERRERA, 'Moving image and institution: Cinema and the museum in the 21<sup>st</sup> century, University of Cambridge (6-8 July 2011), *Journal of Media Studies*, v. 1, n. 1, 2012, pp. 181-186.

<sup>52</sup> V. AUZAS, S.E. LOUIS, SCHIMT N., 'Patrimoines et images animées', *Conserveries mémorielles*, n. 16, 2014, s.p., <<https://journals.openedition.org/cm/2013>> [accessed 14 December 2021]; S.E. LOUIS, 'Des cinémathèques au patrimoine cinématographique. Tendances du questionnement historiographique français', *1895. Revue d'histoire du cinéma*, n. 79, 2016, pp. 51-69; S.E. LOUIS, *La cinémathèque-musée. Une innovation cinéphile au cœur de la patrimonialisation du cinéma en France (1944-1968)*, Parigi, Association française de recherche sur l'histoire du cinéma, 2019; C. GAUTHIER, M. FRAPPAT, N. LAURENT, N. LEVY, D. VEZYROGLU, *Patrimoine et patrimonialisation du cinéma*, Parigi, École des chartes, 2020; AA. VV., 'Patrimoine du cinéma', *1895. Revue d'histoire du cinéma*, n. 91, 2020.

<sup>53</sup> P. DE FELIPE, '(Des)Encuentros. Mutaciones y museizaciones el cine en el espacio expositivo', *L'atalante*, s.n., gennaio-giugno 2012, pp. 70-81.

<sup>54</sup> A. DALLE VACCHE, *Film, Art, New Media: Museum Without Walls?*, Basingstoke e New York, Palgrave Macmillan, 2012.

<sup>55</sup> E. BALSOM, *Exhibiting cinema in contemporary art*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2013; E. BALSOM, *After Uniqueness. A History of Film and Video Art in Circulation*, New York, Columbia University Press, 2017.

<sup>56</sup> F. FEDERICI, *Cinema esposto. Arte contemporanea, museo, immagini in movimento*, Udine, FORUM, 2017.

espositivi oltre l'idea tradizionale di musei: per es. guardando alle esposizioni mondiali, ai musei virtuali, a gallerie, tunnel e dispositivi touch. Il focus più ampio sulle immagini in movimento, inoltre, muove nella sua teoria verso questioni storico-memoriali in centri non esclusivamente dedicati al cinema.<sup>57</sup>

Gli ultimi input, dal 2010 ai contributi più recenti, sembrano segnati dal *material turn* per l'attenzione a oggetti tangibili ma per far emergere la componente più intangibile di processi, usi e pratiche, connesse anche alla produzione filmica. Partendo da essi, quindi, propongono un ritorno ai processi di istituzionalizzazione nel tempo non più interni o esterni ma interrelati. L'approccio 'materiale' è stato applicato in più direzioni, anche molto differenti fra loro.

John Armitage nel 2012 recuperava per esempio le idee di Paul Virilio su un possibile *Museum of Accidents*. Questo è idealmente costituibile a partire da tratti dei media, nuclei cioè di opere o altri elementi connessi da osservare però a livello dinamico, che ne illuminano anche una capacità 'patrimoniale' fortuita, casuale, non intenzionale, legata a elementi estetici, che possono assumere un ruolo sociale e politico.<sup>58</sup>

Un simile scavo al tempo stesso estetico, storico e archeologico si riflette dal 2013 nella revisione di una parte della *media art*, come strumento a sua volta di recupero, rielaborazione o nuova indagine sulla produzione e sul patrimonio mediale, fra cui il cinema. L'attenzione si è mossa dalle questioni espositive precedenti all'analisi e documentazione – in collaborazione con archivi e artisti – alla sua preservazione come corrente (comprese le apparecchiature adottate) unita ai possibili protocolli di restauro, possibilità di accesso, al di là della sua attuazione, e a ulteriori forme di riuso. L'aspetto però più importante intorno alla *media art* è la possibilità di contribuire attraverso la stessa a una teorizzazione per i media in sé, come il cinema, che mette in risalto allora per il futuro l'importanza della presenza fissa di una ricerca-curatoriale nei musei.<sup>59</sup>

Negli ultimi cinque anni l'approccio 'materiale' è stato adoperato sulle collezioni definite ancora come 'non filmiche' o 'speciali', muovendosi però soprattutto verso: la loro varietà in termini di apparecchiature, formati, supporti, accessori, codici, tecniche, forme discorsive; differenti apparati e le loro possibilità d'uso all'interno di macro sfere come quelle del *theatrical* e no, dell'analogico o del digitale, dei sistemi produttivi o amatoriali, dei generi di ripresa, dei differenti contesti, dei soggetti artistici di provenienza, delle forme alternative o del cinema 'invisibile'; con un lavoro congiunto rispetto ai trattamenti nel tempo in funzione 'museale', quindi all'interno degli stessi ma non solo, per una loro condivisione (attraverso attività laboratoriali, prodotti audiovisivi e digitali, ulteriori installazioni medialità).

In maniera allargata, la stessa visione è stata adottata per studi su singole istituzioni

<sup>57</sup> E. MANDELLI, *The Museum as a Cinematic Space. The Display of Moving Images in Exhibitions*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2019.

<sup>58</sup> J. ARMITAGE, *Virilio and the media*, Cambridge, Polity, 2012.

<sup>59</sup> J. NOORDEGRAAF, C. G. SABA, B. LE MAITRE, V. HEDIGER (a cura di), *Preserving and Exhibiting Media Art. Challenges and Perspectives*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2013; V. CATRICALÀ, *Media art. Prospettive delle arti verso il XXI secolo. Storie, teorie, preservazione*, Milano e Udine, Mimesis, 2016; J. MURPHY, *Theorizing Film Through Contemporary Art. Expanding Cinema*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2020.



cinematografiche guardando a partire dalla configurazione delle collezioni, al loro trattamento e alle attività da una parte al rapporto critico con la storia filmica e dall'altro al loro polimorfismo come insieme di funzioni archiviali e museali-trasmissive.<sup>60</sup>

Il convegno di Udine del 2018 *Exposing the Moving Image. The Cinematic Medium Across World Fairs, Art Museums and Cultural Exhibitions*, pur inserendosi in maniera apparente nel filone degli studi 'espositivi', rappresenta forse la sintesi del passaggio del tema verso questioni 'trasmissive'. Esso parte, infatti, dalla revisione delle pratiche di 'istituzionalizzazione' storica del cinema attraverso le varie forme espositive, concetto non ridotto soltanto alle mostre intese in senso contemporaneo, riattivando uno sguardo interrelato fra differenti storie: immagini in movimento (con uno sguardo al patrimonio cinematografico *theatrical* e non), industria, politica, scienza, studi esperienziali e patrimoniali in luoghi strettamente dedicati al cinema e non).<sup>61</sup>

Si tratta di approcci su cui si sta ancora lavorando fra nuove ricerche e tentativi di dialoghi pratici, che negli ultimissimi anni però hanno iniziato a mostrare ulteriori novità quali uno scambio sempre più sistematico fra ricerca e istituzioni, artisti o ambiti applicativi, patrimoni e realtà meno visibili anche a livello globale.<sup>62</sup>

A tal proposito, l'indagine verso 'nuovi patrimoni' oltre i film negli ultimi anni ha stimolato l'interesse anche verso prodotti fin qui meno esplorati come diari, *scrapbook*, lettere inviate o sui periodici, facendone una fonte di lettura 'culturale' non solo storica ma anche ermeneutica e teorica per il cinema in sé.<sup>63</sup>

Il lavoro sui contesti e sui 'patrimoni sommersi', non canonici però (come associazioni, movimenti, collettivi e la presenza del cinema in rapporto ad altri media) così come gli ambiti applicativi meno 'tangibili' evidenziati però dalle nuove teorie del cinema (si pensi agli studi cognitivi, affettivi e fenomenologici) sono ancora spunti da metabolizzare in maniera sistematica nella museologia del cinema su cui bisognerà lavorare ancora negli anni futuri.

### **3. Note di ricerca: per un 'nuovo' approccio fra media, istituzioni e cinema**

Partendo dal quadro teorico fin qui delineato, nelle fasi preliminari del progetto di ricerca e nel corso del suo svolgimento, è emersa la necessità di spostare l'attenzione a

---

<sup>60</sup> A. VAN DEN OEVER, G. FOSSATI (a cura di), *Exposing the film apparatus*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2016; B. LAMERIS, *Film museum practice and film historiography. The Case of the Nederlands Filmmuseum (1946-2000)*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2018.

<sup>61</sup> D. CAVALLOTTI, S. DOTTO, A. MARIANI (a cura di), *Exposing the Moving Image. The Cinematic Medium Across World Fairs, Art Museums, and Cultural Exhibitions*, Milano-Udine, Mimesis, 2018.

<sup>62</sup> D. CAVALLOTTI, L. PAROLO (a cura di), 'Nuovi scavi: il patrimonio 'non-theatrical' e 'non-broadcast' in Italia (1965-1995)', *Immagine. Note di Storia del cinema*, n. 20, Bologna, Persiani Editore, 2019; G. FOSSATI, 'For a global approach to audiovisual heritage: A plea for North/South exchange in research and practice', *NECSUS. European Journal of Media Studies*, v. 10, n. 3, Autumn 2021, pp. 127-133.

<sup>63</sup> A. MARIANI, M. COMMAND, *Effemeridi del film. Episodi di storia materiale del cinema italiano*, Milano, Meltemi, 2019; M. COMMAND, A. MARIANI, *Ephemera. Scrapbooks, fan mail e diari delle spettatrici nell'Italia del regime*, Venezia, Marsilio, 2020.

proposito di cinema e musei quindi dal solo concetto di esposizione, *exhibiting*, prevalente verso quello di 'trasmissione del cinema', immaginando la possibilità d'esistenza di una prassi e di un'opera di 'cinema trasmesso'.

Il concetto espositivo appare già problematizzato, come abbiamo visto, in diverse direzioni rispetto: al cinema in sé come processo esperienziale, ma strettamente limitato alla cinematicità; alla sua storia nel quadro di una medialità più ampia, anche se prevalentemente iconica; e alle forme di trasmissione nel tempo della sua stessa azione (dalle pratiche e ai differenti contesti di produzione, circolazione e ricondivisione oltre quindi i soli archivi e le 'messe in mostra').

Per queste e altre ragioni, si è sentita l'esigenza di stimolare una riflessione sulla 'comunicazione' del patrimonio cinematografico secondo quattro prospettive che quindi devono necessariamente essere prese in considerazione per rivedere la museologia e i musei del cinema.

Il primo livello rivede sicuramente il cinema e le sue dinamiche, nel contesto di formazione e nella sua storia. Il secondo piano è relativo all'attività complessiva di istituzioni che lavorano sulla sua produzione, circolazione e trasmissione mediale, situati però anche in prospettiva critica. Il terzo osserva come le loro attività, pratiche e ulteriori forme prodotte procedono all'inquadramento, l'esperienza e il riconoscimento nel tempo delle interazioni più o meno costruttive fra media, arti e soggetti. Il quarto, e ultimo, come quelle stesse istituzioni hanno 'comunicato' tali funzioni, ruoli e possibilità rispetto alle proprie visioni nei vari ambienti storici di riferimento garantendo il riconoscimento del cinema nella lunga durata e per l'avvenire.

Per rispondere a questi indirizzi in maniera congiunta, si è tentato di sviluppare la tesi in modo da fornire nei primi capitoli un aggiornamento della museologia del cinema, prima di tutto a partire da un inquadramento più ampio nell'alveo di un insieme di istituzioni e approcci museali dediti alla 'visualità mediale', fra cui rientrano sia quelli che vi si dedicano in parte che quelli che lavorano in maniera specializzata (ma con un approccio a sua volta mediale, anche se non sempre applicato nei fatti).

Più nello specifico, nel primo capitolo, per lavorare all'idea in ambito museale di comunicazione, media e trasmissione da applicare poi anche al cinema nella sua interezza sono state ripercorse alcune delle considerazioni che li riguardano per recuperare dei possibili spunti per l'individuazione e l'analisi degli approcci delle istituzioni dedite alla 'visualità mediale'. Indagheremo quindi i punti di incontro e di differenziamento fra museologia e mediologia che ne illuminano però l'utilità reciproca, anche in termini di studi nei due campi. Analizzeremo infatti quali sono i principi, i processi e le forme teoriche adottate per una comunicazione più profonda dei musei e come, invece, partendo da teorie mediologiche poter individuare una prassi più circoscritta per incrociare attività e realtà che vi si dedicano in toto, anche rispetto poi al cinema. Tali idee sono state plasmate, oltre che dal confronto con gli indirizzi della ricerca, dall'aggiornamento di un censimento fatto nel 2006 sui musei del cinema, dalle attività raccolte dei casi studio o dalle indagini sul campo svolte in Italia e all'estero. Alla luce soprattutto della revisione dei dati e dalla nuova sistematizzazione, non più

solo geografica della lista di Bottomore,<sup>64</sup> inizieremo a discutere degli sviluppi di un insieme di realtà dedite alla 'visualità mediale' relative al 'cinema' come parte di un insieme o punto privilegiato, sin dalle origini o nel corso dei loro sviluppi. La formula intorno alla 'visualità mediale' sarebbe molto ampia. Nella nostra mappatura ci siamo soffermati per il focus del progetto su quelle realtà, interartistiche o intermediali, in cui il cinema è presente. Tale espressione è, come si vedrà, necessaria perché consente da un lato di tener conto di quelle formazioni che hanno guardato sin dalle origini oltre il cinema, ponendolo come uno degli oggetti fra gli altri, per una necessità trasversale. Dall'altro di usare questa stessa cornice per la pluralità con cui si è identificata una serie di 'musei del cinema' finora, nella cui nomenclatura o impostazione si tratteggia un aspetto più ampio che va oltre talvolta la dimensione delle 'immagini' per abbracciare la sua esperienza complessiva. L'idea di 'visualità mediale' vuol delineare però anche un approccio necessario alla pratica e alle analisi specifiche fra media, soggetti e produzioni, allineata nel nostro caso alla funzione svolta dagli stessi musei dediti a differenti 'oggetti mediali' (fra cui ciò che riguarda il cinema) sul piano strategico, operativo e degli effetti. Rispetto a questa, come vedremo dai dati emersi, alcune istituzioni soprattutto in anni recenti esplicitano questa funzione talvolta sottintesa.

A livello teorico, tutte le istituzioni sul cinema rientrano nella prima categoria. L'uso però di una forma più specifica, che verrà precisata nel secondo capitolo, come 'cine-istituzioni', ci serve a esplicitare il polimorfismo non solo dei casi precedenti ma anche delle realtà che si dedicano poi in 'maniera specifica' al cinema, dalle origini a oggi – seppur a loro volta con una possibile apertura trasversale – sviluppando particolari aspetti di quella che verrà definita come 'cine-museologia'. Mentre la categoria della 'visualità mediale' tenta di inquadrare pratiche e organizzazioni come un insieme che si occupa delle percezioni e visioni delle possibili interazioni fra media, soggetti e forme concrete prodotte nel tempo, l'idea di una 'cine-museologia' e delle 'cine-istituzioni' serve soprattutto per: superare le impasse presentate prima e precisare in maniera più specifica i suoi possibili indirizzi (che possono a loro volta essere rivisti alla luce di una nuova considerazione in relazione alla 'visualità mediale'). L'espressione 'cine-istituzioni', inoltre, e la 'cine-museologia' connessa ci consente di rivedere il polimorfismo interno delle organizzazioni dovuto a prospettive ed evoluzioni storiche differenti sia rispetto ai patrimoni che alle funzioni fra archivi, cineteche, musei e altri centri di varia natura. L'obiettivo è quello di spostare comunque l'analisi dalle varie 'categorie adottabili' alla valutazione delle attività e dei processi caso per caso per favorire però un confronto comparato sulla base di un insieme di paradigmi. Nel corso del secondo capitolo, proseguiremo infatti la presentazione e l'analisi commentata dei dati emersi del nuovo censimento per capire alla luce di questa visione che cosa sono stati, sono e sembrano diventare i 'musei del cinema' da rivedere in un'ottica più ampia di 'cine-istituzioni'.

---

<sup>64</sup> S. BOTTOMORE, 'Cinema museums – a worldwide list', *Film History*, v. 18, 2006, pp. 261-273.

L'adozione del termine 'istituzione' o 'istituzionalizzazione' potrà sembrare alquanto restrigente e sistemica. Essa però non coincide soltanto con un ente ma – riprendendo Deleuze e alcuni orientamenti neo-istituzionali che preciseremo – è legata a processi di individuazione, gestione e 'amministrazione' non sempre equilibrata tra la propria singolarità, la collettività (anche non in ottica umana), le forme organizzative e le possibilità di azione rispetto all'affermazione e all'esistenza di bisogni primari, forze, energie, valori, forme di sapere, potere ed esperienze.

Nel secondo capitolo, l'aggiornamento della museologia del cinema passa anche dal tentativo di illustrare le motivazioni per cui passare da una idea di *exhibiting cinema* a una di *transmitting cinema* o *cinema trasmesso*, formula che va oltre le questioni metalinguistiche o forme filmiche riflessive individuate nel passato (pur appropriandosene in parte)<sup>65</sup>, per guardare insieme alla storia della trasmissione del cinema dal punto di vista della sua 'visualità mediale' come insieme di iniziative ma anche prodotti, che partono da esso ma non coincidono necessariamente con lo stesso e non si limitano alle funzioni e forme museali. Questo passaggio è fondamentale per cogliere la relazione tra la produzione, la sua circolazione e l'eventuale nuova condivisione, che può far parte del suo stesso patrimonio da condividere per il futuro.

Partendo da queste prospettive, nel secondo capitolo, la proposta di revisione teorica dell'idea di museologia del cinema – intesa sin qui come successione indipendente di raccolta o individuazione di tracce, ordinamento autonomo e preparazione per forme di accesso o presentazione – tenta di essere mossa verso un modello di natura ecologica. Lo spunto è sorretto dalle parole chiave emerse nei ragionamenti del primo capitolo fra media e musei e sulla visualità mediale e nel secondo a proposito del 'cinema trasmesso' ma soprattutto da alcuni stimoli ricevuti nella fase preliminare del progetto durante una Summer School in *Media Ecology e Comunicazione Digitale*. Il percorso formativo ha avanzato l'invito a interrogarsi nei propri oggetti di studio su come soggetti, media, contesti e istituzioni interagiscano in maniera non sempre costruttiva; e, più nello specifico fra i tanti temi affrontati, la possibilità di guardare al patrimonio culturale e ai musei in un'ottica 'comunicativa' più profonda.<sup>66</sup> A partire dagli approfondimenti di alcuni cardini della *Media Ecology*, appresi in quella sede, saranno recuperati e riadattati alcuni concetti provenienti da quel campo: quello di *framing* (esperienza e inquadramento), *priming* (condivisione e riconoscimento) e *agency-setting* (preferito a quello di *agenda setting* per guardare alle potenzialità, gli effetti e i limiti di interazione possibili anche come una forma di valutazione consapevole delle possibilità d'interazione, ulteriore stimolo al proseguimento del circuito). Proveremo, quindi, di adattare queste, con l'eventuale questo capitolo dipendendo appunto dalle attività

<sup>65</sup> C. CARTHER, *Metafilm. Materialist Rethoric and Reflexive Cinema*, Columbus, The Ohio State University, 2018.

<sup>66</sup> Per gli spunti si ringraziano sia Luca De Biase che la direttrice del museo del Palazzo Ducale di Genova Serena Bertolucci per i loro spunti durante la Summer School in *Media Ecology e Comunicazione digitale* del 2019 presso Camogli organizzata dall'Università di Genova, l'Università di Torino-Scienza Nuova, l'Istituto di Management - Scuola Superiore Sant'Anna di Pisa e l'Istituto Italiano di Tecnologia.

raccolte di vari organismi e da indagini sul campo, sono enucleati alcuni casi studio che riguardano l'ambito inglese e alcuni spunti sul modello italiano.

Nella terza parte, in particolare, l'analisi si concentra sul contesto inglese generale, sul *National Science and Media Museum* di Bradford e sul *Bill Douglas Cinema Museum* dell'Università di Exeter come esempio di museo universitario del cinema. Il secondo ci permetterà di notare le potenzialità 'scientifiche' e le difficoltà di riconoscimento della visualità mediale per il cinema e non solo rispetto a circoscrizioni applicative legate al paradigma *STEM* (su scienza, tecnologia, ingegneria e matematica). Le presentazioni analitiche, del primo caso, sono qui affiancate o presentate a partire anche da due conversazioni realizzate per il museo di Bradford con Geoff Belknap (*Head of Curator* del *National Science and Media Museum* fino al 2022) e con Phil Wickham (*Curator* del *Bill Douglas Cinema Museum*).

Nell'ultima parte, invece, si è lavorato a degli appunti sul 'complesso espositivo' italiano da sviluppare in ricerche future sulla museologia del cinema nel Paese. Si tratta di una formula che adotta un'ambivalenza voluta per restituire le criticità emerse nel tempo rispetto all'archiviazione-esposizione-trasmissione italiana. Il percorso, come all'estero, parte dalle prime expo, fiere, universali del primo Novecento ma è influenzato poi dalle politiche culturali e mediali sul cinema. Il primo snodo in tal senso verso una pratica 'museale' permanente, che si distingue dalle precedenti, è stato dato dal Fascismo, che con la propria attività 'diplomática' estera, alcuni esperimenti nazionali e con la nascita dell'*Esposizione d'Arte Internazionale Cinematografica* di Venezia fornirà un ulteriore tassello al quadro polimorfico italiano e 'sovranaazionale': con la nascita di una rete 'culturale'; con gli sviluppi di ulteriori esposizioni e *Mostre* filmiche (anche autonome in risposta al clima prima progressista e poi di differenziazione), cineteche, musei e istituti, come vere e proprie istituzioni non più estemporanee rispetto alle precedenti e dalla natura più trasversale; con il 'blocco' causato dalla sua carica autoritaria e la sfiducia generata dopo la sua caduta verso l'istituzionalizzazione del cinema, con il conseguente permanere di uno stato di non riconoscimento dello stesso dall'alto e delle possibilità di intervento di organizzazioni governative e non preposte per decenni. Il censimento di dati raccolto per musei e cineteche è stato esteso, per questo, alla storia delle pratiche espositive e trasmissive non realizzate dalle istituzioni preposte perché è da qui che con un movimento carsico accanto alle prime si è sviluppato o differenziato in una maniera più 'complessa' il movimento museale italiano. Vedremo anche come proprio a partire da questa necessaria ricognizione emergano da un lato sperimentazioni utili, già a partire dagli anni Quaranta, che si intrecciano spesso alla storia 'ufficiale' delle istituzioni specifiche, fino ai nuovi impatti nel secondo millennio con il riemergere di alcuni cambiamenti di sensibilità vicini al modello polimorfico delle origini, sopravvissuti in maniera carsica nelle attività espositive. Parallelamente saranno presentati e discussi quindi gli sviluppi del quadro museale italiano che tenterà di indicare quali peculiarità ne emergano, utili anche a una riflessione internazionale, sulla museologia del cinema.

I ritardi dovuti alla pandemia, con le restrizioni nel tempo in termini di accesso agli

archivi, alle biblioteche e agli stessi musei, non hanno consentito di completare la stesura della sezione italiana. Seppur in uno stato avanzato di elaborazione delle analisi sia storiche che di alcuni singoli casi, raggruppati per tipologie, si è preferito alla fine presentare qui soltanto i dati e gli indirizzi orientativi generali utili per futuri sviluppi.

Nonostante il progetto fosse nato con l'intento di lavorare sul contesto italiano, tenendo conto del quadro internazionale, l'arrivo della pandemia a distanza di appena tre mesi dal suo inizio ha implicato delle limitazioni, dei cambi di rotta consistenti ma ha anche portato ad apporti inediti.

A proposito del periodo pandemico, pur avendo monitorato e raccolto elementi pratici e teorici legati alle reazioni delle istituzioni museali in oggetto, queste non saranno qui discusse se non con alcuni riferimenti nei casi studio. Il periodo di transizione, non ancora terminato, richiede un necessario distacco per una valutazione degli effetti di lungo termine.

In accordo con Maurizio Ferraris, però, crediamo di esser entrati per necessità e per reazione nel quadro dello sviluppo di una ricerca da inquadrare nel contesto dei *post-coronial studies*, costretta cioè a una valutazione momento per momento della sua efficacia rispetto alle condizioni del sistema in cui si opera.<sup>67</sup>

A tal proposito, le restrizioni alla mobilità e di accesso ad archivi, biblioteche e musei, continue e ripetute (anche nel momento delle riaperture), hanno motivato per esempio nella fase del primo lockdown l'aggiornamento della mappatura internazionale del 2006, che è stata realizzata con gli strumenti informatici a disposizione. La ricostruzione del quadro internazionale supportava e rilanciava, l'idea di adottare una prospettiva mediologica per i musei del cinema per l'emergere di un lavoro sui musei della comunicazione, interartistici e dei media non solo nell'ultimo decennio, dove si verifica la maggiore concentrazione e il mutamento più significativo nell'ottica di una visualità mediale, ma anche per la polimorfia riscontrata nei singoli casi dagli inizi del Novecento.

La distanza fisica è stata comunque colmata da un lavoro di *networking* che ha portato soprattutto all'attivazione di un periodo di *visiting* di sei mesi (affrontati per tre mesi a distanza e tre in 'presenza') con il *Department of Media, Arts and Communication* della *Sheffield Hallam University* e in particolare con Rinella Cere (*Lecturer in Media and Culture*, fra le principali studiose di musei del cinema). Gli strumenti digitali e informatici avanzati messi a disposizione dall'università inglese – raccolgono per esempio già nei database dell'accademia gran parte della stampa locale, nazionale e internazionale e riviste di settore storiche con una raffinata possibilità di scrematura — che ha comunque consentito di superare le difficoltà di reperimento di materiali di prima mano per l'ambito inglese. Lo stesso non vale per l'Italia dove tale giacimento non è ancora reso pienamente accessibile per la ricerca, come testato per la raccolta dati italiana ricorrendo però a varie piattaforme 'private' esistenti per ogni singolo giornale o rivista storica (non sempre open access) e con un ventaglio di filtri o di possibilità di

---

<sup>67</sup> M. FERRARIS, *Post-Coronial Studies. Seicento sfumature di virus*, Torino, Einaudi, 2021.

ricerca non dettagliate.

Parte delle strategie di reazione hanno poi portato autonomamente al riuso di strumenti digitali come *Wayback Machine* di *Internet Archive*, un sistema di archiviazione di siti, in cui dallo scavo 'archeologico' sono emersi dati comunque inediti sia per la loro natività online che per il dialogo con le attività in presenza, pensate in maniera integrata o parallela. Tali materiali rappresentano un insieme di dati perfettamente inquadrato nell'idea di analisi di un cinema trasmesso da un'ottica comunicativa. Ciò è stato più possibile per il caso inglese che per quello italiano, dato anche dalla completezza precoce della visione di tale approccio nel paese.

In generale gli archivi dei musei – rispetto ai quali il museo de il *Bill Douglas Cinema Museum* di Exeter rappresenta un esempio di buona pratica di completezza e accessibilità sia fisica che digitale – sono risultati rispetto alla propria storia talvolta inesistenti, non ben organizzati o consultabili con difficoltà. L'assenza di attenzione alla documentazione delle proprie attività investe anche grandi istituzioni come il *National Science and Media Museum*, oggetto di analisi del terzo capitolo, nei cui scambi digitali con l'area amministrativa non si è riusciti a recuperare materiali utili all'analisi delle mostre sul cinema.

Va detto però che, anche a distanza e nonostante le difficoltà del periodo, staff o rappresentanti di tutti i musei con cui si è dialogato hanno manifestato attenzione allo scambio anche su temi più generali intorno alla museologia del cinema e dei media. Oltre al periodo di *visiting* nel Regno Unito, durante le riaperture, nel contesto italiano la ricostruzione della mappatura è stata affiancata da diverse visite sul campo con cui si è tentato di raggiungere nei tempi ristretti a disposizione quasi tutte le realtà per una visita, un dialogo in presenza con i responsabili ove possibile e la consultazione talvolta di materiali messi a disposizione, che troveranno certamente maggiore spazio in lavori futuri. Parte dei casi, italiani e non, sono stati però nel corso dei tre anni presentati e discussi in occasione di workshop, convegni<sup>68</sup> e

---

<sup>68</sup> Nel corso dei tre anni parte dei dati sono stati discussi nelle seguenti occasioni: *XXVII Convegno Internazionale di Studi Cinematografici. L'animazione nel XXI secolo. Ripensare le immagini e le tecnologie*, Università Roma Tre, 24-26 novembre 2021, con un intervento dal titolo *Ri-animare l'immagine (dei musei) del cinema: il caso di Anima – Museo del Cinema d'animazione di Firenze*; nel workshop *Heritage Alive* (19 ottobre 2021) all'interno del *Gran Scheme for Common Cultural Heritage: Preservation and Dialogue between Turkey and the EU-UU (CCH-II)*, iniziativa coordinata dall'Associazione *Conservation and Development of City Values Association of İzmir* e i partner di progetto dell'*Università degli Studi di Catania*, *Fondazione Santagata per l'Economia della Cultura* e *Associazione Asia Minor di Aigaleo* (Grecia) con un intervento dal titolo *Cinema as/and cultural heritage: two community projects in Stromboli and Licodia Eubea*; nel convegno internazionale *Open Arts. New Audiovisual Scenarios for the Circulation of the Arts* del *DAMSLab – Università Alma Mater Studiorum di Bologna*, 20 aprile 2021, con una relazione dal titolo *Interactive storytelling of cinema at MIC - Museo Interattivo del Cinema in Milan*; durante il convegno internazionale *WellBeing and Cultural Heritage / BenEssere e Patrimonio Culturale*, del dottorato in *Scienze per il Patrimonio e la Produzione Culturale*, *Università di Catania*, 12 febbraio 2022, con un intervento intitolato *The importance of well-being 'cinema': the role of the cine museums at the turn of the new millennium*; durante la terza edizione del workshop *Fonti e metodi della ricerca dottorale dedicato ai dottorandi di cinema e media audiovisivi delle università italiane*, organizzato dalla *Consulta Universitaria di Cinema* con l'*Università* e il *Comune di Parma*, inserito all'interno della programmazione del *Parma Film Festival*. L'intervento, tenutosi fra le presentazioni del 13 novembre 2020, era dedicato ai *Musei del cinema in Italia: dall'esposizione alla comunicazione del patrimonio cinematografico*.

pubblicazioni in rivista e in volume.<sup>69</sup>

---

<sup>69</sup> Per le pubblicazioni Cfr. R. CERE, G. SANTAERA, 'Fautrici dei musei del cinema nel mondo: Iris Barry, Lotte Eisner e Kashiko Kawakita', *Arabeschi*, Smarginature: galleria del *Forum FASCinA 2021 – Forum Annuale delle Studiose di Cinema e Audiovisivi*, Sassari 10-13 novembre 2021, <<http://www.arabeschi.it/23-fautrici-dei-musei-del-cinema-nel-mondo-iris-barry-lotte-eisner-e-kashiko-kawawita/>>; G. SANTAERA, 'Engaging visual culture: MIAC, The Italian Museum of Moving Images or Museo Italiano dell'Audiovisivo e del Cinema', *La Valle dell'Eden*, n. 38, 2021, in corso di pubblicazione; G. SANTAERA, 'The importance of well-being 'cinema': the role of the cine museums at the turn of the new millennium' in T. MESSINA, S. RUSSO, G. SANFRATELLO, G. SANTAERA (a cura di), *WellBeing and Cultural Heritage. BenEssere e Patrimonio Culturale*, Due Tre Due Edizioni, Lentini, atti del convegno: *WellBeing and Cultural Heritage. BenEssere e Patrimonio Culturale*, Università degli Studi di Catania, 11-13 febbraio 2021, in corso di stampa; G. SANTAERA, 'I musei del cinema siciliani e il cineturismo 'di là da rivedere'', in E. NICOSIA (a cura di), *La Sicilia di celluloido: dall'archeologia dei set al cineturismo*, Milano, Franco Angeli, 2022, pp. 305-317.



## Ringraziamenti

Questo studio non avrebbe preso il via senza lo stimolo e il supporto di Stefania Rimini, tutor del progetto, a lei va il primo ringraziamento per l'esempio di slancio, rigore e severità necessari in un percorso di ricerca. La tesi non avrebbe avuto il carattere che ha senza l'incontro e il confronto costante con Rinella Cere, co-tutor, che mi ha insegnato la bellezza di un fare accademico aperto, accogliente e di scambio. Ringrazio per questo la Sheffield Hallam University, per la generosità con cui ha prolungato dal secondo anno fino alla fine lo status di *Visiting Research Staff*, offrendomi risorse e accesso completo alla loro library, servizi e database digitali. Lungo tutto il percorso, attraverso le varie missioni svolte in musei in Italia e all'estero, la disponibilità e i racconti di membri di musei del cinema hanno dato modo di conoscere e capire dall'interno la ricchezza, le storie, la passione ma anche gli sforzi necessari per portare avanti progetti simili. Si ringrazia per questo (fra gli altri): Geoff Belknap (Ex Head of Curator, National Science and Media Museum), Phil Wickham (Curator, Bill Douglas Cinema Museum dell'University of Exeter), Donata Pesenti Campagnoni (Museo del Cinema di Torino), lo staff della Bibliomediateca-Archivio Mario Gromo del Museo del Cinema di Torino (Mauro Genovese, Fabio Pezzetti Tonion e il resto dei membri), Matteo Pavesi (Cineteca Italiana di Milano), Marco Bertozzi (curatore del Fellini Museum), Luca Chiarotti (Anima Museum di Firenze), Paolo Marinozzi (Museo del Cinema a Pennello di Montecosaro), Valentina Casi (Museo dei mezzi di comunicazione di Arezzo), Martina Corongiu (Media Museum di Pescara), Manuela D'Innocenzo (Museo delle arti e dei mestieri – Istituto cinematografico La lanterna magica de L'Aquila), Giacomo Giambelluca (Museo Fanta Cinema di Genova), Bernardo Natalino (Cine Museum di Bolzano), lo staff del Museo del Pre-cinema di Padova, Alessandro Bechis (Ferrania Film Museum), Salvino Maltese (Museo del Cinema di Catania), Alberto Bougleux (Museo del Cinema di Stromboli), Ninni Panzera (Casa del Cinema di Taormina), Kairos S.r.l. (Museo del Cinema di Siracusa), Viviana Rizzuto (Museo dei cinque sensi di Sciacca), Gianni Virgadola (Museo del Cinema di Gela – Pina Menichelli). Un vivo contributo va riconosciuto a tutte e tutti coloro che in occasione di convegni mi hanno consentito di discutere alcuni passi della ricerca. Per il confronto vivo e appassionato si ringraziano anche il coordinatore Pietro Maria Militello, i docenti e colleghi e colleghe del dottorato in Scienze per il Patrimonio e la Produzione Culturale dell'Università di Catania, con cui ho condiviso alcune avventure di ricerca impagabili. Un pensiero speciale va soprattutto a Thea Messina (archeologa), Giuseppe Sanfratello (etnomusicologo) e Stefano Russo (economista della cultura) con cui ho scoperto la bellezza della condivisione della passione per il mestiere della ricerca, da vivere con leggerezza e sensibilità. La ricerca non avrebbe preso vita senza il supporto vitale datomi dai miei genitori, Angela e Michele, e Chiara, che mi ha supportata giorno per giorno. Un debito necessario infine va a tutti i canali di 'resistenza culturale' per una ricerca più sostenibile, come Shi-Hub (Aleksandra Elbakjan), Libgen e altri, senza i quali tanta letteratura sarebbe stata inaccessibile e questo studio non avrebbe avuto la stessa forza.



# 1

## Media, musei e cinema

È noto che stando nell'occhio del ciclone, (il ciclone può essere il cinema, può essere la storia in generale, può essere l'ambito più largo della cultura) il problema è di vedersi; e come vedere sé stessi, 'registrare' sé stessi è il grande problema della fenomenologia moderna. Cioè, vedersi significa mutarsi, atteggiarsi altro da sé e se vedersi significa mutarsi, perdersi e diventare altri, significa vivere in un continuo movimento che pone non solo problemi tecnici, pratici, (la registrazione 'fedele') ma di fondo, di scelta su cosa e come scegliere, di taglio culturale. Secondo me, come ricordava Bachtin, è difficile avere un'immagine di sé stessi se si è 'dentro' nel centro della mischia.

È necessario vederci tra di noi orizzontalmente, e vederci verticalmente tra discipline, osservarci dall'esterno, perché ogni disciplina possa arrivare ad una definizione più chiara del proprio profilo e della propria curva di evoluzione nel tempo [...].

CARLO LIZZANI (1981), *Il film come bene culturale*

### 1.1 Media X Musei

Una delle prime riflessioni incrociate fra media e museo è stata elaborata per il terzo convegno internazionale dei *museum studies* dell'*University of Leicester* del 1995. Il tema dell'appuntamento era stato delineato nel 1990 con il titolo di *Museum: Media: Message*. Negli atti finali, pubblicati cinque anni dopo a cura di Hooper-Greenhill, verranno poste delle virgole fra i vari ambiti del titolo. L'uso iniziale dei due punti illuminava bene la ricerca di continuità fra i tre aspetti pur tenendo conto della loro differenza.<sup>1</sup> Il modello, di cui discuteremo meglio a breve, è stato criticato per la mancanza di ripartizione che in realtà conteneva degli spunti utili.

A partire da questo appunto, lo scopo di questa sezione, andando oltre le iniziali criticità, è ripercorrere le interconnessioni individuate fra i due concetti di media e musei che ne illuminino però gli apporti reciproci soprattutto per quelle realtà museali che si dedicano ai primi e per gli studi che vi si dedicano.

*Musei come  
media*

---

<sup>1</sup> E. HOOPER-GREENHILL, 'Museums and communication: an introductory essay', in ID. *Museum, Media, Message*, Londra e New York, Routledge, 1995, pp. 1-11.

Alcune possibilità in merito sono in parte già emerse in altri contributi, dedicati al cinema e ai media in istituzioni museali, mantenendo però il ragionamento sulle immagini in movimento o sul medium in sé al solo livello museografico o agli approcci artistici. Essi rappresentano senz'altro dei punti di riferimento, soprattutto rispetto alle specificità affrontate (li ritroveremo infatti più avanti).<sup>2</sup>

Tenteremo qui però di appuntare nel dibattito incrociato fra musei e media quali elementi possono essere utili a una analisi complessiva di istituzioni e all'elaborazione di una metodologia di indagine e pratica che non si collochi solo al crocevia fra essi. Lo sguardo è rivolto a quelle realtà e prassi museali che hanno uno o più media come focus, poggiano sulle questioni base fra musei e media sul piano delle relazioni medial, cioè comunicativo-trasmissive, ma producono anche un ulteriore scarto per il lavoro su, con e fra essi e differenti soggetti, 'oggetti' e contesti. Lo sforzo necessario fra i due campi di studio da affrontare quindi è quello di una riflessione indiretta, fatta di echi.

Il punto di partenza del tema visto da questa angolazione si colloca in ambito anglosassone. Nel volume prima citato del 1995, a cura di Eilean Hooper-Greenhill, esplorare queste relazioni vuol dire comprendere il rapporto fra le questioni comunicative e tutte le sezioni del museo. Le novità rispetto al passato in particolare erano quattro.

Il primo indirizzo riguardava l'idea che il museo poteva essere visto allora come «characterized as mass communication media».<sup>3</sup> Soprattutto nel momento della produzione di elementi come mostre, pubblicazioni, pubblicità, prodotti audiovisivi o altro, l'uso di questo paragone era ed è da collocarsi anche in un sistema prima di pratiche e relazioni interne e poi tra collezioni, museo e sfera pubblica. Ecco perché è utile, come proposto allora, lavorare su un'ottica di ricerca, esercizio e lettura dei musei a partire dai *communication, media* e *cultural studies*, consapevoli della distinzione fra le istituzioni museali e i media in generale. Nel nostro caso bisogna tenere in mente l'ulteriore distinzione fra il momento della produzione mediale del cinema e quello della sua patrimonializzazione nei musei dedicati, anche se talvolta i due momenti possono però coincidere. Tra i due ambiti, infatti, come vedremo meglio soprattutto parlando del ruolo della *media art* o dell'*artists' cinema*, i due processi possono trovare uno scambio proficuo.

Il riferimento alla dimensione *mass* ci porta invece a evidenziare un primo tentativo di storicizzazione (presente in questo contributo ma anche in altri successivi) che tiene conto via via di una visione filosofica, teorica mediale tanto per i media quanto per i musei. Nel 1995 si parlava anche, per esempio, di museo postmoderno o dell'età

<sup>2</sup> Cfr. A. DALLE VACCHE, *Film, Art, New Media. Museum Without Walls?*, Basingstoke e New York, Palgrave Macmillan, 2012; F. FEDERICI, *Cinema esposto. Arte contemporanea, museo, immagini in movimento*, Udine, Forum, 2017, pp. 59-77; E. MANDELLI, *The Museum as a Cinematic Space. The Display of Moving Images in Exhibitions*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2019, pp. 1-14; J. NOORDEGRAAF, 'Introduction' in J. NOORDEGRAAF, C. G. SABA, B. LE MAITRE, V. HEDIGER (a cura di), *Preserving and Exhibiting Media Art. Challenges and Perspectives*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2013, pp. 11-20; G. FOSSATI, A. VAN DEN OEVER, (a cura di), 'Exposing the Film Apparatus', in ID., *Exposing the Film Apparatus. The Film Archive as a Research Laboratory*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2016, pp. 13-42; L. DRYANSKY, A. SOMAINI, R. VENTURI, *Repenser le médium. Art contemporain et cinéma*, Parigi, Les Presses du Reel, 2022.

<sup>3</sup> E. HOOPER-GREENHILL, *Museum, Media, Message*, Londra e New York, Routledge, 1995, p. 6.

dell'informazione.

Cosa più importante, come veniva dimostrato nel volume di Hooper-Greenhill, è che lavorare sui *'museums as media'* o *communicative media* significa riprendere e ripensare dei metodi provenienti dalle pratiche e dagli studi medialità per capire e lavorare sui modelli di comunicazione del museo. Tra gli approcci più utili citati allora vi erano soprattutto gli *audience studies* con lo sviluppo delle teorie sulla 'partecipazione' dei pubblici. Essi però erano rivisti da nuovi punti di vista. I principi della comunicazione, soprattutto contemporanea, potevano essere studiati per: applicarli alla produzione di prototipi tecnologici; tener conto in generale degli *effects studies* per le attività; assumere approcci culturali rispetto al lavoro ideologico e alle diverse attività di lettura degli utenti, seguendo Stuart Hall. Come sottolineava il testo di Hooper-Greenhill, in quest'ultimo approccio 'discorsivo' si rischiava, se concentrati solo sui contenuti, di lasciare ai musei soltanto il compito di definire un'agenda 'mediatica' su cosa riflettere. Alle possibilità metodologiche che ruotavano intorno alla ricezione si è affiancata come altro paradigma anche la prospettiva semiotica che consentiva, per l'impostazione del tempo, di lavorare su oggetti e prodotti della propria attività come 'testi', illuminandone la polisemia, in rapporto tanto alle forme di codifica quanto di decodifica. E, infine, si parlava allora di un necessario approccio etnografico per comprendere caratteri, visioni e percezioni nella ricezione dei 'testi' da parte dei pubblici. Il risultato fondamentale di queste acquisizioni mediologiche però al di là dei possibili metodi stava nel cogliere da ora in poi che:

Mass communication research has thrown up other useful ideas, such as the rejection of the linear communications model in favour of a transactional model where messages are formulated, exchanged and interpreted in a continuous process.<sup>4</sup>

Vedremo come l'idea di 'messaggio' e 'interpretazione' muteranno. Bisogna sottolineare qui l'affermazione di un rapporto *transactional* che obbliga a non poter adottare un'idea delle attività comunicative come puramente 'trasmissive', nell'accezione comune del termine, da un punto all'altro o da uno a molti.

L'altro risultato raggiunto è l'idea di un lavoro sui *pattern*. Questi possono essere relativi alle pratiche comunicative dei pubblici – che producevano già dei cambiamenti rinvenibili nelle *policy* – ma anche alle collezioni, assunte anche queste idealmente come un sistema mediale. Anche per queste era possibile rintracciare nei documenti istituzionali indicazioni utili a posteriori per le analisi dei framework.

Sul fronte più strettamente museale, invece, questo convegno proponeva l'adozione necessaria di un processo di *evaluation* a valle, a monte e nelle fasi intermedie per garantire la circolarità e il riadattamento dei processi. Per dei musei dei media tali passaggi implicherebbero allora una nuova ricerca sugli stessi.

Nel 2007, Michelle Henning, tenendo conto della rimediazione reciproca tra musei e

---

<sup>4</sup> Ivi, p. 26.

media (vecchi e ‘nuovi’) suggeriva ulteriori strade.<sup>5</sup> Per le relazioni fra media, pubblici e istituzioni museali evidenziava non solo il ruolo sociale e culturale ma anche di possibile (in)disciplinamento affettivo reciproco con un certo grado poi di funzione sulle ideologie, le coscienze, la socialità e la politica. Ciò valeva per ognuno degli elementi presi nella loro individualità nel contesto. Per l’autrice, ma soprattutto per noi, è più interessante estendere l’attenzione all’incrocio storico fra questi: a partire, per esempio, ricordava Henning, dalle *fairground* dedicate alla tecnologia; le esposizioni commerciali; le mostre sperimentali degli anni Venti-Trenta; il riuso del concetto di museo da parte degli artisti e con i cambiamenti museologici nel tempo volti a trovare ‘nuovi strumenti’ per superare e gestire i propri confini d’azione; il grado di socialità e relazione con gli utenti per mezzo di ‘nuovi allestimenti’, sia analogici che digitali.

L’azione, quindi, può essere come suggerito nel pensiero di Henning sia di contemporaneo o successivo ‘riasseblaggio’, gli uni verso gli altri, che di ‘premediazione’, soprattutto quando queste riguardano tecnologie o potenzialità non esistenti. In questa direzione suggeriva che la reale potenzialità sociale, politica, estetica dei ‘nuovi’ media nei musei (e di conseguenza dei musei come media) non solo non era esplicita ma era ancora tutta da esplorare. Del resto, aveva usato significativamente per il titolo del suo contributo il termine *Legibility* con un invito verso ulteriori analisi. La studiosa ne aveva dato un assaggio parlando degli intrecci storici, prima citati, e delle funzioni fra i vari elementi in gioco a partire da alcuni concetti come multimedialità, affetti, interattività, dati, interfacce e organizzazione modulare.

Se l’idea di una riflessione sui modelli comunicativi è stata sviluppata anche se in pochi contributi, un aspetto non presente in questi – come ricorda Laura de Caro riprendendo le idee di *habitat* di Appleton, della psicologia e dell’apprendimento ambientale –<sup>6</sup> è il ruolo del sistema neurale umano come un complesso sia percettivo che cognitivo. Questa aggiunta, rispetto ai possibili modelli di pratica e analisi prima citati, è fondamentale nel passaggio a una concezione della comunicazione (anche per i musei mediali e del cinema) non centrata solo sull’idea di un passaggio di informazioni, contenuti. Anzi, questi ultimi, seguendo de Caro, possono corrispondere non solo con ‘nozioni’ presentate in qualsiasi forma testuale ma anche con ‘movimenti del corpo’, ‘sensazioni’, ‘percezioni’, ‘affetti’ ed ‘emozioni’. Attraverso questi, l’autrice teneva in considerazione anche i diversi stili di ‘apprendimento’ dei fruitori.

Ne deriva soprattutto, come suggerito dalla studiosa, un necessario *reframing* storico della centralità del visivo (indicata qui ambigualmente con il termine *visual*) verso una considerazione olistica delle ‘interazioni’ nell’esperienza museale e soprattutto una metafora ecologica di interdipendenza fra le parti. Riprendendo un seminario di McLuhan del 1969 (*Exploration of the ways, means and values of museum communication with the viewing public*) sull’idea del museo come *flexible medium*, De Caro suggerisce

<sup>5</sup> M. HENNING, ‘Legibility and Affect: Museums as New Media’ in S. MCDONALD, P. BASU (a cura di), *Exhibition Experiments*, Malden, Oxford e Victoria, Blackwell, 2007, pp. 25-46.

<sup>6</sup> L. DE CARO, ‘Moulding the Museum: Explorations on Embodied and Multisensory Experience in Contemporary Museum Environments’, *ICOFOM Study Series*, n. 43b, 2015, pp. 55-70.

che è possibile leggere le attività di tali istituzioni come un lavoro sugli strumenti di accesso al sensorio e alla percezione di tutte le cose, assumendo il ruolo di facilitatore. Il limite, se vogliamo, dello sviluppo di De Caro sta nell'approccio esclusivamente costruttivista: positivo, fluido, armonioso rispetto a queste relazioni e agli obiettivi. Nel caso di istituzioni dedicate ai media esse non possono non affrontare anche la polarità opposta.

Media nei musei  
come tool  
interpretativi

Ecco perché, nella vasta letteratura che ha guardato all'uso dei media da parte dei musei, anziché focalizzarci sulle varie tipologie, ci concentriamo qui su un aspetto poco sviluppato, che vede i media (e di conseguenza i musei) come altrettanti strumenti *interpretative* e 'agenti' in un'ottica ecologica, con approcci anche 'non costruttivi'.

Nel processo di riconoscimento dei musei come media bisogna tener conto infatti – rifletteva Richard Sandell nel 2002 –<sup>7</sup> sulla crescita del loro ruolo sociale. Nelle migliori condizioni questo è legato però alla rielaborazione della loro materia, pratica e funzione culturale così come alle diverse possibilità di ricezione dei fruitori. Solo così, anche quando si affrontano temi sociali – quali questioni di rappresentazioni o temi controversi – essi possono andare più a fondo rispetto al coinvolgimento pubblico e alla possibilità di generare un cambiamento limitato al contesto e a una pratica positiva. Il lavoro sulle percezioni e i valori connessi difatti, secondo Sandell, possono operare sulla loro messa alla prova e in discussione o renderli aperti alla trasformazione. L'effetto migliore si può raggiungere quando questo riguarda l'oggetto di trattazione, la pratica e l'output. In una nota a margine,<sup>8</sup> l'autore rifletteva in particolare sulla capacità di reazione pubblica, sia positiva che negativa o in una modalità mista. All'interno dei musei queste sembrano più rilevabili per le mostre temporanee che per le aree permanenti probabilmente perché viste secondo lo studioso come meno autoritative, più ristrette a livello tematico e non soggette all'analisi tanto quanto quelle durevoli.

Partendo da questi presupposti, riprendendo un pensiero della museologa Sharon Macdonald a partire dal mediologo Roger Silverstone, Sandell proponeva che i diversi media usati da parte dei musei devono essere a loro volta calati all'interno di una cornice di *cultural authority*. Essa deve essere esplorata soprattutto, ma non in maniera esclusiva, rispetto alle mostre per capire il loro grado di *permanency*, sia in positivo che in negativo, e le opportunità euristiche nell'allestimento. Di seguito il passaggio citato da MacDonald che specifica la portata del ragionamento sulle 'esposizioni':

Likewise, certain exhibitionary styles – hands-on or hands-off, employing realism, hyperrealism, historical artefacts or reconstructions – also have consequences for the authority of producers in relation to consumers, and for the types of meanings that it is possible to inscribe. Roger Silverstone has suggested that we might explore such specificities in relation to the ways in which different media articulate

<sup>7</sup> R. SANDELL, 'Museums and the combating of social inequality: roles, responsibilities, resistance', in ID. (a cura di), *Museums, Society, Inequality*, Londra e New York, Routledge, 2002, pp. 3-23.

<sup>8</sup> Cfr. Nota n. 14 in Ivi, p. 22.

time and space (1992), and in terms of their thematic, poetic and rhetorical strategies (1989).<sup>9</sup>

In riferimento all'apparente taglio anglo-sassone 'culturale' è necessario ricordare, come già fatto prima, che la concezione di percezione si lega a una dimensione sensoriale e cognitiva. Questa attività interpretativa (da non intendersi quindi solo come una restituzione contenutistica) può consentirci secondo Sandell di rivedere anche il carattere acritico e utopico nel mero uso di media, soprattutto digitali, emerso nel tempo.

Ma proprio a partire da questi sia in termini di limiti che di opportunità, come spiegava Peter Samis,<sup>10</sup> è possibile cogliere nell'età del digitale anche l'importanza dell'integrazione delle varie 'tecnologie interpretative', estesa oltre le mostre. Bisogna però tener sempre a mente che il loro 'senso' – ovvero il loro ruolo in ogni processo di *meaning-making* – è da intendersi come 'forma di esperienza'. Il mix anzi di differenti media, sosteneva l'autore, è il più effettivo, se non trattato come una mera giustapposizione o associazione senza relazioni. Solo questi approcci secondo Samis possono garantire una rilevanza, a prescindere dalle 'forme' che essi assumono o dalle loro singole capacità. Questo può accadere, suggeriva, se: sono sottoposte a una valutazione; all'adattamento negli 'spazi' di destinazione (anche non fisici) in dialogo con tutti gli elementi, usando differenti modalità di interazione; ideando 'contenuti' sia in funzione pragmatica, cioè di contestualizzazione, che creativo-manipolativi con lo scopo di avere diversi punti di accesso ad artefatti, soggetti o processi attivi (questo tanto per i musei della scienza che artistici).

È per questo che il riuso del cinema o dei media nei musei, soprattutto per istituzioni che assumono essi come oggetti, ci sembra ancora tutto da sviluppare per il suo funzionamento 'comunicativo'. Sul piano degli studi mediali, sviluppati fin qui, ottime proposte sono state quelle che, andando oltre il riadattamento del dispositivo della sala, hanno investigato le relazioni rispetto alla storia, gli spazi, la memoria e la percezione della cinematicità.<sup>11</sup> Negli studi museali invece c'è stata poca attenzione verso una concezione non limitata all'uso strumentale così come a una indagine sulle istituzioni dedicate ai media e al cinema in sé in questa ottica.

*Il museo come  
media producer*

Un altro input per le nostre analisi proveniente dagli studi museali è relativo all'idea dei musei come *media producer*. Il concetto è particolarmente sfaccettato. Esso va oltre l'idea delle collezioni e delle esposizioni in sé come 'media' o l'uso di essi come strumenti museografici. Peter Pavement nel recente *The Handbook of Museums, Media and Communication* ha ripercorso la lunga storia che vede i musei, fra cui alcuni di

<sup>9</sup> S. MACDONALD, 'Exhibitions of power and powers of exhibitions' in ID. (a cura di), *The Politics of Display. Museums, Science, Culture*, Londra e New York, Routledge, 1998, p. 4.

<sup>10</sup> P. SAMIS, 'Revisiting the utopian promise of interpretative media. An autoethnographic analysis drawn from art museums, 1991-2017' in K. DROTNER, V. DZIEKAN, R. PARRY, K.C. SCHRØDER (a cura di), *The Routledge Handbook of Museums, Media and Communication*, Londra e New York, Routledge, 2019, pp. 47-65.

<sup>11</sup> Cfr. E. BALSOM, *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2013; E. MANDELLI, *The Museum as a Cinematic Space. The Display of Moving Images in Exhibitions*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2019.



nostro interesse come il *MoMA* o i musei della scienza, che «fulfil or extend their missions through the adoption of novel media forms and formats».<sup>12</sup> La storia della *media production* dei musei si lega, come spiega l'autore, alle reinterpretazioni dei loro contenuti (nel nostro caso estesa ai media) e permette anche di evidenziare ulteriori aspetti che nella nostra ottica sono anche dei possibili punti di analisi.

L'adozione e lo sviluppo delle tecnologie mediali nei musei, rompendo la vulgata, non è legata solo al digitale ma si lega allo sviluppo sin dal Sette e Ottocento della produzione editoriale. L'analisi di questi prodotti consente di farne emergere il ruolo rispetto alle funzioni di inventariazione, catalogo commentato, di 'museo su carta' nelle presentazioni più stratificate (da estendere quindi anche agli altri media), o di guide alle sue parti. Ma le 'attività editoriali' dei musei nel tempo si sono fatte sempre più variegata e specializzate. Secondo l'autore, per esempio, i sistemi di descrizione, grafica, stampe e pannelli hanno avuto un loro sviluppo e una loro specificità non meramente illustrativa.

L'avvento delle tecnologie di registrazione fotografica, video, sonora e la realizzazione di film documentari non hanno consentito ai musei di arricchire gli stessi, gli allestimenti (anche per far 'percepire' le prospettive curatoriali o per produrre dei contenuti terzi) ma anche di patrimonializzare ciò che essi consideravano a rischio di scomparsa. Nel tempo i musei hanno anche partecipato o dato vita a prodotti non solo editoriali ma radiofonici, televisivi a cui si aggiungono le tante forme digitali possibili che potrebbero consentirci di passare dall'osservazione delle storiche audioguide ai podcast contemporanei.

In questo percorso può diventare interessante un'analisi delle stesse tecnologie adottate per capire le loro modalità ma anche il tipo di relazioni, di '*engagement*' consentite. Pavement fa l'esempio, fra gli altri, di dispositivi particolari come il *Dramagraph*, un sistema di *film display*, che rimanda a una sorta di storia mediale dei musei. Questa ipotesi è rafforzata dal fatto che essi non hanno solo adottato ma hanno anche contribuito alla sperimentazione e alle forme di '*shape*', modellazione, ed esperienza di nuovi apparecchi. Ciò è avvenuto in stretta relazione con i lavori delle industrie, che nel tempo viceversa hanno dato vita a un mercato per i musei o interagito con essi come *hub* di idee e per presentazioni, proposte o discussioni (questo vale anche per i musei sui media). Per i musei del cinema il ragionamento può e deve estendersi a una analisi oltre le apparecchiature meccaniche verso prodotti come i film, veicolati, fatti oggetto o coprodotti talvolta per e con le istituzioni archivistico-museali. Per restare però più sul versante tecnologico, storicamente basta fare gli esempi, molto vicini anche ai casi da noi indagati, di sistemi di proiezione quali planetari, *dome* o come vedremo nel caso inglese, le sale *IMAX* e *Cinerama* che hanno avuto un ruolo centrale come pratica 'espositiva' in sé. L'elenco di media, modalità e produzioni, seguendo le idee di Pavement, potrebbe proseguire. Basta pensare, come sostiene, alle varie attività quali festival, workshop, laboratori, ecc. La cosa più importante è capirne

---

<sup>12</sup> P. PAVEMENT, 'The museum as media producer' in K. DROTNER, V. DZIEKAN, R. PARRY, K.C. SCHRØDER (a cura di), *The Routledge Handbook of Museums, Media and Communication*, Londra e New York, Routledge, 2019, pp. 31-46.

però i risvolti rispetto agli obiettivi di fondo.

Le creazioni medialità generate dal singolo museo, condivise o realizzate attraverso una commissione possono rispondere a un'azione di ricerca e diventare a loro volta parte delle sue collezioni. Ma gli obiettivi possono essere vari: possono essere prodotti per l'interno ma anche per l'esterno o circolare fra i due ambiti; riguardare l'esplorazione e l'estensione del 'contenuto' nel tempo, nello spazio e con modalità più o meno profonde; avere una funzione di dialogo con i fruitori, con la società o di trasformazione delle modalità di comprensione legate all'esperienza degli oggetti; rivolgersi ai fruitori ma anche a sponsor, partner e *stakeholders*. Essi possono avere quindi scopi informativi, educativi o di intrattenimento ma Pavement non esclude nemmeno una di prestigio, oltre che di comunicazione degli scopi stessi dell'istituzione e della sua missione. Ma soprattutto, come accenna in più punti l'autore, la realizzazione di ogni 'prodotto' condiviso può potenziare ogni anello della catena e l'oggetto in sé favorendo ulteriori sviluppi o ripensamenti complessivi. Questo accade per esempio per il riallestimento delle mostre in condizioni differenti, in cui il tema di fondo viene rivisto, rafforzato o declinato in altre prospettive. Sugli esiti di molte attività, come emerso dal contatto con la loro storia, ci sarebbe in tal senso molto da lavorare per garantire, là dove queste forme si siano sviluppate, una forma di patrimonializzazione non sempre presente né adeguatamente documentata.

In certi casi il museo adotta o crea delle forme di comunicazione autonome, sia in termini di sistemi che di prodotti, che secondo Pavement possono usare «the knowledge embodied in the museum rather than any of its artefacts».<sup>13</sup> Il termine 'conoscenza incorporata' è da riferirsi per l'autore al focus in oggetto ma anche all'insieme di saperi e il loro trattamento da parte di chi compone l'organizzazione. Questo è particolarmente importante per i musei dei media e sul cinema in cui quindi appare necessario dare uno sguardo alla compagine del museo per cogliere l'intero 'patrimonio' messo a disposizione degli stessi e la loro influenza.

L'insieme delle visioni e delle conoscenze, precisa Pavement, non ha solo un ruolo nella configurazione delle tecnologie ma anche sull'adozione del *format* e della *form*:

To get to grips with a medium involves the learning of both the format and the form – these terms are often interchangeably in common parlance, but here we mean 'form' to be the style and approach to content that will be delivered through a medium, and 'format' to be the container that is used for that delivery.

Pavement intuiva già allora che riflettere in questa ottica significa tentare di capire che cosa resta nelle varie forme di *capture* del 'contenuto' e quali sono gli scopi e gli effetti dell'estensione, del ripensamento dei linguaggi e degli strumenti o della nuova produzione creativa generata dal museo stesso.

È possibile allora proporre un approccio di indagine mediologica per cui attività e prodotti possono essere pensati in autonomia, nel caso di forme circoscrivibili, ma

---

<sup>13</sup> *Ibidem*.

anche in termini di crossmedialità (nel caso di ‘semplici’ passaggi di contenuto da uno all’altro) e di transmedialità (per progetti che a monte o per l’azione dei fruitori vedono i contenuti, non necessariamente identici, realizzati in diversi media). Alcuni studi da questo punto di vista, che è possibile riprendere, hanno già iniziato ad adattare tali possibilità.<sup>14</sup> Il passo ulteriore che invece vorremmo illuminare per un’analisi delle istituzioni dedicate ai media e al cinema riguarda la concezione di questi come ‘forme intermediali’<sup>15</sup> per la loro propensione a creare le condizioni per permetterci di osservare, esperire e ripensare il patrimonio mediale. L’approccio intermediale era stato proposto già da Rutten e Soatert per il lavoro dei musei fra materialità, tecnologia e cultura, a partire da una prospettiva comparatista proveniente dall’ambito letterario, applicandola però solo all’attività pedagogica.<sup>16</sup>

Si tratta di pratiche messe in atto in realtà sin dalla nascita di molti musei nella storia, ma poco adottate o esaminate per i musei sui media e del cinema, troppo legati all’idea di esposizione permanente o temporanea in ottica al massimo interartistica e non di riflessione intermediale. Il metodo comunicativo di analisi però, come suggerisce Pavement, deve essere attento anche ai rischi soprattutto sul piano istituzionale e tener conto dell’efficacia e dei fallimenti rispetto alla *mission* del museo.<sup>17</sup>

Il modo in cui le tecnologie mediali si inscrivono in una dinamica di autorità attraverso processi e prodotti – riprendendo l’*Archeologia del sapere* di Foucault – è stato il punto di partenza del ragionamento della museologa Jenny Kid a proposito della possibilità di contestualizzare i musei rispetto ai *mediascape* (nel suo caso soprattutto digitale).<sup>18</sup> Nonostante la stretta relazione fra musei e media, già affermatasi a livello storico anche per l’autrice ma più visibile con i media digitali, le sue analisi non riguardano i primi in senso stretto né ha applicato a questi una vera prospettiva ‘culturale’. Che cosa significa quindi per lei ragionare sui musei e il *mediascape* di riferimento e che cosa è utile per il lavoro di istituzioni dedicate?

Analizzare il *mediascape* di un museo vuol dire prima di tutto dar vita a un’analisi ‘con’ l’istituzione. Questo passaggio, che sembra scontato in ambito museologico, non è stata una pratica consueta nelle analisi dei musei mediali e cinematografici. La sua caratterizzazione deve quindi saper tener conto quindi tanto della dimensione esterna quanto di quella interna.

<sup>14</sup> Sulla crossmedialità Cfr. S. DEBONO, ‘Thinking Phygital: A Museological Framework of Predictive Futures’, *Museum International*, v. 73, n. 3-4, 2022, pp. 156-167. Sulla transmedialità Cfr. J. KIDD, *Museums in the New Mediascape. Transmedia, Participation, Ethics*, Surrey e Burlington, Ashgate, 2014; N.L. ELLIOT, ‘Museums and the Challenge of Transmediation: The Case of Bristol’s Wildwalk’, in M. HENNING, *Museum Media*, Chichester, John Wiley & Sons, 2015, pp. 43-67; N. BASARABA, *Transmedia Narratives for Cultural Heritage. Remixing History*, Abingdon, New York, Routledge, 2022.

<sup>15</sup> Tra i vari indirizzi sull’intermedialità possibili si cita qui per esplicitarne l’indirizzo di fondo e il debito verso lo studio italiano che ne indicava la funzione filosofica e pratica di rielaborazione mediale di Pietro Montani. Cfr. P. MONTANI, *L’immaginazione intermediale. Perilustrare, rifigurare, testimoniare il mondo visibile*, Roma, Laterza, 2010.

<sup>16</sup> Nel 2011 Rutten e Soetaert avevano proposto l’applicazione dell’approccio intermediale così inteso a tutti i musei per il lavoro all’incrocio fra materialità, tecnologie e cultura a partire da studi letterari comparati, anche se strettamente declinato poi al discorso pedagogico Cfr. K. RUTTEN, R. SOETAERT, ‘Intermediality, Rhetoric, and Pedagogy’, *Comparative Literature and Culture*, v. 13, n. 3, 2011, pp. 1-8.

<sup>17</sup> P. PAVEMENT, ‘The museum as media producer’ in K., DROTNER, V. DZIEKAN, R. PARRY, C. SCHRÖDER (a cura di), *The Routledge Handbook of Museums, Media and Communication*, Londra e New York, Routledge, 2019, pp. 31-46.

<sup>18</sup> J. KIDD, ‘On Museum Media’ in ID., *Museums in the New Mediascape*, Surrey e Burlington, Ashgate, 2014.

Come abbiamo visto, gli stessi musei possono essere assunti come *media producer*. A tal proposito Kidd sostiene che i musei hanno contezza delle implicazioni di questa responsabilità sul piano politico, filosofico e ideologico ma ne problematizza il grado di consapevolezza teorica e pratica. Richiama in ogni caso il bisogno di interrogare il tipo di ‘adozione delle tecnologie’ a vari livelli, componendo una sorta di *cultural-professional landscape*.<sup>19</sup> Quindi, andando oltre l’uso dei media nell’organizzazione, l’aspetto più stimolante diventa l’indagine prima di tutto del contesto e poi dei discorsi, delle attese, delle interazioni, degli obiettivi delle attività e delle risposte fra ‘interno’ ed esterno. Nel nostro caso ciò può voler dire interrogarsi anche sull’orizzonte culturale storico di riferimento per i media e il cinema nell’istituzione, nei membri e nelle pratiche in analisi.

Spesso, poi, si parla per i musei di spazi mediali, ambienti ibridi e interdipendenti rispetto al fruitore ma poco si riflette – ricorda Kidd – sul fatto che essi siano ‘spazi performativi’ anche per le stesse tecnologie adottate. I processi non sono nemmeno sempre lineari. Essi implicano infatti anche delle tensioni nel processo e negli esiti che, riprendendo Silverstone, l’autrice ricollega a vari aspetti: al tipo di funzioni in essere, alla ‘mediazione’, al contenuto, alla percezione dei fruitori, alla ‘narrazione’ (intesa come modo di costruzione) e infine rispetto alla responsabilità e al ruolo dei musei in sé. La maniera in cui facciamo esperienza degli ‘oggetti’ del museo, attraverso le tecnologie, muta la ricezione degli stessi ma anche il modo con cui vi accediamo, le nostre percezioni come soggetti individuali e parte di una dimensione più ampia e si lega alle nostre possibilità di espressione.<sup>20</sup>

A che cosa corrisponde quindi l’idea qui di *mediascape*? Nella lettura della sua analisi essa equivale all’‘immagine del mondo’ che si genera per mezzo delle tecnologie. Per i nostri obiettivi, bisogna pensare anche al livello più profondo che ci riguarda per cui essa corrisponde sì all’‘immagine’ che abbiamo del mondo attraverso i media ma anche degli stessi e delle relazioni che intercorrono con e fra questi. Useremo poi il termine ‘visualità mediale’ per indicare l’insieme di visioni e percezioni che li riguardano. Tale approccio si ritrova in parte nella stessa Kidd che ricorre ad Appadurai per il primo livello ma suggerisce per i musei anche un approccio da media ecology come *media-makers* ‘nel più ampio senso possibile’ arrivando quindi a includere una riflessione rispetto ai media come loro oggetti:

I wish to blur the boundaries between the digital and non-digital (not just analogue) aspects of museums’ media ‘work’ in order to present such institutions as media-makers in the broadest possible sense – including, where necessary, as print publishers and broadcaster (for example). As such, it is a part of a wider media ecology that includes mainstream media also, and that is changing daily. Secondly, as Arjun Appadurai notes, the notion of a ‘mediascape’ allows for a consideration of the “electronic capabilities to produce and disseminate information”, but also “to the images of the world created by these media” (1996:

<sup>19</sup> J. KIDD, ‘On Museum Media’ in Ivi, p. 2.

<sup>20</sup> Cfr. J. KIDD, ‘On Museum Media’ in Ivi, pp. 3-5; R. SILVERSTONE, ‘Museums and the media: theoretical and methodological exploration’, *International Journal of Museum Management and Curatorship*, v. 7, n. 3., 1988, p. 231.

35). This reminds us again that there are issues of representation at stake here; [...].<sup>21</sup>

Mentre Kid rileva una certa storicità nel cambiamento dei contesti, si focalizza però dichiaratamente sul *mediascape* digitale. Nel nostro caso non solo è necessario tener conto di questa storicità ma anche degli incroci, delle persistenze e cesure fra i vari contesti. Quello che l'autrice evidenzia però è l'idea di un lavoro fondato sull'esistenza di un ecosistema mediale in cui ricadono le interazioni fra gli 'oggetti rappresentati', le percezioni (anche fisiche come precisa) e le attività tanto dei musei quanto dei fruitori. Anche l'idea però di una possibile '*media ecology*' applicata ai musei, come accennato prima richiede un approccio poi storicizzante soprattutto nel caso di istituzioni che hanno un percorso che abbraccia un arco temporale ampio.

## 1.2 Comunicazione e visualità mediale nei musei

Nel nostro percorso verso un approccio mediale applicato ai musei in oggetto (improntato tanto verso gli studi ecologici che di cultura visuale), alcuni passaggi definitivi che ne hanno illuminato l'incrocio diventano essenziali. Nel 2006 la studiosa Michelle Henning iniziò a specificare meglio l'idea di *Museum Media* con l'idea di un *mediatic museum*. Il titolo del suo contributo *Museums. Media and Cultural Theory* ha avuto il pregio di non limitarsi a un avvicinamento dei diversi campi in una prospettiva o nell'altra ma capire che cosa intendiamo per studi sui media e approcci culturali applicati poi ai musei e quali possono essere i possibili apporti anche nelle indagini in questi ambiti partendo dal contesto museale.

Riprendendo alcune teorie mediali materialiste (Innis e Kittler) e sociali (Simmel, Williams), tenendo conto delle teorie culturali come approcci critici oltre i contenuti (seguendo Foucault) e alcuni sviluppi museologici in questa ottica, di cui accenneremo a breve, Henning sostiene che considerare i musei *as 'media'* allora significa:

First, they allow for media to be thought of as more than a means to move messages across space. Second, they suggest that to consider museums as media would mean paying close attention to their tangible and experiential aspects. Third, they invite us to attend to how the substantial, material form of the exhibition circumscribes and delimits both human activities and ideological contents.<sup>22</sup>

Su quest'ultimo punto, in realtà, lungo tutto il volume, precisa che questa prospettiva materialista-mediologica si applica non solo alle tecniche di *display* ma anche alla ricerca, alle pratiche d'archivio, agli aspetti della preservazione tanto quanto al rapporto con l'esperienza del pubblico. Molti studi sui musei come media, lamentava la studiosa, si erano concentrati invece solo sulle mostre guardando a questi come

<sup>21</sup> J. KIDD, 'On Museum Media' in ID., *Museums in the New Mediascape*, Surrey e Burlington, Ashgate, 2014, p. 17.

<sup>22</sup> M. HENNING, *Museums, Media and Cultural Theory*, Berkshire, England, 2006, p. 73.

«communicators of messages» e i visitatori come «recipients».<sup>23</sup>

Ciò che condividono musei e media visti dalla prospettiva comunicativa sta invece nella 'significatività' del contenuto, insita cioè nel lavoro materiale della trasmissione presa nella sua totalità, tenendo conto quindi anche dell'esperienza delle persone. Le teorie mediali e culturali riprese dalla studiosa per definire questo approccio sono fondamentali perché ne precisano alcuni presupposti. Riprendendo i lavori di Harold Innis negli anni Cinquanta, ricorda che ogni media 'setta' e 'limita' il modo di esperire la temporalità e la spazialità (definito *material bias*) e quando questi si 'muovono' nel tempo e nello spazio non c'è mai una perfetta corrispondenza con il 'ricevente' ma un *gap* di cui tener conto. Queste idee sono poi state riprese da McLuhan nel 1964, in *Understanding Media*, che ha specificato come il senso di ogni medium stia nei cambiamenti di pattern, ritmi o scala, quindi né solo nei contenuti né solo negli usi. Teorie successive, come quelle di Raymond Williams – ma l'autrice ricorda anche Simmel in altri punti – hanno chiarito di converso l'importanza della materialità delle interazioni sociali e psichiche in cui sono prodotti per cui i media inquadrano le forme e le pratiche sociali ma ne sono anche modellati. Il legame invece con il 'contenuto' viene ripreso grazie a teorici mediali come Kittler che, riprendendo le teorie sul discorso di Foucault, nel 1999 ricordava come i media sono orientati alla produzione di certi tipi di conoscenza ed esperienze soggettive lavorando sulla traduzione delle informazioni sensoriali in immagini, suoni e altri codici. Da questo, per la tenuta materiale poi di questi tratti, ne deriva una capacità di 'registrazione' degli stessi nel tempo (per cui lo studioso ne valorizzava la funzione archivistica e di *storage*, idea già contenuta nelle idee di Innis).<sup>24</sup> Non bisogna dimenticare poi che, sostiene Kidd, con Foucault, Deleuze e Crary questi processi possono rappresentare tanto elementi di controllo quanto possibili opportunità.<sup>25</sup>

L'input più autonomo dato dall'autrice, applicato ai musei, sta nel tentativo di recupero storico di alcuni lavori in tali contesti legati a riflessioni simili sui principi di 'trasmissione'. Il *mediatic museum*, infatti, secondo l'autrice nasce già dall'applicazione di alcuni schemi elaborati da personalità come quelle di Otto Neurath e Paul Otlet. Questi, nel contesto degli anni Venti-Quaranta degli Stati Uniti e Venti a Vienna, hanno capito l'importanza di trovare dei modi di 'trasmettere' dei 'contenuti' nel contesto sociale di riferimento partendo da un lavoro d'archivio, di sistemazione e poi di traduzione in 'forme tecnologico-comunicative'.

Neurath ideò, per esempio, l'*International System of Typological and Pictorial Education (Isotype System)* basato molto sulla traduzione visiva (ma rimandava generalmente a un uso vasto di tutti i media) e sull'adattamento alle conoscenze ed esperienze delle persone, tentando però di creare una sorta di differenziazione rispetto alla loro quotidianità. C'era già in Neurath secondo l'autrice un riconoscimento comunicativo sia dei media, che del museo e dei pubblici, visti non come 'accumulatori

<sup>23</sup> M. HENNING, *Museums, Media and Cultural Theory*, Berkshire, England, 2006, p. 70.

<sup>24</sup> *Ibidem*.

<sup>25</sup> M. HENNING, *Museums, Media and Cultural Theory*, Berkshire, England, 2006, pp. 72-74.

di contenuti' ma entità che si confrontano a partire dai loro confini (anche rispetto al non umano) e dalle loro forme di conoscenza.<sup>26</sup>

Otlet invece ideò il *Museum of Society and Economy* immaginato come un *World Palace*, una sorta di luogo per un'esperienza 'globale'. L'idea alla base stava nella raccolta, analisi e ordinamento per la circolazione di libri, documenti e oggetti ricorrendo a differenti sistemi tecnologico-comunicativi: dal sistema delle carte descrittive, ricombinabili in vario modo, all'uso di riproduzioni comunicative di qualsiasi genere.

Le tecniche adottate sono apparse critiche per l'enciclopedismo, il carattere razionale e il potere gestionale che ne deriva. Tali pratiche, infatti, nascevano e si legavano al contesto delle ricerche sulla misurazione fordista-taylorista e di standardizzazione. Ma, come spiega Henning, il contributo di questi museologi ha ancora molteplici risvolti positivi per: il lavoro sulla materialità dei media; l'orientamento verso le persone (per l'attenzione al ruolo dei curatori e dei fruitori, termine che andava oltre l'idea di visitatori per abbracciare anche attività non legate alle sole esposizioni); la capacità di vedere nell'istituzionalità sia delle criticità che delle possibilità (l'attitudine derivava per Neurath dal riuso delle teorie di Foucault mentre Otlet aveva una formazione legislativa); e, infine, per il grado di interdisciplinarietà raggiunta. Il linguaggio 'multimediale' di Neurath – noi diremmo intermediale per la capacità riflessiva che la stessa Henning richiama – fu usato non a caso da Paul Rotha nel film *World of Plenty* del 1943. Questo richiamo al cinema è fondamentale tenendo conto anche del ruolo dello stesso Rotha come uno dei primi pensatori dell'idea di museo del cinema negli anni Trenta.<sup>27</sup> Così come il sistema di Otlet ha per noi un fondamento specifico se pensiamo all'inserimento delle tecnologie della comunicazione (fra cui proiettori e device ottici) come oggetti del suo 'museo', alla sua idea di riuso dei materiali d'archivio relativi e all'applicazione delle capacità comunicative del museo attraverso le stesse. Il modello di Otlet era rappresentato poi da un insieme di cavi, schermi con finestre multiple, reti elettriche e un sistema di circolazione decentralizzato e diffuso di riproduzione che è stato riletto come precursore di internet e del web; ma, cosa più importante, esso avvicina questi musei al principio dei 'database' legati agli archivi medialti come fatto già da Ernst, come specifica Henning.<sup>28</sup>

Sempre secondo Henning, al di là delle diverse pratiche che guardano all'"interazione' fra oggetti (da intendersi anche come elementi intangibili) e persone – di cui fa un recupero storico andando oltre l'idea comune di interattività – è essenziale capire come i musei lavorino su questa dimensione definibile come '*mediatic*', in che modo essa si traduca in *media-forms* e che tipo di esperienza essa abbia realizzato nel tempo avvicinandosi sempre di più ai media in sé.<sup>29</sup>

---

<sup>26</sup> Ivi, pp. 75-78.

<sup>27</sup> Ivi, pp. 79.

<sup>28</sup> Ivi, pp. 132-134.

<sup>29</sup> Ivi, pp. 76.

Il più recente *Handbook of Museums, Media and Communication* riprende questi principi ma li potenzia metodologicamente.<sup>30</sup> Qui gli autori tornano sul concetto di 'media' che resta e va distinto se intesi tecnicamente dai musei. In una prospettiva di analisi comune, essi spostano la propria attenzione più in generale sulla 'comunicazione' per non concentrarsi solo sull'influenza dei primi sui secondi. Essi recuperano però qui l'importanza dell'accento sulla dimensione simbolica dei segni coinvolti (testi, immagini, suoni, ecc.) in ottica semiotica, prospettiva messa un po' in ombra nel primo approccio di Henning (ma vedremo a breve come l'autrice in realtà abbia aggiornato il proprio lavoro per recuperare questa dimensione).<sup>31</sup> Rispetto ad altri approcci più votati all'analisi delle tecnologie, soprattutto digitali, e ai meccanismi interni (di gestione dei contenuti e la loro curatela), gli autori propongono poi una storicizzazione dei *mediated communication environments* museali che abbracci tutte le pratiche della dimensione istituzionale: a proposito dell'acquisizione, la conservazione, le esposizioni e l'engagement, sino alla comunicazione all'esterno del museo.

In che modo il contributo offre degli spunti per gli stessi studi sui media? Nel volume si suggeriva – pur ricordando l'esigenza di essere cauti tenendo conto dei possibili rischi – un approccio legato più nello specifico proprio alla capacità di contestualizzare la stessa dimensione mediale attraverso i musei, anche in maniera critica:

And when it comes to finding ways to research them, they should be treated as part of a domain, a *media environment* formed by the entire body of media that make up its media ecology. Importantly, this *media ensemble* encompasses not only the particular domain's subset of media forms, but also its *media repertoires*, whose routines of production and consumption draw upon both physical and virtual, onsite as well as online, authored and user-generated modes. These modes of practice relate to the individual's selection and use of media taken from the ensemble and application of it in everyday, social domains as practice-based *communicative figurations*.<sup>32</sup>

Seguendo queste idee gli autori propongono nel volume una analisi storica applicata che lavora sui *frames*, le *constellations of actors*, l'insieme di *communicative practices*, tentando di comprendere i *set* complessi che si istituiscono come *mediated communication environments*. Attraverso questo approccio poi, che guarda anche a una prospettiva *neo-istituzionale*, essi proponevano di spostare l'attenzione sulle interazioni, i processi e i cambiamenti, scrutando anche le tensioni. Sono tutti principi che cercheremo di adottare nel nostro modello espressamente dedito. La criticità, non rilevata da questa presentazione, stava rispetto alla storia dei media nella possibile distanza o interferenza fra vari repertori mediali noti, sconosciuti o non riconosciuti dagli utenti.

Si è fatto cenno prima all'aggiornamento dell'approccio di Henning. Nel 2015 la

<sup>30</sup> K. DROTNER, V. DZIEKAN, R. PARRY, K.C. SCHRØDER in 'Media, mediatization and museums' in ID. (a cura di), *The Routledge Handbook of Museums, Media and Communication*, Londra e New York, Routledge, 2019, pp. 1-12.

<sup>31</sup> M. HENNING, *Museums, Media and Cultural Theory*, Berkshire, England, 2006, p. 70.

<sup>32</sup> K., DROTNER, V. DZIEKAN, R. PARRY, K. C. SCHRØDER in 'Media, mediatization and museums' in ID. (a cura di), *The Routledge Handbook of Museums, Media and Communication*, London e New York, Routledge, 2019, p. 5.



studiosa ha curato il volume *Museum Media*. La novità di questo contributo – che rimarca vari punti già delineati sul concetto di media in ottica materialista, sociale e culturale e sullo spostamento verso l'analisi dei modi di comunicazione (anche nell'ottica di una *agency* non umana) – è legata al tentativo di spingere ulteriormente l'individuazione di possibili strumenti di analisi. Recupera infatti alcuni principi archeologici e la lettura del museo da parte di Huhtamo come *experience apparatus* rispetto al quale bisogna adottare un approccio mediologico variegato: di tipo antropologico, cioè osservazionale; di microethology, seguendo Giddings, per guardare anche alla dimensione non umana rispetto alla *everyday technoculture*; e un'ottica performativa fra media e soggetti a partire dalle idee di Karin Harrasser.<sup>33</sup>

L'altro perfezionamento presente nel volume curato dalla Henning recupera la dimensione simbolica precedentemente eclissata per assumere l'incrocio 'politico' che si genera tra media e musei in cui però le questioni di 'rappresentazione' diventano più sottili:

It might seem, therefore, like a depoliticizing move to pay close attention, as this volume does, to the formal and technical aspects of exhibition practice (and to a lesser extent to collection, research, and conservation practices of museum), since (to some extent) it brackets off questions of representation, relationships to stakeholder communities, and institutional politics. However, just as there is another politics of media, there is another politics of museums, and there is a different political urgency to attending to museum media. This is related to, for example, questions of the transformation of history and memory by new media.<sup>34</sup>

Da questi presupposti, attraverso i contributi degli altri autori a questa raccolta, l'autrice ne precisava le novità. Essa registra il passaggio (anche qui) a una visione neo-istituzionale e storicizzante (che va oltre il discorso storico-memorale nella sua immanenza per lavorare tra passato, presente e futuro). Rispetto al ritorno alle pratiche sugli oggetti, i modi della medialità e le forme di *engagement*, sottolineava la complessità della formazione di nuove esperienze, anche per mezzo della *media art* e la ripresa della dimensione simbolica, come strettamente correlata alle dimensioni tecniche in gioco (da cui l'idea di lavorare a una concezione di 'atmosfera' delle esposizioni). Le questioni sulla rappresentatività sono qui mosse verso l'attenzione ai nuovi possibili 'ruoli' e alle 'voci', cioè al modo in cui si dà 'narratività', nella comunicazione museale. Nello studio, infine, si propone un elemento per noi di un certo interesse, anche se applicato a istituzioni ad ampio spettro: uno sguardo a quei casi in cui si hanno nei musei gli stessi media come oggetto (c'è per esempio qui un contributo di Haidee Wasson sull'idea di 'museo elastico' a proposito di musei e/del cinema, di cui si è discusso nell'introduzione).<sup>35</sup>

---

<sup>33</sup> M. HENNING, 'Museum Media', in ID. (a cura di), *Museum Media*, Chichester, John Wiley & Sons, 2015, pp. XXXVII-LVI.

<sup>34</sup> Ivi, p. XXXVII.

<sup>35</sup> Ivi, pp. XXXVII-LVI.

Ma che tipo di avvicinamento in quest'ottica c'è stato nell'elaborazione dell'idea di musei dedicati ai media? Che cosa si è inteso con *Media Museums* o *Musei dei mezzi di comunicazione*? Affrontiamo qui un breve excursus che fa riferimento a un campione che si ritrova nell'appendice 2.1 dedicato alla raccolta dei musei sulla 'visualità mediale' legati nel corso della loro storia al cinema. Come anticipato nell'introduzione e come vedremo anche in seguito, la categoria ingloba in sé varie forme museali spesso sconfinanti fra loro. L'espressione tenta di superare varie impasse per comprenderne il lavoro comune, le visioni e i vari approcci. Il suo uso potrebbe consentire di non escludere organismi dedicati ai media (di cui abbiamo preso in esame quelli in cui il cinema è comunque parte integrante per il focus del progetto), reinquadrare il tipo di lavoro di quelli specifici ma anche rivedere quelle istituzioni nate con una visione più ampia (come quelli sulle 'immagini') ma ridotti semplicisticamente alla categoria di 'musei del cinema'.

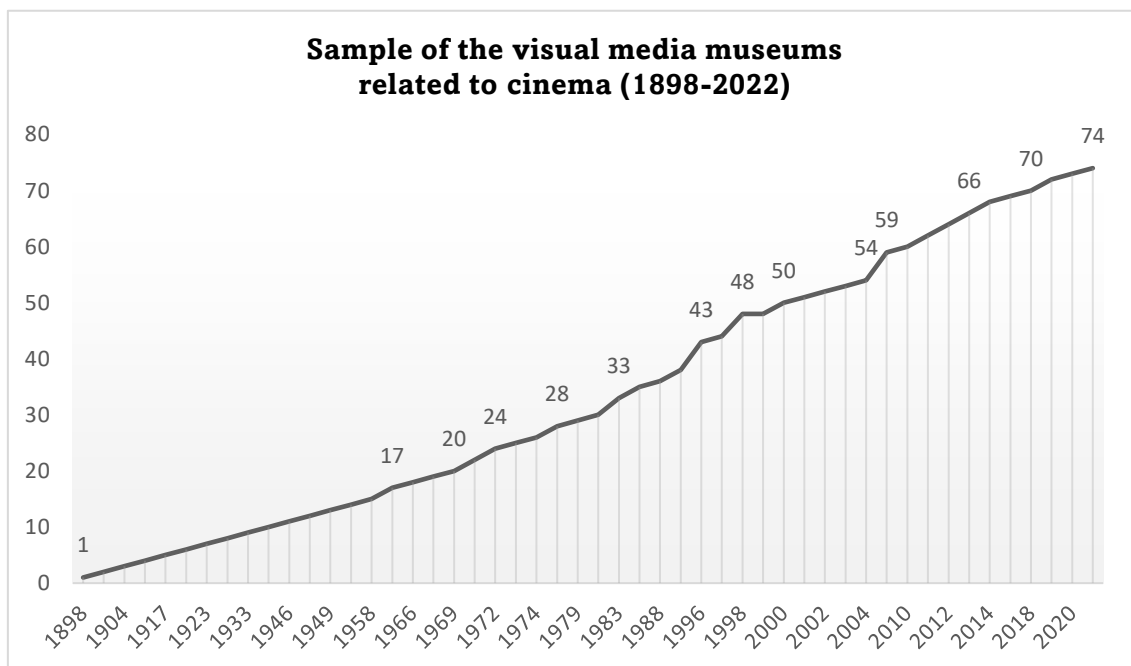
Nella prima metà del Novecento, almeno fino agli anni Cinquanta, il concetto di musei sui media o sui mezzi di comunicazione è stato inglobato nella concezione di quelli della scienza e/o della tecnica (riferita soprattutto agli apparecchi). Nelle collezioni dedicate alla fotografia, alla cinematografia o alle varie branche dell'industria e della scienza (dall'ottica alla chimica) era possibile trovare strumentazioni legate all'evoluzione del cinema e ai dispositivi tecnici nati nei periodi storici antecedenti al cinema (ma anche altri materiali in realtà, come vedremo analizzando l'esempio del *National Science and Media Museum* di Londra connesso al *Science Museum*). Ciò vale soprattutto per l'est europeo e l'area anglosassone. In Italia ne abbiamo un primo esempio fra gli anni Cinquanta e Sessanta con l'attività del *Museo Nazionale della Scienza e della Tecnica* (oggi della *Tecnologia*) che per le attività svolte, come accenneremo, rappresentava già un esempio di museo per una scienza intorno alla 'visualità mediale' specifica ma anche ampia e trasversale.

La nascita invece di musei espressamente dedicati alla comunicazione in generale si colloca per lo più dagli anni Sessanta in area tedesca. Dal piccolo censimento, per individuare quelli legati al cinema (si veda campione in appendice nel secondo capitolo), essi sono per lo più un'evoluzione dei musei relativi ai sistemi di comunicazione postale, nati già a partire dalla fine dell'Ottocento e i primi del Novecento. Al volgere della metà del secolo iniziarono a lavorare sulle telecomunicazioni e a seguire sull'elettronica, l'informatica e il digitale. Essi hanno così, nel corso della loro storia, raccolto talvolta materiali relativi alla cinematografia, alla televisione, al video, alla radio e ai sistemi sonori e/o visivi. Come accaduto però per i musei della scienza e della tecnologia, il 'cinema' finisce qui per esserne parte (vedremo un esempio anche italiano) o esserne escluso.

In molte di queste istituzioni l'atteggiamento nei confronti del medium infatti è stato ambiguo. Alcuni pur guardando a un ampio spettro, fino all'invenzione dei linguaggi iconografici e verbali, non lo includono né fra le forme di 'invenzioni tecniche' né fra quelle di 'trasmissione', 'comunicazione'. Esso non compare nemmeno talvolta in alcuni – non censiti nel nostro campione – che si focalizzano sulla storia delle

‘innovazioni’ tecniche e/o delle tele-comunicazioni (stampa, radio, tv, telefoni), dell’informazione, del computer e del digitale. Un paradosso se pensiamo che queste collezioni o le loro attività includono: mezzi della visione pre-cinematografici – lo vedremo in un esempio per l’app dedicata alla mostra sui sistemi di invenzione del *Science Museum* di Londra nel capitolo inglese – strumenti di registrazione sonora che si intrecciano con la storia del cinema o forme di trasmissione audiovisiva come la radio, il video e la televisione. Quando presente, invece, il cinema è stato per lo più ridotto a camere, bobine e proiettori.

Diverso però è il caso di quei musei che fra questi si sono aperti a un ragionamento sulla comunicazione come medialità ampia cominciando a lavorare su processi, tecnica e prodotti insieme al pubblico. Questo cambiamento di sensibilità si colloca fra gli anni Novanta e Duemila. La mutata visione dei media e l’avvento dell’età dell’informazione’ porta gran parte dei musei delle telecomunicazioni, infatti, alla nomenclatura di ‘musei della comunicazione’ con una visione estesa sulla storia dei media, dei loro meccanismi e prodotti di tipo sociale e culturale.



Negli anni Settanta-Novanta si assiste a una ripresa di musei tecnico-scientifici dedicati nello specifico ad alcuni media. Essi sono spinti dal bisogno di lavorare sulla fotografia, la televisione e le apparecchiature del cinema, oltre il periodo delle origini, trattandoli come parte integrante di un’unica storia di più ampio raggio. La prima attenzione sarà ancora rivolta alle apparecchiature ma con uno sguardo per alcuni di essi ai processi tecnico-percettivi e produttivi. Si inserisce in questo panorama la nascita e lo sviluppo del *National Museum of Photography, Film and Television* di Bradford nel 1983, che vedremo nel terzo capitolo, ma anche di tante piccole realtà dal centro dell’Europa fino alle aree più ‘marginali’ al di fuori del vecchio continente (almeno fino al primo decennio degli anni Duemila).

Alcuni di questi musei si sono ulteriormente evoluti tra il primo e il secondo decennio del nuovo millennio in *media museum*, che rappresenta la cifra specifica di tante realtà nate nel periodo più recente, anche per il cinema, che vanno nella direzione di una visualità ampia della medialità. Della sua definizione ne parleremo più nello specifico in seguito, dopo aver percorso altre fasi storiche cruciali per l'emergere delle istituzioni che vi rientrano.

In mezzo alla formazione dei primi musei della scienza e della tecnologia, musei del cinema, *media museum* o musei della comunicazione e i loro più recenti sviluppi, ci sono stati quattro passaggi che hanno favorito l'apertura verso un'idea più sistemica sul trattamento dei media (audiovisivi per la nostra ricerca), dei loro prodotti e delle relazioni che tessono.

Già negli anni Venti, al di là degli sconfinamenti delle avanguardie storiche, la spinta performativa porta soprattutto nell'est Europa alla nascita di istituzioni contemporaneamente dedicate al teatro, alla musica e al cinema. Si vedano i casi del *Museum of Theatrical, Musical and Cinematographic Art* in Ucraina e del *National Theatre, Music and Cinema Museum* di Vilnius.

In molti musei, nati prima o a ridosso della seconda metà del Novecento, l'apertura verso il cinema era di tipo prevalentemente retrospettivo e coglieva rispetto a tutto ciò che veniva prima della sua affermazione una sorta di *ante quem* (questa impostazione è stata ereditata ed è presente in molte delle istituzioni dedite ancora oggi nonostante le sovrapposizioni e discontinuità evidenziate dagli studi dagli anni Ottanta). Dalla metà del Novecento, come abbiamo iniziato a vedere, matura un input mediale dato dall'estensione via via dell'attenzione verso altri media: come la fotografia (presa nella sua autonomia), la radio, la televisione, le telecomunicazioni, le tecnologie computazionali, le reti informatiche e altri media legati al digitale.

Queste due spinte, da una parte verso il recupero di una storia artistico-spettacolare e delle audio-visioni più storiche e dall'altro la pressione dell'evoluzione degli altri media che si incrociano con il cinema, hanno favorito dagli anni Sessanta fino agli anni Dieci del nuovo millennio la nascita di musei più generalmente dedicati o all' 'immagine e al suono' (soprattutto nell'area brasiliana), alle 'immagini in movimento' o in tempi più recenti al 'suono e alla visione'.

L'altra spinta nella seconda metà del Novecento, dopo le prime avanguardie degli anni Venti-Trenta, è stata rappresentata dall'impatto delle seconde dagli anni Sessanta che oltre alle varie forme di espansione e ibridazioni delle arti hanno anche portato all'emergere di una corrente artistico-teorica ben definita come quella della *media art* con varie ondate e ramificazioni, di cui si è discusso nell'introduzione. Per quest'ultima, nel tempo, Domenico Quaranta sottolineava soprattutto il ruolo della 'new' *media art*, consapevole che la definizione sul nuovo fosse riduttiva, espressione usata per creare un distinguo rispetto alle produzioni già affermate ed evidenziare l'avvento dei media elettronici e poi digitali. A metà tra nuova produzione artistica e lavoro sulla dimensione contemporanea mediale – da cui ne è emersa l'utilità sociale come sosteneva il ricercatore – essa è stata integrata ma non preservata o marginalizzata

Musei  
dell'immagine in  
movimento, del  
suono o  
'espansi' della  
(new) media art

dalle istituzioni artistiche contemporanee. Per queste ragioni, ricordava Quaranta, la 'new' media art ha dato vita a istituzioni dedicate a processi di riconoscimento della stessa, e quindi alla sua salvaguardia, spesso molto vicini a complessi museali dedicati ai media.<sup>36</sup> Sulla stessa scia ma per tutta la storia della media art vedremo come nuove spinte per i 'vecchi' media provengano proprio da istituzioni museali artistiche, che hanno finito col tempo per mettere in evidenza e trasmettere talvolta lavori sulla media art dedicati a uno di essi in maniera specifica o pensati da una prospettiva trasversale, in relazione agli ambiti o ai processi. Per Quaranta l'esempio più esplosivo dei conflitti generati dalle suddivisioni, rispetto al discorso artistico contemporaneo, è evidente in quelle istituzioni in cui queste funzioni hanno finito per co-esistere, suddivise in dipartimenti. Ne è un esempio il ZKM (*Zentrum für Kunst und Medientechnologie*) di Karlsruhe in Germania, nato da un lungo processo tra il 1989 e il 1999 da festival multimediali e iniziative temporanee che hanno lasciato spazio: alla realizzazione di un *Media Museum*, dedicato all'esposizione permanente di una collezione di *interactive media art* o *new media art*; un *Institute for Visual Media*, centro di ricerca e sviluppo; un *Institute for Music and Acoustics*; un *Institute for Media, Education, and Economics* e un *Film Institute*.<sup>37</sup> Nella sua attuale delineazione l'organismo, che ha tolto la componente 'tecnologie' dal titolo, dichiara come abbiamo rilevato di essere invece una 'casa' per tutti i media, i generi e per la socialità connessa, espandendo (viene esplicitato) i *tasks* originali di un 'museo'.<sup>38</sup> Questa precisazione è da riferirsi probabilmente alla componente produttiva di tipo artistico (rispetto ai musei retrospettivi) e al lavoro sull'esperienza pubblica dei media (in contrasto ai musei d'arte in passato).

In questa ondata, dagli anni Sessanta in poi, possiamo collocare in quest'ottica raccolte patrimoniali e attività sul cinema come quelle della *Library of Performing Arts* del 1965, dell'*International Cultureel Centrum* del 1970 (diventato poi *Centre for Visual Culture* e poi *Museum of Contemporary Art*) di Antwerp in Belgio e tutti i musei di arte contemporanea in cui il cinema si è sviluppato come forma artistica ma anche di riflessione mediale fino al nuovo millennio (discuteremo di alcuni casi anche nel capitolo dedicato all'Italia).

Per la natura pubblica dei media, insieme all'emergere nella seconda metà del Novecento di un'attenzione critica e sociale in ambito museologico (e non) fino alle rotture postmoderne, molti musei sui media (compresi parte di quelli sulla comunicazione e tecnico-scientifici) hanno iniziato a lavorare a un allargamento del trattamento e della natura dei loro patrimoni. Nel frattempo, è possibile rilevare prima di tutto l'avvicinamento a un'idea di *media heritage*, tangibile e intangibile. Questa idea è emersa fra le prime apparizioni da lavori come quello di Christian Hviid Mortensen, per anni curatore del *Danish Media Museum* (fondato nel 1984) e autore di alcuni studi sulle forme concrete di museificazione di media come la radio, il digitale e i videogame. Il

---

<sup>36</sup> D. QUARANTA, *Beyond New Media Art*, Brescia, Brescia, LINK Editions, 2013, p. 69.

<sup>37</sup> Ivi, p. 70.

<sup>38</sup> ZENTRUM FÜR KUNST UND MEDIEN KARLSRUHE, 'The ZKM', <<https://zkm.de/de/das-zkm>> [accessed 06 July 2022].

suo approccio,<sup>39</sup> partendo soprattutto dal suono ha guardato ai media come ‘artefatti’ nella loro complessità e ha iniziato a lavorare su un’idea museologica, che dagli archivi e le *library* muove fino alle esposizioni, da una prospettiva sui media e la comunicazione di tipo esperienziale, estetica e conoscitiva. Uno dei limiti forse della sua proposta è dato dalla distinzione netta fra patrimonio e arte – dicotomia presentata nell’introduzione – che trova proprio in alcune forme di *media art* o di *artists’ cinema* invece un incrocio, anche di riferimento per le strategie delle realtà museali.

Un’elaborazione del concetto di *new media museum* è emersa anche da contributi che non lo legano soltanto alla comparsa di nuove tecnologie o forme d’arte mediale ma a una musealizzazione non sempre lineare rispetto ai media digitali e alla loro esperienza reale. Anita Kocsis in uno studio dottorale del 2010 proponeva:

New media museum exhibits position designers to represent the research of expert content providers. However differing stakeholder visions can turn collaborative design into an incoherent, competitive process in which audience experience, digital mediation, visualisation techniques and the meaning of the work become contested territory. In this thesis two key concepts, “brokering by design”, and the audience experience, are proposed as central to understanding and improving collaborative digital design. Firstly, “brokering by design” can resolve conceptual differences where a design *impasse* between stakeholders (such as curator, artist, designer, historian, scientist, museum staff) presents itself. Secondly, a study of the audience experience in the digital exhibition makes visible hitherto unseen levels of social interaction and profound experiential aspects.<sup>40</sup>

Questa riflessione sulle possibili tensioni legate alle differenti visioni, esperienze, forme di mediazione e tecniche di visualizzazione dei ‘contenuti’ a partire dal digitale può essere estesa ed è stata estesa a tutti i musei che si occupano di media, compresi quelli sul cinema. Rispetto però agli approcci, perché non estendere questa riflessione oltre l’*human centred design*? Perché temere di esporre un’*impasse* se questa coincide con l’esperienza dell’oggetto stesso in esposizione? Ci riferiamo qui alla criticità data dall’approccio esclusivamente costruttivista, di cui abbiamo discusso prima, cioè una modalità volta a una dimensione positiva che tende a superare e non affrontare le componenti ‘negative’. Sono punti a cui tenteremo di rispondere nei passi successivi sulla ‘comunicazione mediale’ nei musei in generale e sulla ‘visualità mediale’ nei musei dedicati.

Nel primo decennio del nuovo millennio alcuni sviluppi dei musei precedenti (lo vedremo nel caso del *National Museum of Photography, Film and Television* passato nel 2007 a *National Media Museum*) o alcune nuove formazioni, soprattutto nel secondo decennio, hanno guardato intanto ai *media*, in un’ottica trasversale e intermediale spostando l’attenzione anche per il cinema sulla dimensione d’interazione, percettiva e discorsiva tanto degli oggetti quanto dei pubblici o dei vari contesti nella storia. La loro

<sup>39</sup> C.H. MORTENSEN, ‘A Museological Approach: Radio as Intangible Heritage’, *Sound Effects*, v. 2, n. 2, 2013, pp. 22-35.

<sup>40</sup> A. KOCISIS, *Co-Designing New Media Spaces*, PhD Thesis, School of Media Arts, iCinema Centre for Interactive Cinema Research, University of New South Wales, 2010, p. 2.

diffusione è geograficamente estesa ma differenziata al loro interno sulla base del paradigma mediologico preso in considerazione. Oltre al museo di Bradford, altre realtà sono nate nell'area mediorientale (Iran, Iraq), nell'estremo est asiatico (Cina, Filippine), in America e vedremo un esempio anche in Italia. Fra i parametri comuni di novità che emergono da un primo sguardo per molti di essi vi è la formazione da parte di università, facendone un luogo di ricerca oltre che di lavoro con le comunità pubbliche. Il secondo aspetto riguarda la concezione ampia di 'scienza', 'storia', 'arte', 'industria' e 'cultura' dei media in maniera congiunta o via via sfaccettata rispetto ai vari media o agli aspetti tecnici, percettivi o d'interazione fra le varie componenti. L'ultimo punto è l'attenzione alla produzione tanto sul piano dei media come forme espressive comuni che artistiche, economiche e politiche. In alcuni casi, soprattutto in Medio Oriente infatti, alcuni *media museums* nascono come espressione statale; in altri invece, anche quelli universitari, come spinta dal 'basso' anche critica verso la storia, il contesto e gli stessi media.

Uno dei primi dialoghi utili di avvicinamento al ragionamento sui musei dei media in maniera estesa è quello fra una museologa e un mediologo: l'intervista-conversazione fra Michelle Henning ed Ernst nel volume *Museums Media*. Al di là del contributo dato dalla prospettiva media archeologica, ci concentriamo qui su alcuni principi emersi rispetto all'incrocio sui due termini di museo e media particolarmente proficui per le istituzioni dedicate. Il primo punto per il mediologo è l'oggetto *medium* in un museo, da intendersi come un «mobile object, the cultural artifact, which is also a dynamic object». <sup>41</sup> Il problema dell'impostazione di Ernst nel dialogo era dato da una distinzione netta tra tecnologia e arte – una delle tante dicotomie da cui siamo partiti all'inizio – seppur intese come differenti possibili strategie o oggetti che i musei (dei media e non) possono seguire (individualmente). <sup>42</sup> Alla domanda di Henning su come l'approccio mediale, in questo caso archeologico, può essere utile sui musei Ernst risponde:

By discovering similarities and differences. A lot of archaeologist now are interested in how cultural memory works. A lot of studies have been done on how memory is being created in societies. What are the institutions, the agencies, the places where memory takes place? And how and where does cultural transmission take place? How is tradition made? How does tradition actually work? Now both media in the technical sense, and museums and other agencies in the traditional sense, are transferring information from one point to another, or from one point in time to another. One of the main tasks of the museum has been how to transmit information over time. <sup>43</sup>

Dunque, ancora una volta è il termine 'trasmissione' ad abitare l'incrocio fra musei e media. Poco dopo Ernst preciserà che questo 'passaggio di informazioni' altro non è che un lavoro, uno spazio percettivo, cognitivo e riflessivo anche istituzionale da parte

---

<sup>41</sup> M. HENNING, 'Museums and Media Archaeology. An Interview with Wolfgang Ernst' in ID. (a cura di), *Museum Media*, Chichester, John Wiley & Sons, 2015, p. 7.

<sup>42</sup> Ivi, p. 18.

<sup>43</sup> Ivi, p. 8.

del museo e di controstrategia, resistenza o preservazione situabile fuori dal tempo rispetto alle abitudini contemporanee medialità.<sup>44</sup> Avvicinandosi a un museo sui media dirà:

Now museums could be used to reflect cultural mechanisms or cultural technologies as they take place in the contemporary media world. Because we need another place, in the Foucaultian sense, we need a place which is different from the media in order to reflect on the media. You cannot reflect on a medium within the same medium – according to the system theory of the position of the observer, you have to create a difference. And, by proudly not being a medium in the modern sense, the museum could say exactly, “This is a place where we can reflect about media”, because it introduces a distance, a distance which is a precondition for reflection.<sup>45</sup>

Il fatto che con lo stesso medium non si possa riflettere è discutibile, soprattutto per quella parte di *expanded cinema* nei musei o di *cinema d'artista* e *media art* per esempio indirizzata al cinema, che punta a questo. Anche la prova delle potenzialità sperimentali del medium di fatto coincide con un suo ripensamento. Ma l'assunto di Ernst rafforza, con l'idea della differenziazione, il ruolo di quelle istituzioni che hanno assunto questa prospettiva come focus della propria attività. Henning chiederà di fare un esempio e il mediologo suggerirà non a caso il *National Museum of Photography, Film and Television* divenuto secondo il ricercatore '*National Media Museum*' forse proprio per il passaggio dalla considerazione di un luogo nostalgico, cioè votato a un'impronta storica retrospettiva, a un luogo dinamico di riflessione. Lo stesso Ernst però ricordava la necessità di tenere in considerazione che altri musei possono seguire, nella stessa ottica, altre strategie più orientate alla 'lettura' dell'arte. E aggiungeva che questi approcci possono trovare non solo una forma di coesistenza ma anche di connubio.<sup>46</sup>

L'ultimo spunto riguardava la possibilità di spiegare alcuni cambiamenti dei musei (compresi quelli medialità) con il passaggio d'attenzione dalle forme permanenti a quelle più temporanee, con un impatto per le teorie temporali/memoriali per Ernst sul piano mediologico, di effetti di trasmissione. La dimensione temporale e il lavoro sulla memoria, infatti, influiscono sull'eventuale azione sul medio termine, più orientato all'usabilità immediata, e/o sul lungo termine.<sup>47</sup> Saranno temi che riprenderemo nel nostro modello museologico basato sull'idea di trasmissione.

Tornando alla storia delle forme istituzionali individuate, il rapporto fra *media museums*, *film* o *cinema museums* (ecc.) non è stato ancora del tutto esplorato. Anche recenti tesi – che pure assumono una visione d'analisi strategica, spostando l'interesse dalle questioni museografiche alle pratiche curatoriali, a partire dalle *policy* (seppur nel quadro ancora delle forme di 'presentazione') – fanno riferimento a una generica suddivisione tra *media* e *film museums* e *archives* senza però approfondirne relazioni e

<sup>44</sup> M. HENNING, 'Museums and Media Archaeology. An Interview with Wolfgang Ernst' in ID. (a cura di), *Museum Media*, Chichester, John Wiley & Sons, 2015, p. 14.

<sup>45</sup> Ivi, p. 17.

<sup>46</sup> Ivi, p. 18.

<sup>47</sup> *Ibidem*.



chiarirne i contorni l'uno rispetto all'altro.<sup>48</sup>

Seguendo l'idea di Ernst, invece, c'è quindi la possibilità da un lato dell'esistenza di musei dedicati ai media e dall'altro di un riscontro anche in altre istituzioni di una sorta di riflessione sugli stessi. Siamo dentro e oltre la consapevolezza di alcuni musei come *mediatic museum*, illustrata prima a partire da Henning, che lavorano cioè sulle forme di comunicazione in maniera consapevole, così come dal *mediated museum* elaborato in anni recenti sulla consapevolezza della pluralità di media al lavoro nelle istituzioni museali.<sup>49</sup> Rispetto alla riflessione sulle modalità di comunicazione e quindi di trasmissione, parte degli stessi studi in ambito museologico hanno sviluppato il concetto di *mediation* del museo. Questa era collegata separatamente in passato solo ai processi di comunicazione dei contenuti, alle modalità (soprattutto quelle tramite tecnologie) o alle questioni sociali e culturali. Essa è stata rivista invece, tenendo conto comunque di questi ambiti, per approcciare una visione di *museum communication* più specifica, estesa a tutte le attività e funzionale rispetto ai propri obiettivi culturali, anche per i media. Da questi contributi possiamo quindi riprendere gli ultimi tratti che ci serviranno nel passaggio ai musei in oggetto nel nostro studio.

Preso atto che i musei sono «complex mediated communication environments» intesi come insieme sia d'attività fra soggetti, oggetti ed entità museale che degli strumenti adottati per realizzarla, per Drotner, Dziekan, Parry e Schröder,<sup>50</sup> bisogna tener conto nelle analisi del contesto in cui sono integrati e delle trasformazioni delle interazioni intorno: ovvero, come queste siano modellate sia sul piano organizzativo che dal contesto quotidiano. Essi rifiutano l'idea di un modello di trasmissione comunicativa in cui il museo è la fonte mentre oggetti, testi ed eventi sono i canali, e i visitatori unicamente come riceventi (con un richiamo alle prime idee sviluppate nel campo da Hooper-Grenhill). In quest'ottica ampia, i media si inseriscono anche autonomamente con il loro portato di strumenti simbolici generatori di senso, contenuti e pratiche. Senza far cadere quindi le distinzioni fra media (intesi come artefatti materiali per la comunicazione), i processi attivati e i musei, gli autori suggeriscono guardando anche ai risvolti pubblici al fatto che:

Museums are not media, but without media there would be little left of museums as we have come to know them. Unpacking the very concept of media is important for museum studies in order to overcome a deployment of the concept as a simple descriptor of trends or challenges towards, for example, social inclusion, outreach and participatory practices.

Approaching media as an ensemble of communication technologies and modes of meaning-making enmeshed with the dynamics of museum practices allows us to understand wider transformations of museum organisation, visions and priorities

---

<sup>48</sup> N. YAKIMOVA, *Digitization and Presentation of Film Device Collections: (New) Curating Practices and Policies in Film and Media Museums*, MA Dissertation, Arts, Culture and Media, Department of Film Studies, University of Groningen, Supervisor: prof. dr. Annie Van Den Oever, 2016/2017.

<sup>49</sup> Cfr. M. HENNING, *Museums, Media and Cultural Theory*, Berkshire, England, 2006; K. DROTNER, V. DZIEKAN, R. PARRY, K.C. SCHRÖDER, 'Media, mediatisation and museums' in Id. (a cura di), *The Routledge Handbook of Museums, Media and Communication*, London e New York, Routledge, 2019.

<sup>50</sup> Cfr. K. DROTNER, V. DZIEKAN, R. PARRY, K.C. SCHRÖDER, 'Media, mediatisation and museums' in Ivi, pp. 1-12.

of substance – from acquisition and conservation on to exhibition and community engagements.<sup>51</sup>

Dalla *mediation* essi propongono di passare alla *mediatisation* che ne rappresenterebbe una sorta di meta-processo tra i media e le altre sfere, a partire anche dai musei (si tratta di un concetto sviluppato da diversi autori che lavorano anche nel campo mediologico come Stig Hjvard). Il problema, nel nostro caso, è la storicizzazione di tali considerazioni, per cui il termine non basta a coprire i nostri interessi. Possiamo però tener conto sia di quella che definiscono la parte costruttivista, cioè legata all'idea di un contesto, che quella istituzionale ed ecologica come *ensemble*.

Sul piano costruttivista il *media environment* prodotto secondo gli autori, seguendo principi della *media ecology*, va tenuto in considerazione prima di tutto rispetto alla *media culture* del periodo. Questo comporta già di per sé l'attenzione agli altri media, alle pratiche e agli usi in corso, che si condensano e vengono sintetizzati nella formula delle *communicative figurations*. Le 'configurazioni comunicative' vengono presentate come un modello non media-centrico che tiene conto nelle pratiche: della scalabilità; delle forme di traduzione all'interno delle costellazioni degli *actors* coinvolti; i loro *frames*; e le loro pratiche comunicative, cioè che cosa fanno e dicono nelle loro strategie e attività. Ma soprattutto è necessario comprendere come questo *media ensemble* interagisca con i *media repertoires*. Questa formula è il tentativo di considerare l'asse diacronico, cioè la formazione, la permanenza e l'influenza di questi aspetti nel tempo. Abbiamo già in parte affrontato questi concetti, sottolineandone però per i *media studies* in ogni caso lo schiacciamento sul presente. Ma se considerati con il grado di maturazione della prospettiva teorica maturata dall'ambito delle ricerche mediali più ampia, la proposta potrebbe essere funzionale per i musei dei media e del cinema.

Anche il piano neo-istituzionale, preso in esame, sposta l'attenzione su tutte le logiche dei media, dei pubblici e delle organizzazioni e sul modo di processare o influenzare idee e pratiche. Da queste interazioni ma anche da possibili tensioni può derivare, suggeriscono gli autori, una componente produttiva sul piano sociale e culturale. Si tratta di processi di continua rinegoziazione avvenuti nel tempo, per cui adottare questa prospettiva come esposto può permettere da un lato di cogliere la storia delle trasformazioni esperienziali sui media nei musei e dall'altro offrire un modello di analisi tanto degli uni quanto degli altri e individuare, infine, varie forme di comunicazione che tengono conto delle relazioni fra diverse *components*: fra gli *actors*, le *activities* e le varie *agency* (parole chiave che riadatteremo nel secondo capitolo).<sup>52</sup>

Parlando di *Museums, Technology and Material Culture* Pam Meecham ha posto l'attenzione sul cambiamento del museo rispetto all'ambito sociale, culturale e tecnologico per andare però oltre. La studiosa punta l'attenzione sul tema del *social work* all'incrocio di questi ambiti nel museo. L'autore ricorda infatti che le questioni

<sup>51</sup> K. DROTNER, V. DZIEKAN, R. PARRY, K. C. SCHRØDER, 'Media, mediatisation and museums' in ID. (a cura di), *The Routledge Handbook of Museums, Media and Communication*, London e New York, Routledge, 2019, p. 3.

<sup>52</sup> Cfr. Ivi, pp. 1-12.

centrali, al di là di ogni progresso tecnologico, sono da riferirsi al fatto che «organizations with a historic commitment to tangible material culture develop modes of communication that represent the 'authentic' artwork in a multitude of intangible ways often mediating between the viewer and 'the real thing'». <sup>53</sup> Andando oltre quindi la materialità, anche dell'oggetto se si notano le virgolette, Meecham ricorda che questo appunto serve, per ridurre ma anche tener conto dei processi e degli sbilanciamenti in termini di: esperienza sociale del museo; modo in cui oggetti e tecnologie diventano parte del *framing* del nostro essere; il ruolo del museo come 'comunicatore' nel senso di tramite poi sia rispetto ai contenuti delle collezioni che alle risorse provenienti dagli utenti; questioni di 'rappresentazione', interpretazione o esperienza; e il ruolo delle tecnologie in termini di limiti e opportunità. <sup>54</sup>

Gli sviluppi nella comunicazione museale, soprattutto per mezzo delle tecnologie digitali, hanno secondo Pierroux e Ludvigsen però non solo stimolato la dialogicità ma hanno anche portato a una forma di *communication interrupted*. Da un lato, perché hanno 'interrotto' il flusso unidirezionale dal museo ai visitatori o solo tra l'organizzazione interna dei musei. Dall'altro perché hanno prodotto delle tensioni nei processi di *meaning making* o esperienza soprattutto quando si tratta di oggetti d'arte con differenti forme di 'testualità' intorno, immersi nello spazio della galleria, altri oggetti e differenti utenti, ciascuno in un delicato bilanciamento fra diverse visioni. Questi «dialogical gaps», però, possono non essere un limite se assunti come parte del processo comunicativo. Per cui l'approccio museale, come testato dagli autori, si basa su un processo di ricerca fondato sul «gap closing» e nella costruzione di «mediating tools» che tengano conto degli aspetti sociali e personali, dell'interazione, dell'intersoggettività, applicata non solo ai fruitori ma anche agli oggetti e agli strumenti adottati. Ciò è possibile nella loro proposta condividendo nella prassi informazioni sotto forma di interrogazione dialogica e collaborativa (dagli artisti se presenti ai fruitori), realizzando attività di co-creazione o condivisione di riflessioni ed esperienze, stimolando il passaggio meditativo sulle diverse forme di interattività fisica o incoraggiando l'esplorazione di ulteriori possibili relazioni. A tal proposito è utile il modello delle modalità potenziali di articolazione che propongono un incrocio tra diverse polarità: i contenuti (a loro volta lungo una direttrice che va da quelli interamente curati dal museo a quelli *visitor-generated*, con tutte le possibilità intermedie) e le interazioni (da quelli *perception-based* a quelli *gesture-based*, dalla condivisione della propria esperienza all'attivazione di un ulteriore 'azione'). Si tratta di un modello, che anche se in maniera approssimata, tiene conto dei processi di *meaning making* (su che cosa e chi), le proprietà mediali e le specificità tecnologiche (che cosa esse consentono e come) ma anche le pratiche esistenti. <sup>55</sup>

---

<sup>53</sup> P. MEECHAM, 'Social Work: Museums, Technology, and Material Culture' in K. DROTNER, K. C. SCHRØDER (a cura di), *Museum Communication and Social Media. The Connected Museum*, New York e Londra, Routledge, 2013, p. 59.

<sup>54</sup> Ivi, pp. 59-78.

<sup>55</sup> Cfr. P. PIERROUX, S. LUDVIGSEN, 'Communication Interrupted: Textual Practices and Digital Interactivities in Art Museums' in K. DROTNER, K. C. SCHRØDER (a cura di), *Museum Communication and Social Media: The Connected Museum*, New York e Londra, Routledge, 2013, pp. 227-260.

Nelle proposte di Pierroux e Ludvigsen ci sono dunque due aspetti interessanti, ripresi anche da un altro studioso, Bruno Ingemann.<sup>56</sup> Per quest'ultimo da un lato c'è il bisogno di tener presente «different communicative traditions» e dall'altro la possibile esistenza, riprendendo un teorico di cultura visuale come Mirzoeff, di «communicative 'fault lines'» (faglie, rotture) che se osservate però si mostrano euristiche, proprio per le loro differenze. Se adottate come una strategia di ricerca – aggiunge il ricercatore – certe tradizioni fissate possono così essere 'rotte', dando spazio a nuove voci in musei di carattere storico-culturale quanto artistici. Ingemann ricorda anche che ogni fruitore del museo che si avvicina a un'attività ha delle proprie aspettative e influenze esterne. Il museo può lavorare, intorno a un oggetto in modo che, come suggerito prima da Pierroux e Ludvigsen, l'oggetto interagisca con la sfera personale del fruitore e questi con l'oggetto, così come con altri possibili soggetti intorno allo stesso. Nel far questo però non basta aggiungere o imporre delle attività per il fruitore rispetto al *frame* concettuale. Il museo deve rinunciare a parte della sua autorità per dar vita a un *framework* in cui gli utenti siano in grado di attivare, usare, esprimere e dar vita a loro volta a competenze fisiche, emozionali o conoscitive, condividere valori e sensazioni. Deve fissare al tempo stesso anche delle 'limitazioni': predisporre materiali e persone che possano supportarlo; responsabilizzarlo rispetto alla condivisione con utenti futuri; ma soprattutto produrre un campo di possibilità che sfidino culturalmente e personalmente i fruitori in processi 'dialogici' generando ulteriori approfondimenti o dei «creative experiential frames» (che enfatizzano nel caso dei musei d'arte ciò che sta al centro della loro missione).

L'autore che più ha avvicinato i due mondi delle teorie museali e dei media è stato forse Erkki Huhtamo<sup>57</sup> che ha osservato non a caso sia il tema mediale tanto nei musei generali che quelli dedicati. Al di là del modello proposto di analisi – basato sull'idea di una *exhibition anthropology* (un'osservazione diretta e 'provocante' se necessario o in incognito da parte del ricercatore – ha puntualizzato degli aspetti utili. Il primo riguarda lo studio delle interazioni, anche conflittuali, nei musei. Nelle esposizioni, poi, secondo Huhtamo prendiamo atto che i musei non sono analizzabili da una sola prospettiva seppur con dei focus specifici. Approcciarsi ai musei richiede per esempio uno sguardo alle *policy*, alle mission, le strategie, le pratiche, l'organizzazione delle esposizioni tanto quanto il contesto in cui si pongono questi elementi e i visitatori. L'approccio è tanto pratico quanto teorico nel tentativo poi di assumere il museo come una sorta di 'apparato'. È qui che l'autore crea un ponte a rovescio forte dagli studi cinematografici in particolare verso i musei.

---

<sup>56</sup> B. INGEMANN, 'New Voices in the Museum Space: An Essay on the Communicative Museum', in K. DROTNER, K. C. SCHRÖDER (a cura di), *Museum Communication and Social Media: The Connected Museum*, New York e Londra, Routledge, 2013, pp. 291-299.

<sup>57</sup> H. HUHTAMO, 'Museums, Interactivity, and the Tasks of 'Exhibition Anthropology'', in O. GRAU, W. COONES, V. RÜHSE, *Museum and Archive on the Move. Changing Cultural Institutions in the Digital Era*, Berlin e Boston, De Gruyter, 2017, pp. 65-82.

My basic idea is to treat the museum as a kind of experience apparatus – a combination of material features, social roles, and institutional practices and policies that provide a framework for visitors' experiences. Understood as an apparatus, the museum is a system of anticipations and regulations visitors are supposed to follow. One of its functions is to analyze potential deviations from its norms (including transgressive actions).

Tali obiettivi di analisi secondo Huhtamo possono essere raggiunti osservando da vicino *set*, *policies* e pratiche, individuando *patterns of use*, ma anche deviazioni, da inquadrare teoricamente e culturalmente. Tra gli strumenti d'analisi proposti dall'autore vi sono l'approccio fenomenologico tra umani e tecnologie di Sherry Turkle, modelli di *media anthropology* come quelli di Eric Michaels o le forme di reazione e comunicazione dell'antropologo culturale Geertz. Se questi esempi sono utili per le analisi specifiche, è necessario però trovare un modo per indicare allora l'ulteriore missione dei musei dei media e del cinema in particolare e marcare la distinzione come dicevamo fra i musei e i loro 'oggetti', senza eclissarli. Ci sono quindi tre aspetti da tenere in considerazione: i media in sé (in tutte le componenti coinvolte), l'apparato museale (esteso oltre le esposizioni) ma anche le diverse attività (dall'acquisizione-produzione-fruizione alla 'valorizzazione' e salvaguardia, anche condivisi sul piano pubblico, da rivedere tutti nell'ottica trasmissiva qui proposta).

Come indicare questo meta-livello intrinseco per i musei dei media dedicati, come quelli del cinema, o per altri musei in cui c'è questa componente (come tema parziale o approccio) rispetto a essi? Riadattando alcuni principi, possiamo ricorrere al concetto di 'medialità' e 'trasmissione' discusso da Sybille Kramer, grazie anche alla lettura di Anthony Enns nel volume *Medium, Messenger, Transmission. An Approach to Media Philosophy*.<sup>58</sup>

La mediologa tedesca, partendo da studi computazionali che superano per i media la visione esclusivamente materiale, tecnologica (potremmo dire *hardware*) e di processi di esecuzione privi di senso proprio (potremmo dire *software*) ne afferma il portato 'mediale' come processi di formalizzazione simbolica elaborando una concezione ampia di 'medialità'. Questa, coinvolge a partire dal suo pensiero, potremmo dire, componente 'dura', 'codici', modalità d'uso e attività degli utenti tenendo conto della loro varietà, incluso il contesto e la dimensione temporale. Utilizzando materie e codici, non necessariamente significanti di per sé (che costituiscono il *medium*) si attivano delle 'operazioni' che mettono in relazione diverse entità (non necessariamente umane). L'idea di comunicazione per la 'trasmissione' si fonda qui su processi di '*embodiment*' del messaggio, che hanno un portato 'creativo' non legato solo al corpo umano quindi, e al contempo di '*disembodiment*' del medium. Nella relazione fra i vari costituenti ciascuno mantiene comunque una propria autonomia e delle differenze. Ciò che lo consente è un processo (la *medialità*), sostiene Kramer, non visibile né udibile, tranne in casi di malfunzionamenti o interferenze (anche

---

<sup>58</sup> Cfr. S. KRÄMER, *Medium, Messenger, Transmission. An Approach to Media Philosophy*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2015.

se per un'interfaccia superficiale ci sarebbe da discutere).

Tali idee servono alla mediologia per andare oltre tanto le teorie sui media o l'informazione totalmente materialiste (le 'teorie tecniche') quanto le idee sulla comunicazione come atto unicamente sociale di uniformazione tra elementi differenti (che definisce 'teorie erotiche'). La socialità, nel primo caso, può comunque costituirsi nel suo modello se guardiamo a entrambi, cioè ai mezzi fisici e ai processi come 'sistemi di comunicazione' sul modello dell'antico 'messaggero'. La sua idea di trasmissione si fonda quindi su una presa d'atto delle ripartizioni, delle distanze, dei possibili fallimenti su cui comunque può poggiare la 'costruzione' tecnica e sociale di una comunità, fondata sulla consapevolezza delle varie parti e a partire da questa sulla credenza, la fiducia e l'etica. Le forme di comunicazione per questo fondano una 'cultura'. La consapevolezza di tale sistema è secondo Kramer la forma più radicale di 'dialogo', conoscenza, auto-espressione che ne garantisce tanto la pratica, quanto la comprensione e il riuso.

Ad ogni modo, se tutto questo (i medium nella loro pluralità e la medialità) sono gli oggetti dei nostri musei, il loro ruolo potrebbe equivalere quindi a quello di 'messaggeri' nel modello di Kramer, non fra i due ma come 'elemento terzo' dotato di una propria autonomia che però riflette e si lega a entrambi. Si tratta di entità che consentono la 'comunicazione' nascondendo però sé stessi per fare da tramite percettivo. Ciò non significa che essi siano neutri o trasparenti. Le tracce formali, anzi, relative alla loro attività mostrano la loro funzione 'mediale', di comunicazione, trasmissione, partecipazione alla percezione, ambivalenza, autonomia individuale e *agency*. La figura del museo come messaggero funziona poi nella misura in cui la stessa Kramer parla di 'istituzione' in riferimento a questa teoria e dell'individuazione di una 'missione' per questa (riferibile quindi tanto ai media in sé quanto nel nostro caso ai musei mediali). Alla fine del suo volume inoltre l'entità del *transmitter*, suggerisce, potrebbe essere distinta da quella più complessa del *mediator* per il grado di riflessività (nel nostro caso nel primo tutte le componenti coinvolte e nel secondo i musei sui media e il lavoro sulla visualità mediale). Ma questa distinzione rischia di eclissare, come propone, le ricadute sui primi. La parola 'mediatore' poi rischierebbe dal nostro punto di vista di incrociare figure o temi già sviluppati in ambito museologico, e non solo, con altre funzioni sia in positivo che in negativo (comunemente per mediatore si indica anche chi cerca una forma di compromesso).

Il riferimento ai musei, comunque, ci sembra rafforzato dalla precisazione, alla fine del volume, del ruolo della 'riflessione' in una duplice veste congiunta: sia come attività non verbale di comprensione (come per l'autocoscienza) frutto di uno 'specchiamento' e dell'incarnazione in un oggetto durante il processo; che come atto esplicito di resa di un pensiero. L'approccio filosofico sulla trasmissione proposto non esclude quindi l'attività di *showing* (ma anche del *not showing*) e al contempo sposta l'attenzione sull'attività del rendere visibile e sulla *worldview function* che assume dell'esperienza. Concentrarsi sul messaggero, scrive, è un atto teorico che si focalizza sul modello figurativo terziario della medialità una sorta cioè di 'istituzione' sopraindividuale, data

dall'attività.

L'ultima suggestione poi è che il processo di *embodiment* e *disembodiment* di cui parla non ha un portato solo 'distruttivo' ma 'generativo' per nuove creazioni e nel mettere persone, apparati o sistemi di segni nella possibilità di agire per sé o per gli altri (senza assolutizzarne la positività o la potenza). La cultura, in tal senso, suggerisce Kramer è da intendersi come l'insieme di valori che non guardano al 'fra' ma a come 'riflettono' e si collegano insieme: circolazione e produzione, mediazione e creazione, disseminazione e dialogo, unidirezionalità e interattività che possono essere altrettanti campi di ricerca (l'elenco delle dicotomie potremmo estenderlo a partire da quelle delineate nell'introduzione superando così le impasse finora adoperate).

Riassumiamo qui allora alcuni punti da sviluppare ulteriormente, a partire quindi dalle idee sui media, i musei e le forme di trasmissione presentate.

Tra la funzione di prima formazione degli 'oggetti', archiviazione, salvaguardia e nuova diffusione, come emerso, nell'ottica di un approccio comunicativo non può esserci discontinuità, anche se ognuna di queste aree segue internamente delle attività proprie.

La seconda questione da riprendere è il termine da adottare per sintetizzare il lavoro stratificato sul piano della comunicazione degli e fra gli oggetti relativi ai media, i soggetti e i vari spazi e tempi di circolazione. Tenteremo di adottare il termine 'mediale' per rendere più neutri termini adottati fin qui come 'mediatico' o 'mediato' (troppo vicini a termini quali 'mediazione' o 'mediatore' o ambigui rispetto all'*agency* coinvolta). Servirà anche lavorare su una differenziazione che rafforzi questo concetto per i musei dei media e del cinema che assumono questi come 'oggetti comunicativi' al centro della loro mission e in cui il lavoro sulla medialità investe il rendere visibile, esperire da varie angolazioni e mettere nelle condizioni di agire consapevoli delle diverse componenti in termini di entità, forme, pratiche e ambienti nelle possibili azioni trasmissive. Tenendo conto di questi approcci rivedremo l'idea di una possibile comunicazione della 'visualità mediale' a patto che il termine 'visuale' non sia ridotto al concetto di visione ma sia più legato, in maniera concreta, alle prospettive che derivano dai meccanismi tra oggetti conoscitivi, processi configurativi ed esperienza delle tecnologie, dei processi e dei fruitori in vari contesti e modalità.

Cercheremo quindi di ricorrere all'idea di una possibile circoscrizione di una museologia e dei musei della visualità mediale (*visual media museology* o *museums*) per individuare un quadro utile in cui ricondurre diverse tipologie di musei che trovano in questa un approccio ma anche realtà specifiche, come nel caso dei musei del cinema. Adatteremo anche l'idea delle *media-forms* museali per proporre un'analisi incentrata sulle 'forme intermediali di comunicazione' concentrandoci quindi su attività e prodotti dei musei in oggetto che hanno un portato metariflessivo rispetto a queste. E, infine, a partire dal riadattamento di alcune prospettive media ecologiche, qui emerse in vari punti, torneremo su una possibile sistemazione della museologia nel nostro caso del cinema a partire da tre concetti chiave qui esplorati: la necessità di analisi del *framing*, l'adattamento storico in forme di *priming* e la definizione di un insieme di condizioni

che stabiliscono un set, compongono un *asset* e abilitano differenti *agency* (preferito al concetto di *agenda* proposto dalla stessa *media ecology*).

### 1.3 Il cinema verso le istituzioni e una museologia per la visualità mediale

Per un senso più ampio di 'Musei della comunicazione'

Come tenere, dunque, in considerazione la sfera di riferimento dei media per il cinema, la loro esperienza, il lavoro 'comunicativo' del museo e infine provare a circoscrivere i processi di istituzioni dedicate? Proviamo a rivedere alcuni principi emersi ma dal fronte mediologico precisandoli via via.

Donatella Capaldi ha rivisto nel 2018 per l'Italia il seminario già citato di Marshall McLuhan, *Exploration of the ways, means and values of museum communication with the viewing public*, del 1967.<sup>59</sup> Nei saggi introduttivi ricorda la necessità di assumere due prospettive sull'idea di «medium-museo». Da una parte questa formula può essere adottata per rivedere la storia dei media come intreccio di luoghi, manifestazioni o istituzioni e soggetti che hanno formato differenti forme estetiche; dall'altra, esso può corrispondere a una lettura specifica e interdisciplinare del museo come insieme mediale (che assume una funzione nella stessa storia dei media, anticipando delle tendenze, rafforzandoli o riconfigurandoli). Dobbiamo ricordare qui, però, come già fatto per le teorie museologiche la necessaria distinzione generale dei due termini. La novità di questa lettura però è data dall'opportunità di indagini anche per studiosi di media su ciò che è accaduto tra i due ambiti. Nel volume della Capaldi, infatti, accanto e insieme all'evoluzione delle teorie museologiche della 'visione' (dal museo come ostentazione alla sua concezione come esperienza) si dispiegano molte figure che adottano una prospettiva mediale di analisi e/o pratica: in primis McLuhan, che rappresenta un po' il crocevia nel contributo; Morin con la funzione sociale dell'immaginario; le aperture avanguardistiche; le riflessioni tecniche di Malraux; le critiche e potenzialità emerse con Deridda, Valéry, Merleau-Ponty, Brecht, Benjamin, Debord, Adorno, Foucault, la scuola di Birmingham, Baudrillard, Bordieau; la semiotica di Barthes, Eco, Bachtin e Lotman; la percezione di Panofsky e la ricezione di Jauss. Tali acquisizioni che procedono di pari passo anche con gli avvenimenti storici reinseriscono l'evoluzione dei musei in una evoluzione mediale di tipo percettivo, cognitivo, sociale e nell'insieme culturale. Tramite McLuhan, soprattutto, si definiscono i musei come 'ambienti' o 'contro-ambienti' in cui 'oggetti' e soggetti interagiscono ed entrano in relazione in un insieme di esperienze ibride, non lineari e differenti da cui può e deve sorgere anche un confronto critico, conflittuale e de-costruttivo. Il problema è che l'approccio di McLuhan è ridotto e sganciato dalla componente del museo istituzionale. Non è un caso che Deleuze non sia tra gli autori ripresi. Ma non tener conto del tutto di questa sfera, sul piano organizzativo e operativo, significa

<sup>59</sup> D. CAPALDI, *Il museo elettronico. Un seminario con Marshall McLuhan*, Meltemi, Milano, 2018, pp. 11-119.



ignorare le influenze, i vincoli e le possibili ricadute storiche fra i due ambiti. Dalla ricostruzione di Capaldi della visione delle 'forme museali' ne emerge invece un oltrepassamento del dispositivo delle mostre per la creazione, recupero o riflessione sulla medialità procedendo anche verso altre configurazioni: come il libro/Disco LP di McLuhan del 1967 con *The Medium is the Massage* e *The Vanishing point* (1965-1970) o il video *Picnic in Space* realizzato con Parker (professionista e teorico per i musei) del 1967. Gli esempi poi si allargano ad altri artisti e/o teorici con: ambienti o installazioni, *performances*, spettacoli, film interattivi, riviste tridimensionali, sistemi digitali, attività pratiche, cinema sperimentale, configurazioni intermediali inedite. In essi si può riscontrare, come proposto dalla Capaldi, un incrocio pratico-teorico fra patrimoni, arti e media con i fruitori come focus e/o partecipanti. Al di là delle criticità ravvisabili nel modello McLuhaniano, quindi, per una eccessiva riduzione al sensorio o sovrastimolazione o, ancora, rispetto alle analisi complessive dei musei, cogliamo qui l'idea plurale sulle attività mediali e dall'altro le pratiche multiformi individuate come oggetti di analisi per il futuro.

Una modalità operativa molto vicina, anche nei termini usati, alle idee di McLuhan è stata proposta in Italia dal gruppo Studio Azzurro che ha parlato del bisogno di dar vita all'idea di «musei di narrazione».<sup>60</sup> Si tratta di una formula che si avvicina all'idea di 'musei della comunicazione' in senso esteso, riferiti cioè alla 'narratività', che qui vogliamo raggiungere. Per Studio Azzurro il lavoro sulla medialità (tecnologie, soggetti, storie, linguaggi e forme di mediatizzazione) è ampliato oltre il sensorio, facendone oggetto e strategia in contesti museali dedicati alla storia o a specifiche tematiche. Essi lavorano sulle intersezioni con l'obiettivo di dar vita a prototipi unici, adattati al bisogno di rendere visibile in maniera plurale o avvicinare a ciò che non è visibile e far partecipare al tema, l'oggetto e il contesto di riferimento. Per questo suggeriscono il bisogno di adottare uno 'sguardo' a monte, a valle e nel tramite rispetto non solo alle tecnologie e ai linguaggi mediatici ma anche all'interattività e partecipazione non solo percettiva ma anche fra memorie, identità, territori, comunità, etica e forme di apprendimento esperienziale.

Oggi, quando pensiamo a 'museo' ci appare perciò l'idea di un laboratorio, un organismo vitale che sa dialogare con le persone parlando la lingua della nostra epoca e che sa trasformarsi interattivamente nel confronto e nella partecipazione, così come sa proporre una 'visione' in continua evoluzione senza però cedere a soluzioni d'intrattenimento immediato. Un luogo dove ritrovarsi e ritornare. Dove vivere un'esperienza unica e irripetibile altrove. E viverla come in un racconto, un film espanso.<sup>61</sup>

Anche se le stesse applicazioni tecnologiche possono diventare contenuto, il modello proposto da Studio Azzurro guarda più a essi come contesto di cui appropriarsi e da rimodellare, senza quindi uno sviluppo storico come oggetti tematici

---

<sup>60</sup> STUDIO AZZURRO, *Musei di narrazione. Percorsi interattivi e affreschi multimediali*, Cinisello Balsamo, Silvana Editoriale, 2011, p. 6.

<sup>61</sup> *Ibidem*.

principali. In realtà, vedremo comunque come sono entrati invece in progetti sul cinema. Del resto, già nel 2011, non escludevano che fra i vari elementi si trattasse solo di capire poi l'ordine e le relazioni per ogni progetto. Anche per musei non dediti ai media, sono comunque un esempio di possibile museologia della 'visualità mediale' per mezzo della pratica artistica proprio per l'intreccio operativo ed esperienziale in tantissime istituzioni che li contengono o li producono anche con sezioni espressamente dedicate (ad esempio nei musei etno-demo-antropologici, storici, di comunità o tematici). La loro azione, tra l'altro, diventa importante per ricordare quanto del patrimonio dei media sia anche un patrimonio 'immateriale', ovvero intangibile, non solo contenutistico ma anche rispetto alle pratiche e ai processi connessi in vari campi d'applicazione. Temi, storie ed esperienze portate dai fruitori possono e devono essere assunte come parte generativa anche del patrimonio già esistente, favorendo un'ulteriore apertura e condivisione della costruzione del suo senso.

Gli altri spunti provenienti da Studio Azzurro, rispetto a McLuhan, riguardano la capacità di confronto, dialogo e interazione calata poi dentro il progetto con le varie committenze e curatori scientifici. L'uso artistico non è visto qui come mero strumento ma come movimento preciso della stessa arte e forma museale a cui dar vita. La visione del museo del gruppo è un approccio ideale che richiede, come fanno notare, una 'cura' e una 'visione' più ampia delle direzioni successive. Deriva da qui forse un punto critico degli 'impianti' a cui essi danno vita, laddove poi manca questa capacità programmatica oltre il gruppo, anche al di là del rinnovamento dell'esposizione. Sul piano delle forme essi lavorano infatti per mezzo di installazioni formando quelli che definiscono come ambienti sensibili o habitat. Altre forme di 'narrazione' non sono escluse. Nel loro contributo riflessivo ricordano anzi l'importanza degli spazi online, anche se pensati più come estensione informativa.<sup>62</sup>

L'importanza delle prassi comunicative in maniera programmatica sono invece al centro del contributo di Mario Ricciardi del 2003, a partire dalle idee e prospettive future sul *Museo Nazionale del Cinema* di Torino.<sup>63</sup>

Ricciardi come Studio Azzurro partiva dal presupposto della realizzazione di un museo come una «complessa opera d'arte», frutto cioè di ricerca e attività evocative, anche oltre l'esposizione. L'istituzione cioè deve essere: attenta al contesto culturale, soprattutto tecnologico, dei fruitori; capace di fare rete al suo interno e all'esterno; di essere 'produttiva' a livello scientifico, economico e sociale, da vedere come un'impresa culturale e creativa sul modello però delle antiche 'botteghe', la tipografia di Gutenberg o l'*Encyclopedie*. Tali obiettivi possono secondo Ricciardi essere raggiunti attraverso un focus trasversale sull'idea di 'comunicazione'. Non a caso l'autore riprende via via lungo il volume tanto teorie museali, anche sulla prospettiva mediale

<sup>62</sup> Cfr. STUDIO AZZURRO, *Musei di narrazione. Percorsi interattivi e affreschi multimediali*, Cinisello Balsamo, Silvana Editoriale, 2011, pp. 5-21.

<sup>63</sup> M. RICCIARDI, *Il Museo dei Miracoli. Il museo come opera d'arte e invenzione tecnologica tra cultura e impresa, comunicazione e politica*, Milano, Apogeo, 2008.

del museo, quanto teorie mediologiche nel tentativo di analizzare i mutamenti via via soprattutto nel passaggio dall'età moderna a quella post-moderna e contemporanea. La novità di Ricciardi, rispetto agli esempi precedenti, risiede nell'attenzione istituzionale estesa che dall'oggetto del cinema fra i media muove verso la società e guarda alle entità dedite, tenendo conto però anche del ruolo critico che le stesse hanno avuto rispetto alla sfiducia nelle forme di 'mediazione'.

L'attenzione alla dimensione comunicativa del patrimonio cinematografico è stata in passato, per l'autore, più ampia. Prima di tutto il cinema, ricordava Ricciardi, aveva un trascorso e un presente e in entrambi i casi una certa capacità di anticipazione futura. Per questo, come per le forme storiche, anche la produzione contemporanea richiede una certa attenzione alla sua evoluzione e alla sua vita nel suo complesso. Ciò deve persistere in virtù non solo della sopravvivenza ancora oggi del 'sistema cinema' oltre al film ma soprattutto, come alle origini, per la sua storia dentro il più grande panorama dei media e dell'esperienza dei fruitori nel contesto. Al di là degli sforzi appassionati di Maria Adriana Prolo e altre figure simili, il cinema ancora oggi ricordava Ricciardi fatica a essere riconosciuto nella sua totalità. Inoltre, esso è per l'autore finora un «insieme di codici e linguaggi diversi» che sul 'piano cognitivo e culturale' sono ancora sommersi.<sup>64</sup> Da qui l'interessante definizione del museo torinese – ma potremmo anche estenderlo a tutti gli altri – come «museo di transizione, di passaggio» rispetto all'oggetto, alle sue forme di musealizzazione e operatività che a loro volta possono diventare l'obiettivo delle nostre analisi.<sup>65</sup>

La capacità comunicativa del museo (in questo caso del cinema) si esercita connessa direttamente agli oggetti al centro della sua azione: «È tempo di ripensare e riprogettare la creatività. La creazione, nel suo significato originario, ha la genesi nell'idea forte, plastica, vitale del produrre».<sup>66</sup> Nelle pagine del volume si sviluppa molto il parallelismo tra il cinema come arte 'vitale' e l'organismo dedito come 'entità viva'. Questa visione sul riuso delle modalità intrinseche del patrimonio sarà da Ricciardi radicalizzata facendone di per sé una forma di 'patrimonio', di *virtual heritage*:

Il *virtual heritage* sceglie come vettore le tecnologie trasformative e quindi mette in questione, spesso anzi altera radicalmente, i meccanismi della tradizione rivelandoli come strumenti di trasmissione *incorporati* al bene stesso. Essi costruiscono la cornice e il codice attraverso cui il bene viene trasmesso e quindi fruito nel tempo.

Il merito di questa definizione sta nel tentativo di mettere in risalto la componente immateriale oltre che materiale del patrimonio cinematografico, non solo di meccanismi propri ma anche sociali e culturali, da cui è necessario partire per una attività di *reframing*. Prodotti e attività su questo 'patrimonio' non sono stati spesso però oggetto a loro volta di patrimonializzazione. In un altro passaggio, Ricciardi torna

---

<sup>64</sup> M. RICCIARDI, *Il Museo dei Miracoli. Il museo come opera d'arte e invenzione tecnologica tra cultura e impresa, comunicazione e politica*, Milano, Apogeo, 2008, p. 29.

<sup>65</sup> Ivi, p. 32.

<sup>66</sup> Ivi, p. XII.

sull'argomento, recuperando l'idea di «Ipercinema», ripreso da Taddeo, richiamando l'interattività storica dalle origini fino alle forme digitali di cui appropriarsi per la sua stessa trasmissione:

L'ipercinema, quindi, comprende tutti i tentativi di configurare un nuovo metamedium visuale, ponte fra narratività e rappresentazione, racconto e interazione, fra mass media e personal media, fra trasparenza e opacità della fruizione [...] Proprio per definire questo dialogo tra media, linguaggi, forme di fruizione e tradizioni visuali utilizzerei il termine 'Ipercinema' [...].<sup>67</sup>

Per evitare ambiguità, nel secondo capitolo, parleremo sulla scia di questi ragionamenti di 'cinema trasmesso', a sua volta. Un nodo critico se vogliamo qui invece è dato dalla 'tradizione', approccio che escluderebbe tutte quelle forme 'non riconosciute' già all'origine.

Il termine 'virtual' comunque non è qui esclusivamente riferito alla novità del digitale. Per quest'ultimo, però, nella concezione di Ricciardi diventa parte integrante delle 'reti' possibili, immaginate per il museo torinese con gli stessi criteri di 'comunicazione' orientata: come spazio esterno indipendente in cui estendere le funzioni del museo, in maniera anche autonoma, e interne in sovrapposizione allo spazio degli allestimenti (tramite reti ad hoc, wifi e apparecchi; oggi vengono usati anche NFT e QR Code).

I punti critici da sviluppare, per Ricciardi, sono legati all'effettiva apertura delle attività comunicative a 'tutti'. Egli assume però tale visione in ottica 'popolare' o guardando ai fruitori come soggetti dotati di abitudini mediali proprie. C'è bisogno, invece, come abbiamo visto con Studio Azzurro di renderli partecipi anche come portatori di storie, sensibilità e visioni a loro volta sui temi in oggetto o fare di queste il centro di alcune attività. È lo stesso Ricciardi ad ammettere la sottovalutazione, per esempio, di alcuni cambiamenti nel tessuto urbano e comunitario intorno al museo torinese nel 2003.

Alla base dell'attività 'comunicativa' del museo c'è un'analisi anche per Ricciardi degli elementi 'agenti', delle tecnologie e delle dinamiche che non escludono le visioni sullo stesso museo e il possibile conflitto culturale. Al di là della fruizione, sul piano organizzativo, i rischi e le necessità di un'azione comunicativa concertata infatti sono legati all'impianto 'politico' a vari livelli del museo, che richiede un certo grado di indipendenza ma anche di confronto, progettualità e valutazione via via per orientare e far proseguire il circuito e non ridurlo a mero 'strumento'. Il cinema rischia secondo l'ex direttore del museo di Torino, in caso contrario, di diventare solo un 'evento mediatico' da sfruttare o da usare come trampolino per altro. Questi aspetti al polo opposto coinvolgevano anche il mondo della ricerca, che per Ricciardi doveva diventare il perno imprescindibile di un'istituzione simile. Ma l'ambito accademico, nel corso della

---

<sup>67</sup> G. TADDEO, *Ipercinema. L'immaginario cinematografico nell'età del digitale*, Milano, Guerini, 2007, p. 108 in M. RICCIARDI, *Il Museo dei Miracoli. Il museo come opera d'arte e invenzione tecnologica tra cultura e impresa, comunicazione e politica*, Milano, Apogeo, 2008, p. 234.

storia rispetto ai musei sul cinema, è apparso talvolta chiuso nella disciplinarietà, poco attento alla componente 'comunicativa' e alle forme di restituzione interdisciplinari dei propri apporti. Un ultimo aspetto spesso ribadito nel volume, infatti, è quello dei profili e delle competenze che devono essere legate al campo ma disporre anche di doti trasversali che non escludono come Studio Azzurro anche un fare etico.

Nel prossimo capitolo, parlando più nello specifico di una *cine-museologia*, vedremo come essa a partire dagli spunti qui già emersi possa essere ridefinita e rideclinata accogliendo proprio oltre il piano teorico-analitico anche quello della revisione necessaria per le pratiche successive.



## 2

# *Cine-museologia*

C'è istituzione quando i mezzi mediante i quali una tendenza si soddisfa  
Non sono determinati né dalla tendenza né dai caratteri specifici  
DELEUZE, *Empirismo e soggettività*

Believing, with Max Weber, that man is an animal suspended in webs of significance he himself has spun, I take culture to be those webs, and the analysis of it to be therefore not an experimental science in search of law but an interpretative one in search of meaning.  
GEERTZ (1973), *The interpretation of cultures*

### **2.1 Che cosa sono stati e sono i 'musei del cinema' nel mondo**

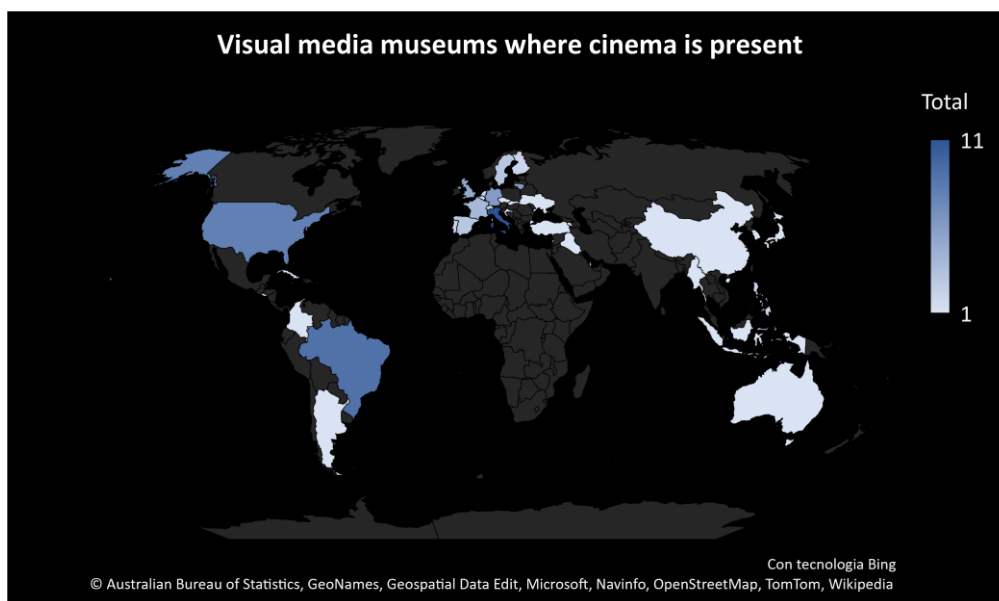
Facendo seguito a un primo commento dei dati sulla delineazione ampia dei musei del cinema nel quadro più ampio di 'istituzioni della visualità mediale', nel capitolo precedente, guardiamo qui nuovamente il censimento raccolto per alcune note più specifiche anche rispetto ai musei del cinema, aggiornando e rivedendo la lista di questi di Bottomore del 2006, suddivisa allora solo con un criterio geografico.<sup>1</sup>

L'insieme presentato va considerato come un campione per varie ragioni che elencheremo di seguito. La raccolta prima di tutto è stata realizzata attraverso strumenti digitali, qualche riferimento storico, la ricerca in database sui musei o indicazioni ritrovate sui siti di alcune organizzazioni cinematografiche. La ripartizione presentata occorre soltanto per evidenziare alcuni aspetti. La separazione, per le inevitabili difficoltà nel collocare una realtà in una categoria anziché in un'altra talvolta sia a livello generale che più ristretto, è utile per dimostrare la necessità di delineare una cornice generale per procedere poi a una categorizzazione puramente descrittiva e sovrapposta. Ciò significa che la presenza di un museo in una sezione non esclude la possibilità che questo possa essere collocato in un'altra o che all'interno di una classe non possano esserci ulteriori suddivisioni. In un ideale database infatti assegnata l'etichetta generale sarebbe necessario procedere a un dettaglio per *keywords* legate sia

---

<sup>1</sup> S. BOTTOMORE, 'Cinema Museums: A Worldwide List', *Film History*, v. 18, n. 3, pp. 261-273.

alle varie tipologie che ai patrimoni, ai temi o alcune specificità strutturali. Le note a margine in tal senso sono degli appunti descrittivi in questa direzione (che andrebbero precisate, scomposte e uniformate). Anticipiamo, rispetto all'elenco, che nella presentazione in appendice alla fine del capitolo non si trovano tutte le realtà inglesi e non è presente nessuna di quelle italiane che saranno oggetto di discussione in seguito. Le organizzazioni riportate, inoltre, nell'ottica di non osservare solo le realtà maggiori, sono formazioni non sempre strutturate in senso canonico.



*Cinema nei  
musei della  
visualità  
mediale*

Rispetto alla prima categoria sulle istituzioni della visualità mediale (appendice 2.5.1), una mappatura futura potrà e dovrà guardare alla sua implementazione: sia per altri media e/o istituzioni audio-visive autonome (per es. ottica, radio o suono, televisione, video, fotografia, computer, video game, digitale) che verso ulteriori realtà che non sono state mappate per il cinema (es. musei demo-etno-antropologici, sociali, della cultura popolare). Qui sono presenti quindi quelle realtà in cui il cinema non compare nel nome o appare solo in parte ed è presente in una cornice più ampia, talvolta in maniera limitata, in altre presente in maniera dominante per il focus del progetto. La ricerca non è quindi 'completa', se consideriamo che un'indagine capillare avrebbe richiesto anche una verifica, per esempio, di tutti i musei della scienza, delle arti, del giocattolo, ecc.

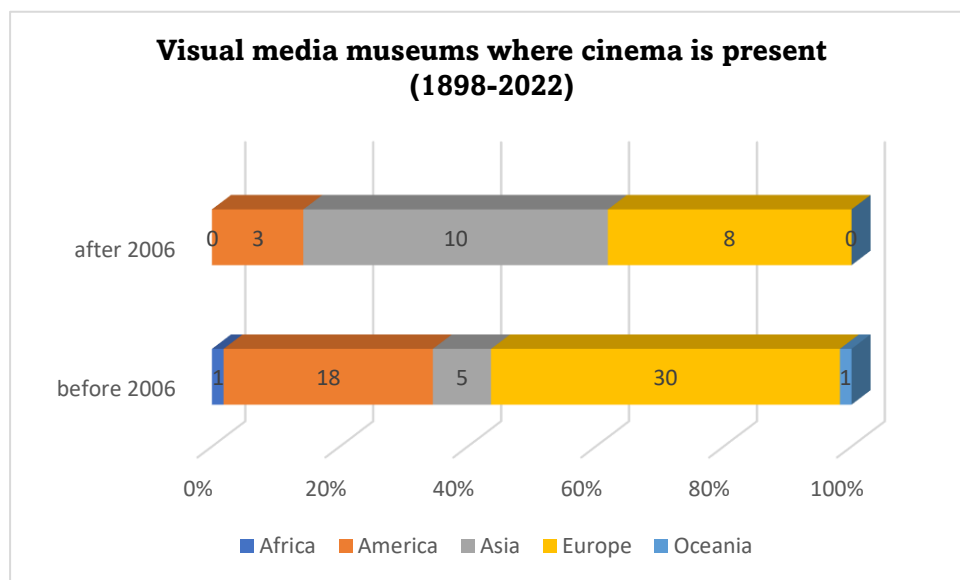
Quelle rinvenute, all'interno di questa sezione, sono quindi organizzazioni per lo più 'museali' dedite alla visualità mediale legata al cinema e per questo da includere tra le *cine-istituzioni*, definizione che rivedremo più avanti. Separare in maniera pura e netta le tipologie generali di istituzioni sul 'cinema', presente spesso in un quadro più ampio o non interamente dedicato a esso, e la natura polimorfica degli enti (fra archivi, biblioteche, musei o altre formazioni) – come aveva notato anche Bottomore nel 2006 – risulta non solo difficile ma impossibile, specialmente laddove si è generata una visione plurale sin dalle origini o per sviluppi storici. L'uso della formula allora di



organismi dediti alla ‘visualità mediale’ è utile per osservare anche il trattamento del cinema in istituzioni non ristrette e per salvaguardare come vedremo meglio nel prossimo paragrafo la pluralità interna alle stesse.

Nella categoria sulla ‘visualità mediale’, dunque, è possibile ritrovare forme organizzative – come in parte anticipato dai commenti storici del capitolo precedente – che guardano alla tecnica, alla scienza, alle arti, alla storia, alla comunicazione, ad altri media o apparati in cui il nesso con il cinema è rilevato (per es. musei della fotografia, musei ‘pre-cinematografici’, dell’ottica, della stereoscopia) e dei media in generale. Alcuni casi minoritari appaiono singolari rispetto all’uso storico poi del cinema. Come, per esempio, per la presenza registrata in musei dell’infanzia, della scuola e del giocattolo (*Museo Escolar de Pusol, El Museo Pedagógico y del Niño de Castilla-La Mancha*). Di ‘riflesso’, a distanza di anni, fra i musei specifici per il cinema (appendice 2.5.2) si noti la nascita del *Toy Film Museum* a Tokyo in Giappone nel 2015 in tal senso.

Rispetto alla lista di Bottomore – pur avendo già l’autore una visione in parte già allargata – al di là della prospettiva storica e descrittiva recuperata, sono stati rintracciati e aggiunti prima del 2006 soprattutto: musei della comunicazione; storico-artistici (mancava paradossalmente il *MoMA* di New York per la raccolta sincronica di Bottomore che ha avuto un ruolo fondamentale nella formazione stessa dei musei del cinema più artistici e in cui esiste ancora un dipartimento e un museo dedicato alla sua collezione); e, realtà geografiche meno centrali (soprattutto del nord ed est Europa, dell’America latina e dell’Estremo est asiatico). Quest’ultima considerazione vale anche per tutte le sezioni successive.



A proposito di regioni non affiorate prima, nell’area dell’America latina emerge un gruppo netto di istituzioni tutte omogenee sul piano della nomenclatura e delle prospettive per via del fatto che sono realtà nate da una cultura politica definita almeno a partire dagli anni Sessanta fino al primo decennio del nuovo millennio. Essi vanno quasi tutti, a parte qualche altra tipologia, con il nome di *Museu da imagem e do*

som (o con lievi modifiche) e l'indicazione dell'area di appartenenza. Queste lavorano ai patrimoni audio-visivi del distretto di appartenenza per le comunità di riferimento ma anche in funzione del paese di appartenenza (per es. Brasile ma anche Salvador, Cuba e Argentina). Altre realtà più piccole sulle immagini in movimento o *motion picture* sono nate anche in altre parti del mondo, fungendo spesso per la loro marginalità da centri di supporto alla formazione pratica e la produzione della cultura cinematografica (soprattutto nell'area del sudamericana e dell'estremo est asiatico).

All'interno dei musei per le 'immagini in movimento' mancava l'istituzione australiana dell'ACMI – *Australian Center for the Moving Image* nato nel 2002 dall'esperienza dello *State Film Centre of Victoria* del 1946. Si tratta di una delle organizzazioni museali più interessanti per la capacità di lavoro in rapporto alle comunità di riferimento (basti vedere il *disclaim* attuale ad apertura del loro sito a proposito del patrimonio conservato e delle popolazioni aborigene).<sup>2</sup> È uno dei musei poi che pur mantenendo il focus stretto sui vari media, le immagini e le interazioni socio-culturali opera sperimentalmente sia sul piano informativo che percettivo nella visita del museo e sul digitale (con un approccio autonomo e integrato). Durante l'esplorazione fisica, per esempio, è possibile utilizzare dei dispositivi chiamati *The Lens* (dei banali cerchi in cartone molto leggeri dotati di un token) che sono usati dagli utenti poggiandoli su opere d'arte e oggetti nelle esposizioni per creare da una parte una propria collezione online e dall'altro accedere a ulteriori informazioni o materiali relativi, anche come suggerimenti correlati, non solo da leggere o vedere ma anche da sperimentare online. Sul sito, invece, oltre alla collezione interamente fruibile tematicamente attraverso una barra di ricerca, vengono offerti in *Stories & Ideas* contenuti creati dal museo che si legano alle collezioni ma anche alle storie delle persone o ad aggiornamenti per i settori di riferimento.

Fra le altre novità dal 2006 per una idea di istituzioni per la 'visualità mediale', si nota soprattutto l'incidenza delle evoluzioni o della formazione di musei mediali negli ultimi decenni del nuovo millennio, di cui si è discusso nel capitolo precedente, dedicati cioè non solo ai singoli media in sé ma al sistema di interazioni che essi attivano in termini di processi percettivi, espressivi, sociali e culturali. Tra i vari casi emersi si segnalano qui alcune particolarità.

Nel 2000 il ruolo e gli effetti delle immagini, soprattutto in un contesto conflittuale e nel suo periodo successivo, attraverso una 'formazione museale' che lavora anche sulla medialità per la riappropriazione di uno spazio, sono sintetizzati dal caso di Khiam in Lebanon. Zara Fournier ha ricostruito la costituzione di un 'museo' in e su un ex campo di prigionia lì; poi distrutto dai conflitti intorno e ricostituito attraverso foto e riprese; e poi nuovamente abbattuto e rerealizzato sotto forma di film e interventi artistici performativi, costituendo un «projected museum» in altre parti del mondo. La loro efficacia mediale, secondo la ricercatrice, potrebbe essere ridotta dalle dinamiche di potere in loco e per l'impossibilità di azione nel contesto. Per Fournier, però, la

---

<sup>2</sup> ACMI – AUSTRALIAN CENTER FOR THE MOVING IMAGES, < <https://www.acmi.net.au/> > [accessed 02 August 2022].

riflessione su queste dinamiche (considerata anche la devastazione delle immagini e del museo che le raccoglieva) viste in termini di temi come la distruzione, l'assenza, la scrittura della storia, gli oblii, le tracce e i segni, le cancellature e la memoria (richiamando un approccio archeologico) aiuta le persone a comprenderle. Ciò vale sia per il processo artistico che per quello di ricerca. Fournier evidenzia, per esempio, alcune criticità fra cui la saturazione delle immagini, l'assenza di interconnessioni reali, la confusione temporale e fantasmatica, pur portando alla luce *agencies, voices e histories* sepolte.<sup>3</sup>

Nel 2008, per quanto riguarda altri 'musei della visualità mediale' legati al cinema, l'*American Museum of the Moving Image* si è trasformato in un più 'globale' *Museum of the Moving Image*. Ma ha intensificato soprattutto, nel passaggio dagli anni Novanta a oggi, il lavoro non solo sul cinema in vari media ma anche un'attenzione specifica verso la televisione, i video games e la cultura digitale, abbracciando così un discorso più ampio su arti, storia, tecnologie e immagini in movimento. Sui limiti 'sonori' e percettivi della complessità poi dei singoli media rispetto alla formula dei 'musei di immagini in movimento' si è già detto, almeno a livello di indirizzo nell'introduzione. Inoltre, sono presenti anche materiali non 'visivi' di per sé come apparecchiature, materiali di design, riviste, costumi, prodotti promozionali, arredamenti legati a sale (solo per fare degli esempi).<sup>4</sup>

Fra le grandi realtà dedite alla 'visualità mediale', sorte nel nuovo millennio, nell'est asiatico va fatto un cenno al *M+ Museum of Visual Culture* (2011), che si colloca fra le realtà più sperimentali. Nella collezione digitale online, fruibile come per altre realtà attraverso una ricerca congiunta tematica autonoma, si nota la forza del modello ma anche il limite. Da una parte infatti, senza creare barricate, sia rispetto al patrimonio che all'esperienza fisica e online si ritrovano materiali un po' per tutte le arti, i media e la cultura, anche materiale, in una accezione ampia di *visual culture*; dall'altro però (ragionando per paradossi) se i musei fossero tutti così perderemmo nel totale gli elementi ristretti (in assenza di un'idea pregressa), un po' come accade in parte nell'esplorazione dei risultati del database non correlato in maniera specifica e ristretta (c'è comunque la possibilità di navigare tramite tag poi per aree più ristrette). E questo vale molto per il cinema, i cui materiali si ritrovano sotto diverse voci, al di là di 'film': 'moving image', 'visual art', 'design', 'print', ecc. Nella collezione digitale si può notare così la trasversalità dell'approccio che raccoglie film, performance, opere di *artists' cinema*, fotografie, poster, elementi di design grafici e materiali legati alla sua storia, oggetti legati alle sale, ecc. Cercando 'film' si possono richiamare però così anche materiali extra ispirati al cinema, presenti in altri settori.<sup>5</sup>

Sui musei dei media (si veda appendice 2.5.1) si è detto nel capitolo precedente del loro emergere in contesti universitari dall'America ai paesi dell'est asiatico passando

<sup>3</sup> Z. FOURNIER, 'Images in South Lebanon: an Absent Presence. The Case of the Former Khiam Prison (What do Images in the Public Space do?)', *Journal of Urban research*, n. 19, 2019, <<https://doi.org/10.4000/articulo.3915>> [accessed 20 March 2020].

<sup>4</sup> MUSEUM OF THE MOVING IMAGE, <<https://movingimage.us/>> [accessed 02 August 2022].

<sup>5</sup> M+ VISUAL CULTURE, <<https://www.mplus.org.hk/en/>> [accessed 02 August 2022].

per l'area mediorientale in anni recenti, rispondendo a funzioni di ricerca ma anche di forum e hub per le comunità. La presenza di film e del cinema soprattutto per quelli che guardano ai contenuti dei media anche in maniera critica rispetto a questioni sociali, culturali e politiche ha portato a un'apertura delle relazioni anche con il mondo dei media informativi e della comunicazione intesa come pratica di narritività discorsiva fatta di processi (tecnici e non solo), influenze ed effetti. Tra le realtà più sperimentali si colloca in tal senso il *The Media Majlis* della *Northwestern University* in Qatar che adotta una *evaluation methodology* in loco sull'esperienza pratica dei media con fruitori e comunità.<sup>6</sup> Si tratta di realtà che lavorano anche criticamente o che adottano forme meno strutturate per rispondere all'esigenza di lavorare con le comunità, come per il progetto di un *Media Initiatives Center* per il *Lratun Mobile Media Museum*, che attraverso esposizioni, installazioni, proiezioni, incontri e dimostrazioni formative itineranti lavora sulle rappresentazioni del passato e del presente in Armenia rispetto anche a momenti o temi conflittuali come i rapporti con la politica, la censura e la guerra.<sup>7</sup>

Anche in area occidentale si nota uno spostamento in alcune nuove realtà verso la narritività, ancora legata ad aspetti processuali delle arti nel caso di *Storyworld* (2020), realtà tedesca interattiva e sperimentale fra *comics*, animazione e *games*.<sup>8</sup> Un cambiamento, rispetto a un ampliamento anche critico e legato alla dimensione mediale complessiva delle arti, proviene invece dal mastodontico progetto in costruzione del *Lucas Museum of Narrative Art*, del regista George Lucas (che ritroveremo nel capitolo inglese notando la differenza tra le esposizioni del suo archivio agli albori con le mostre su *Star Wars* e i ripensamenti attuali). La collezione del regista sul cinema e sulla propria produzione è stata implementata nel tempo, per la nascita di questo museo, per guardare a come il *visual storytelling* – che riguarda il modo in cui si modellano le interazioni fra media, e in particolare le immagini, i soggetti e le varie produzioni – incidano in varie culture, tempi e luoghi. Il museo accoglie per questo oltre al cinema, la pittura, la scultura, la street art, la fotografia, i *comics*, libri e riviste di illustrazione. La novità sta nell'aver pensato alla struttura come un luogo di esperienza ma anche di scambio, interrogazione e ispirazione delle comunità.<sup>9</sup>

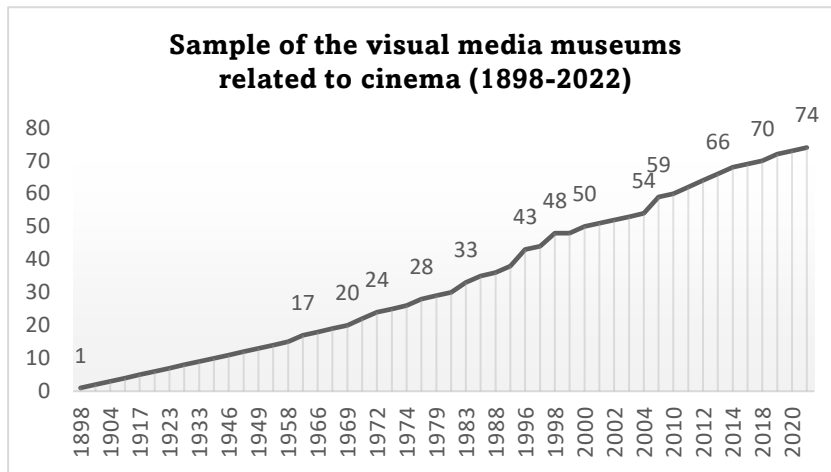
---

<sup>6</sup> THE MEDIA MAJLIS, <<https://mediamajlis.northwestern.edu/en>> [accessed 02 August 2022].

<sup>7</sup> Cfr. LRATUN MOBILE MEDIA MUSEUM, <<https://mediainitiatives.am/en/video/lratun-mobile-media-museum-en/>> [accessed 02 August 2022].

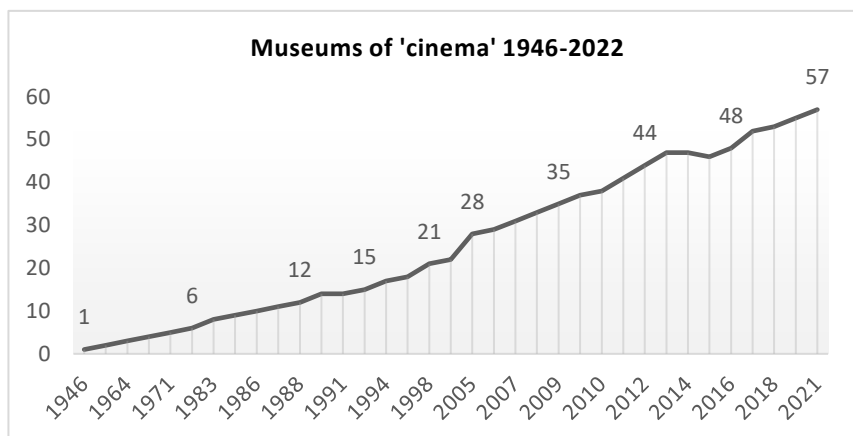
<sup>8</sup> STORYWORLD, <<https://www.storyworld.nl/en>> [accessed 02 August 2022].

<sup>9</sup> LUCA MUSEUM OF NARRATIVE ART, <<https://lucasmuseum.org/>> [accessed 02 August 2022].

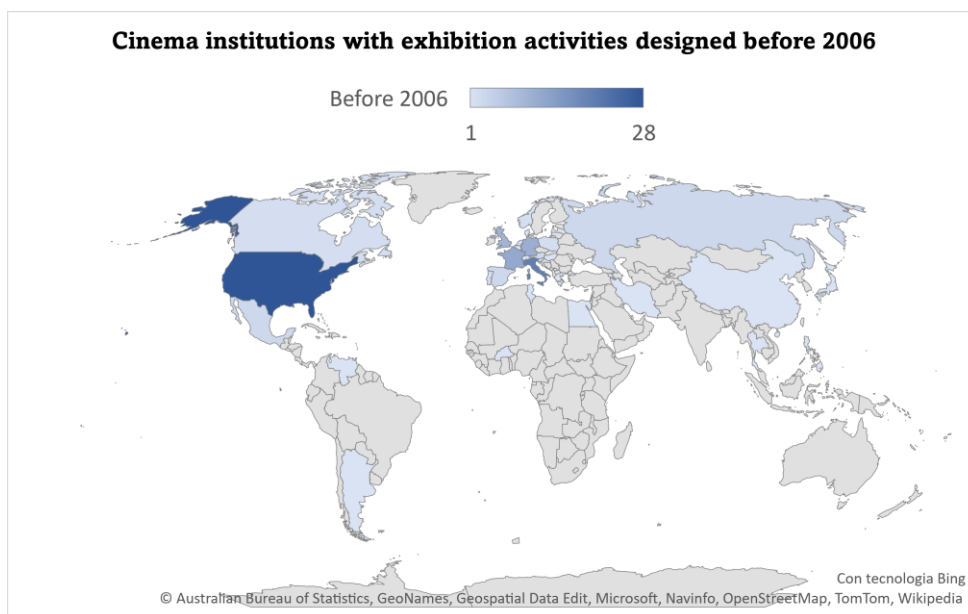


A proposito delle categorie più ‘specifiche’, nella sezione ‘musei del cinema’ (appendice 2.5.2) si ritrovano complessi che hanno scelto o mantengono in maniera esplicita un riferimento nella propria indicazione come ‘musei del cinema’, ‘*cinema museum*’ o ‘*film museum*’ e altre varianti. In tal senso, in questo contributo si preferisce l’uso del primo termine per sottolineare la costanza di tutto il ‘sistema cinema’ anche se mutato in tutti i livelli. Mentre per ‘*film museum*’ si potrebbero indicare quelli rivolti a essi o a casi specifici dedicati a un singolo film. Nella realtà dei fatti essi sono istituzioni dedite al cinema e ai film, a ciò che ruota ‘intorno’, e talvolta recuperano le relazioni audio-visive di musei presenti nella categoria più ampia della ‘visualità mediale’ connessa al cinema, lasciando però a questo un richiamo centralizzante. In ogni caso ricordiamo qui che le definizioni generiche, così come la successiva creazione di alcune espressioni più specifiche presentate in maniera separata nei paragrafi successivi, sono impiegate soltanto come guide descrittive e comparative. Al di là delle distinzioni, che facciamo nostre per la loro stratificazione storica, non corrispondono nella realtà al loro interno a una circoscrizione sul piano dei patrimoni, all’assenza anche in quelle più espressamente dedite al cinema di uno sguardo alla storia della visualità mediale più ampia sia storica che contemporanea in termini di punti di contatto o di sguardo autonomo. Rispetto al passato però, a tal proposito, appaiono a nostro parere problematiche le formule al loro interno di ‘pre-cinema’ e/o ‘archeologia del cinema’ per il mancato riconoscimento talvolta delle stesse come forme autonome o di una storia della visualità mediale delle ‘immagini in movimento’ e dell’‘audio-visivo’ più ampia oltre che interconnessa (lo stesso vale per sviluppi che vanno oltre il cinema, si pensi all’animazione e di recente la VR). Si noteranno anche passaggi, implementazioni o ritorni fra archivi, musei e forme di altro genere, come le case del cinema, che avvalorano il bisogno di ragionare in termini di *cine-istituzioni* guardando poi alle singole funzioni, strutture e attività.

Le novità rispetto alla mappatura del 2006 di Bottomore (con qualche aggiunta antecedente) riguarda, al di là dell'evoluzione specialistica di cui diremo dopo, soprattutto la diffusione geografica ampliandosi nell'area mediorientale e asiatica.

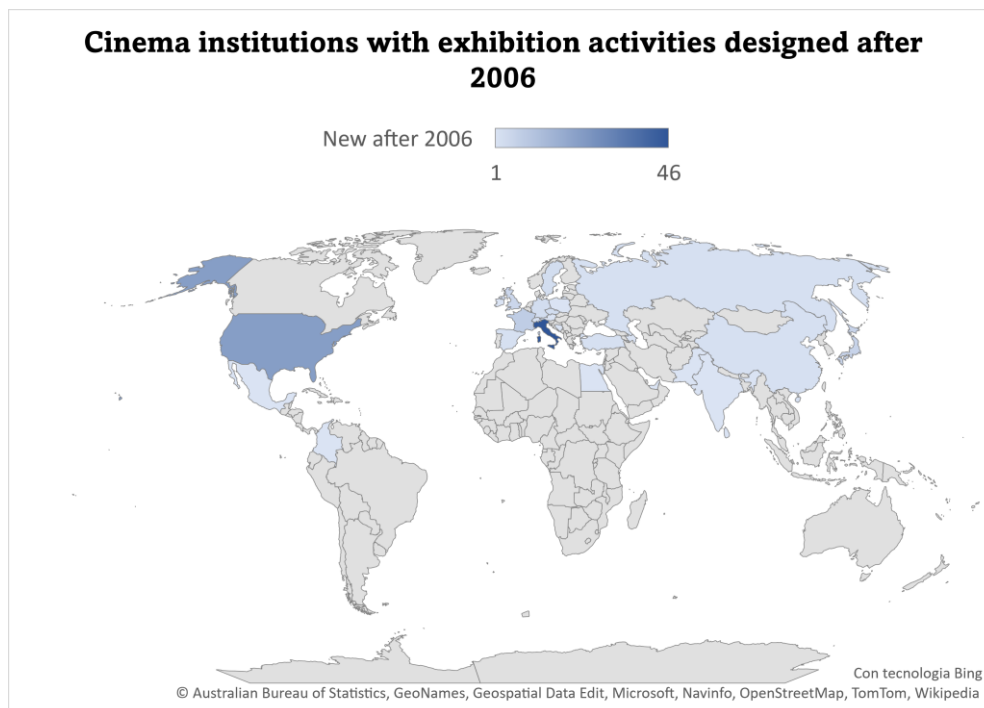


Prima del 2006 segnaliamo il progetto negli Stati Uniti, esistito poi fino al 2014, del *MoAAC – Museum of African American Cinema* nato in seno a una associazione no profit per raccogliere all'interno del cinema americano materiali, manifesti, oggetti scenici che raccontasse l'influenza ed eredità del cinema, degli attori, dei registi e delle 'black representation'. Tale esperienza, costruita dal basso, è menzionata qui per testimoniare due passaggi avvenuti successivamente che evidenziano un cambiamento di visione sul patrimonio cinematografico talvolta non limitato a processi, tecniche, apparati e materiali del passato avulsi da una contestualizzazione storica. Nei progetti di nascita del *George Lucas Narrative Museums*, di cui si è parlato prima, per esempio è avvenuta (fra le altre) una massiccia acquisizione di archivi legati all'*African-American Cinema* con gli obiettivi però prima esposti intorno al 'visual storytelling', come una storia più



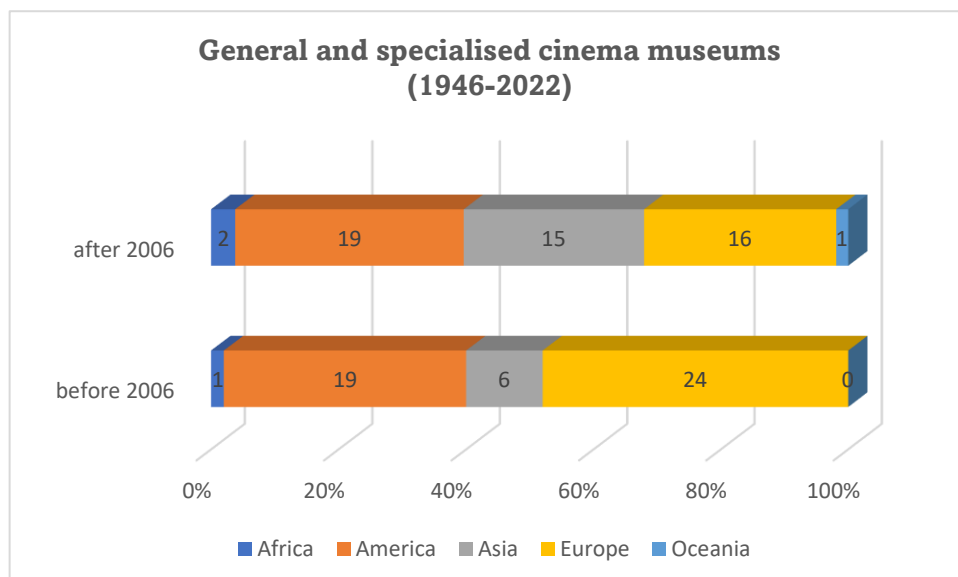
ampia.<sup>10</sup> Ci soffermiamo quindi, parlando degli ultimi sviluppi dei musei della visualità mediale legati al cinema, intorno alle questioni ‘culturali’ che li investono.

Prima dell’inaugurazione del nuovo *Academy Museum of Motion Picture* – storico progetto concretizzatosi nel 2021 con un progetto architettonico di Renzo Piano ma di cui si è parlato e su cui si è lavorato almeno dalla seconda metà del Novecento – il museo aveva assunto nel 2020, ad allestimento però ideato, Jacquelin Stewart, docente di *Cinema Studies*, archivista e curatrice dell’*University of Chicago* specializzata anche in *Black Cinema* come *Chief Artistic e Programming Officer* per attività più generali e per lavorare a un racconto della storia del cinema ‘diversificato’. Il museo, secondo la stessa, stava cercando di incoraggiare attraverso più ampi e trasversali riferimenti il pubblico a saperne di più su temi simili. La stessa però, in varie interviste successive, ha chiarito il senso del lavoro di un museo da questa prospettiva. ‘Rivedere’ la storia del cinema in quest’ottica significa non solo guardare ai processi critici per il tempo ma recuperare nell’ambito del *black cinema* figure storiche per il cinema stesso, magari poco note oggi, come Oscar Micheaux. Ma al tempo stesso questa azione investe secondo la Stewart la necessità di riflettere, a partire da questioni di ‘rappresentazione’, anche dell’uso della formula *black cinema* da parte di famosi registi per strategie di distribuzione. Il lavoro di recupero, quindi, deve guardare a ‘tutte’ le questioni ‘critiche’ rispetto anche ad altre figure e comunità, guardando anche ai film più difficili, senza ricorrere a censure. Ciò non ha impedito comunque che arrivassero una serie di polemiche al museo dell’Academy nel suo primo anno di attività: per la scarsa ampiezza data agli ebrei nella cinematografia o per vedere ritratti più complessi delle *black women*. A queste l’organizzazione ha ‘risposto’ intensificando, a cause delle



<sup>10</sup> T. MACHEMER, ‘George Lucas’ New Museum Acquires Major Archive of African American Film History’, <<https://www.smithsonianmag.com/smart-news/george-lucas-museum-acquires-huge-archive-african-american-cinema-180973999/>>, *Smithsonian magazine*, 16 gennaio 2020 [accessed 3 March 2020].

controversie, attività e spazi permanenti mirati. Ciò porta a pensare sicuramente al bisogno, comunque, dei nuovi musei del cinema di una ricerca e comunicazione attenta per superare tali asperità ma in una prospettiva di condivisione della 'narrazione' e che quell'aura fashion, di classicità, celebrazione, memoria cinematografica popolare (tutti termini raccolti nella rassegna stampa dopo l'inaugurazione del museo) non bastino più. Bisogna evitare però la creazione di un «revisionist movie museum» o di dar vita a un museo che, come ha rilevato Clay Waters, debba 'scusarsi' per la storia filmica – anche quando paradossalmente non sarebbe necessario – anziché essere tramite poi anche della sua capacità di coinvolgimento e promozione per un cambiamento dal passato verso il futuro. Dall'altro non si possono nemmeno ridurre tali reazioni poi solo a una questione di 'differente tributo' nelle esposizioni per compensare la storia, attivando invece processi di comunicazione e attività di riflessione pragmatica, dentro e oltre quel frangente storico. Appare significativo che Berger, *senior curator*, abbia sottolineato in una delle dichiarazioni in risposta che il museo dell'Academy non è un 'archivio' della storia filmica in toto (anche se le polemiche erano legate anche verso la scarsa attenzione verso uno dei primi membri della stessa organizzazione). Tale fenomeno però ci invita a riflettere sulla funzione invece di una archiviazione 'viva'. Al di là cioè dei materiali raccolti, questa va vista come un esercizio 'comunicativo' nell'ottica della trasmissione di cui parleremo in seguito: cioè un'attività di condivisione per mezzo del cinema stesso da parte del museo con i suoi fruitori sulla medialità di un oggetto, un'opera, una figura, un luogo, un tema, un periodo storico. Questo significa farne non solo un'esperienza 'varia', soprattutto se non positiva, ma maturare una capacità di percezione contestuale e di visione discorsiva, di immagini e abilità per il futuro nostro





e dei media.<sup>11</sup>

Fra le altre novità, politico-culturali, si rileva dal 2006 la diffusione dei musei del cinema al di là delle aree più cospicue precedenti, dell'Europa centrale e anglo-americana del nord, che registrano comunque un incremento. Alcune delle nuove grandi realtà sono sorte da iniziative nazionali (in particolare Cina, India, Turchia ed Emirati Arabi), anche se con uno sguardo internazionale fra gli obiettivi o per la natura globale di alcune di queste cinematografie. Altre, più o meno strutturate, sono nate in aree come il sud America e l'est europeo. Qui in particolare si segnala il progetto del *National Film Museum* di Praga, che ha adottato un approccio *hands-on* e di *escape room*, con una successione di attività basate oltre che sull'uso del gesto su attività di *problem solving* o di gioco da tavolo per tutta l'esposizione (dalle immagini in movimento, alle apparecchiature cinematografiche, alla produzione dei film), ma realizzato da studenti (il progetto è stato finanziato da un programma europeo per la creatività in collaborazione con altre istituzioni all'estero ed esperti interdisciplinari in *film e media studies, game design* ed educazione). La sostenibilità del progetto è stata ricercata immaginandolo cioè come un programma di sviluppo di *film e audiovisual literacy* al di là dell'idea tradizionale di 'museo espositivo', affiancando però due spazi per mostre temporanee (dove si sono tenute mostre sulla storia del cinema finora), una sala e attività esterne durante festival e altri eventi.<sup>12</sup>

Come per la mappatura di Bottomore, l'Africa resta il continente in cui di fatto esistono pochissimi 'musei del cinema'. Il più strutturato resta il *Musée de la Photographie* di Port Luis nelle isole Mauritius, segnalato già nel 2006. Questo è nato per salvaguardare la memoria del Paese partendo dalla storia della fotografia per trattare poi altri media visivi come il cinema, indagandone la diffusione, la produzione tecnica e non e promuoverli come forme d'arti e cultura (anche attraverso una biblioteca dedicata).<sup>13</sup>

Rispetto alla precedente lista, si rintraccia un museo del cinema a Tunisi, non indicato nel precedente censimento ma nato già nel 1998. Si tratta di un museo abbastanza lineare, tecnico, che guarda alla nascita ed evoluzione del cinema. Nella descrizione però si rileva, per la parte prima del 'cinema', un panorama sulle forme spettacolari 'pre-cinematografiche' dei *Karakouz* (forma locale derivata dalle ombre cinesi e praticata lì dal Trecento) e il teatro delle marionette siciliane, che ci appare come una relazione inedita, a dimostrazione dell'importanza poi di una storia 'globale'

<sup>11</sup> D. CHIRIGUAYO, 'MacArthur 'Genius' Jacqueline Stewart on why racist films should be watched and not censored', *KCRW*, <<https://www.kcrw.com/news/shows/press-play-with-madeleine-brand/social-media-fema-lamb-film-macarthur-genius/jacqueline-stewart-academy-museum-racist-films/>>, 06 ottobre 2021, [accessed 09 November 2021]; C. SPENCER, 'MacArthur Fellow uses cinema, home movies to spotlight Black filmmakers', *Changing America*, 07 ottobre 2021, <<https://thehill.com/changing-america/enrichment/arts-culture/575774-this-macarthur-fellow-is-using-cinema-and-home/>> [accessed 09 November 2021]; M. CIEPLY, 'At a Revisionist Movie Museum, History 'Abridges' The Jews', *Deadline*, 19 October 2021, <<https://deadline.com/2021/10/revisionist-movie-museum-history-abridges-jews-1234857329/>> [accessed 9 November 2021]; C. WATER, 'Academy Museum of Motion Pictures Focuses On Apologizing For Films Rather Than Celebrating Them', *The Federalist*, 4 marzo 2022, <<https://thefederalist.com/2022/03/04/academy-museum-of-motion-pictures-focuses-on-apologizing-for-films-rather-than-celebrating-them/>> [accessed 8 March 2022].

<sup>12</sup> NAFILM – NATIONAL FILM MUSEUM, <<https://en.nafilm.org/>> [accessed 02 August 2022].

<sup>13</sup> THE PHOTOGRAPHIC MUSEUM, <<http://www.musee.photo/en.html>> [accessed 02 August 2022].

da rivedere però alla luce anche di differenti contesti. Il museo è stato realizzato da un team di architetti della *National Agency for Heritage, Development e Cultural Promotion*, movimento di professionisti formatosi in corsi dedicati allo spettacolo e con relazioni con molte istituzioni europee.<sup>14</sup>

Il rapporto in Africa con l'‘Occidente’ e con i suoi modelli, formativi e realizzativi – non a caso le realtà esistenti insistono sulle aree più periferiche di contatto fra questi e il mondo occidentale – è alla base di altre realtà o progetti nati dal 2006, più o meno strutturati. In Marocco a Ouarzata un museo del cinema è nato nel 2007 da un precedente set allestito da una casa di produzione italiana nel 1981. Il museo espone nella location di una kasbah lì presente apparecchiature, materiali relativi al set, oggetti di scena e poster di produzioni girate nel distretto. Quattro sale poi rievocano differenti ambientazioni filmiche legate a certo immaginario ‘africano’ come quelle di una sala del trono imperiale, una delle torture, di corte e una sala faraonica. Si tratta di un esempio, insomma, di *set museum* che su ciò che resta prova in questo caso a prolungarne l'esperienza immaginaria, come forma di recupero di spazi e turismo culturale dal basso.<sup>15</sup>

Dal 2006 inoltre nella stessa cornice esterna africana nascono o emergono formazioni dovute a registi, fotografi e archivisti collezionisti che, anche per la loro esperienza rispetto ai modelli occidentali, hanno animato iniziative in maniera autonoma supportate poi da istituzioni. Ciò è evidente in Egitto. Qui si registra un *Egyptian Cinema Museum*, da un trailer di un film del regista Hisham Kharma cinque anni fa – sulle note felliniane del *Second Waltz* di Dimitri Shostakovich, suite per orchestra usata spesso da Fellini – di cui non si sono rinvenute però altre informazioni. Il breve filmato mostra comunque una raccolta tecnica su vari media, pellicole e altri formati e materiali sulla cinematografia egiziana che dalle origini tentano di arrivare anche alle rappresentazioni contemporanee.<sup>16</sup> La testata multimedia *The National*, invece, ha raccontato in un video l'esperienza quarantennale della raccolta di Makram Salama, un *cinema archivist* egiziano, che aveva aperto al pubblico con un accesso direttamente sulla strada di Alexandria un ‘museo’ che esponeva (in maniera affastellata) una raccolta sul cinema e la sua esperienza in Egitto dagli anni Dieci.<sup>17</sup> Il Ministero della Cultura egiziano, nel 2022, ne ha annunciato l'acquisizione per la nascita di un museo dedicato interamente all'*Egyptian cinema*.<sup>18</sup> L'attivismo di queste esperienze, quindi, ha superato in passato l'attività di realtà istituzionali esistenti come l'*Egyptian Cultural Palace* al Cairo (fondato nel 1989 e rinnovato nel 2019), una sorta di casa del cinema con spazi espositivi, una biblioteca, delle aree dedicata alla formazione

<sup>14</sup> CINEMA MUSEUM, <<http://www.commune-tunis.gov.tn/publish/content/article.asp?id=421>> [accessed 02 August 2022].

<sup>15</sup> OUARZAZATE'S FILM MUSEUM, 'Cinema Museum', <<https://ouarzazate.city/attractions/cinema-museum/>>

<sup>16</sup> H. KHARMA, 'Egyptian Cinema Museum Trailer', <<https://vimeo.com/205446747>> [accessed 02 August 2022].

<sup>17</sup> THE NATIONAL, 'Inside egypt's vintage cinema museum', <<https://www.youtube.com/watch?v=ry-qOYeFgU>> [accessed 02 August 2022].

<sup>18</sup> N.D., 'First museum dedicated to Egyptian Cinema Coming Soon', *Cairo Scene*, 31 gennaio 2022, <<https://cairoscene.com/ArtsAndCulture/First-Museum-Dedicated-to-Egyptian-Cinema-Coming-Soon>> [accessed 02 August 2022].

e produzione.<sup>19</sup> Altri progetti invece sono stati promossi da università occidentali come la *German University in Cairo* per dei progetti di laurea in Architettura con una challenge dedicata al prototipo di un museo del cinema nel Paese, in collaborazione con il *GUC Media Production Center*, promosso dalla stessa università. Questi progetti non hanno trovato riscontro pratico di attuazione ma a un primo sguardo le costruzioni immaginate di grandi dimensioni si collocano all'interno di certo immaginario contemporaneo sui musei del cinema sul modello di tante istituzioni internazionali.<sup>20</sup> Diverso il caso invece dell'*Egyptian Cinematic Experience* (prima *Egyptian Cinematography Museum*), un progetto nato da un gruppo di studenti di comunicazione alla *Misr International University*, vincitore poi come start up di un programma del festival *Elgouna Film Festival*. Pur non realizzato fisicamente, è stata comunque avviata dai giovani promotori una valutazione online, con un form di condivisione del progetto con cittadini e appassionati nel Paese e all'estero. Ed è stato 'animato' già sul piano comunicativo online (raggiungendo alcune migliaia di persone interessate) per una prima esperienza interattiva attraverso i social e una proiezione in VR, almeno per tutto il 2020.<sup>21</sup>

Questo fervore testimonia l'influenza dei modelli occidentali, anche se gli esempi portavano avanti stimoli autonomi in termini di contenuti e approcci legati alla cinematografia di riferimento. In secondo luogo, mostrano il bisogno invece di un lavoro concreto sul patrimonio 'africano', che viene portato avanti da realtà o professionisti non riconosciuti canonicamente come 'museali' in senso stretto.

La costituzione, per esempio, di realtà in loco in molti paesi africani, soprattutto nell'area sub-sahariana e la necessità di guardare anche agli sviluppi cinematografici parallelamente dal basso e non, resta oggetto di iniziative in quest'area più 'archivistiche' come quelle favorite dalla *FIAF* o dalla *FIAT* in collaborazione con istituzioni culturali nell'area, che sottolineano l'esigenza di ulteriori sviluppi oltre che di attenzioni e scambi. Vi sono poi soprattutto archivi e istituzioni polimorfiche che lavorano in rete, come il *Pan African Cinema Archive*, la *Cinémathèque Tangier* (per l'area araba molto vicina a modelli occidentali), la Biennale-festival e *Cinémathèque Africaine* della rete *FESPACO* del *Pan African Film & Tv Festival* di Ouagadougou che lavorano anche a un sostegno alla produzione e circolazione del patrimonio cinematografico *pan africano*. Nel caso del *Pan African Cinema Archive*, June Givanni, *film curator* e collezionista di materiali filmici e di altro genere, ha realizzato *film exhibition* in tutto il mondo, contribuendo a festival, programmi e ricerca nel settore anche per centri universitari.

La nascita futura dell'*Institute of Contemporary African Art and Film* in Nigeria non

<sup>19</sup> M. MUSTAFA, 'Egypt's Cinema Culture Palace renovated, reopened in 2019 with a total cost of LE 29 M', 28 giugno 2021, <<https://www.egypttoday.com/Article/4/105452/Egypt%E2%80%99s-Cinema-Culture-Palace-renovated-reopened-in-2019-with-a>> [accessed 02 August 2022].

<sup>20</sup> GERMAN UNIVERSITY IN CAIRO, 'Egyptian Film Museum', <<https://www.youtube.com/watch?v=OW6VA2BWM88>> [accessed 02 August 2022].

<sup>21</sup> EGYPTIAN CINEMATOGRAPHY MUSEUM, <<https://www.behance.net/gallery/98786647/Egyptian-Cinematography-Museum>>, <<https://www.instagram.com/egyptiancinemaexperience/>>, <<https://www.facebook.com/TheEgyptianCinemaExperience/>> [accessed 02 August 2022].

sembra cambiare il panorama. Dagli annunci appare come un'istituzione simile a tante altre realtà occidentali in cui, anche grazie al sostegno nazionale, si darà sicuramente impulso alla produzione cinematografica artistica senza lavorare a ciò che è stato (gli impianti prevedono spazi di produzione e formazione). Bisognerà monitorarne però l'elaborazione.<sup>22</sup>

Anche questi esempi, infine, ci mostrano come sarebbe auspicabile ragionare in termini di *cine-istituzioni* senza steccati stringenti, termine che affronteremo nei prossimi paragrafi. Tra i campioni qui raccolti si ritrova una scheda con 'cineteche' – spesso associate solo ad archivi filmici – 'archivi' o 'istituti' filmici che hanno spazi espositivi per attività temporanee o musei permanenti (appendice 2.5.3). Una mappatura completa richiederebbe il superamento anche di questa scrematura accogliendo da un lato la pratica espositiva filmica di fatto come forma di esposizione di per sé ma soprattutto per tener conto del polimorfismo avuto dalle origini o ricercato nel tempo da molte di queste realtà. Vedremo, invece, come al di là delle mappature e possibili descrizioni, è possibile ragionare in termini di paradigmi nel loro quadro per superare questa impasse.

Musei delle  
personalità  
mediali

Rispetto alle altre sezioni, Bottomore aveva già individuato soprattutto nell'area americana alcuni musei dedicati a singole personalità prevalentemente intorno però a figure iconiche. Ne sono state rintracciate altre, anche per il periodo prima del 2006, per lo più nell'area statunitense (per es. con la *James Dean Gallery* o il *Judy Garland Museum* autorizzato dalla stessa). Intorno agli scopi di queste istituzioni – al di là della iniziale e continua affezione da parte degli spettatori (destinata nel tempo a esaurirsi magari) – deve ancora essere elaborata una riflessione, alla luce anche di particolarità interne.

La prima questione da affrontare, insieme alla loro formazione e alle motivazioni dietro la costituzione, riguarderebbe che cosa i materiali raccolti e conservati ci dicono sulle personalità legate al cinema. Come, al di là quindi della memoria cinematografica dei primi spettatori per personalità iconiche, essi sono trasmessi? Che cosa attraverso la vita, la carriera cinematografica, la produzione, gli stili e le peculiarità si racconta del loro contesto e come viene fatto nel tempo? Istituzioni permanenti sono fin qui state dedicate a una singola personalità, per lo più semi-nota. Dai dati esse riguardano prevalentemente attori, attrici e registi. Non si rintracciano casi di registe ma la mappatura andrebbe affrontata più capillarmente rispetto alle sedi e alle forme meno strutturate in modo classico. C'è da chiedersi però che cosa si è fatto per personalità meno iconiche ma fondamentali soprattutto al di là di attori e registi? Vedremo nel capitolo inglese e italiano, per esempio, degli input dalla storia delle mostre e di alcuni

<sup>22</sup> FIAF, 'Film Archives in Africa', <<https://www.fiafnet.org/pages/Training/About-Film-Archives-in-Africa.html>> [accessed 2 August 2022]; PAN AFRICAN CINEMA ARCHIVE, <<http://www.junegivannifilmarchive.com/june-givannis-story/>> [accessed 02 August 2022]; FIAT, 'Digitising the Central African Film Unit Archive (1948-1963)', <<https://fiatifta.org/index.php/save-your-archive-cases-naz/>> [accessed 02 August 2022]; CINEMATHEQUE AFRICAINE (FESPACO), <<https://fespaco.org/services/cinematheque-africaine/>> [accessed 02 August 2022]; N. LUCARELLI, 'Grandi progetti per la Nigeria del futuro, dal cinema all'arte contemporanea', *Art tribune*, 18 gennaio 2022, <<https://www.artribune.com/professionisti-e-professionisti/who-is-who/2022/01/nigeria-arte-contemporanea-cinema-futuro/>> [accessed 02 August 2022].

spazi, per esempio, rispetto a direttori della fotografia, scenografi, tecnici e maestri degli effetti speciali. Al di là di singole realtà dedicate a personalità, servirebbero anche delle istituzioni 'specializzate' dedicate alle funzioni al di là dei 'nomi' (in Italia questo spunto è suggerito dalla *Biblioteca Museo dell'Attore* di Genova). Ma anche nel caso di luoghi personalizzati, qual è il senso oltre la storia del singolo individuo (che è comunque la base del discorso) rispetto all'esperienza cinematografica connessa e del periodo in cui visse?

Per i primi, soprattutto dedicati ad attori e attrici, la loro formazione è spesso dovuta a movimenti dal basso di appassionati o all'eredità lasciata dagli stessi nei luoghi della loro vita (che nel caso degli attori western spesso si legano al *cinematographic landscape* di riferimento) ed esistono per lo più per raccontare le loro storie, mantenerne vivo il ricordo e la passione iconica intorno alle loro immagini e ai loro film (come, per esempio, oltre che per attori americani per Judy Garland e Audrey Hepburn).

Dal 2006 però qualcosa cambia. Se nel periodo precedente vi era soltanto un regista (Sergej Parajanov) e tanti attori e qualche attrice, nel periodo successivo l'attenzione si sposta anche sui registi (Guillermo del Toro, Ingmar Bergman, Ryazanov, Georges Rouquier, Berlanga e per finire il recente museo aperto dalla *Cinémathèque* dedicato a Méliès, vedremo anche alcuni casi anche in Italia).

Per Guillermo del Toro la sua *Black House* (il titolo rimanda a uno dei suoi film) è stata aperta al pubblico in più occasioni. Essa ha assunto anche una forma itinerante intorno al 2016 come mostra-museo, di cui è stato pubblicato un libro-catalogo. La casa e la mostra raccontano del mondo di Guillermo, con una raccolta formata dallo stesso, legata alle sue produzioni ma soprattutto a un insieme di materiali vari che ne hanno ispirato il mondo cinematografico fantascientifico.<sup>23</sup>

Questa modalità, quasi isolata, apre a una novità. Il senso di uno spazio simile si fa prima di tutto veicolo per il cinema stesso. Una casa, un centro, un archivio o un museo dedicato a una singola personalità, infatti, esprimono un carattere nuovo quando guardano alle personalità come 'figure mediali': non solo perché delle icone, più o meno, ma come portatori di un insieme di culture, valori, ideali, spirito, creatività dando vita a dei 'musei del cinema' anche in senso ampio. In Italia è accaduto in maniera precoce per il *Museo degli orrori di Dario Argento*, voluto dallo stesso nel 1989 come uno shop, centro nevralgico per il genere, ma ritroveremo altri casi (soprattutto Zavattini e in parte Antonioni, Zeffirelli e Fellini).

Questa idea si è affermata a livello internazionale in alcuni casi. Il centro dedicato a Ingmar Bergman, sorto nella sua casa immersa nei *cinematic landscape* che hanno motivato i suoi film, si è dotato oltre che di spazi espositivi, anche di una sala, una biblioteca realizzando attività creative per stimolare non solo l'attività di conoscenza

---

<sup>23</sup> B. SALVESEN, J. SHEDDEN, P. KOUDOUNARIS (a cura di), *Guillermo del Toro: At Home with Monsters: Inside His Films, Notebooks, and Collections*, San Rafael, Insight edition, 2016; N.D., 'Facciamo un tour nella Black House delle meraviglie di Guillermo del Toro', *Il cineocchio*, <<https://www.ilcineocchio.it/cinema/tour-bleak-house-guillermo-del-toro/>> [accessed 02 August 2022].

del lavoro intorno al regista ma anche, tramite soprattutto un festival, continuare ad alimentare la stessa vena del cinema.<sup>24</sup> Non presente nella sezione dedicata alle personalità, ma considerato come museo dedicato alle ‘personalità medialì’ nelle idee qui esposte, rientra il *Bill Douglas Cinema Museum* di Exeter, nato dalla raccolta di materiali del regista insieme a Peter Jewell e donati all’*University of Exeter*, dopo la sua morte per farne un centro non solo museale ma anche di studio, ricerca e cultura. In tal caso, il museo pur essendo a tutti gli effetti un museo del cinema (universitario per di più) ne ha ricordato la memoria nel tempo – ne conserva anche i materiali relativi parzialmente esposti – lavorando nella stessa direzione delle sue idee per l’attenzione all’accesso dei materiali, alla prosecuzione delle collezioni, alla creazione tramite questi di un centro aperto per il pubblico soprattutto attento alla formazione dei giovani.<sup>25</sup>

Si spiega su questa scia anche, per esempio, la trasformazione dell’archivio di Albert Kahn, filantropo che diede vita a uno dei primi archivi agli inizi del Novecento fra fotografia e cinema, inviando operatori in tutto il mondo per ‘rappresentarlo’, intitolato allora *Planet’s Archive*, oggi diventato l’*Albert Kahn Museum*. Questo si è trasformato in un centro che ha fatto della sua villa e del parco, non solo un luogo di esposizione del patrimonio e dei materiali raccolti nei viaggi, ma un’istituzione aperta alla sua vera ‘eredità’: l’attenzione intorno all’uso e all’esperienza dei media audio-visivi e soprattutto alle immagini dal punto di vista sociale e storico, arricchendo il suo patrimonio e continuando a riflettere sui materiali precedenti o su nuovi.<sup>26</sup>

Il *clou* di questa possibilità è dato dal *Museo Méliès* inaugurato nel 2022 dalla *Cinémathèque Française* che partendo dai materiali del regista ne ripercorre anche la lunga tradizione ma oltre lo stesso in riferimento all’eredità della sua cinematografia come fonte ispirativa e stimolo di altre produzioni (per la sua realizzazione ricordiamo anche che UBI soft si è unita per un omaggio in VR).<sup>27</sup> Ma a proposito di uso del digitale, questo consente talvolta la creazione di ‘musei virtuali’ che permettono di superare magari criticità o semplicemente di rendere più aperta la fruizione dei materiali. È successo nel caso del *Berlanga Film Museum* dedicato al regista.<sup>28</sup>

Anche le realtà museali per gli attori diventano realtà più strutturate. Fra quelli già rintracciati già da Bottomore, si collocano figure oggi anche meno note nell’immaginario contemporaneo come l’attore cantante d’opera Mario Lanza, di origini italiane, ingaggiato dalla Metro Goldwyn Mayer e Warner Bros per film musicali negli anni Quaranta-Cinquanta. Il museo nel tempo si è trasformato in un istituto con il compito di sostenere l’emergere di giovani cantanti d’opera attraverso borse di studio e in un centro aggregativo per le comunità di riferimento, che ne condividono in prima persona le iniziative. Lo stesso Schwarzenegger ha dato vita a un proprio museo, ben

<sup>24</sup> BERGMAN CENTER FARO, <<https://www.bergmancenter.se/bergmanveckan/>> [accessed 02 August 2022].

<sup>25</sup> BILL DOUGLAS CINEMA MUSEUM, <<https://www.bdcmmuseum.org.uk/>> [accessed 02 August 2022].

<sup>26</sup> MUSÉE ALBERT KAHN, <<https://albert-kahn.hauts-de-seine.fr/le-musee/presentation>> [accessed 02 August 2022].

<sup>27</sup> CINEMATHEQUE FRANCAISE, ‘Musée Méliès’, <<https://www.cineamatheque.fr/musee-melies-la-magie-du-cinema.html>> [accessed 02 August 2022].

<sup>28</sup> BERLANGA FILM MUSEUM, <<https://berlangafilmmuseum.com/en/>> [accessed 02 August 2022].

strutturato, ma secondo vecchie logiche individuali.<sup>29</sup> La passione di un collezionista invece (architetto e curatore) per Chaplin ha trasformato e riadattato i materiali raccolti in un palazzo con intorno un parco che immerge, attraverso set fruibili fisicamente dei suoi film o di studi del periodo del cinema delle origini, nel *Chaplin's world*. I materiali relativi, legati soprattutto alla sua infanzia e famiglia, sono restituiti per farne un motivo ispiratore a partire dai suoi film. Attraverso l'impianto scenografico immersivo si racconta il contesto cinematografico che si riflette nei suoi film (con l'esperienza degli studi del periodo, i set e le forme spettacolari storiche come la pantomima). Il museo però, data anche la natura della filmografia di Chaplin, invita il fruitore più adulto ad attraversare l'approccio rispetto alle difficoltà storico-politiche del tempo e adotta nell'allestimento un carattere transgenerazionale. Allo spazio permanente si aggiunge poi un'area per mostre temporanee sulla stessa scia, una sala legata scenograficamente al periodo, e una programmazione di attività ed eventi a partire da Chaplin ma andando anche oltre per il suo tramite.<sup>30</sup>

Nella sezione sugli istituti (appendice 2.5.4) con spazi museali permanenti segnaliamo soltanto, nella stessa ottica delle 'figure mediali', il *Kawakita Memorial Film Institute*, nato per esporre materiali legati al regista-produttore Nagasama Kawakita ma soprattutto della moglie Kashiko, figura chiave nella formazione del *National Film Library Center* del 1952 all'interno del *MoMA* di Tokyo diventato poi *National Film Archive of Japan*. Ambasciatrice del cinema fra il paese e l'Europa, esportò e importò film tra le due aree, portò diversi film nei principali festival o mostre filmiche occidentali, dialogò ed ebbe scambi con Langlois ma anche altre istituzioni cinematografiche, riscoprì film giapponesi in Europa ma permise anche a queste di conservare materiali legati al Giappone. Animò però anche nel tempo l'attenzione, anche accademica, verso la produzione in Giappone e la costruzione di una cultura cinematografica senza confini. L'istituto tenta di portarne avanti la memoria bandendo premi e riconoscimenti per figure simili e promuovendo l'attività di ricerca a partire dai suoi spazi.<sup>31</sup> Come altre realtà, che si possono riscontrare nella sezione dedicata agli istituti, gli spazi museali qui si inseriscono o si formano in maniera inscindibile in un quadro più ampio che lavora come hub sul piano produttivo e di circolazione più ampia della cultura cinematografica a supporto anche delle aree di appartenenza e delle opportunità di formazione, affermazione e riconoscimento del settore in aree meno strutturate (come per il *Mowel Fund Film Institute* nelle Filippine nato per supportare la rete cinematografica del paese).<sup>32</sup>

Centri e istituti

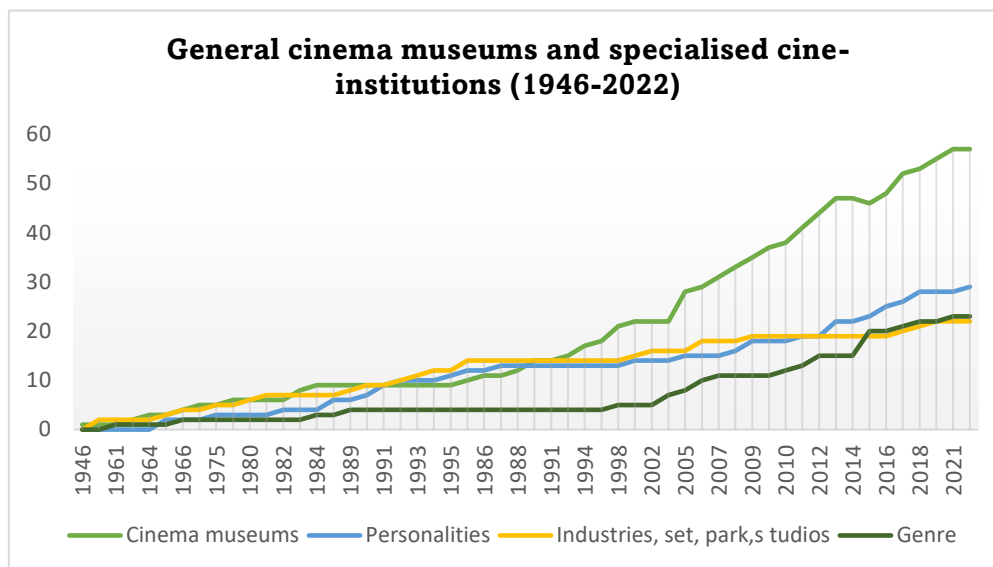
<sup>29</sup> ARNOLD SCHWARZENEGGER MUSEUM, <<https://arnieslife.com/>> [accessed 02 August 2022]

<sup>30</sup> CHAPLIN'S WORLD, <<https://www.chaplinsworld.com/en>> [accessed 02 August 2022].

<sup>31</sup> KAWAKITA MEMORIAL FILM INSTITUTE, <[https://www.kawakita-film.or.jp/kmfi\\_english.html](https://www.kawakita-film.or.jp/kmfi_english.html)> [accessed 02 August 2022]; R. CERE, G. SANTAERA, 'Fautrici dei musei del cinema nel mondo: Iris Barry, Lotte Eisner e Kashiko Kawakita', *Arabeschi. Rivista internazionale di studi su letteratura e visualità*, <<http://www.arabeschi.it/23-fautrici-dei-musei-del-cinema-nel-mondo-iris-barry-lotte-eisner-e-kashiko-kawawita/>> [accessed 02 August 2022].

<sup>32</sup> MOWEL FUND, <<https://mowelfund.com/>> [accessed 02 August 2022].

Sulle altre sezioni dedicate alle realtà ‘museali’ legate a industrie, set, studios o parchi, alle sale, ai festival, ai vari generi o a singoli film (appendici da 2.5.5 a 2.5.11) commentiamo alcuni dati emersi. Questa polimorfia era stata in parte colta dallo stesso Bottomore che aveva però restituito alla fine solo una lista suddivisa per area geografica.



*Industrie, set, studios e parchi*

Rispetto a industrie, set, studios o parchi (appendice 2.5.6) abbiamo aggiunto qualche campione (servirebbe una mappatura più completa oltre quelli che hanno assunto una disposizione ‘museale’ o simile nella loro definizione). Queste ‘categorie’ sono comunque raccolte insieme per la sovrapposizione spesso fra le varie tipologie.

Nell’estremo est asiatico già prima del 2006 era possibile rintracciare due realtà nel campo dell’animazione, con la *Toei* e il *Ghibli Museum*, questo è stato di recente ampliato ricostruendo scenograficamente intorno il mondo della cinematografia dello studio. Fra i grandi studi nel campo dell’animazione, nel 2009, è stato aperto anche il *Walt Disney Family Museum*. Sul fronte Hollywoodiano di Los Angeles, dove si concentrava e si conferma con qualche incremento la maggior presenza nella ricognizione già precedente, si evidenziano correlate alla storia hollywoodiana anche altre formazioni a metà tra musei dedicati a set, location, studios e parchi paesaggistici per il genere western. Questi hanno ripreso e ampliato ciò che restava ed è venuto dopo la grande *Hollywood* presente in quei luoghi tra gli anni Sessanta e Settanta muovendo l’attenzione verso la *Mini* o *Little Hollywood*. L’uso di queste formule è impiegato da un lato per uno spostamento d’attenzione rispetto alla storia di Hollywood verso le sue aree dislocate, all’impatto su aree poi locali nel tempo non sempre positivo, ma anche di prosecuzione di quella storia in altre forme cinematografiche e non sia in termini di produzione che di ripensamento oggi di



quell'eredità.<sup>33</sup>

L'altra aggiunta, prima del 2006, riguarda il *Caguya Museum of History and Art* di New York nato negli spazi del *Case Research Lab* di Theodore Willard Case che dal 1914 iniziò a dar vita a uno dei laboratori scientifici che lavorò alle sperimentazioni e all'affermazione del sonoro in America. Queste realtà museali dimostrano come all'origine l'attività tecnico-scientifica non era comunque disgiunta dalla sperimentazione filmica. Nel museo, si espone infatti la *darkroom*, il laboratorio chimico ma anche lo studio di registrazione. Oltre alle prime camere sonore, le apparecchiature sperimentali, i documenti e gli *scrapbooks*, il museo ha ampliato l'attenzione guardando a tutta la storia della commercializzazione del film sonoro successiva. Il luogo è stato pensato però anche come strumento per le comunità e i fruitori di conoscenza di quella storia collocata all'interno di quella locale, e in generale per la promozione delle arti e della formazione anche attraverso gli esempi contenuti nel museo, dotandosi anche di una sala e di una programmazione di eventi.<sup>34</sup>

Le stesse idee fra tecnica, scienza, arte e industria fra storie globali e recuperi locali sono state seguite nel periodo successivo nel recupero di altre industrie-studi del periodo delle origini (con la nascita della Fondazione e del museo *Jerome Seydoux Pathé*, il *Norman Studios Silent Film Museum*, il *Wharton Studio Museum*). Una linea di continuità in una storia (non sempre positiva) si registra anche rispetto ad alcune industrie storiche di produzione di pellicole (come per le *Industrie – und Filmmuseum Wolfen* e in Italia la *Ferrania Film Museum* come vedremo). Alla storia cinematografica legata ai caratteri di quelle produzioni, si affianca infatti una storia oltre che di competenze, tecnica, ascese e declini di un'industria anche di impatto nei luoghi di quella economia, che oggi ne diventano però testimoni e fonti di nuova trasmissione per il futuro del cinema e non solo.

Il nesso tra industrie di produzione anche filmica e partecipazione pubblica per una migliore conoscenza storica e contemporanea emerge anche in quella di centri di produzione filmica che si sono aperti al pubblico. Un po' come gli studi di animazione questi diventano occasione per conoscere le vicende dei luoghi e del cinema connesso, che cos'è un set nella sua materialità e immaterialità, la dimensione tangibile dei film, i processi, il sistema di professioni e competenze connesse (in Italia è il caso storico di *Cinecittà* già dalla seconda metà del Novecento come vedremo). Già prima del 2006, in Germania, in Bavaria il luogo di uno studio del periodo delle origini è stato trasformato nel 1981 in un *moving image campus*, una *Filmstadt* (città del cinema) con un impianto interamente sperimentale sotto forma di parco continuamente rinnovato, dedicato anche alla televisione, per conoscere come film e prodotti televisivi continuano a essere prodotti.

L'eredità materiale dei luoghi di produzione, soprattutto sul piano immaginario e

---

<sup>33</sup> OASIS MINI HOLLYWOOD, <<https://www.oasysparquetematico.com/>> [accessed 02 August 2022]; LITTLE HOLLYWOOD, <<https://www.littlehollywoodmuseum.org/>> [accessed 02 August 2022].

<sup>34</sup> CAGUYA MUSEUM OF HISTORY AND ART – CASE RESEARCH LAB, <<https://cayugamuseum.org/case-research-lab/>> [accessed 02 August 2022].

non solo tangibile, accompagna la stessa storia cinematografica degli *studios* più contemporanei. Nel 1992 la Warner Bros aveva rilevato il *Bavaria Film Park* facendone un *Movie World* brandizzato per la Germania. Nel 1996 poco dopo in America invece aprirà un museo nei propri studios, diventato in seguito un archivio per gli stessi e ridotto poi a un tour permanente. La forza di investimento iniziale di uno spazio simile è uno degli strumenti (come le *exhibition* franchise che vedremo nel terzo capitolo) di alimentazione, elaborazione del proprio immaginario. Declinato il potere dei grandi studi e spostato l'interesse anche verso nuove forme di promozione con l'avvento di internet, il parco tedesco si è trasformato in un più generico *Movie Park* rielaborando il precedente nesso americano. Questo ci porta però a un nuovo tratto degli stessi (in Italia accade per *Cinecittà World*). Alle logiche cioè da parco brandizzato, visto cioè solo dal punto di vista della promozione immediata o fatte da attrazioni quasi tutte simili replicabili ovunque (è il caso per esempio delle grandi sale in 4D), si è accompagnata una attenzione maggiore nel tempo alla prospettiva storica e alle logiche del cinema in sé e degli altri media audiovisivi o alle produzioni coeve riadattandole immaginativamente. Diverso è il caso di grandi luoghi di produzioni che hanno aperto le loro porte facendone luogo e spazio di esposizione, tour di incontro con l'ambiente o di attività *hands-on* come lo *Ystad Studios Visitor Center* in Svezia e soprattutto, sul piano storico, *Cinecittà si Mostra* in Italia, che poggia su un'attività intrapresa già nella seconda metà del Novecento.

#### Sale

Sulle restanti sezioni rileviamo soltanto che alcuni spazi museali sono nati in seno al recupero di sale di proiezione (appendice 2.5.7). Si tratta spesso di iniziative di gestori che hanno deciso nel tempo di raccogliere ed esporre lì dei materiali connessi all'attività dell'esercizio nel tempo (nella logica generale di ripensamento però delle sale che talvolta si trasformano anche in centri per la cultura più ampi); o sale di comunità, per salvare la storia di luoghi storici, tanto che una vera mappatura dovrebbe guardare proprio ai *community cinemas* oggi (ne vedremo un caso per l'Inghilterra e faremo un riferimento per l'Italia all'esperienza del *Nuovo Cinema America* oltre che all'attenzione in mostre e istituzioni cinematografiche verso la forma e la storia delle sale).

#### Festival

Sul fronte festivaliero (appendice 2.5.7), prosegue l'attività del *Thessaloniki Film Museum* nato in seno, in maniera indipendente e poi integrato (anche sotto forma di *Library*), al *Thessaloniki Film Festival*. Si rileva uno spazio espositivo permanente connesso anche alla *Library* e all'archivio del *Toronto Film Festival*, che nel tempo è stato dedicato non solo al cinema in generale e canadese in particolar modo, ma anche al patrimonio connesso al festival. In questa direzione, vedremo come il 'complesso espositivo museale' in Italia è complicato ma offre anche uno spunto in tal senso dalla natura polimorfica nel tempo della *Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia* e delle successive realtà nate sulla stessa scia o in opposizione, e l'emergere di recente per esempio di musei legati a festival, sia come attività integrata che come spazio dedito agli stessi. La città di Cannes, a tal proposito, ha dato vita dal 2015, in parallelo al festival, un *Musée Éphémère du Cinéma*, una sorta di mostra-museo

permanente al Palais des Festivals, quindi nella stessa sede della manifestazione, che ha già dedicato delle attività all'evento ma che lascerà spazio dal 2028 a un museo permanente. Anche per questi, andrà monitorato il ruolo rispetto alla storia degli stessi, al loro presente e futuro.

La sezione dei 'generi' è quella che apparentemente registra il maggior incremento insieme a quella delle personalità (appendice 2.5.8). Prima del 2006 ma anche dopo, oltre ai pochi casi segnalati da Bottomore sul genere safari, western di cui abbiamo già citato altri esempi e un *cartoon museum*, sono state introdotte realtà provenienti soprattutto dall'est asiatico, dall'est-europeo e dall'America. Essi ruotano per lo più tutti, a parte il genere horror o della fantascienza, sull'animazione. La spiegazione del loro incremento si deve quindi allo sviluppo della stessa storia della 'visualità mediale'. È emersa cioè in parallelo rispetto all'emergere della consapevolezza della nascita della produzione delle 'immagini in movimento' non legata soltanto al cinema ed evolutasi attraverso l'avvento della computerizzazione e del digitale in maniera sempre più intermediale. Di fatto l'animazione, che viaggia dalla letteratura alle arti grafiche passando per il cinema, la televisione e la produzione digitale, rappresenta in sé un 'genere' trasversale ma di fatto anche una forma mediale presentata talvolta in maniera indipendente, capace di costruire mondi autonomi o che attraversano i primi. Il passaggio dalle 'immagini in movimento' alla formula dell'animazione è proficuo soprattutto per il bisogno di scardinare la centralità visiva da una parte e dei prodotti finali dall'altra. L'altro motivo di spiegazione risiede nel bisogno da parte di comunità e soprattutto luoghi di produzione di dare risalto a questa industria, arte e tecnica. I progetti nati (ne vedremo alcuni in Italia) sono legati all'eredità dei principali luoghi di produzione come gli studi (sono concentrati infatti soprattutto in Giappone) o alla promozione della sua cultura nelle varie aree, con progetti anche di grandi dimensioni. In Europa un centro nevralgico è rappresentato dal *Musée du film d'animation* in Francia, connesso all'attività dello storico festival sorto nella città, mentre altri sorgono nell'est europeo (aree storiche per l'animazione). Il più esteso, con un museo dalla struttura pari alle più grandi istituzioni internazionali sul piano architettonico (trentamila metri quadrati), è il *Chinese Cartoon e Animation Museum* inaugurato nel 2021 che raccoglie manoscritti, archivi, modelli, sistemi di produzione e un impianto per mostrarne i processi, viaggiando lungo tutta la storia mediale e il suo futuro.<sup>35</sup>

Le due categorie finali sono del tutto assenti nella mappatura di Bottomore. Una di queste riguarda 'piccole' realtà legate a specifici film (appendice 2.5.9). Essi sorgono per lo più collegati a luoghi nevralgici per essi, per l'azione di appassionati, volontari e comunità, o di istituzioni locali per rilanciare un territorio attraverso iniziative turistico-culturali (in Italia ne abbiamo un esempio con *Nuovo Cinema Paradiso*). Anche per questi come per le realtà dedicate ai musei delle personalità medialci chiediamo che senso possano avere. Da un lato, potrebbero rappresentare una nuova fonte per lo studio del cinema da altre angolazioni (un po' come per gli stessi materiali di 'cultura

<sup>35</sup> CGTN, 'Vlog: Explore the history of Chinese animation and comics', <<https://www.youtube.com/watch?v=O6Jeu6vMmU>> [accessed 02 August 2022].

popolare' conservati da molti musei del cinema più grandi, si veda per questo il caso esemplare del *Bill Douglas Cinema Museum*). Dall'altro ci si può chiedere quali siano e che cosa dicano le modalità allestitivo degli stessi. I casi più interessanti sono da una parte il *The Oz Museum*, che con un impianto scenografico espone parte dei duemila elementi raccolti sul film dalla storia del libro a oggi.<sup>36</sup> Un po' po come per i musei nati intorno al duo artistico di *Laurel & Hardy* in varie parti del mondo, sul fronte dei film si rileva una concentrazione intorno al film *Gone with the wind*, tutta americana, che potrebbe essere approfondita e analizzata comparativamente.

Rispetto alla mappatura del 2006, abbiamo provato a raccogliere infine tutta una serie di 'musei virtuali' per la visualità mediale legati al cinema (appendice 2.5.10), censimento che andrebbe affrontato nella nostra prospettiva in maniera più ampia e dedicata soprattutto rispetto ai progetti meno riconoscibili come espressione di forme tradizionali. I 'musei virtuali' riscontrati sono sorti negli anni Novanta, periodo di cui conservano ancora la veste strutturale, spesso come strumenti unici di trasmissione e condivisione. Sono stati promossi per lo più da collezionisti o gruppi d'interesse per raccogliere o restituire dati e informazioni legati a materiali relativi ad alcuni temi: forme medialità prima del cinema, che con esso condividono delle caratteristiche o hanno condiviso delle forme (come lanterne magiche, stereoscopia, giochi ottici, fotografia); musei virtuali dedicati ai media; apparecchiature cinematografiche come camere, proiettori; i formati con tutta la materialità connessa del cinema dai *wide screen* a quelli amatoriali; materiali legati alla storia delle sale; e a generi.

Tra i primi esperimenti segnaliamo il sito messo online come progetto per gli studenti da Machiko Kusahara (*media scholar* e *curator*) in occasione del *Japan Media Arts Festival* del 1999 (dove queste venivano esposte e performate in show dedicati). Esso recuperava e trasmette ancora oggi (anche se in maniera semplice) alcune note e immagini sulla tradizione delle lanterne magiche in relazione anche ad altre forme spettacolari in Giappone (si trova anche uno scritto di Erkki Huhtamo).<sup>37</sup>

Dal 2011, realtà come il *Magical Media Museum* hanno cominciato ad adottare le logiche più vicine alla rete. Da un lato dando vita a siti come piattaforme e dall'altro sfruttando canali come Youtube per dar vita al museo. In questo caso, Joris Nouwens ha montato e/o condiviso animazioni, film e video relativi alla storia dell'animazione creativa, che hanno segnato passaggi storici, mostrando come i primi esperimenti di fatto fossero tentativi creativi di esplorazione dei media. Fra i più visti, inserito anche nel database di IMDb e tra i titoli 'filmici' più antichi, vi è la sequenza cronofotografica di *Venere sul Sole* di Jansenn, realizzata con un'esposizione di sei ore delle lastre nel 1874. Pur avendolo intitolato come *magical* l'autore insiste sul fatto che è importante conoscere come tecnica, arte e scienza siano state frutto di un'esplorazione congiunta.<sup>38</sup>

<sup>36</sup> THE OZ MUSEUM, <<https://ozmuseum.com/pages/visit>> [accessed 02 August 2022].

<sup>37</sup> UTSUSHI-E, 'Japanese Traditional Magic Lantern Show', 1999, <[http://www.f.waseda.jp/kusahara/Utsushi-e/Welcome to Utsushi-e.html](http://www.f.waseda.jp/kusahara/Utsushi-e/Welcome%20to%20Utsushi-e.html)> [accessed 02 August 2022].

<sup>38</sup> MAGICAL MEDIA MUSEUM, <<http://www.magicalmediamuseum.com/>>, <<https://www.youtube.com/watch?v=L0wU9vKZzJs>> [accessed 02 August 2022].

Si è già parlato, invece, del museo virtuale dedicato al regista Berlanga. Nel 2014 invece il *Toronto Film Festival*, di cui si è accennato a proposito degli spazi permanenti espositivi già per i festival, in collaborazione con il *Musée virtuel du Canada* ([museevirtuel.ca](http://museevirtuel.ca)) ha inaugurato una mostra online tuttora disponibile dedicata a David Cronenberg realizzata insieme allo stesso. Un po' come accaduto nello sviluppo dei musei dedicati alle 'personalità mediali' esso diventa un luogo di raccolta sul regista ma anche di aggancio per l'influenza dello stesso sulla cultura canadese. La sua filmografia è esplorata per temi. È stata realizzata una timeline interattiva (con l'aiuto anche di designer e creativi) non limitata alla cronologia ma estesa ai caratteri dei suoi film, con l'aggiunta poi di una mappa digitale su luoghi e spazi. La restante parte invece si dedica alla raccolta di materiali dai *behind the scenes*, a elementi connessi alla produzione e interviste per indagarne i processi. Manca in questa forma una reale interazione con i fruitori ma è comunque utile per testimoniare le evoluzioni nel tempo.<sup>39</sup>

Alcune cineteche e archivi hanno esplorato dal 2016 la possibilità di realizzare dei musei in realtà virtuale, esperibili online o tramite visori. Quei progetti, alcuni dei quali fruibili ancora oggi, avevano il pregio di poter consentire di visitare online il loro patrimonio anche in altri paesi. Se però sono immaginati soltanto come proiezione di materiali, replicando uno spazio fisico, le potenzialità restano forse un po' inesplorate ancora limitandosi solo a una 'esposizione'. Il tour immersivo a trecentosessantagradi, per esempio, del *National Film Archive of India* del 2016 presentato per la prima volta durante il *Film Festival of India* che offriva comunque una selezione di materiali relativi alla storia dell'India è stato percepito per esempio come una sovrapposta strategia patriottica rispetto al tema scelto dalla manifestazione quell'anno. Un po' come accaduto poi per le ricadute nelle installazioni sperimentali fisiche dei musei il rischio è quello di creare infrastrutture e contenuti ricorsivi tutti simili, che non consentono l'attivazione di ulteriori percorsi (anche non predeterminati) o che non offrono nulla in più se non l'esplorazione a distanza dei contenuti stessi del museo. Dichiarava allora il creativo infatti:

Considering the scalable and expandable nature of the model we have created, we can replicate this template to perfectly match multiple functions and purposes for museums of numerous kinds. The possibilities are virtually limitless and Digital Art VR is eager to explore every one of them.<sup>40</sup>

La *Filmoteca Unam* invece nel 2019 ha inaugurato il *MUVAC – Museo virtual de aparatos cinematográficos*. La prova associa un tour in 3D interattivo – pensato come un museo diviso in sale fruibili tramite dispositivi o direttamente sul sito – a informazioni, fotografie, animazioni e video degli apparecchi precedenti al cinema o legati a questo esplorabili anche al di fuori del tour. L'applicazione è realizzata anche per sistemi

<sup>39</sup> TORONTO FILM FESTIVAL, 'David Cronenberg: Virtual Exhibition', <<http://cronenbergmuseum.tiff.net/chronologie-timeline-eng.html>> [accessed 02 August 2022].

<sup>40</sup> N.D., 'Bollywood goes 360: National Film Archive of India opens virtual museum', *Disruptive Asia*, 25 novembre 2016, <<https://disruptive.asia/nfai-virtual-museum/>> [accessed 02 August 2022].

mobili riducendo, grazie alle varie modalità offerte, il digital gap dovuto ai visori. All'interno del 'museo virtuale' del sito ci sono anche percorsi tematici sul cinema o le personalità più importanti fra i precursori. Certo è una modalità ancora molto oggettuale, non rigenerativa ma offre degli input rispetto a forme di fruizione di database per addetti e persone curiose (anche le classiche didascalie in alcuni casi sono ripensate associando schede tecniche, informazioni descrittive e video). La resa grafica di ogni singolo oggetto se aperto ulteriormente è molto gradevole ma l'usabilità si limita alla visione esterna senza, per esempio, attività guidate che possano permetterne una attivazione e una comprensione dei meccanismi autonoma.<sup>41</sup>

Recenti esperimenti espositivi in Italia hanno fatto uso della VR, come per la collaborazione del *Museo Nazionale del Cinema di Torino* a un progetto della *Rai Cinema* e la tech-company *The Nemesis* presentato in una conferenza al *Cannes Film Festival* (in occasione del film dei Manetti Bros). Il museo ha replicato digitalmente spazi e pannelli della mostra temporanea, mentre il metaverso di RAI ricreava l'atmosfera di una città del cinema intorno alla Mole, sede del museo torinese, con atmosfere simili ai film di *Diabolik*. Mista all'atmosfera da luoghi da festival, negli 'schermi esterni' della città erano esposte immagini da red carpet di star, meramente decorative e pannelli promozionali delle mostre del museo di Torino. Nell'interno dei palazzi oltre alle locandine con i video trailer attivabili di film RAI protagonisti in festival, in una sala circolare erano poste delle 'installazioni' simili a un museo: con un proiettore cinematografico che attivava un video su Torino e la televisione (!), un quiz su *Diabolik* o sui premi dei festival rispetto alle statuette e altri *point* di promozione relativi ai progetti VR. Erano riprodotte anche due sale dove andava in loop un'intervista a un regista sul senso di fare i film. Peccato che, come accade nei musei fisici l'audio si sentisse ovunque disturbando la fruizione (*Errare humanum est! Perseverare Diabolik!*). L'uso delle atmosfere e le 'installazioni' lasciavano presagire usi futuri ancora da esplorare (nel capitolo inglese in prospettiva anche storica accenneremo all'uso della VR per la ricostruzione di mostre storiche del passato). Durante l'esperienza personale, però, ho tentato di indossare il costume di *Diabolik* per sperimentare la parte *gaming* nei panni del personaggio ma non sono riuscita ad attivarlo (o non avevo il giusto 'livello' per sbloccare il contenuto ma non c'era alcuna informazione). Un avatar mi ha urtato (senza chiedere scusa!). Non c'era nessuno con cui 'chattare' e il mio tentativo di evasione dal recinto, come previsto, era braccato dalla polizia. Mi sono seduta alla fine nella sala (a vedere il video del regista sentito e risentito fino alla nausea) ma non mi sono più potuta rialzare! Sono solo alcuni paradossi, riportati un po' ironicamente, per richiamare l'attenzione per progetti simili sull'importanza di una migliore definizione delle strategie immaginate per essere davvero 'innovative'.<sup>42</sup>

Una previsione futura delle opportunità realizzabili attraverso la VR si intravede nel

<sup>41</sup> MUSEUM VIRTUAL DE APARATOS CENMATOGRAFICOS (MUVAC), <<https://museovirtual.filmoteca.unam.mx/>> [accessed 02 August 2022].

<sup>42</sup> Per una breve 'visione' dell'esperimento Cfr. THE NEMESIS, 'The Nemesis – RAI Cinema | Diabolik in the metaverse', <<https://www.youtube.com/watch?v=s-7i6KXHU0Y>> [accessed 02 August 2022].

progetto del *Museum of Other Realities* del *Festival di Cannes*, che ha realizzato una community di creatori, «explorers» (sembrano quasi dei *flaneur* 2.0) e artisti per connettersi, condividere ed esperire «new media» e il «new medium of VR art» con altri da tutto il mondo. È evidente come anche per la VR le elaborazioni intorno vadano in più direzioni mediali, un po' come accaduto ad altri media/medium simili come la stereoscopia vissuta nei musei come parte integrante, autonoma, legata a un medium anziché a un altro per la sua stessa evoluzione frastagliata dai primi visori, ai tentativi 3D stereoscopi nel cinema e autonomi (ne discuteremo nel terzo capitolo in alcuni passaggi per il *National Science and Media Museum* per Bradford). Del resto, la VR è entrata a far parte di recente dei festival con sezioni dedite e in forma distaccata nei 'musei', dove sono ormai realizzate 'sale' di 'VR Cinema' (senza talvolta contestualizzare il medium/media in un quadro mediale più ampio). Quello ad ogni modo della VR, come si sottolinea a Cannes, è e sarà una sorta di museo in continuo rinnovamento ma questo sarà un altro capitolo nella storia dei musei della visualità mediale.<sup>43</sup>

L'ultima opportunità che vogliamo esplorare emersa dalla ricognizione dei musei virtuali è quella del *OUT Museum* nata dall'idea dell'*Outfest* legato alla *UCLA – University of California, Los Angeles*, festival cinematografico dedicato al mondo *lgbtqi+*. Il museo è pensato come un «arts and media virtual museum», uno strumento permanente di «reframing» della storia per il futuro. Vengono quindi realizzate esposizioni che raccolgono anche documentazione filmica realizzata dal festival rispetto ad alcuni temi legati per esempio al sistema cinema nel suo complesso. Il museo invita i fruitori casuali e i membri della comunità che possono farne parte, sostenendolo anche volontariamente, a «taking space» nelle conversazioni *live* con professionisti del mondo filmico in una serie di appuntamenti, poi lasciati nell'«archivio» del museo per un secondo momento. Il museo funge da punto di informazione sulla storia della cinematografia queer e delle sue personalità, ma in maniera creativa, offrendo contenuti video, audio o testuali. Ha una collezione online aggiornata periodicamente con nuove programmazioni provenienti dal team del festival dell'*Outfest* della *UCLA* con materiali restaurati, legati a progetti, short film e una sezione dedicata al sostegno di giovani *filmmaker* legati al mondo queer o materiali legati anche all'eredità del festival ma raccoglie anche storie dal basso, soprattutto di giovani. La piattaforma è molto vicina al tipo di fruizione a cui siamo abituati nella nostra contemporaneità, simile ai servizi che usiamo per la fruizione dei film o di contenuti podcast. Il rischio è quello di una circoscrizione che porterebbe sul sito solo persone interessate ma il progetto vive soprattutto di incontri e iniziative facendo del museo virtuale un ulteriore centro di interazioni. Anche il legame con l'area di appartenenza genera dei rischi o per il legame con il progetto (manca una storia chiara di tutta la cinematografia e il mondo queer) ma come in altri casi resta un esempio da osservare nelle elaborazioni future.<sup>44</sup>

<sup>43</sup> MUSEUM OF OTHER REALITIES, <<https://www.museumor.com/>> [accessed 02 August 2022].

<sup>44</sup> OUTMUSEUM, <<https://www.outfest.org/outmuseum/>> [accessed 02 August 2022].

## 2.2 Cine-istituzioni

Dal capitolo precedente e dal quadro dei dati presentato, abbiamo visto la necessità di collocare i musei del cinema dentro una categoria più ampia quale quella di ‘musei della visualità mediale’. Ciò permette di coglierne le varie forme ed evoluzioni nel tempo in un quadro più generale di istituzioni dedicate alle forme di interazioni con i media e alla loro ‘trasmissione’ (in maniera connessa fra gli stessi) o la presenza di un lavoro sul patrimonio cinematografico in altre organizzazioni che vi si dedicano in quest’ottica. Nell’ambito però delle organizzazioni cinematografiche, come abbiamo già avuto modo di vedere dal campione di dati raccolto e vedremo nei prossimi capitoli, le differenze tra cineteche, filmoteche, archivi, musei, mediateche, biblioteche, centri, istituti, fondazioni, case del cinema, associazioni, privati (ecc.) non sono sempre così lineari.

Comunemente tra le grandi macro-categorie a cineteche e archivi si affida l’idea della salvaguardia delle pellicole o altri formati del ‘cinema’ e del loro accesso (o diffusione, disseminazione, promozione, presentazione, valorizzazione e simili).<sup>45</sup> Mentre ai musei spetterebbe storicamente la preservazione di tutto il materiale ‘extra-filmico’ di pre e post-produzione e la loro ‘esposizione’. Ciò ha portato a storie, per lo più cinetecarie e archivali, in cui una dimensione assorbe semplicemente le altre (pur riconoscendo talvolta un uso multiformico) o le esclude del tutto.<sup>46</sup> Questa attenzione alle macro-categorie inoltre ha portato all’eclissi di forme non riconoscibili come tali o non strutturate ma che hanno offerto spunti ulteriori o spinte dal basso verso l’ampliamento della definizione dei ‘musei del cinema’ e soprattutto del patrimonio cinematografico. Senza un’attenzione a una storia e categorizzazione polimorfica, anche per via della natura dello stesso medium, si rischia di non considerare la ‘naturale’ pluralità che esso richiede per la sua trasmissione tra forme di esposizione filmica e non, archivi di varia natura e altre forme artistiche e non di ricondivisione. Senza questa prospettiva, infatti, si corre il pericolo di vedere, per esempio, le forme più recenti come le ‘case del cinema’ solo come un mutamento delle politiche delle industrie culturali e non un ritorno o un’appropriazione della pluralità storica stratificatasi nel tempo.<sup>47</sup> Come abbiamo avuto modo di vedere, invece, molte realtà nascono già con una visione intersezionale o lo diventano nel corso della loro storia.

La non formalizzazione o il fallimento inoltre di una moltitudine di archivi, musei, cineteche filmici e non tra gli anni Dieci e gli anni Trenta, come ricostruito da Caneppele – e come vedremo anche noi nei prossimi capitoli – suggerisce una così ampia gamma di personalità dietro la loro ideazione, realtà alla base, forme di

<sup>45</sup> Per alcuni riscontri Cfr. P. CERCHI USAI, ‘Archives’ in A. FERRARA (a cura di), *Enciclopedia of early cinema*, Londra e New York, Routledge, 2005, p. 52.

<sup>46</sup> Cfr. S. TOFFETTI, ‘Cineteca’, *Enciclopedia del Cinema*, 2003, <[https://www.treccani.it/enciclopedia/cineteca\\_%28Enciclopedia-del-Cinema%29/](https://www.treccani.it/enciclopedia/cineteca_%28Enciclopedia-del-Cinema%29/)> [accessed 1 August 2022]; E. LE ROY, *Cinémathèques et archives du film*, Parigi, Armand Colin, 2013; M. SERCEAU, P. ROGER (a cura di), *Les archives du cinéma et de la télévision*, in *CinémAction*, n. 97, 2000.

<sup>47</sup> Per un esempio francese Cfr. E. MARC NICOLAS, ‘Des Archives du film à la Maison du cinéma’ in M. SERCEAU, P. ROGER (a cura di), *Les archives du cinéma et de la télévision*, in *CinémAction*, n. 97, 2000, pp. 269-273.



patrimoni cinematografici e mediali e funzioni (talvolta non riconosciuti in parte nemmeno oggi) che anche per la storia successiva sarebbe un errore scindere almeno a livello generale la storia delle cineteche e degli archivi da quella dei musei.<sup>48</sup> Il successo, i mutamenti o le crisi di qualsiasi progetto ne riflettono invece la capacità di 'affermazione culturale', dell'oggetto stesso nel tempo nella prospettiva mediale qui usata, che ne rappresenta la base continua e generativa.

Andando però più a fondo forme di archiviazione, esposizione e trasmissione possiamo dire invece sono funzioni che appartengono a ogni 'cine-istituzione'. Con questo termine, vorremmo spostare l'attenzione dall'idea di 'istituzioni' come strutture organizzative al processo di 'istituzionalizzazione' del cinema che parte dalla pratica condivisa comune e guarda al trattamento delle formazioni dedite, di qualsiasi natura, che adottano e di cui bisogna tener conto. Questa idea fa leva sul pensiero di Deleuze in *Istinti e istituzioni*, il quale sosteneva che esse non coincidono con forme governative ma con dispositivi istituzionali ovvero mezzi, forme sociali creative, positive, utili nella misura in cui tra bisogni e circostanze interne ed esterne esse le anticipano, concretizzano in 'oggetti' e le 'regolano' indirettamente: ovvero fornendo degli strumenti che maturano un'intelligenza sociale, anche immaginativa oltre che fisica e cognitiva, rispetto alla molteplicità, alla natura, alla politica e alla cultura collettiva. Queste insomma 'adattano' le nostre forme ed esperienze di vita rilanciandole, in maniera indipendente però da fattori interni ed esterni quando c'è bisogno di un freno.<sup>49</sup> Questo lavoro basterebbe a risolvere tanti dei problemi che affliggono i musei rispetto, come abbiamo visto, a 'bisogni individuali' e 'circostanze esterne'.

L'opportunità di un ragionamento trasversale sulle *cine-istituzioni* è il primo motivo per cui per noi è importante non differenziare troppo affermazione, produzione culturale del cinema e sua patrimonializzazione, come proposto da Louis. Questo rischia di non individuare forme non canoniche, non collocare in una storia più ampia quelle più organiche e sistematiche e annullare da più parti lo sforzo talvolta di riconoscimento affrontato, ancora oggi, dagli stessi rispetto agli oggetti di riferimento non circoscrivibili facilmente.<sup>50</sup>

Il quadro storico italiano, come vedremo, poi fa emergere un altro perno nel complesso istituzionale dell'esposizione, archiviazione e trasmissione che riguarda l'entità polimorfica delle 'mostre'. L'apice del loro polimorfismo, scaturito dal periodo fascista, sarà rappresentato come vedremo dalla *Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica*, che complicherà le possibilità includendo al suo interno una realtà di fatto 'museale', esposizioni di vario genere, la forma del festival e la produzione di processi di archiviazione diretta e strutturati. L'esperienza del fascismo, come vedremo, poggia però sviluppandone alcune criticità su un quadro 'espositivo' per

<sup>48</sup> P. CANEPPELE, 'Cineteche istituzionali, collezioni private: come l'archivio influenza la conservazione delle immagini', in D. CAVALLOTTI, D. LOTTI, A. MARIANI (a cura di), *Scrivere la storia, costruire l'archivio. Note per una storiografia del cinema e dei media*, Milano, Meltemi, 2019, pp. 123-135.

<sup>49</sup> Cfr. U. FADINI, K. ROSSI (a cura di), *Gilles Deleuze. Istinti e istituzioni*, Milano e Udine, Mimesis, 2014.

<sup>50</sup> S. E. LOUIS, 'Des cinémathèques au patrimoine cinématographique. Tendances du questionnement historiographique française', *1895- Mille huit cent quatre-vingt-quinze*, v. 79, 2016, pp. 51-69.

l'istituzionalizzazione del cinema già sviluppatosi precedentemente. L'emergere del cinema, infatti, come medium tecnico-espressivo risale all'esperienza di pratiche di sperimentazione e condivisione pubblica (tramite expo, universali, esposizioni, concorsi, mostre di vario genere, ecc.).<sup>51</sup> Esse però, come appureremo nell'esempio inglese, non hanno solo contribuito alla sua affermazione e circolazione nell'ambito di un insieme di forme spettacolari audio-visive ma talvolta anche alla raccolta di materiali. Durante le stesse, durante i primi del Novecento, sono diventate anche prime forme di esposizione retrospettiva filmica e non (come accadrà anche in Italia). Con il fascismo, però, si afferma il passaggio a un carattere permanente, sistematico e pervasivo che favorirà un insieme di sviluppi in Italia ma segnerà anche per molto tempo una visione negativa sulle possibilità di intervento 'istituzionale', comprese mostre archivi e musei per il cinema, per molto tempo e la necessità di un nuovo riconoscimento dal basso.

Sui processi di 'archiviazione' oltre le 'istituzioni' invece ha lavorato Pietro Montani in *L'Immaginazione Intermediale. Perustrare, rifigurare, testimoniare il mondo visibile* come forma cioè di esperienza e attraverso questa di rielaborazione conscia delle interazioni fra i media, le loro produzioni (nella sua idea soprattutto delle immagini) e la sfera d'esperienze individuali e collettive.<sup>52</sup>

Per questa ragione, parlando di trasmissione del cinema, lo sguardo non può essere rivolto solo all'"archivio" o al 'museo'. Le singole analisi, partendo da una visione complessiva e dall'obiettivo di consentirne una comparazione, devono rivederne la storia, le attività e le forme adottate come processi da valutare caso per caso partendo dal contesto, dagli approcci e dalle interazioni realizzate o ricercate, per uno studio poi d'insieme comparato e trasversale. Il rischio di assumere categorie e idee fisse invece è quello di escludere alcuni soggetti e soprattutto non cogliere l'intero arco delle stesse.

Come abbracciare però la 'compagine di forme di istituzionalizzazione' che si sono affermate, anche al loro interno? Rinella Cere proponeva un ragionamento per 'paradigmi', corrispondenti alle varie forme esistenti.<sup>53</sup> Ma per le istituzioni più polimorfiche fra archivio, libreria, cineteca, ecc. c'è in realtà una sorta di continuità e non una scissione netta. Ciascuna terminologia può a un primo livello trovare una parziale risposta differenziale delle macro-categorie negli sviluppi storici, negli scopi e talvolta ma non sempre nell'effettiva distinzione del patrimonio di riferimento. Nella realtà dei fatti vedremo però diversi sconfinamenti e similarità oltre che distinzioni.

Come procedere quindi all'analisi delle singole realtà? Per una descrizione sommaria della pluralità di queste istituzioni è possibile far propria la stratificazione storica sedimentatasi nel tempo a livello linguistico fra cineteche, filmoteche, biblioteche, mediateche, archivi, biblioteche e musei del cinema o del film, ecc. (anche per questi ultimi ci sono molte sovrapposizioni più che distinzioni tra il sistema e il

<sup>51</sup> Cfr. D. CAVALLOTTI, S. DOTTO, A. MARIANI (a cura di), *Exposing the Moving Image*, Milano – Udine, Mimesis, 2018.

<sup>52</sup> P. MONTANI, *L'immaginazione intermediale. Perustrare, rifigurare, testimoniare il mondo visibile*, Lecce, Editori Laterza, 2010, p. 7.

<sup>53</sup> R. CERE, *An International Study of Film Museums*, Londra e New York, Routledge, 2021, p. 3.

prodotto). Tornando però all'idea dei paradigmi verbali, potremmo per l'analisi delle attività superare questa ottica lavorando su tre basi: l'*arché*, la *-teca* e la *moysa* a costituire i tre gradi della trasmissione fra passato, presente e verso il futuro su cui esse lavorano.

Ciascuno di essi opera nelle varie istituzioni della visualità mediale o nel nostro caso, in maniera più specifica, *cine-istituzioni*. L'idea di parlare di 'cine' istituzioni come realtà legate al cinema ma entità per necessità 'in movimento' – nella storia dei media, di musei e archivi (ecc.) in varie epoche e contesti (riallacciando quindi anche le separazioni fra per esempio arti, scienze e altri campi) – deriva da un contributo di Olivier Grau su archivi e musei in movimento nel tempo sul piano mediale e da una definizione di Mario Ricciardi sul *Museo del cinema di Torino* come un museo di 'transizione'.<sup>54</sup> C'è da capire come e in che grado ognuna di esse risponda in varie forme a tre funzioni inscindibili le une con le altre: l'*archiviazione*, la *con-divisione figurativa* della sua esperienza e la *trasmissione*, che ritorna al principio per dare forza all'"oggetto" nel futuro. Guardando alle etimologie dei tre temi possiamo identificare i caratteri guida anche per la storia (delle istituzioni) del cinema.

L'ondata di studi dalla seconda metà del Novecento a livello filosofico sugli archivi e il movimento su di essi che è scaturito dalla *new film history* ha portato alla revisione dell'archivio da luogo a principio, ripartendo proprio dalla sua etimologia: archivio iene greco *archeion*, *archè* come antichità, autorità, governo, principio regolatore (per alcuni rimanda anche ad *arca* in latino come armadio) e più generalmente ha finito per identificare quel luogo, quella funzione di regolazione per mezzo della conservazione di cose antiche e documenti legati ai 'corpi morali' sia amministrativi, che associativi e civili.<sup>55</sup> In realtà l'idea di *archè* rimanda alla funzione e pratica di riordino di ciò che sta al principio che genera connessioni, forme di 'potere' o di nuova consapevolezza. Gli studi più recenti soprattutto ne evidenziano la funzione di processo esperienziale, ordinativo e critico fra differenti forme di affetti, sapere, tecnologie mediali, loro prodotti, contesti nel tempo e anche prassi di istituzionalizzazione rispetto alle quali le arti svolgono un ruolo fondamentale (comprese cineteche, archivi e musei verso cui l'attenzione era calata in quest'ottica).<sup>56</sup> Come suggerito da Cavallotti, Mariani e Dotto, il bisogno di tornare all'attenzione verso le forme di 'archiviazione' però non è solo un compito delle istituzioni governative ma nel legame con le comunità, mobilitando citando Negri ed Hart, «linguaggi, affetti, energie, conoscenze e natura».<sup>57</sup>

La parola *teca* nel dizionario etimologico indica qualcosa che contiene. È

<sup>54</sup> O. GRAU (a cura di), *Museum and Archive on the Move. Changing Cultural Institutions in the Digital Era*, Berlino e Boston, De Gruyter, 2017; M. RICCIARDI, *Il museo dei miracoli. Il museo come opera d'arte e invenzione tecnologica tra cultura e impresa, comunicazione e politica*, Milano, Apogeo, 2008.

<sup>55</sup> F. BONOMI, 'Archivio', *Vocabolario Etimologico della Lingua Italiana online*, <<https://www.etimo.it/?term=archivio&find=Cerca>> [accessed 21 April 2021].

<sup>56</sup> C. SABA, *Archivio Cinema Arte*, Milano e Udine, Mimesis, 2013; S. SIEBER, 'The Politics of Archives. Media, Power, and Identity', in K. IMESCH, S. SCHADE, S. SIEBER (a cura di), *Constructions of Cultural Identities in Newsreel Cinema and Television after 1945*, n.d., Biefeld, 2016, pp. 21-38; S. SIEWERT, *Performing Moving Images. Access, Archive and Affects*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2020.

<sup>57</sup> D. CAVALLOTTI, D. LOTTI, A. MARIANI, 'Dalla vaga suggestione al reperto censito. Note per una storia del cinema e dei media attraverso gli archivi', in ID. (a cura di), *Scrivere la storia, costruire l'archivio*, Milano, Meltemi, 2021, p. 31.

interessante che fra i tipi di ‘contenitori’ oltre a un involucro che protegge, un deposito, uno scrigno vi sia anche quello di ‘arca’ (quindi un vettore) e tra le parole derivate ‘bottega’ e ‘ipo-teca’. C’è da un lato quindi un luogo operativo e dall’altro un ‘accordo’ in cui è necessario impegnare qualcosa. La radice di teca, inoltre, rimanda più che a un raccoglitore a delle azioni come ‘porre’ e ‘collocare’, condivisa con parole come ‘fare’, ‘tema’ e ‘tesi’. Dunque, lavorare nell’ottica di una teca significa dar vita a delle azioni di ‘collocamento’ in forme non solo fisiche ma di ‘posizionamento’ e riconoscimento dello stesso a cui si ammette una base comune dentro un processo di ‘inquadramento’ negoziato.<sup>58</sup>

Poco dibattito c’è stato in ambito cinematografico e della visualità mediale dell’idea base del termine ‘museo’. La parola viene dal latino *museum* e dal greco *moyseion* formato a sua volta da *Musa*.<sup>59</sup> Esso indicava il luogo sacro, tempio in origine delle Muse e poi istituito da Tolomeo Filadelfo ad Alessandria di promozione della cultura ma anche di ‘mantenimento’ di uomini di lettere e scienze che vi ‘vivevano’ all’interno sostenuti pubblicamente. Anche qui, recuperandone l’etimologia di *moysa*, possiamo evidenziare che esso è più di una collezione ed esposizione di oggetti ma un ‘luogo’ dato dall’associazione, di condivisione delle arti e della cultura, di ricerca e ispirazione. La radice ‘musa’ infatti rimanda al pensare, conoscere, intelletto, scienza, manie, agognare, aspirare a qualcosa o a qualcuno. Dunque, c’è nell’idea di museo un fondo ‘creativo’ generale sociale, nello stesso senso affermato da Deleuze, che deve produrre oltre che una forma di conoscenza, un pensiero, una ulteriore predisposizione.

Dei cambiamenti nelle riflessioni sulle varie entità si sono registrate anche se parziali. Nell’ambito degli archivi audiovisivi – quindi con una visione più ristretta sul piano del tipo di materiali – si è passati a mettere in discussione la semplicità del termine ‘accesso’ per focalizzarsi più sui principi di ‘attivazione’: sulle dinamiche, le forme di riconfigurazione (o *re-framing*), la loro complessità nel corso della storia e in ambienti differenti, con la possibilità di studiarli per capire meglio il patrimonio cinematografico anche a livello di *policy* culturali e capacità positive oltre che di criticità negative. Come scrivono infatti Floris, Fossati e Masson, per questo contributo, gli archivi audiovisivi sono diventati, al di là del digitale, «agents of heritage within a networked landscape and in interaction with users».<sup>60</sup>

Nel 1999 già Eric de Kuyper sollevava alcune questioni comuni fra archivi, cineteche e musei. La prima era data dal rischio di dare per scontata la nozione di patrimonio, soprattutto nell’era dell’accessibilità e del digitale. Bisognava per l’autore rendersi conto della sua evoluzione (storico-memoriale, immateriale, esperienziale e mediatica) e dei rischi (il venir meno della materialità, dei principi d’archivio e delle funzioni di un’attività o un evento). È un discorso ampio che si lega però alla storia

<sup>58</sup> F. BONOMI, ‘Teca’, *Vocabolario Etimologico della Lingua Italiana online*, <<https://www.etimo.it/?term=teca&find=Cerca>> [accessed 21 April 2021].

<sup>59</sup> F. BONOMI, ‘Museo’, *Vocabolario Etimologico della Lingua Italiana online*, <<https://www.etimo.it/?term=museo&find=Cerca>> [accessed 21 April 2021]; F. BONOMI, ‘Musa’, *Vocabolario Etimologico della Lingua Italiana online*, <<https://www.etimo.it/?term=musa&find=Cerca>> [accessed 21 April 2021].

<sup>60</sup> F. PALLMAN, G. FOSSATI, E. MAASSON, ‘Introduction: Activating the Archive’, *The Moving Image: The Journal of Moving Images Archivists*, v. 21, n. 1-2, 2021, pp. 1-25.

dell'esperienza del cinema e dei media nella storia. L'invito dell'autore, quindi, era a un ritorno alle questioni dell'esistenza di ciascuno di essi in termini di funzioni, alla storia di ogni organismo e l'assunzione di una nuova mentalità patrimoniale e culturale che comprende le differenze storiche dei vari contesti, soprattutto in termini sociali, le criticità e adottando un'attitudine costruttiva, selettiva, differenziale e mediale profonda.<sup>61</sup>

Il ne s'agit pas seulement des medias, mais d'une attitude médiatrice qui se fait jour: tout moyen pur rendre le flot d'activités lisible, pur en fair ressortir ce qui promet vraiment une expérience, un vécu.<sup>62</sup>

Per le cineteche, Alexandre Thevenot ne ha illuminato la polimorficità storica partendo dalle relazioni della loro nascita in rapporto alla cinefilia, gli sviluppi come archivi-centri di documentazione propositivi e l'esplosione al loro interno anche delle varie tipologie di collezioni oltre il film, che porta al loro interno all'istituzione di biblioteche e musei, soprattutto con l'incremento delle esposizioni e delle funzioni (fra cui quella del supporto universitario).<sup>63</sup>

Sul fronte delle mediateche, almeno in Italia, a ridosso del 2000 Gianna Landucci ne ripercorreva la storia e i limiti. A differenza di altri paesi, come la Francia, in cui esse erano centri aperti come luoghi di aggregazione per il pubblico per la circolazione di ogni forma mediale, con la proposta di attività e produzioni correlate, in Italia alla loro nascita già intorno agli anni Ottanta vennero a coincidere con cineteche e archivi audiovisivi. Esse seguivano momenti di riflessione regionali e locali come quello su *Cineteche e cultura cinematografica: conservazione, distribuzione, promozione* di Bologna del 1980. Tentativi di coordinamento e convegni successivi, anche nazionali, insieme al piano *Mediateca 2000* (che ne ha spinto la formazione senza tener conto della storia precedente) non avevano risolto nemmeno per l'audiovisivo secondo Landucci alcuni problemi fondamentali al di là di quelli infrastrutturali e di competenze: il primo di definizione, oltre la cultura audiovisiva (anche di sola immagine); legislativo, in termini di deposito e riuso libero (che ha portato per esempio a problemi legali per il *Centro Cinema* di Cesena nel tempo) e infine di rete (soprattutto fra grandi istituzioni anche per il cinema e la televisione). Esse hanno però nel corso del tempo comunque iniziato a rivestire un ruolo per varie realtà territoriali e, nelle migliori pratiche, hanno assunto anche quei ruoli di raccolta del patrimonio e attività culturale per audiovisivi, cinema e altri media per cui erano nate.<sup>64</sup>

Come proposto da Louis, a partire dall'esempio complesso della *Cinémathèque Française*, lo studio delle diverse entità consente di comprendere meglio il settore patrimoniale, le dinamiche allargate del cinema e della sua storia come produzione

<sup>61</sup> E. DE KUYPER, 'La mémoire des archives', *Journal of Film Preservation*, v. 58/59, n. 10, 1999, pp. 17-34.

<sup>62</sup> Ivi, p. 32.

<sup>63</sup> A. THEVENOT, *Les cinémathèques à travers le 'non film'*, UFR LLASIC, Department Lettres et Arts du spectacle, mémoire de master 2 professionnel, 2015-2016.

<sup>64</sup> G. LANDUCCI, 'Dall'audiovisivo al multimediale: nuovi servizi e vecchi problemi', *AIB-web*, 6 giugno 1998, <<http://www.aib.it/aib/sezioni/veneto/landucci.htm>> [accessed 01 August 2022].

culturale, riflessione e insieme di relazioni sociali (anche se l'autrice propone una distinzione netta tra formalizzazione e patrimonializzazione all'inizio). Anche le analisi storiche quindi, interne ed esterne, possono far parte di queste ricerche più ampie.<sup>65</sup>

Questa premessa diventa fondamentale per capire la base di partenza e i punti di contatto tra biblioteche, archivi, cineteche, mediateche e archivi rinvenuti e, come vedremo, altri esempi meno tradizionali. Questa revisione però ci permette di analizzare con maggior profondità il tipo di interazioni nelle forme di archiviazione, condivisione e trasmissione del cinema. Per molti di essi vedremo come in contesti differenti nel tempo, abbiano prodotto per questo una forma di riconfigurazione archivistica, di adattamento delle forme di condivisione e rigenerazione delle modalità di trasmissione museali. La proposta qui allora si basa, oltre che su una prospettiva comparata di ampio raggio, sull'analisi delle singole 'istituzioni' in cui analizzare tale circolarità. Per questo l'idea di museologia proposta a livello complessivo richiede per le istituzioni più polimorfiche un passaggio del ragionamento dalle pratiche di catalogazione, conservazione o salvaguardia, accesso o presentazione a ragionamenti congiunti sulle forme di archiviazione collettiva, di condivisione in nuove forme e di trasmissione tra passato, presente e futuro.

### **2.3 Dall'*exhibiting cinema* al *cinema trasmesso***

Quello a cui si lavora nelle idee qui esposte assume poi in varie pratiche e forme concrete l'idea di un cinema non più archiviato o esposto ma un 'cinema trasmesso', L'idea di parlare di cinema trasmesso nasce da diversi input dentro e fuori l'ambito degli studi museali dedicati.

Nell'*Archeologia dei media* Jussi Parikka a proposito della funzione trasmissiva dei media ha ragionato sui modelli di comunicazione che hanno rivisto la concezione comune basata sull'idea del passaggio di un'informazione, che per di più resterebbe tale e quale dal punto di produzione a quello di ricezione:

On a philosophical level, this impossibility of self-identical signal transmission connects with the idea of transmission, *trans-mettre*, the in-between that happens in the media event.<sup>66</sup>

Nella nostra prospettiva analizzare le forme di trasmissione del cinema vuol dire partire prima di tutto dalla sua stessa comunicazione in quest'ottica. Il cinema non è da intendere come un sistema lineare di produzione e ricezione ma come un insieme composito e variabile tanto nel momento di origine quanto nella sua circolazione nel tempo e nello spazio. Se ripresa, a livello progettuale e di condivisione collettiva, questa sua dimensione complessa e mutevole può essere essa stessa strumento

<sup>65</sup> S.E. LOUIS, 'Des cinémathèques au patrimoine cinématographique. Tendances du questionnement historiographique française', *1895- Mille huit cent quatre-vingt-quinze*, v. 79, 2016, pp. 51-69.

<sup>66</sup> J. PARIKKA, *What is a Media Archaeology?*, Cambridge e Malden, Polity Press, 2012, p. 102.

rafforzato di nuova 'trasmissione'.

Partire da questo presupposto, ci consentirebbe di coniugare le diverse anime della museologia del cinema: da quella filmica (in ogni sua forma possibile) a quella artistica (quando lavora su questi aspetti), da quella tecnologica, documentaria, processuale o istituzionale (rispetto cioè ai luoghi, ai soggetti e alle modalità di configurazione).

Nel 2013 Barbara Le Maître e Jennifer Verraes nell'introduzione a *Cinéma muséum* avevano già lanciato qualche spunto in merito. Riprendendo le parole di Perre Legendre esse ricordavano che: «[...] une transmission ne se fonde pas sur un contenu, mais avant tout sur l'acte de transmettre, c'est-à-dire en définitive sur les montages de fiction qui rendent possible qu'un tel acte soit posé [...]».<sup>67</sup> Estendendo questa idea, però, rispetto al 'contenuto' per le stesse autrici la trasmissione 'di saperi' nei musei si lega alle riflessioni sulla mediazione. Esse la riconducono, attraverso le idee seicentesche di Roland Schaer, all'esperienza sensibile come fonte essenziale di conoscenza e istruzione per cui il museo è da vedere come forma organizzata della stessa.<sup>68</sup> Ma se il cinema e il museo sono comunque due fonti di mediazione distinte come si ricongiungono i due ambiti? Si tratta secondo le autrici di «interroger la fonction de commentaire inhérente au dispositif muséal et montre comment le cinéma a pu produire les formes critiques de la leçon dispensée au musée». Questa visione, se mettiamo al centro l'idea di qualsiasi 'forma di esperienza sensibile' del cinema, non ha nulla di didascalico o pedante nell'idea di funzione conoscitiva e istruttiva, né nozionistica rispetto alle possibilità di 'racconto', che non hanno nulla a che vedere con l'idea di trasmissione limitata a contenuti e messaggi. Il focus invece si sposta verso la configurazione (montaggio) dei discorsi, quindi sulle forme e sulla loro esecuzione (come atti). Le Maître e Jennifer Verraes illuminano la possibilità che questi possano assumere insieme un carattere critico e anche radicalmente sovversivo.<sup>69</sup> La cosa più importante è che questo approccio, adottato in maniera estesa e riadattato a tutti gli ambiti che vedremo, ci consente come propongono le autrici di: i) tener conto della museologia e dell'idea di patrimonio a partire dagli stessi film (e non solo aggiungiamo noi); ii) guardare al museo nella sua totalità di attività e missioni (non solo di esposizione ma anche collezione, conservazione, elaborazione dei saperi e discorsi sull'arte o ancora di mediazione); iii) pensare al museo come un luogo di riconfigurazione del dispositivo cinematografico a partire da ciò che circola tra i due ambiti ma anche più ampiamente come istituzione culturale e simbolica in cui qualcosa viene catturato, trasformato, reinventato o sovvertito per mezzo del cinema; iv) guardare agli interventi artistici come «prolongements» di queste funzioni.<sup>70</sup> L'ultimo ribaltamento, proposto dalle studiose, che abbiamo però già affrontato nel paragrafo

<sup>67</sup> B. LE MAÎTRE, J. VERRAES (a cura di), *Cinéma muséum. Le musée d'après le cinéma*, Saint-Denis, Presses Universitaires de Vincennes, 2013, p. 10; P. LEGENDRE, *L'Inestimable Objet de la transmission. Étude sur le principe généalogique en Occident*, Paris, Fayard, 1985, p. 50.

<sup>68</sup> Cfr. B. LE MAÎTRE, J. VERRAES (a cura di), *Cinéma muséum. Le musée d'après le cinéma*, Saint-Denis, Presses Universitaires de Vincennes, 2013, p. 9; R. SCHAEER, *L'Invention des musées*, Paris, Gallimard, 1933, p. 33.

<sup>69</sup> B. LE MAÎTRE, J. VERRAES (a cura di), *Cinéma muséum. Le musée d'après le cinéma*, Saint-Denis, Presses Universitaires de Vincennes, 2013, p. 10.

<sup>70</sup> Ivi, pp. 5-9.

introduttivo, è la possibilità di cambiare del tutto il nostro sguardo sulla sperimentazione delle forme espositive anche per istituzioni come le cineteche, che in un'ottica museologica devono secondo loro essere un punto di incontro. Il titolo in tal senso dato a questo passo «Délocalisations», ci sembra un ottimo spunto, anche nell'ottica di un'estensione delle forme di comunicazione degli stessi musei oltre gli edifici.<sup>71</sup>

L'idea di un lavoro sulle forme di cinema trasmesso trova quindi un fulcro fondamentale nei musei dedicati ma consente anche di pensare a delle modalità condivise e talvolta interconnesse rispetto al lavoro degli stessi artisti, a istituzioni come gli archivi-cineteche, biblioteche, festival, centri di cultura, spazi dedicati alla *media art*, luoghi di formazione o *hub* creativi e soprattutto con le pratiche digitali. Si tratta per ognuna di queste forme o istituzioni poi di capire, ciascuna con le proprie specificità, i diversi obiettivi nei passaggi dal lavoro di framework alle interazioni prodotte.

In ambito filmologico, per descrivere l'assunzione dei passaggi dalla forma filmica all'istituzione archivistica fino al contesto pubblico nel tempo, soprattutto alla luce del digitale, Giovanna Fossati ha lavorato su un concetto simile a quello di 'cinema trasmesso' parlando dell'idea di 'film in transizione'.<sup>72</sup> Ribadiamo però qui il bisogno nella nostra prospettiva di mantenere il termine 'cinema'.

Il principale rischio di pensare al cinema trasmesso nell'ottica esclusivamente 'filmica' (sebbene usato in molti paesi con un'accezione ampia ma a rischio di confusione) potrebbe portare a un annullamento della dimensione complessa del cinema. Nel nuovo millennio, pur riducendosi ancora di più il peso collettivo della sala, non si è smesso di fare esperienza del cinema in forme diverse, come è sempre stato nella sua storia. Così come tecniche e sistemi di produzione, distribuzione non sono mai scomparsi. Parlare di cinema anziché solo di film ci consente anche di accogliere tutto quel patrimonio che non ha mai avuto statuto di 'film' perché abbozzato, abortito o forma altra, anche non audiovisiva, ma che ha incarnato tratti dello stesso. Ma soprattutto l'uso del termine ci ricorda che questo non è dato solo da 'prodotti' ma anche dall'insieme di processi più o meno tangibili, storie, contesti di circolazione e culture. L'idea, quindi, va oltre la necessità di una concezione più ampia del *film heritage* rispetto alle *ephemeral collections* filmiche (tutto il materiale filmico non canonico) o alle *special collections* (apparati tecnici, foto, manifesti, documenti, ecc.)<sup>73</sup> per dare autonomia agli stessi, lavorare sulle relazioni non necessariamente filmocentriche e capire anche in questi casi in quali forme essi possono essere reinquadrati e trovare un valore condiviso.

L'idea di trasmissione poi rispetto a quella di transizione vuole ridurre il rischio del bisogno di uno stato eccezionale di trasformazione completa e necessaria e puntare

---

<sup>71</sup> Ivi, pp. 10-11.

<sup>72</sup> Cfr. G. FOSSATI, *From Grain to Pixel: The Archival Life of Film in Transition*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 3 ed., 2018.

<sup>73</sup> Ivi, p. 15.



l'attenzione su ciò che accade, ciò che muta ma anche ciò che resta di volta in volta nel tramite. In più parti, nell'introduzione alla terza edizione, Fossati scrive di essersi situata volutamente in un momento di transizione, quello digitale, di cui non si conoscono gli esiti. Il concetto di trasmissione vorrebbe invece assumere in maniera radicale questo concetto per applicarlo in toto come un invito a cogliere sempre quella «inherently transitional nature» di cui parla la stessa Fossati.<sup>74</sup>

Insieme all'autrice condividiamo invece l'idea che il medium cinematografico, non filmico, si sia realizzato in diverse forme. Che il suo inquadramento nelle pratiche delle istituzioni patrimoniali (nella loro totalità strategica, organizzativa e personale) sia strettamente connesso alla sua configurazione ma anche teorizzazione e che viceversa le teorie ne possano illuminare approcci e contributi sulla riflessione mediale. L'età del digitale, inoltre, come suggerisce Fossati, al di là delle discussioni ontologiche, è un momento di ripensamento del ruolo degli stessi ma come avvenuto in altre epoche. Senza cioè tralasciarne le novità attuali né passate possiamo far sì che il cinema sia davvero un insieme di «mirrors of a living media culture» di cui le stesse istituzioni diventano responsabili anche nelle forme di *shaping* o influenza.<sup>75</sup>

Riprendendo questo punto, ci sembra che la distinzione operata tra *film archives*, *museums* e *cinémathèques* dell'autrice limitata alle modalità di accesso o presentazione (sulla base del formato e dentro o fuori dall'edificio) non sia sufficiente. Vale la pena forse proprio seguendo il principio di un cinema trasmesso capire come le funzioni archiviali di queste istituzioni lavorino all'inquadramento e come le funzioni di ricircolazione museale collettiva entrino in gioco nei vari processi di trasmissione.

Riassumiamo qui in uno schema il passaggio immaginato in un rapporto di riflessione reciproca che procede dall'inquadramento dell'approccio della visualità mediale (in collegamento con la storia del cinema) in un insieme di istituzioni non dedicate strettamente al cinema (primo livello in alto), considerate su un piano parallelo di importanza (risolvendo quindi le distinzioni fra scienza, industria, istituzioni storiche, dedicate ai media, alla comunicazione o promozione, alle immagini o all'audio-visivo, alla narratività e alle arti, relativi all'educazione, alla cultura popolare o a formazioni dedite alla dimensione demo-etno-antropologica o a formazioni sociali e di comunità).

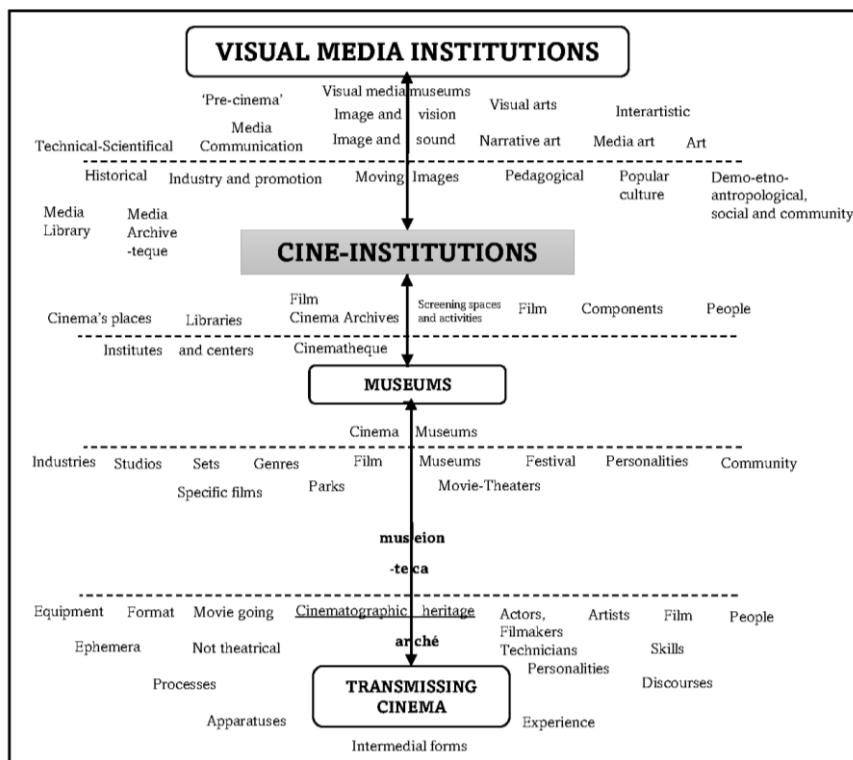
All'interno di queste (secondo livello), intersecate dall'approccio alla visualità mediale del cinema indicato dal collegamento verticale, ritroviamo le *cine-istituzioni* più specifiche. Le forme di queste convivono lungo un *continuum* che tiene conto anche dell'esperienza stessa del cinema e dei fruitori come processi di istituzionalizzazione.

All'interno di quest'insieme è possibile 'isolare' i musei del cinema (terzo livello), tenendo conto però del loro polimorfismo e della continuità talvolta rispetto alle altre *cine-istituzioni*. Queste si legano e possono essere analizzate in profondità muovendosi lungo l'asse verticale delle funzioni dell'*arché*, della *-teca* e del *museion*. Le tipologie poi

<sup>74</sup> G. FOSSATI, *From Grain to Pixel: The Archival Life of Film in Transition*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 3 ed., 2018, p. 21.

<sup>75</sup> Ivi, p. 25.

di musei del cinema nello specifico sono delineate secondo un piano che tiene conto della complessità stessa della 'trasmissione del cinema' e delle forme rintracciate (assumibili fra loro sullo stesso piano da un singolo museo che può rispondere a diverse opzioni).



Su un altro piano altrettanto intersecato soprattutto all'attività della trasmissione del cinema e alle sue forme (quinto livello) si dispone il patrimonio cinematografico (quarto livello) da rivedere come un insieme che tiene insieme la componente più tangibile a quella più intangibile non solo del medium in sé ma anche dell'esperienza delle persone, anche sotto diverse forme provenienti dagli stessi. Il percorso partendo dalle attività e dai prodotti del cinema trasmesso può poi essere percorso all'inverso come forma di riflessione sugli stessi attraverso questi.

Vedremo nel prossimo paragrafo invece come poter ripensare allora la museologia del cinema in quest'ottica di 'transizione' fra l'insieme degli elementi, da cui il termine *cine-museologia*.

## 2.4 Per un approccio media ecologico: *framing, priming e agency-setting*

Per ripensare quindi parallelamente e in maniera intersecata ciò che accade dal cinema nella sua esperienza e ricondivisione in forme differenti (anche alle origini) ai

contesti successivi, passando attraverso diverse relazioni individuali, sociali e istituzionali, ricorriamo ad alcuni principi elaborati nell'ambito della *media ecology*, riadattandoli alle nostre esigenze.

Nel 2008, nell'ambito di alcuni studi comunicativi sui *Media Effects*, in quest'ottica trasversale, alcuni ricercatori hanno lavorato ai tre principi cardine dell'ambito quali quelli di *framing*, *priming* e *agenda setting*. Nel nostro tentativo di coniugare non solo i 'contenuti' e la relazione con le circostanze immediate, sostituiamo l'ultima forma con l'idea di *agency setting*. Il motivo del riuso di questi modelli deriva dalla necessità di ragionare in termini ecosistemici, comunicativi e d'interazione (come emerso anche da riferimenti nel campo nel capitolo e nel paragrafo precedente). Lo sforzo della *cine-museologia* rispetto al passato deve essere quello di comprendere ma rivedere le riflessioni già individuate nella 'museologia del cinema' sulla: raccolta e costituzione di materiali, collezioni, archivi e istituzioni, catalogazione, allestimenti e attività di condivisione verso il modo in cui e perché producono delle possibilità o delle limitazioni critiche talvolta necessarie non solo per il medium in sé ma per tutti gli elementi, tenendo conto anche di diversi contesti nel tempo quanto nello spazio. Questi sono obiettivi storici al centro dei lavori di *media ecology* sulla produzione, circolazione e sugli effetti dei media in un'ottica sinergica fra individui, società, organizzazioni e media che possono servirci da supporto per lo sviluppo della *cine-museologia*.

Ragionare sul *framing*, come proposto da Tewksbury e Scheufele,<sup>76</sup> vuol dire vedere come il modo in cui si presentano (quindi interagiscono) elementi oggetto di comunicazione (come per le opere d'arte) ha il potere di influenzare tanto l'interpretazione, quanto le reazioni o le valutazioni.

La *framing theory* ha avuto due orientamenti di tipo disciplinare: uno volto alla comprensione dei processi cognitivi e dei meccanismi di *framing* (formazione di pattern di orientamento legati all'esperienza) e dall'altro le teorie che ne hanno spiegato l'applicabilità e gli effetti. Nel nostro caso, per il primo, ci importa partire dai *frame* sviluppati dalle teorie utili per lavorare sul *re-framing*, l'esperienza o la trasmissione rinnovata del cinema (in dialogo con altri media e aree).

Dalle teorie generali però sul *framing* è necessario ricordare alcuni punti elaborati sul piano comunicativo più ampio. La prima, derivata dalle idee di Heider e Goffman, sulle modalità di attribuzione del senso connesse talvolta a fattori personali, sociali o ambientali. Esistono poi dei *primary frameworks*, cioè dei sistemi di categorie, costruiti e condivisi socialmente che intervengono o possono essere sfruttati nei processi comunicativi. Sul piano psicologico, autori come Sherig, Kahneman e Tversky, spiegano Tewksbury e Scheufele, hanno chiarito che sul piano psicologico il lavoro di *framing* procede per sistemi di riferimento, attraverso cui se esplicitati per mezzo di giudizi e percezioni cosce possono riflettere sullo stesso. Un messaggio inoltre può poggiare su diversi schemi e può essere presentato in diversi modi. Questi passaggi

<sup>76</sup> Cfr. D. TEWKSBURY, D. A. SCHEUFELE, 'New Framing Theory and Research', in J. BRYANT, M. B. OLIVER (a cura di), *Media Effects: Advances in Theory and Research*, New York e Londra, Routledge, 3. Ed., 2009, pp. 17-33.

sono importanti per ripensare le attività sul cinema tenendo conto dei fattori individuali e collettivi esterni, i fondamenti percettivi individuali e comuni maggiori, la possibilità di comprendere il cinema anche senza un lavoro diretto sullo stesso ma attraverso riferimenti indiretti diversi e in varie forme.

Se i musei lavorano sul *framing*, uno dei loro obiettivi può diventare proprio quel processo di applicabilità proposto dalla *framing theory*. Che cosa quindi andremo ad analizzare per spiegarne i modelli? Il nostro obiettivo sarà capire come viene proposto l'oggetto dell'attività, tenendo conto che anche sul piano degli effetti questo potrà essere influenzato da e influenzare credenze, attitudini e comportamenti. L'applicabilità, secondo la *framing theory* di Gamson, Modigliani, Simon e Jerit, ricordano Tewksbury e Scheufele, è data dall'individuazione dei *packages* cioè gli elementi che 'suggeriscono' il trattamento dell'oggetto. Al loro interno si individuano dei *frames*, dei «devices», intesi come sistemi che abilitano la costruzione di associazioni. Essi hanno maggiore effetto quando non hanno bisogno di spiegazioni nell'esperienza. Nel caso in cui non ci siano forme di conoscenze pregresse sono in grado di costituire una nuova base per produrre queste associazioni. Secondo queste teorie i *frame* possono essere basati anche su significati culturali, norme e valori per cui è possibile fare una analisi discorsiva che può diventare il risultato di una attività, intesa come processo, sullo stesso come spiegato dagli autori. Più che gli effetti di persuasione saranno fondamentali principi quali quelli di credibilità (cioè il riconoscimento e l'affidamento fra le parti), l'origine e l'evoluzione dei 'messaggi' (questo vale per noi storicamente e in maniera situata), la scelta degli elementi e le risposte cognitive, che possono non essere esperite in maniera del tutto conscia. Ecco perché un'eventuale analisi delle 'risposte' deve guardare più poi alla consapevolezza dello stesso tema in questione, del *frame* e degli effetti che al solo contenuto in sé. Gli effetti potranno essere colti su due livelli: immediato e di lungo termine. Questo piano se assunto nella museologia del cinema aiuterebbe da un lato la predisposizione degli elementi (dalla raccolta anche condivisa, all'archiviazione, alle varie attività), l'analisi pratico-teorica e le valutazioni o gli studi successivi sulle esperienze maturate non solo in maniera contingente ma anche verso il lungo periodo.

Il concetto di *priming*<sup>77</sup> negli studi di *media ecology* è stato riferito agli impatti legati alle esposizioni a differenti media, tenendo conto delle *sources*, cioè delle fonti mediali stesse guardando a come queste lavorano in differenti contesti e l'adattamento reciproco che ne deriva fra questi nel tempo. La stessa *media ecology*, infatti, suggerisce che le varie forme possano essere viste come degli stimoli meta-analitici. In quest'ottica diventa fondamentale rintracciare l'adattamento temporale e l'intensità raggiunta connessa a questa. Tener conto del *priming* significa anche valutare la possibilità di esperienza derivata da una *situation model*, situata ma non per forza fisicamente, capace quindi di guardare più al livello astratto e non solo tangibile delle interazioni. Tali principi sono per noi utili per capire secondo quali forme e modalità si

---

<sup>77</sup> D.R. SOSKOS-EWOLDSEN, B. ROSKOS-EWOLDSEN, F. D. CARPENTIER, 'Media Priming' in J. BRYANT, M. B. OLIVER (a cura di), *Media Effects: Advances in Theory and Research*, New York e Londra, Routledge, 3. Ed., 2009, pp. 23-30.

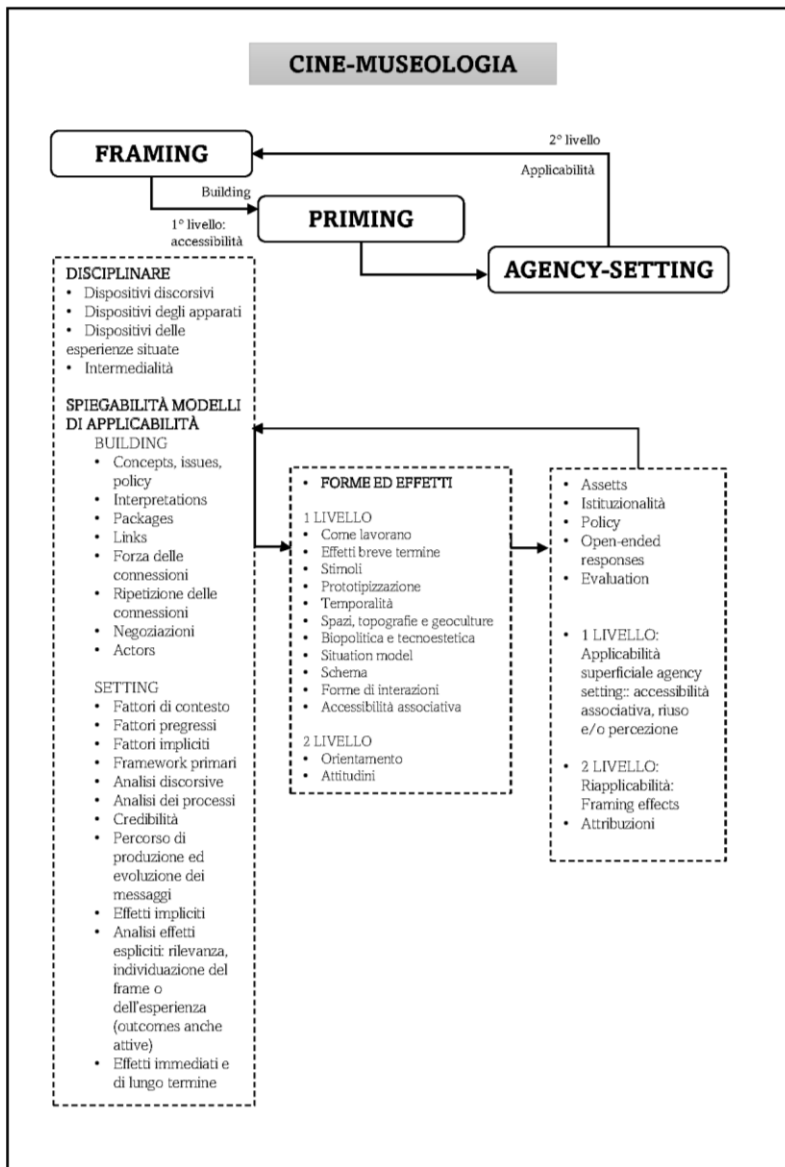
può raccogliere, adattare e ricondividere il patrimonio cinematografico guardando però alle sue stesse interazioni e riflessioni reciproche con i vari elementi connessi. Inoltre, se questi possono coincidere nelle varie forme ed esperienze come 'stimoli meta-analitici' ne deriva che come suggerito nel modello media ecologico qui preso in considerazione è possibile apprendere per il tramite stesso dei media qualcosa (non limitato ai contenuti ma esteso al livello affettivo e cognitivo). Di ciascun modello potrà essere discusso il diverso 'orientamento' poi finale rispetto a temi, processi e

configurazioni. Per legare la varietà di produzioni che hanno caratteri esperienziali, meta-analitici e di guida (raccolti nel nostro modello nel concetto di *cinema trasmesso*) e l'approccio riflessivo necessario ricorreremo al principio dell'intermedialità elaborato da Montani, che ha legato insieme media, loro prodotti (legati soprattutto alle immagini nel suo caso) ed esperienze di rielaborazione.

La *media ecology* infine punta all'analisi dell'*agenda setting*<sup>78</sup> cioè alla definizione, allo sviluppo e agli effetti dei media, seguendo principi e obiettivi di *policy*, influenza, cambiamento fra gli elementi. Nel nostro modello preferiamo, come già anticipato, parlare di *agency*, facendo nostro quel principio di applicabilità proposto dalla stessa: ovvero considerare la

possibilità effettiva di trasmissione delle possibilità di *re-framing*, come forme di condivisione autonome e ulteriore riconoscimento reciproco consapevole delle parti e delle interazioni per il futuro.

Per poter fare delle analisi in merito bisogna secondo questi studi valutare le attitudini sviluppate, cioè il modo di rappresentare, riferirsi, trattare un elemento, la



<sup>78</sup> M. MCCOMBS, A. Reynolds, 'How the News Shapes Our Civic Agenda', in J. BRYANT, M. B. OLIVER (a cura di), *Media Effects: Advances in Theory and Research*, New York e Londra, Routledge, 3. Ed., 2009, pp. 1-16.

sua salienza e le prospettive sviluppate.

Esperienza e 'risultati' sono due livelli diversi che possono essere simili, sovrapporsi o essere completamente dissimili. Mentre il primo livello consente una forma di accessibilità, l'*agency setting* tornando al *framing* lavora sul principio dell'applicabilità. Bisogna tener conto anche che i *media* (e noi potremmo dire i musei dei media e del cinema) non sono le uniche fonti di orientamento sui temi. Rispetto alle forme di esperienza queste possono essere possedute personalmente dalle persone, possono non essere di interesse o essere difficili da comprendere personalmente sulla base della propria esperienza ed è su questo che deve lavorare l'orientamento. La differente rilevanza data può anche dar vita a una percezione di incertezza. Essa, se accolta costruttivamente, sarà comunque positiva dal momento che l'obiettivo non è mai contenutistico ma un'esperienza dell'atto mediale in sé.

Sul modello dell'*agenda setting*, anche parlando di *agency*, però è possibile interrogarsi sulle entità coinvolte esterne, pubbliche, individuali e anche sull'influenza degli altri media (in *media ecology* si parla di *intermedia agenda setting, setter*). Questo taglio, quindi, serve per: rintracciare nelle analisi, per noi, e per un'idea di museologia del cinema teorico-pratica di sviluppo gli approcci strategici, gli effetti là dove presenti in tracce di ricezione e guardare alle istituzioni contestualizzate in un insieme di relazioni, anche fra media diversi, sul piano comunicativo e per i nostri oggetti in esame anche a livello tematico.

Tra i vari livelli di *framing, priming* e *agency setting* quindi si genera un processo sovrapposto, circolare che richiede uno sforzo a ogni livello di connessione con gli altri.

Il livello base riguarda il passaggio nell'esperienza da un primo *framing* all'*agency-setting*, seguendo i suggerimenti del campo della *media-ecology*.<sup>79</sup> Esso richiede un processo di 'esposizione' che porta a una 'accessibilità' di primo livello: non al contenuto ma alla rete di associazioni degli oggetti (in termini tangibili e intangibili) che potrà essere percepito o riusato. L'attività di raggiungimento consapevole del *framing* è il livello (il secondo) più profondo di comprensione delle possibilità delle interazioni e degli elementi influenzato dalle condizioni stesse della sua esposizione. Più nella fase di *priming* si rende 'accessibile' l'oggetto, cioè genera associazioni, più questo potrà essere riusato. Così come, nel secondo livello, più è applicabile un costrutto usato più può essere riusato in circostanze 'simili'. Quindi i prodotti della fase *priming* devono essere accessibili quanto applicabili.

Il *framing* a sua volta ha quindi due livelli: uno di costruzione, *building*, e uno di *setting* poi nell'esperienza (si veda schema esemplificativo). Nella fase di costruzione andremo ad analizzare i *packages* cioè tutti gli elementi usati, comprese le stesse pratiche medialità e le negoziazioni in essere.

Le modalità di costruzione ed 'esposizione' porteranno a una applicabilità che implicherà anche delle considerazioni sulle *policy*, il tipo di istituzionalità, comprese le

---

<sup>79</sup> Per il riadattamento Cfr. D. TEWKSBURY, D. A. SCHEUFELE, 'New Framing Theory and Research', in J. BRYANT, M. B. OLIVER (a cura di), *Media Effects: Advances in Theory and Research*, New York e Londra, Routledge, 3. Ed., 2009, pp. 74-93.

audience coinvolte, e i possibili orientamenti prodotti. Definiamo questa fase *agency* anziché *agenda* proprio per il grado di percezione delle possibilità e degli elementi. Le considerazioni e gli esiti in questo caso sono *open-ended*, cioè completamente aperte sul piano degli esiti, non predicibili e in ogni caso utili (anche per esiti negativi).

Il *priming* fa da tramite quindi tra accessibilità e applicabilità. Le forme di *priming* però possono servire come base per trovare tracce utili alle valutazioni finali e per gli effetti di breve e lungo termine.

L'*agency setting*, come l'abbiamo ridefinita, collega la sua teoria con i principi dietro il *framing* in una circolarità che richiama l'attenzione sui media e i principi della comunicazione. Inoltre, sono i principi dell'*agency* che orientano il secondo livello di *priming*, quello che dall'accessibilità passa alle attitudini finali.<sup>80</sup>

La possibilità di estendere tali modelli ai nostri oggetti di analisi è insita già in questi studi. Leggiamo per esempio:

Many years ago, Harold Lasswell (1948) told us that mass communication had three broad social roles – surveillance of the larger environment, achieving consensus among segments of society, and transmission of culture. [...]. The transmission of culture is also linked to the agenda-setting process. [...]. These new lines of cultural inquiry extend from historical agenda defining a society's collective memory of the past to the contemporary agenda of attributes defining the ideal physical appearance of young women and men. The imprint of the mass media that begins with its basic agenda-setting influence on the focus of attention is found on many aspects of public opinion and behaviour.<sup>81</sup>

Dunque l'approccio è utile per analizzare le varie forme e modalità con cui si lavora alla trasmissione del 'cinema' nel tempo, le interazioni e gli effetti reciproci.

Per concludere, si tratta nel nostro caso di recuperare quali 'attributi' possono essere fondamentali per una trasmissione della cultura mediale capace di muovere dal passato, vivere nel presente ed essere 'riapplicati' in maniera condivisa e consapevole.

In questa sezione cercheremo quindi di affrontare quali sono alcuni dei capisaldi sul fronte disciplinare che sostengono e aiutano tali prospettive. Come aveva suggerito Erkki Huhtamo nel primo capitolo, l'esperienza di analisi di musei, legati per un verso o per l'altro ai media, si fonda necessariamente su studi del campo, archeologici e antropologici a cui aggiungiamo, nella nostra prospettiva, anche un approccio neo-istituzionale.

I discorsi sul *framing* nell'ambito degli studi sui media audiovisivi in quest'ottica potrebbero richiedere il recupero di tutta la storia, teoria e gli approcci dedicati al cinema. Ciò implica che tanto l'analista esterno quanto il curatore interno delle attività e della predisposizione delle forme (figure che possono dialogare o lavorare insieme e

Spunti  
disciplinari per  
una cine-  
museologia  
della visualità  
mediale

<sup>80</sup> M. MCCOMBS, A. REYNOLDS, 'How the News Shapes Our Civic Agenda', in J. BRYANT, M. B. OLIVER (a cura di), *Media Effects: Advances in Theory and Research*, New York e Londra, Routledge, 3. Ed., 2009, pp. 1-16.; D.R. SOSKOS-EWOLDSSEN, B. ROSKOS-EWOLDSSEN, F. D. CARPENTIER, 'Media Priming' in J. BRYANT, M. B. OLIVER (a cura di), *Media Effects: Advances in Theory and Research*, New York e Londra, Routledge, 3. Ed., 2009, pp. 23-30.

<sup>81</sup> M. MCCOMBS, A. REYNOLDS, 'How the News Shapes Our Civic Agenda', in J. BRYANT, M. B. OLIVER (a cura di), *Media Effects: Advances in Theory and Research*, New York e Londra, Routledge, 3. Ed., 2009, pp. 12-13.

soprattutto nel secondo caso esser rappresentate da artisti) sono a tutti gli effetti dei 'ricercatori'. Lo sviluppo completo di una guida pratica alla cine-museologia, infatti, dovrà esser sviluppata tenendo conto degli apporti teorici, delle possibilità pratiche in collaborazione con figure professionali e istituzioni e delle opportunità non solo analitiche ma anche formative sia nel contesto accademico, per un'estensione degli oggetti di studio, che per alimentare (come in Inghilterra), l'uso della museologia del cinema sul piano didattico e formativo per figure professionali votate alla ricerca non solo dentro e fuori le varie istituzioni ma fra esse.

Preso atto della vastità delle opzioni percorribili, possiamo provare a definire qui però su quali elementi e in che modo possiamo soffermare la nostra attenzione sulle interazioni fra le componenti principali e l'analisi della costruzione dei *frame* della visualità mediale del cinema, in quali forme e modalità intermediali può condensarsi il *cinema trasmesso* e come procedere all'analisi dei *set*, cioè delle condizioni, almeno a un primo livello.

Per analizzare e praticare la visualità mediale del cinema nelle varie attività di *framing*, sia delle esperienze dirette che delle attività possibili (raccolta, archiviazione, catalogazione e condivisione), bisogna partire da che cosa corrisponde la medialità di primo livello per il cinema e le sue forme trasmesse di secondo livello, congiungendo mezzi, soggetti ed esperienze.

Seguendo e riadattando l'idea di *media* elaborata da Eugeni essi, compreso il cinema, possono essere distinti in vari dispositivi. L'autore parla, a partire dagli apporti della *media archaeology*, di apparecchi (in senso tecnologico-materiale), apparati (in riferimento agli ambienti culturali e alle loro trasformazioni) e situazioni (momenti di assemblaggio).<sup>82</sup> Trasferendo questi ragionamenti in maniera estesa al cinema in sé, che non è fatto solo di apparecchiature, e alle forme di ricondivisione potremmo sostituire il primo termine con l'idea di 'componenti' (da intendere anche come l'azione di qualcosa o qualcuno). A livello principale potremmo guardare: alle associazioni fra gli strumenti tecnici; gli ambienti, ovvero i contesti; gli 'attori' (cioè tutte le entità individuali anche non umane o organizzative coinvolte); tutto ciò che anche a livello non tangibile è relativo alla sua produzione, esperienza e circolazione. Le 'componenti', così riviste, superano l'impasse della considerazione esclusiva rivolta o verso gli oggetti tangibili (soprattutto i film), o verso la componente umana o una suddivisione dei processi in fasi o contesti solo pre o post filmici.

Il nostro obiettivo è quello di una 'visualità mediale' ovvero sul rendere visibile e far esperire o maturare anche in maniera inconscia le possibilità, positive e negative, di interazione ed esistenza fra mezzi tecnici, prodotti, soggetti nel tempo in rapporto però non solo ai processi ma ai contesti e alle entità coinvolte anche in termini di organizzazioni preposte.

Siamo dentro e oltre per questo il panorama di alcuni studi sulla cultura visuale fin qui delineatesi in Italia. L'apporto delle sue varie tradizioni appare fondamentale per

---

<sup>82</sup> R. EUGENI, 'Media lontani, sempre presenti' in J. PARIKKA, *Archeologia dei media. Nuove prospettive per la storia e la teoria della comunicazione*, Roma, Carocci, 2019, p. 19.



contribuire all'individuazione dei *frame* primari, delle forme in cui si incarnano esperienze anche intermediali (non solo come prodotti artistici ma anche componenti umane e non) e dell'analisi di primo livello fra fruitori e oggetti, pratiche, processi. Le maggiori tradizioni affermatesi fin qui almeno sul fronte cinematografico sulla cultura visuale ci supportano nel lavoro dei media in sé, dei loro prodotti e degli usi in differenti contesti e tempi concentrandoci su degli elementi concreti, rintracciabili. Il problema è che gran parte degli studi sul 'visuale', anche per il cinema, sono stati fin qui ricondotti e applicati di fatto solo alle 'immagini' o alla loro presenza nei media e di conseguenza a una resistenza ancora della centralità del visivo: seppur parlando di sguardi, tecniche e dispositivi come forme di percezione, orientamento e influenze reciproche complessive.<sup>83</sup> Ma per poter adottare un sistema ampio di 'riferimenti' necessari bisogna tener conto di altri apporti. Era già andato oltre la visualità come relazione solo fra e dalle immagini ai fruitori in termini di usi o riusi, Nicolas Mirzoeff, che aveva piuttosto parlato di una virtualità culturale reciproca. Era cioè possibile trovare tracce mediali che non condensavano soltanto l'influenza o la negoziazione dei processi mediali verso la società e la cultura ma anche il contrario. Faceva l'esempio degli esercizi di potere, piacere, le pratiche legate alla vita quotidiana, il valore culturale dato anche agli elementi base dell'immagine in differenti contesti, le forme di traduzione di vari temi (come la morte, la società, l'identità, le relazioni, corpi, eventi storici, la memoria culturale, tradizioni, elementi di contestazione, i tentativi di razionalizzazione di ciò che è fuori dalla nostra esperienza, e delle stesse interfacce mediali).<sup>84</sup> Sulla stessa scia verso una 'scienza delle immagini' allargata, si è posto di fatto Mitchell, in una idea di visualità come formazione di prospettive immaginarie che si incarnano e reincarnano in diverse forme, ampliando ad altri canali oltre il visivo (cognitivi, immaginari, multisensoriali, auditivi o verbali). Ciò aiuta a considerare quelle forme di trasmissione del cinema e di cinema trasmesso che non viaggiano solo su pellicola o immagine.<sup>85</sup> Una considerazione estesa dei singoli media e del loro insieme, in termini ecologici, è stata recepita partendo da Benjamin anche da studiosi come Michele Cometa, che ha analizzato le 'iconoteche' di Warburg, Freud e Benjamin come 'ambienti visuali', insieme di immagini e 'dispositivi reali', le cui strategie espositive ne riflettono il contesto in cui si muovono e soprattutto la loro elaborazione.<sup>86</sup>

Saranno allora necessari quattro approcci coinvolti nella visualità e in un approccio mediale ecologico: approcci archeologici, intermediali, antropologici e istituzionali.

Sul fronte dei sistemi di comunicazione, ovvero degli sviluppi tecnici tangibili legati alle interazioni con la percezione, la società e la cultura, interviene l'ambito dell'archeologia dei media soprattutto per l'emergere, la ricomparsa o l'estinzione di

<sup>83</sup> R. COGLITORE, *Cultura visuale. Paradigmi a confronto*, Palermo, Duepunti, 2008; A. PINOTTI, A. SOMAINI, *Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositivi*, Torino, Einaudi, 2016; E. UGENTI, *Immagini nella rete. Ecosistemi mediali e cultura visuale*, Milano e Udine, Mimesis, 2016; R. BOCCALI (a cura di), *Intrecci mediali. Articolazioni dell'iconico nella cultura visuale contemporanea*, Sesto San Giovanni, Monfalcone, Mimesis, 2019.

<sup>84</sup> N. MIRZOEFF, *Introduzione alla cultura visuale*, Roma, Meltemi, 2022.

<sup>85</sup> W. J. T. MITCHELL, *Scienza delle immagini. Iconologia, cultura visuale ed estetica dei media*, Cremona, Johan & Levi, 2018.

<sup>86</sup> M. COMETA, *Cultura visuale*, Milano, Raffaele Cortina Editore, 2020, pp. XII e XIII.

apparecchiature, processi comunicativi e pratiche pubbliche, sociali o artistiche correlate. Essa è utile soprattutto perché traccia uno scavo documentario di tracce, oltre i media in sé, verso forme anche non affermate, ne propone un'analisi autonoma profonda volta a comprendere i caratteri tecnici (comprese le forme di opacità, di rumore, o di incidenti) legati però alla dimensione sensoriale, affettiva che scienziati, politica, forze economiche e industriali, militari, artisti e società vivono, sperimentano o riusano. Nella pratica museologica del cinema ne deriva un'attenzione a tutte le forme tecniche guardando a tali aspetti, alle informazioni contenute anche al di là dei 'film' e a un'attenzione verso gli effetti dei caratteri tecnici. In Italia, i contributi udinesi nell'ambito, hanno mosso i lavori a partire dall'ambito cinematografico aperto a una visione mediale complessiva e un ripensamento storico oltre che teorico. In particolare, era Zielinski a sottolinearne soprattutto il ripensamento storico non lineare e non teleologico, le sue differenti temporalità (tecniche, estetiche, processuali), la molteplicità culturale stratificata al suo interno, la moltiplicazione delle sue forme possibili e lo scardinamento visivo o della visione verso la riconsiderazione anche di altri sensi. Il passaggio più proficuo sembra quello in cui la storiografia del cinema si rivolge anche alle molteplici sue potenzialità e anche a ciò che non si è manifestato del tutto.<sup>87</sup>

Il paradigma però dell'archeologia del media non basta nel nostro caso. Ciò che manca in essa è un lavoro reale anche sui prodotti in questa prospettiva. Non si tratta solo di recuperare un approccio archeologico filmico solo a livello di 'immagini', necessario in ogni caso per il primo livello di esperienza, ma una *cinema archaeology* (abbiamo iniziato a parlarne nell'introduzione). Janet Harbord ha ricostruito una visione simile parlando di *film archaeology* nel recupero delle idee di Agamben a proposito di un *ex-centric cinema* e della 'trasmissione' del cinema (termine usato esplicitamente) che guarda alla produzione filmica e ai suoi eccessi: ovvero all'incompleto; ai frammenti, che non sono forme altre ma veicoli anche quando restano invisibili per tanto tempo; alle forme di iscrizione della 'trasmissione culturale', al di là del cinema ma attraverso le sue dinamiche; a tutto quel 'cinema' non considerato tale; a una prospettiva non centralizzante rispetto all'umano e votata anche a esplorare gli accidenti.<sup>88</sup>

Anche sul piano più ristretto delle immagini filmiche e delle sue 'forme di trasmissione' (per riagganciarci a una visione intermediale), sono state fatte delle elaborazioni in questa direzione sia teoriche che pratiche a partire dal confronto fra Warburg, Malraux e Godard per una archeologia critica delle immagini analizzando idee, approcci, collezioni, forme di esposizione (oltre le mostre) e la loro esperienza filosofica sulla trasmissione in sé correlata alla storia, cultura ed esperienza dei media e delle arti in sé.<sup>89</sup>

---

<sup>87</sup> G. FIDOTTA, A. MARIANI (a cura di), *Archeologia dei media. Temporalità, materia, tecnologia*, Milano, Meltemi, 2018; J. PARIKKA, *Archeologia dei media. Nuove prospettive per la storia e la teoria della comunicazione*, Roma, Carocci, 2019.

<sup>88</sup> J. HARBORD (a cura di), *Ex-centric cinema. Giorgio Agamben and Film Archaeology*, New York e Londra, Bloomsbury, 2016.

<sup>89</sup> G. M. RAMOS ALMEIDA, 'Por uma arqueologia crítica das imagens em Aby Warburg, Anfré Malraux e Jean-Luc Godard', *Significação*, v. 43, n. 46, 2016, pp. 29-46.

A proposito dei musei e delle pratiche espositive, anche più ‘tradizionali’, Hooper-Greenhill si era interrogato su una visione ampia in tal senso di *visual culture* che si materializza anche nei musei sotto forma di ‘immagini’, storie, pratiche discorsive, processi di costruzione del senso non solo verbali ma materiali e percettivi e delle forme di socialità individuali e collettive. Rispetto alle quali il museo non funge più soltanto da elemento critico negativo ma anche positivo.<sup>90</sup>

Si tratta soltanto di far dialogare i vari livelli. A questa proposta – con un’applicazione archeologica tanto rispetto ai contenuti delle esposizioni (anche oltre le tracce esposte e il tempo della loro esibizione) che alla pratica allestitiva e poi alle analisi degli stessi – si è avvicinato Keidl nel 2017. L’autore propone una sorta di *public media archaeology* a partire dai musei sia al suo interno, che all’esterno per un approccio e un’analisi che non sono solo relativi al campo museale ma investono una nuova prospettiva della mediologia in sé.<sup>91</sup> Latsis proponeva di retrodatare tale approccio anche alle prime pratiche di ‘*museum exhibit*’: formula che crea una sorta di continuità tra le prime forme espositive del cinema e della sua affermazione (e il suo funzionamento in generale), la nascita delle collezioni e delle forme di ‘archiviazione’ relativa, le istituzioni (non solo quelle specificatamente dedicate al cinema o alle immagini in movimento) e il loro *visual heritage* come storia dei media.<sup>92</sup> Sul piano delle analisi storiche delle istituzioni del resto Haidee Wasson proponeva un accostamento e un superamento nell’analisi dell’emergere del dipartimento legato al cinema del *MoMA* di New York dagli anni Venti come una sorta di appropriazione museologica della modernità mass mediatiche del tempo, rielaborandole, non sempre positivamente per la forza di *framing*, ma andando anche oltre. Questa prospettiva mediologico-museale applicata al museo del cinema consente secondo l’autrice di spiegare le forme di archiviazione, le scelte espositive, gli approcci e gli effetti ma soprattutto nei suoi contrasti interni ed esterni anche a quella realtà come un organismo vivente.<sup>93</sup>

Si tratta di indagare, come proponeva Huhtamo, in una accezione quindi oltre il cinema come è avvenuto per molti studi, gli ‘apparati cinematografici’ delle mostre non solo sul piano sensoriale, ma anche tecnico e discorsivo. La nostra esigenza però è da un lato estendere tali analisi a tutte le pratiche dalla raccolta, archiviazione, catalogazione e condivisione in varie forme, alle tracce che restano delle esposizioni e a ulteriori forme trasmissive.<sup>94</sup>

Ma come ricolleghiamo gli elementi tangibili con una loro storia ai processi iniziali e nel tempo, percezioni, dinamiche ed effetti? Ricorriamo qui alle idee dell’antropologia della comunicazione visuale di Canevacci il quale è stato uno dei primi a ragionare su

<sup>90</sup> E. HOOPER-GREENHILL, *Museums and the Interpretation of Visual Culture*, New York, 2000.

<sup>91</sup> P.D. KEIDL, ‘Toward a Public Media Archaeology: Museums, Media, and Historiography’, *The Moving Image: The Journal of the Association of Moving Image Archivists*, v. 17, n. 2, 2017, pp. 20-39.

<sup>92</sup> D. LATSIS, ‘The Beginnings of Cinema As a Museum Exhibit. The Case of the Smithsonian Institution and the Science Museum in London’, *The Moving Image*, v. 16, n. 1, 2016, pp. 17-34.

<sup>93</sup> H. WASSON, *Museum Movies. The Museum of Modern Art and the Birth of the Cinema*, Berkeley Los Angeles e Londra, University of California Press, 2005, pp. 68-1109.

<sup>94</sup> ERKKI HUHTAMO, ‘Museums, Interactivity, and the Tasks of ‘Exhibition Anthropology’, in G. OLIVER (a cura di), *Museum and Archive on the Move. Changing Cultural Institutions in the Digital Era*, Berlino e Boston, De Gruyter, 2017, p. 79.

questa come trama che mette in contatto con le interazioni ambientali nel tempo non sempre lineari tra soggetti con la loro complessità cognitiva e percettiva, oggetti tangibili (che chiama merci) ciascuno dei quali ha una propria storia e i sistemi mediali in cui queste interazioni viaggiano (con una molteplicità di canali oltre il visivo e fra di essi). Essi hanno sempre una loro biografia culturale ma entrano in relazione con i soggetti in una sorta di trama comunicativa in cui interagiscono attraverso modelli percettivi che mutano nel tempo. Il suo approccio ci permette di ricondurre tutti i materiali al cinema, come parti della sua stessa 'comunicazione', alle interazioni (come processi complessi fra natura, cultura e pattern che mutano) e a un approccio metacomunicativo (che chiama feticistico) secondo l'autore, che il ricercatore deve far proprio, come fatto da molti artisti.

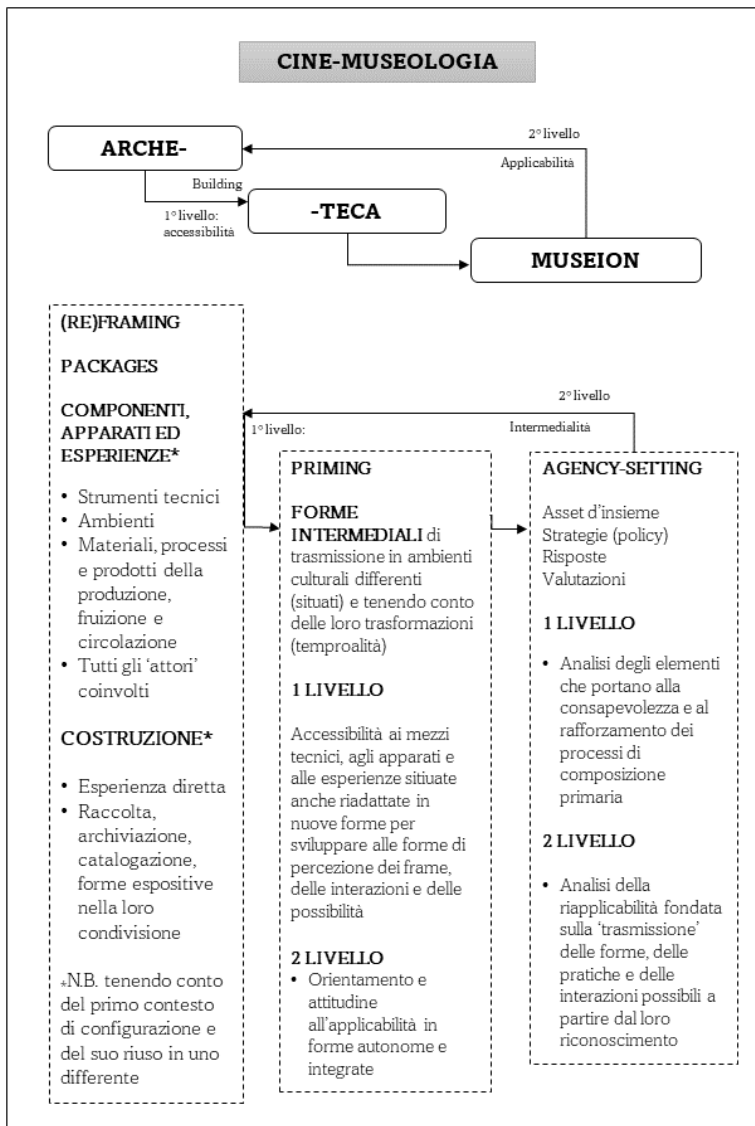
Alcuni input per lavori pratici, d'analisi e teorici in questa prospettiva sembrano provenire dai gruppi di lavoro di Amsterdam intorno all'*Eye Film Museum*. In un contributo intorno alla neurofilmologia, orientata però per lo più alle forme filmiche di percezione e interazione fra film, fruitore ed esperienza situata. Essi ricordavano a proposito di un esperimento digitale di traduzione in un format (uno schermo panoramico) dei materiali in archivio per una sperimentazione delle pratiche rappresentazionali sedimentate, riprendendo Staley, che, la 'visualizzazione' dei materiali di un archivio attraverso varie forme diventa essa stessa un insieme di 'risorse visuali secondarie', importanti tanto quanto le prime perché permettono di 'dar forma' a differenti comprensioni storiche e costruire una storia filmica mediale che coinvolge anche l'istituzione (nel caso di musei).<sup>95</sup>

La possibilità di ripensare in quest'ottica la pratica e la teoria non solo filmica ma anche di tutto il patrimonio cinematografico proviene dalla stessa area anche per il passaggio all'idea dell'"esposizione" degli 'apparati' filmici: cioè guardando tanto le apparecchiature, la storia tecnica dell'arte filmica, soprattutto a quella che ha prodotto delle riflessioni mediali anche nei musei, che alla storia degli apparati produttivi, fruitivi ed esperienziali (oltre la sala e considerando tutta la materia cinematografica anche quella invisibile) in ogni loro scala e dimensione. Si tratta di adottare un approccio sociale a tutti i materiali, sviluppare un'attenzione alla storia delle esperienze mediali e alla loro ricerca pratico-teorica come *re-frame* dell'"archivio" e pratica laboratoriale.<sup>96</sup>

Proviamo a fare qui allora un ragionamento per una museologia del cinema completa quindi verso: che cosa può rivolgersi l'attività di framing discorsiva, sia per i materiali tangibili che intangibili ovvero apparati ed esperienze situate; verso che cosa l'attività di approccio intermediale, nell'esperienza e nelle forme, può incarnarsi; che cosa implica questo circuito in termini di *agency-setting* e istituzionali.

<sup>95</sup> C. GOSVIG, 'Panoramic Visions of the Archive in EYE's Panorama: A Case Study in Digital Film Historiography', *Cinema & Cie*, vol. XIV, n. 22/23, 2014, pp. 145-159.

<sup>96</sup> G. FOSSATI, A. VAN DEN OEVER (a cura di), 'Exposing the film apparatus', in ID., *Exposing the Film Apparatus*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2016, pp. 13-42.



Il primo livello è rappresentato da un insieme di 'componenti', ovvero che cosa, come (riferendoci anche all'azione del comporre e del *reframing*) o chi ha dato vita e dà vita alla trasmissione del cinema. Essi, quindi, riguardano oggetti tangibili come le apparecchiature ma anche tutta la materialità legata al cinema in ogni sua forma anche non canonica (supporti, materiali creativi, comunicativi, ricettivi, di riuso). Rispetto a questi è necessario considerare la loro specificità storica, materiale e mutevole nel rapporto con la fruizione contemporanea che ha bisogno quindi di individuare dei *frame* o dei punti di riferimento nell'esperienza, elaborarne la ri-costruzione e condividerne l'inquadramento a livello percettivo, cognitivo o

pratico in un contesto differente. L'approccio, data la trasversalità possibile dei contenuti, delle forme e delle pratiche deve necessariamente essere mediale, inquadrando cioè il cinema in una storia più ampia ove necessario e prestando attenzione a tutte le possibili interazioni sociali, percettive o culturali o differenze che insistono anche nelle interazioni. Alla dimensione tangibile poi si accompagna la componente 'intangibile', quella cinematicità figurativa come primo livello, cioè dei processi, che possono però recar traccia nella loro configurazione di forme di trasmissione contenutistica di ogni tipo, di cui si è parlato nell'approccio archeologico. Fra le varie componenti, riportiamo anche nella nostra ideale museologia del cinema tutti gli 'attori' coinvolti: sia artistici, che tecnici, persone comuni o comunità, ciascuna con il proprio portato esperienziale e forme organizzative dedite al cinema stesso. Nel paradigma, infatti, della storia senza nome, abbiamo finito per lasciare fuori proprio chi un nome nella storia lo ha avuto anche se non noto, anche se non è possibile ridurre la storia del cinema a processi estremamente né generali né estremamente situati nel singolo. Facendo l'esempio di registi e attori, c'è da chiedersi che cosa la funzione, il ruolo dell'attore ha comportato di per sé, come è possibile rendere visibile l'interazione

filmica fra attore e immagini anche per la storia di uno/a solo di essi e infine che funzione 'mediale' ha assunto e potrà assumere per il futuro, quando la memoria filmica dei primi spettatori svanirà. Al contrario, per la produzione filmica, c'è da chiedersi che fine fa tutta quella produzione sommersa, con un nome ma ormai obliata (al di là degli eccessi cinematografici di cui si è parlato prima). È possibile realizzare una museologia comparativa filmica che non guardi solo alle 'essenze' ma sia in grado di contestualizzare e far percepire consapevolmente qualcosa (anche in forma affettiva) al fruitore. A proposito di questo, sia sul piano produttivo *grassroots* che fruitivo di una qualsiasi attività, il fruitore diventa a sua volta un 'componente' attraverso contributi storici, sporadici o frutto di un'attività condivisa.

Sul fronte degli 'apparati', invece, è necessario come abbiamo visto estendere l'esperienza della storia del cinema oltre la sala, promuovere anzi l'idea delle sue forme parallele, disseminate e mutevoli non solo alle origini ma anche nel tempo. Fiere e grandi esposizioni non sono terminate con i primi anni del Novecento ma ci sono anche luoghi storici ricreativi come i *café* di cui si sa poco, spettacoli itineranti anche nella contemporaneità. Si pensi all'esperienza dei *cine-mobile*, che oggi alcuni musei stanno recuperando e riusando. Sul piano produttivo, si è prestata poca attenzione a tutto il set delle industrie cinematografiche non solo nei centri di grande produzione degli studios ma anche nei compartimenti limitrofi o in spazi alternativi, indipendenti. Anche in merito ai processi, c'è bisogno di riconnettere la storia del cinema a un apparato di industrie che hanno vissuto in un contesto, da lì hanno 'scritto' con i caratteri dell'azienda una porzione della storia cinematografica artistica ma anche sociale, culturale e ambientale. Qual è l'eredità tecnica, di competenze, di conoscenze relative e quali reti esse attivavano, hanno attivato o non attivano più? Uno degli apparati che va più curati resta comunque la sala, se non fosse, che la loro scomparsa non è solo un fatto solo architettonico, di design o di memoria storica delle attività di *movie-going* (scomparsa quella fetta di pubblico che cosa ne resterà?) ma è connesso a pratiche esperienziali sociali oltre che fruitive che vanno 'recuperate'. Fra gli apparati storici consideriamo anche arene, anfiteatri e drive-in. Anche l'esperienza mediata del cinema attraverso altri media può essere presa in considerazione, poco si lavora per esempio sulla televisione, sul web o sulle pratiche mobile che di fatto sono un'esperienza come tante altre. L'ultima 'frontiera' in tal senso sarà comprendere come saranno pensati, condivisi ed elaborati apparati come quelli *wearable*, *oleografici* e *immersivi* (ricordiamo che qui per cinema intendiamo sul modello di Bordwell il sistema cinema che sopravvive sul piano produttivo ma anche tutto ciò che sarà indicato come tale discorsivamente). Anche musei e gallerie intesi come spazi di fruizione vanno assunti come 'apparati storici' per la storia del cinema e serve, oltre che una storicizzazione mediale delle esposizioni cinematografiche di ogni genere, un'esperienza per il pubblico di interazione con la dimensione 'costruttiva' degli stessi. In questa funzione ricolleghiamo anche archivi e cineteche e ogni altra istituzione, come proposto da questo contributo. In tal senso, l'esperienza museologica può riguardare anche festival, cine club e ogni assetto anti-canonico associativo.

L'ultimo dispositivo che proviamo a ripensare è quello dell'esperienza situata. Al di là di quella filmica, sul fronte produttivo c'è bisogno di capire: in quali forme oltre a quelle tradizionali dei grandi studi viva un set, che non è sempre un dispiego tecnico ma un incontro performativo e modellante (si pensi alle forme 'leggere' del cinema documentario e del reale in tal senso); ma anche l'attività di 'scrittura' (anche solo indicativa), produzione dei materiali, costruzione degli effetti e dei processi filmici e l'attività di montaggio e post-produzione. Sulle proiezioni vale quanto detto prima per la loro varietà di forme, ma il passaggio non è solo di comprensione ma anche di condivisione da parte delle nuove generazioni soprattutto delle competenze, dei gesti anche minimi che servono per un'attività simile. Manca cioè spesso un'esperienza del cinema come forma di pensiero dello stesso e non solo del film.

Rispetto alle forme di *priming* si tratta di capire che modalità, forme assumano e quali poi effetti di orientamento e attitudine stimolino o limitino, che cosa comunicano e come (soprattutto quando sono realizzati in maniera condivisa anche sul piano pratico). Nel 1995 Pelletier parlava per esempio di individuazione della prototipizzazione di un'esposizione cinematografica (la visione era ancora molto orientata alla visione filmica classica). Guardava però alla possibilità di analizzare una mostra derivandone il 'modello' astratto. Partiva per questo dalla considerazione dell'istituzione museale (noi diremmo di tutti gli attori coinvolti nella produzione di un'attività), le motivazioni del progetto, le idee, il tipo di mostra (o altra forma per noi) ragionando su una sua possibile analisi critica anche della tipologia connessa al tema. Per le analisi il lavoro si orienta su documenti d'orientamento e strategie di comunicazione, modalità di affermazione del concetto nelle fasi preparatorie, la scrittura di quello che chiama lo *scenario*, fermandosi però alla sua realizzazione. Proviamo invece ad estendere l'analisi della prototipizzazione anche al rintracciamento di eventuali forme, segnali di ricezione e partecipazione e soprattutto ad ampliare l'applicazione dell'analisi dei prototipi estesa a tutte le forme intermediali di trasmissione del cinema.<sup>97</sup> L'importante al di là del contenuto, come prova a fare ma rispetto alla materia filmica tradizionale, è individuare i pattern che possono connettere materia espressiva, concettuale ed esperienziale. Fra i pattern ricorsivi ci sono sicuramente quelli temporali nel passaggio tra contesti differenti, interne delle componenti ed esterne dei processi. Ma a questo si aggiunge soprattutto lo spazio, che non è solo quello fisico dove si svolge l'attività, ma investe le forme immaginarie, di avvicinamento o presa d'atto degli spazi geoculturali fra locale, nazionale, globale, individuali e collettivi ma anche di delocalizzazione delle prassi. Questi assi si intrecciano oltre che con il 'mondo cinematografico' originario o stratificato anche con quello delle esperienze e della quotidianità dei fruitori. La chiave di tutto deve essere sempre quella della possibilità di interazione consapevole, anche solo a livello affettivo.

Fra le forme intermediali di cinema trasmesso considereremo quindi non solo le esposizioni ma tutti i prodotti di un lavoro svolto in un'istituzione cinematografica,

---

<sup>97</sup> E. PELLETIER, 'Convergences et divergences structurelles entre le processus de production et de réalisation d'un film et celui d'une exposition muséale', *Cinémas*, v. 6, n. 1, 1995, pp. 151-168.

soprattutto se condiviso come pratica processuale. Quindi non ragioniamo solo su un discorso comunicativo di piattaforme o di format, ma anche di ‘format pratici’ che necessitano in prospettiva nei momenti di analisi di un recupero. A proposito delle forme espositive intermediali vengono considerate come pratiche ‘espositive’ anche le proiezioni di cui manca uno sviluppo poi storico delle varie tipologie fra la creazione di eventi mediali, spazi alternativi temporanei di proiezione, retrospettive, programmazioni permanenti, attività di sala, proiezioni pubbliche, live performance e festival. Si considerano forme intermediali poi, al di là delle mostre o aree permanenti e temporanee, eventuali installazioni, la costruzione di ambienti mediali oltre l’esposizione che siano fruibili come spazio di interazione con, sugli o per gli stessi. E poi prodotti ‘editoriali’ più canonici come cataloghi, prodotti audiovisivi creati per qualsiasi scopo, e le forme più interartistiche come fumetti, produzioni artistiche connesse all’attività. Anche il piano comunicativo ‘tradizionale’ va ripensato, soprattutto dove presente una strategia integrata, come un *continuum* di forme e pratiche intermediali (guardando a siti, database, blog, collezioni ed esposizioni online, prodotti della ricerca, libri, dvd, attività integrate tra fisico e digitale ed eventuali prodotti terzi digitali e non). Anche le forme di comunicazione mediatica, storiche e non, possono essere parte integrante delle attività di *priming* e per noi di analisi (come stampa, social media, attività educative, prodotti terzi).

Le valutazioni di *agency-setting* riguarderanno dunque prima di tutto componenti, apparati ed esperienze come *asset* d’insieme. Si considerano qui obiettivi iniziali, modalità di svolgimento ed effetti non solo le forme di applicabilità maturate ma anche eventuali tracce della partecipazione consapevole su punti di vista, considerazioni dell’esperienza in riferimento a pattern, affetti, emozioni, ma anche considerazioni sulle possibilità sviluppate riguardo alla cognitività, alle interazioni con il corpo e alle forme di trasmissione anche del sapere sotto forma di memorie, storie o produzioni creative. Per quanto riguarda fruitori o partecipanti in merito alle relazioni il livello di *agency-setting* ha a che fare anche con la sfera personale, collettiva soprattutto in termini di mentalità e sensibilità oltre che di questioni fisiche, psicologiche e mentali. In tal senso, sia per i media in oggetto che per prodotti o attività intangibili, infatti evitare il conflitto o forme non canoniche di prassi deve essere un obiettivo se questo ha una controparte positiva nell’esperienza riflessiva maturata e non un ostacolo da eliminare. Per questo, è possibile valutare anche il grado di conflitto come tema ma anche come accadimento per un museo. Uno studio autonomo dovrebbe riguardare l’educazione informale nelle istituzioni cinematografiche non relegata però soltanto alle fasce più giovani ma come pratica trasversale e anche scambio con i luoghi della formazione. Sono tutti punti e motivi che vanno affrontati per lo più con una collaborazione interna e con team interdisciplinari.

Tale livello rientra ‘filosoficamente’ nella concezione di istituzionalizzazione che abbiamo provato a delineare con Deleuze, a partire da *Istinti e istituzioni*, ma poggia (soprattutto per le considerazioni poi di questi asset dentro particolari contesti e in una rete di interazioni anche fra organizzazioni oltre che individui e comunità e anche



ulteriori forme mediali) su studi recenti che ne affrontano prospettive critiche ma anche possibilità proprio su istituzioni dedicate ai media o sui processi presi in esame.<sup>98</sup>

Citiamo solo come esempio di attività pratica, anche per un riferimento esplicito sull'*agency-setting*, l'iniziativa dell'*Institute of Contemporary Arts* del 2021 con un incontro su *Moving Images, Institutional Bodies* in cui si esplorava l'uso critico ed etico di immagini, film e fotografie come media per un lavoro su collezioni istituzionali contestate come quelle legate al carcere. L'evento non guardava solo alla prospettiva decostruttiva ma anche a come le immagini avevano anche la capacità di essere *disruptive*. L'iniziativa era condivisa da una ricercatrice, artisti, curatori e storici.<sup>99</sup>

Altri studi invece forniscono un supporto per la ricerca di *media policy*, che non coincidono soltanto con i documenti istituzionali ma con le strategie mediali rintracciabili in singoli case studies ma anche in forme comparate, come: pratiche di meta-analisi degli oggetti di ricerca, interviste, contenuti provenienti da documenti mediali prodotti, da attività di web crawling (quindi di raccolta dati online), analisi dei contenuti digitali e dei link, forme di *discourse analyses*, dei frame, valutazioni sulle interazioni e storiche oltre che contemporanee. Sono tutti principi che abbiamo provato a seguire, ove possibile, per l'analisi poi pratiche dei casi proposti.<sup>100</sup> Prospettive sull'analisi delle *cultural policies* e di approcci legati alle capacità sono stati di recente anche discussi per il patrimonio cinematografico, utili anche per la ricerca tradizionale oltre che per la pratica.<sup>101</sup>

---

<sup>98</sup> O. DRIESENS, G. BOLIN, A. HEPP, S. HJARVARD, *Dynamics of mediatization. Institutional Change and Everyday Transformation in a Digital Age*, Cham, Palgrave Macmillan, 2017; C. THIMM, M. ANASTASIADIS, J. EINSPANNER, *Media Logic(s) revisited. Modelling the Interplay between Media Institutions, Media Technology and Societal Change*, Cham, Palgrave Macmillan, 2018; A. HEPP, A. BREITER, U. HASEBRINK, *Communicative Figurations. Transforming Communications in Times of Deep Mediatization*, Cham, Palgrave Macmillan, 2018.

<sup>99</sup> N. D., 'IAMHIST Challenge event: Moving Images, Institutional Bodies', <[amhist.net/2021/10/iamhist-challenge-moving-images-institutional-bodies/](http://amhist.net/2021/10/iamhist-challenge-moving-images-institutional-bodies/)> [accessed 2 September 2022].

<sup>100</sup> H. V. D. BULCK, *The Palgrave Handbook of Methods for Media Policy Research*, Cham, Palgrave Macmillan, 2019.

<sup>101</sup> N. DE KLERK, *Showing and Telling: Film Heritage Institutes and Their Performance of Public Accountability*, Wilmington e Delaware, Vernon Press, 2021.

Appendice 2.4.1: Sample of visual media museums where cinema is present

Years	Continen	Country	City	Title	Museum s not listed in the Bottomo re List 2006	Opened from 2006	Close d from 2006	Main Link	Note	Keywords
1898-	Europe	Germany	Berlin	<i>Reichspostmuseum (1898) &gt; Postal Museum (1958) &gt; Berlin Post and Telecommunications Museum (1966) &gt; Museum für Kommunikation Berlin (2000)</i>				<a href="https://www.mfk-berlin.de/">https://www.mfk-berlin.de/</a>		visual media museum, communication museum, transport, post, telecommunication, television, cinema, digital museum
1899-	Europe	United Kingdom	London	<i>Museum of Manufactures (1852, London) &gt; Science Museum Kensington (1895) &gt; Victoria and Albert Museum (1899)</i>				<a href="https://www.vam.ac.uk/">https://www.vam.ac.uk/</a>		visual media museum, science museum, media museum, cinema museum, television museum, photography museum, cinema, television, photography, images, visual, sound, light, polyfunctional, archive, experimental
1904-	Europe	United Kingdom	Kingston	<i>Kingston Museum</i>				<a href="https://www.kingstonheritage.org.uk/muybridge">https://www.kingstonheritage.org.uk/muybridge</a>		visual media museum, technical museum, visual media archaeology, photography museum, cinema museum, equipment
1908-	Europe	Czech Republic	Prague	<i>Narodni Technické Muzeum</i>				<a href="http://www.ntm.cz/en">http://www.ntm.cz/en</a>		visual media museum, technical museum, equipment, cinema museum
1917-	Europe	Switzerland	Bern	<i>Postal Museum (1917) &gt; Swiss PTT Museum (1949) &gt; Museum of Kommunikation (1997)</i>				<a href="https://www.mfk.ch/en/exhibitions/a-new-permanent-exhibition/">https://www.mfk.ch/en/exhibitions/a-new-permanent-exhibition/</a>		visual media museum, communication museum, cinema museum, visual museum, communication, history, postal system, images, game, film, computer, hacking, robot, interactive
1917-	Europe	United Kingdom	London	<i>Imperial War Museum</i>				<a href="https://www.iwm.org.uk/">https://www.iwm.org.uk/</a>		visual media museum, history museum, cinema museum, history, conflict, photographs, posters, film, equipment

1923-	Europe	Ukraine	Kyiv	<i>Museum of Theatrical, Musical and Cinematographic Art of Ukraine</i>				<a href="http://tmf-museum.kiev.ua/">http://tmf-museum.kiev.ua/</a>		visual media museum, cinema museum, interartistic, theater, music, cinema, photography, ukraine, polyfunctional, digital collection, online exhibition,
1926-	Europe	Lithuania	Vilnius	<i>National Theatre, Music and Cinema Museum</i>				<a href="https://ltmkm.lt/">https://ltmkm.lt/</a>		visual media museum, cinema museum, music, theater, interartistic, online exhibitions, digital collection, publications
1933-	Asia	China	Hsinchu	<i>Youle Museum &gt; Image Museum of Hsinchu City (1985)</i>				<a href="https://culture.hccg.gov.tw/ch/home.jsp?id=147&amp;parentpath=0.145">https://culture.hccg.gov.tw/ch/home.jsp?id=147&amp;parentpath=0.145</a>		visual media museum, visual museum, image, interartistic, cinema,, visual, polyfunctional, community
1935-	America	USA	New York	<i>Museum of Modern Art + Film Library &gt; Film Department &gt; Museum's Celeste Bartos Film Preservation Center (1996)</i>				<a href="https://www.moma.org/collecton/about/curatorial-departments/film">https://www.moma.org/collecton/about/curatorial-departments/film</a>		visual media museum, art museum, cinema museum, film stills
1946-	Oceania	Australia	Melbourne	<i>State Film Centre of Victoria (1946-) &gt; ACMI - Australian Center for the Moving Image (2002-)</i>				<a href="https://www.acmi.net.au/">https://www.acmi.net.au/</a>		visual media museum, cinema museum, image, visual museum, visual, online activities, community
1948-	Europe	Slovakia	Medzev	<i>Slovenske Technicke Muzeum</i>				<a href="http://www.stm-ke.sk/index.php/en/onas/fotogaleria/category/6-muzeum-kinematografie-rodiny-schusterovej">http://www.stm-ke.sk/index.php/en/onas/fotogaleria/category/6-muzeum-kinematografie-rodiny-schusterovej</a>		visual media museum, technical museum, equipment, science, industry, Slovakia, traditions, skills, cinema
1949-	America	USA	New York	<i>George Eastman Museum</i>				<a href="https://www.eastman.org/">https://www.eastman.org/</a>		visual media museum, industry museum, kodak, george eastman, university museum, photography, cinema, equipment, polyfunctional, archive, interartistic
1952-	Europe	Lithuania	Vilnius	<i>National Museum of Lithuania</i>				<a href="http://www.lnm.lt/en/">http://www.lnm.lt/en/</a>	Cited by Bottomore but I can't find items on site about cinema	

1958-	Europe	Germany	Frankfurt	<i>Bundespostmuseum (1958) &gt; Museumsufer (1990) &gt; Museum für Kommunikation Frankfurt (2000)</i>				<a href="https://www.mfk-frankfurt.de/museum/">https://www.mfk-frankfurt.de/museum/</a>	Belongs to the Museum Foundation Post and Telecommunication. This also includes the Museum for Communication Berlin , the Museum for Communication Nuremberg and the Archive for Philately Bonn	visual media museum, communication museum, cinema museum, widespread museum
1965-	America	Brazil	Rio De Janeiro	<i>MIS RJ - Museu da image e do som do Rio De Janeiro</i>				<a href="http://www.mis.rj.gov.br/">http://www.mis.rj.gov.br/</a>		visual media museum, cinema museum, sound museum, visual museum, image, sound, identity, community, pedagogical, digital museum
1965-	America	USA	New York	<i>Library and Museum of the Performing Art (1965-) &gt; New York Public Library for the Performing Arts</i>						visual media museum, polyfunctional, library, theater, performance, music, cinema, video, equipment, cinema archive, video archive
1966-	Africa	Mauritius	Churchill	<i>Musée de la Photographie</i>				<a href="http://www.musee.photo/">http://www.musee.photo/</a>		visual media museum, photography museum, cinema museum, interartistic, multimedia museum, photography, cinema, equipment, archeology, equipment, camera, projectors, memory, nation,
1967-	Europe	Spain	Cami Pu	<i>Museo Escolar de Pusol</i>				<a href="https://www.museopusol.com/es/">https://www.museopusol.com/es/</a>		visual media museum, pedagogical museum, school museum, community museum, childhood, toys, cameras
1969-	America	Brazil	Paraná	<i>MIS - PR - Museu da imagem e do som do Paraná</i>				<a href="http://www.mis.pr.gov.br/">http://www.mis.pr.gov.br/</a>		visual media museum, cinema museum, visual museum, sound museum, image, sound, community, pedagogical
1970-	America	Brazil	Sao Paulo	<i>MIS - Museu da imagem e do som</i>				<a href="https://www.mis-sp.org.br/">https://www.mis-sp.org.br/</a>		visual media museum, cinema museum, sound museum, visual museum, image, sound, community, pedagogical
1970-	Europe	Belgium	Artwerp	<i>International Cultureel Centrum (I.C.C.) (1970) &gt; Centrum voor Beeldcultuur (Centre for Visual Culture) &gt; Cinema South in M HKA - the Museum of Contemporary Art Antwerp (1985)</i>				<a href="https://www.muhka.be/">https://www.muhka.be/</a>		visual media museum, art museum, visual museum, polyfunctional, interartistic

1972-	Europe	United Kingdom	Duns	<i>UK Scottish Theatre Organ Preservation Society &amp; NITOS</i>				<a href="https://www.stops.org/">https://www.stops.org/</a>		visual media museum, music museum, cinema museum, movie theater museum, organ, early cinema, sound
1972-	Europe	Sweden	Kristiansstad	<i>Biograf &amp; TV museet i Säte</i>				<a href="http://www.regionmuseet.se/filmmuseet">http://www.regionmuseet.se/filmmuseet</a>		visual media museum, cinema museum, television museum, sweden, studios, virtual museum,
1973-	Europe	United Kingdom	Bradford	<i>Museum of Manufactures (1852, London) &gt; Science Museum Kensington (London, 1895) &gt; + National Museum of Photography, Film &amp; Television (1973-) &gt; National Media Museum (2006) &gt; National Science and Media Museum (2017)</i>				<a href="https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/">https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/</a>		equipment, industry, professions,
1974-	Europe	France	Paris	<i>Musee National des Techniques/Conservatoire National des Arts et Metiers &gt; Musee des Arts et Metiers</i>				<a href="https://www.arts-et-metiers.net/">https://www.arts-et-metiers.net/</a>		visual media museum, technical museum, equipment, image, sound, identity, community
1975-	America	Brazil	Campinas	<i>MIS - Museo da imagem e do som de Campinas</i>				<a href="http://www.campinas.sp.gov.br/governo/cultura/museus/mis">http://www.campinas.sp.gov.br/governo/cultura/museus/mis</a>		visual media museum, cinema museum, audiovisual museum, sound museum, visual museum, image, sound, polifunctional, community, identity
1975-	America	Columbia	Cali	<i>Museo la Tertulia di Arte Contemporanea - Cinemateque and Museum</i>				<a href="https://www.museolatertulia.com/">https://www.museolatertulia.com/</a>		visual media museum, art museum, cinema museum, interartistic
1979-2005	Europe	United Kingdom	Lincolnshire	<i>Museum of Entertainment</i>						visual media museum, art museum, image, sound, polyfunctional, entertainment
1981-	America	Brazil	Alagoas	<i>MISA - Museu da imagem e do som de Alagoas</i>				<a href="http://www.cultura.al.gov.br/institucional/espaco-da-secult/misa">http://www.cultura.al.gov.br/institucional/espaco-da-secult/misa</a>	Fundação de Cultura de Mato Grosso do Sul	visual media museum, cinema museum, audiovisual museum, sound museum, visual museum, image, sound, identity, community
1983-	Europe	Germany	Zeil am Main	<i>Zeiler Foto-und Filmmuseum (1983) &gt; German Camera Museum (2016)</i>				<a href="https://www.kameramuseum.de/zeiler-photomuseum/museumsrueckblick-in-bildern.htm">https://www.kameramuseum.de/zeiler-photomuseum/museumsrueckblick-in-bildern.htm</a>		visual media museum, visual media archaeology, photography, cinema, germany, camera, exhibits, equipment, projectors, community museum
1983-	America	USA	Southbridge	<i>Optical Heritage Museum</i>				<a href="http://www.opticalheritagemuseum.com/see">http://www.opticalheritagemuseum.com/see</a>	Todd-Ao film technology	visual media museum, optic museum, cinema museum, movie theater, equipment

1983-	America	Brazil	Campo Grande	<i>MIS - Museu da imagem e do som de Mato Grosso do Sul</i>				<a href="https://www.fundacaodecultura.ms.gov.br/museu-da-imagem-e-do-som-mis/">https://www.fundacaodecultura.ms.gov.br/museu-da-imagem-e-do-som-mis/</a>		visual media museum, cinema museum, audiovisual museum, sound museum, visual museum, image, sound, pedagogical museum, childhood, magic lantern, light, spain
1987-	Europe	Spain	Albacete	<i>El Museo Pedagógico y del Niño de Castilla-La Mancha</i>				<a href="https://www.museodelnino.es/es/luz">https://www.museodelnino.es/es/luz</a>		visual media museum, infancy museum, visual media archaeology
1987-	Europe	Switzerland	Bienne	<i>Cinecollection W. Piaso - Musée Bienne</i>				<a href="https://www.nmbienne.ch/?lang=fr">https://www.nmbienne.ch/?lang=fr</a>		visual media collection, visual media archaeology, magic lantern, projectors
1988-1999	Europe	United Kingdom	London	<i>Museum of the Moving Image</i>						visual media museum, moving image museum, cinema museum, visual, images, radio, phonograph, computers, film, television, broadcasting, jukeboxes, player pianos, music, equipment, telephone, telegraph, amateur radio station, volunteer
1989-	Europe	Sweden	Föreningen Biljettkassan	<i>Film- och Biografmuseet, Sater Filmmuseet</i>				<a href="https://biografmuseet.se/">https://biografmuseet.se/</a>		visual media museum, television museum, studios, moviegoing, scenographic
1990-	America	USA	Windsor	<i>Vintage Radio and Communications Museum of Connecticut</i>				<a href="https://www.vrcmct.org/">https://www.vrcmct.org/</a>		visual media museum, icommunication museum, radio museum, image, literature, research, identity, community
1990-	Europe	Germany	Deidesheim	<i>3f Deutsches Museum für Foto-, Film- und Fernsehtechnik</i>				<a href="https://3f-museum.de/">https://3f-museum.de/</a>		visual media museum, cinema museum, photography museum, television museum, equipment, photography, cinema, film, television, cameras
1996-	America	Salvador	Salvador	<i>MUPI - Museo de la Palabra y la Imagem</i>				<a href="http://museo.com.sv/es/">http://museo.com.sv/es/</a>		visual media museum, sound museum, image museum, audiovisual museum, community
1996-	America	USA	New York	<i>American Museum of the Moving Image (1996) &gt; The Museum of Moving Image (2008)</i>				<a href="http://www.movingimage.us/">http://www.movingimage.us/</a>		visual media museum, moving image museum, images, visual museum, cinema museum, film, television museum, video games museum, digital museum

1996-	Europe	France	Les Balateries	<i>Les Pavillons de Bercy - Musée des Artes Forains</i>				<a href="http://arts-forains.com/">http://arts-forains.com/</a>	Associação Nacional de Museologia,	visual media museum, art museum, images, interartistic, art, science, technology, pedagogical, interactive, archaeology, pre-cinema, cinema, photography, polyfunctional, centre
1996-	Europe	Portugal	Leiria	<i>Museu da Imagem (1996) &gt; Museu da Imagem em Movimento (1999)</i>				<a href="https://www.cm-leiria.pt/pages/264">https://www.cm-leiria.pt/pages/264</a>		visual media museum, cinema museum, image, sound, moving image museum, visual museum
1996-	America	Brazil	Santos	<i>COCINE MISS - Museu da imagem e do som de Santos</i>				<a href="https://www.facebook.com/MisSantosSp/?ref=settings">https://www.facebook.com/MisSantosSp/?ref=settings</a>		visual media museum, cinema museum, image, sound, cinema, audiovisual, community
1997-	America	Cuba	Santiago de Cuba	<i>Museu da imagem, Santiago de Cuba</i>				<a href="http://www.dagarquitectos.com/2012/04/museo-de-la-imagen-santiago-de-cuba.html">http://www.dagarquitectos.com/2012/04/museo-de-la-imagen-santiago-de-cuba.html</a>		visual media museum, cinema museum, audiovisual museum, visual museum, sound museum, image, sound, digital, pedagogical, community
1998-	America	Brazil	Santa Catarina	<i>MIS/SC - Museu da imagem e do som de Santa Catarina</i>				<a href="https://www.cultura.sc.gov.br/espacos/mis/o-museu">https://www.cultura.sc.gov.br/espacos/mis/o-museu</a>		visual media museum, cinema museum, audiovisual museum, visual museum, sound museum, image, sound, identity
1998-	Asia	Burma	Yangon	<i>Myanmar Motion Picture Museum</i>				<a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Myanmar_Motion_Picture_Museum">https://en.wikipedia.org/wiki/Myanmar_Motion_Picture_Museum</a>		visual media museum, cinema museum, image, sound, movie theater, photography, cinema, circo
1998-	Europe	Germany	Pegnitz	<i>Kamera Museum</i>				<a href="https://www.kameramuseum.de/index.htm">https://www.kameramuseum.de/index.htm</a>		visual media museum, photography, cinema museum, video, equipments
	Europe	France	Saint-Nicolas-De-Port	<i>Musée du Cinema et de la Photographie</i>				<a href="https://www.museecinematheque.com/">https://www.museecinematheque.com/</a>		visual media museum, photography museum, cinema museum, animation museum, visual media archaeology,
1999-	Europe	Portugal	Vila Real	<i>Museum do som e da imagem</i>				<a href="http://museu-msi.blogspot.com/">http://museu-msi.blogspot.com/</a>		visual media museum, cinema museum, audiovisual museum, visual museum, sound museum, image, sound, digital, pedagogical, community, visual media archaeology, pre-cinema, magic lantern

2000-	America	USA	San Antonio	<i>Magic Lantern Castle Museum</i>				<a href="http://www.magiclanterns.org/">http://www.magiclanterns.org/</a>		visual media museum, visual media archaeology, magic lantern museum, interartistic, cinema museum, theatre, intermedial, historic, memory, critical, identity, prison, film, memory
2000-	Asia	Lebanon	Khiam	<i>Khiam Museum</i>				<a href="https://journals.openedition.org/articulo/3915">https://journals.openedition.org/articulo/3915</a>		widespread museum, film, photography, performance, conflict, memory, ghost, spaces, images, visual museum,, community
2001-	Asia	Turkey	Kavacik	<i>TURVAK Cinema Museum - TÜRVAK Türker İnanoğlu Vakfı (2001) &gt; TÜRVAK Cinema-Theatre Museum - TÜRVAK Sinema-Tiyatro Müzes (2010)</i>				<a href="http://www.turvak.com/">http://www.turvak.com/</a>	within the body of the TÜRVAK Foundation, which he founded in 1997.	visual media museum, cinema museum, theater museum, television museum, polyfunctional, set, processes, scenographic, equipment, posters, turkey
2002-	America	USA	Medville	<i>Johnson-Shaw Stereoscopic Museum</i>				<a href="http://www.johnsonshawmuseum.org/">http://www.johnsonshawmuseum.org/</a>		visual media museum, visual media archaeology, stereoscopy museum, cinema museum, equipment
2003-201	Asia	Iraq	Baghdad	<i>Iraqi Media Museum</i>				<a href="https://gds.gov.iq/the-iraqi-media-museum/">https://gds.gov.iq/the-iraqi-media-museum/</a>	Created by cine Felgueroso de Langreo and Ayuntamiento de Langreo. Materials collected from local families. Cameras restored or redecorated.	visual media museum, technical museum, cinema museum, equipment, visual, interartistic, research, polyfunctional, cinema, photography, cameras, community, popular history, urban regeneration, digital exhibition, polyfunctional, theater, movie theatre, library
2004-2015	Europe	Finland	Helsinki	<i>KAVIn osana toiminut Elävän kuvan museo</i>				<a href="https://web.archive.org/web/20200324044706/https://kavi.fi/museoesinekokaelma">https://web.archive.org/web/20200324044706/https://kavi.fi/museoesinekokaelma</a>	Created by the Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. It continue as exhibition space inside the institute.	visual media museum, animation museum, cinema museum, visual media archaeology, finland, projectors, costumes
2007-	Europe	Spain	Langreo	<i>Camaras de coloras</i>				<a href="http://camarasdecoulores.com/">http://camarasdecoulores.com/</a>		visual media museum, technical museum, equipment, visual museum, image, community, pedagogical, experimental
2007-	America	Brazil	Macapa	<i>MIS-AP - Museu da imagem e do som do Amapá</i>				<a href="http://museudaimagemedosom.blogspot.com/">http://museudaimagemedosom.blogspot.com/</a>		visual media museum, cinema museum, audiovisual museum, visual museum, sound museum, image, sound, equipment



2007-	Europe	Belgium	De Panne	<i>Nostalgische Mediamuseum</i>
2007-	Europe	Croatia	Zagreb	<i>Centar za Fotografiju, Film i Televiziju Muzej Suvremene Umjetnosti &gt; MSU Muzej Suvremene Umjetnosti/ &gt;Museum of contemporary art</i>
2010-	America	Argentina	Caracas	<i>Museo del Cine y Arte Audiovisual</i>
2011-	Asia	China	Honk Kong	<i>M+ museum of visual culture</i>
2011-	Asia	Indonesia	Jakarta Timur	<i>MUSPEN - Museum Penerangan</i>
2012-	Asia	China	Beijing	<i>China Media Museum</i>
2012-	Asia	Japan	Tokyo	<i>Tokusatsu Special Effects Museum</i>

				<a href="http://www.nostalgischmediamuseum.be/">http://www.nostalgischmediamuseum.be/</a>		visual media museum, media museum cinema museum, memory
				<a href="http://www.msu.hr/zbirke/Film%20and%20Video%20Collection/19/en.html">http://www.msu.hr/zbirke/Film%20and%20Video%20Collection/19/en.html</a>		visual media museum, photography museum, cinema museum, television museum, visual museum, art museum, interartistic, visual, interactive, community, digital, virtual
				<a href="https://www.facebook.com/Museo-del-Cine-y-Arte-Audiovisual-171090026236333/?ref=page_internal">https://www.facebook.com/Museo-del-Cine-y-Arte-Audiovisual-171090026236333/?ref=page_internal</a>		visual media museum, cinema museum, itinerant, equipment, bolivia, community
				<a href="https://www.mplus.org.hk/en/">https://www.mplus.org.hk/en/</a>		visual media museum, art museum, visual museum, interartistic, visual, images, cinema, cinema museum, video, drawing, photography, signage, installation, architectural, performance, drawing, design objects, film, painting, interartistic
				<a href="https://muspen.kominfo.go.id/">https://muspen.kominfo.go.id/</a>		visual media museum,, communication museum, indonesia,cinema museum, film, information, communication, printing, radio, television, photojournalism, journalism, virtual tour
				<a href="https://mediamuseum.cuc.edu.cn/main.htm">https://mediamuseum.cuc.edu.cn/main.htm</a>	Communication University of China	visual media museum, cinema museum, university museum, cinema, tv, radio, photography, transmitters,
				<a href="https://www.youtube.com/watch?v=m3unlD_XlhQ&amp;fbclid=IwAR0e9u8ZLS7k1iQBZ11OguRHqhF2MIwrI2RXDGIJnEmuv8K1AssefZG_ZKq">https://www.youtube.com/watch?v=m3unlD_XlhQ&amp;fbclid=IwAR0e9u8ZLS7k1iQBZ11OguRHqhF2MIwrI2RXDGIJnEmuv8K1AssefZG_ZKq</a>	Museum of Modern Art of Tokyo with Studio Ghibli (one year exhibition)	visual media museum, exhibition museum, cinema museum, special effects, tokusatsu, studios

2013-	Asia	Philippines	Manila	<i>Media Museum</i>
2013-	Asia	Philippines		<i>Media Museum</i>
2014-	America	USA	San Francisco	<i>Media Museum of Northern Carolina</i>
2014-	Europe	France	Château-du-Loir	<i>F3A Production Vidéo - Musée de l'Audiovisuel et de la communication</i>
2015-	Europe	Finland	Tampere	<i>Rupriikki Media Museum</i>
2018-	Asia	Armenia	Yerveran	<i>Lurtan Mobile Media Museum</i>

				<a href="http://commmedia.aijc.com.ph/index.html">http://commmedia.aijc.com.ph/index.html</a> Chiamato prima Philippine Communication Centrum. Sviluppato dall'Asian Institute of Journalism and Communication (AIJC) con il sostegno dell'UNESCO.	visual media museum, cinema museum, hub, virtual museum, people, technology, communication, forum, university, Philippines, timeline, educators, journalists, media experts, memorabilia, polyfunctional, observatory, e-library, cinema, print, music, literature, digital, landmarks, ICT policies, trends,
				<a href="http://commmedia.aijc.com.ph/index.html">http://commmedia.aijc.com.ph/index.html</a> National Academy of television arts & sciences	visual media museum, communication museum, cinema museum, , history, issues, socio-political, virtual museum, cinema philippines awards, Asian Institute of Journalism and Communication (AIJC), UNESCO, students,
				<a href="https://www.norcalmediamuseum.org/">https://www.norcalmediamuseum.org/</a>	visual media museum, virtual museum, cinema museum, educational, popular american culture, sights, sounds, consortium
				<a href="https://www.f3aproductio.com/collectivites-et-associations">https://www.f3aproductio.com/collectivites-et-associations</a>	visual media museum, cinema museum, video museum, audiovisual museum, communication museum
				<a href="https://www.vapriikki.fi/rupriikki/nayttelyt/">https://www.vapriikki.fi/rupriikki/nayttelyt/</a> Media Center	visual media museum, media museum, cinema museum, television, print, media, coverage, documentaries, photos, articles, television, people, armenia, history, trauma, politic, community
				<a href="https://mediainitiatives.am/en/video/iratum-mobile-media-museum-en/">https://mediainitiatives.am/en/video/iratum-mobile-media-museum-en/</a>	visual media museum, university museum, media, communication museum, cinema museum, media museum, widespread museum, exhibition museum, stories, communities, people, conflicts, armenia, coverage

2019-	Asia	Qatar	Doha	<i>The Media Majilis</i>			<a href="https://mediamajlis.northwestern.edu/en">https://mediamajlis.northwestern.edu/en</a>		visual media museum, media museum, cinema museum, images, sound, vision, media, park, interactive, community, digital
2019-	Europe	Netherlands	The Hague	<i>Sound and Vision Hague Museum &gt; Media Museum</i>			<a href="https://denhaag.beeldengeluid.nl/en/mediamuseum/">https://denhaag.beeldengeluid.nl/en/mediamuseum/</a>	CUZ Art Group	visual media museum, exhibition museum, cinema museum, immersive, interactive, digital, itinerant, installation, brand, media art, mobile installation, CUZ Art Group, Immersive, Interactive, CG/VXF animation, Media Art, Projection, Mapping, Visual Experiences, Reality, Unreality,
2020-	Europe	Germany	Groningen	<i>Storyworld</i>			<a href="https://www.storyworld.nl/en">https://www.storyworld.nl/en</a>		visual media museum, animation museum, cinema, cartoons, comics, television, games
2022-	Asia	South Korea	Seochon	<i>Immersive New-Media Museum</i>			<a href="https://cuz-art.com/immersive-new-media-museum/">https://cuz-art.com/immersive-new-media-museum/</a>		visual media museum, university, journalism, communication, media, people, community, landscape, intermedial
2022-	Asia	Qatar	Doha	<i>The Media Majilis at Northwestern University in Qatar</i>			<a href="https://mediamajlis.northwestern.edu/en">https://mediamajlis.northwestern.edu/en</a>		audiovisual, print, digital, games, media components
2023-	Europe	Netherlands	Hilversum	<i>Sound &amp; Vision &gt; Media Museum</i>			<a href="https://beeldengeluid.nl/">https://beeldengeluid.nl/</a>		visual, cinema, film
Coming soon	Africa	Nigeria	Ilorin	<i>Institute of Contemporary African Art and Film</i>					university museum, film, television, props, sets, effects,
Coming soon	America	USA	Chicago	<i>Lucas Museum of Narrative Art</i>			<a href="https://lucasmuseum.org/">https://lucasmuseum.org/</a>		visual media museum, visual media storytelling, media art, creative practices, interartistic, intermedial, critical, interactive, processes, polifunctional, accessibility, educational
n.d.	America	USA	Wilmore	<i>Media Museum</i>			<a href="https://www.asbury.edu/about/campus/miller-comarts-center/media-museum/">https://www.asbury.edu/about/campus/miller-comarts-center/media-museum/</a>		equipment, archaeology
n.d.	Europe	Germany	Nordingen	<i>Museum Augenblick - Museum für optische und akustische Attraktionen</i>			<a href="https://www.ferienland-donau-ries.de/sehenswertes/museum_augeblick-1481/">https://www.ferienland-donau-ries.de/sehenswertes/museum_augeblick-1481/</a>		visual, cinema, television, film, equipment, events, news, drive-in, movie theater
n.d.	Oceania	Australia	n.d.	<i>Australian Museum of Motion Picture and Television</i>			<a href="http://www.ammp.tas.au/">http://www.ammp.tas.au/</a>		archaeology, photography, equipment

n.d.	Europe	Sweden	Osby	<i>Fotomuseet i Osby</i>				<a href="https://greater-copenhagen.net/fotomuseet/">https://greater-copenhagen.net/fotomuseet/</a>		
n.d.	Europe	Germany	Biedenkopf	<i>Museum Optischer Instrumente</i>				<a href="https://www.musoptin.com/">https://www.musoptin.com/</a>		visual media museum, optics museum,
n.d.	Europe	Germany	Nürnberg	<i>Museum Industriekultur Nürnberg</i>				<a href="https://museen.nuernberg.de/museum-industriekultur/">https://museen.nuernberg.de/museum-industriekultur/</a>	Cited by Bottomore but I can't find items on site about cinema	
n.d.	America	Canada	Revelstoke	<i>Revelstoke Nickelodeon Museum</i>				<a href="http://www.revelstokenickelodeon.com/museum.html">http://www.revelstokenickelodeon.com/museum.html</a>		visual media museum, music museum, sound, equipment, movie theater, visual media archaeology, cinema, nickelodeon

Appendice 2.4.2. Sample of cinema museums

Years	Continent	Country	City	Name (*maybe closed)	Museums not listed in 2022 from Bottomore List 2006	Opened from 2006	Closed from 2006	Main Link	Notes	Keywords
1946-	Europe	Netherlands	Amsterdam	<i>Dutch Historical Film Archive (1946-) &gt; + archives of the Filmtheater de Uitkijk &gt; Nederlands Film Museum (NFM) &gt; + Holland Film, Film Bank, Nederlands Instituut voor Filmeducatie (Istituto Olandese per l'Educazione al Film (2009) &gt; EYE Film Museum (2012-)</i>				<a href="https://www.eyefilm.nl/en">https://www.eyefilm.nl/en</a>		cinema museum, visual media museum, polyfunctional, cinema archive, cinema museum, cinema distribution, interartistic, experiential, training, research, education
1963-	Europe	Germany	Berlin	<i>Deutsche Kinemathek – Museum für Film und Fernsehen</i>				<a href="https://www.deutsche-kinemathek.de/en/home">https://www.deutsche-kinemathek.de/en/home</a>		cinematheque, polyfunctional, museum, film, television, visual media museum, cinema archive, library, costumes, media library, germany
1963-	Europe	Germany	Munich	<i>Münchner Stadtmuseum and the Filmmuseum München</i>				<a href="https://www.muenchner-stadtmuseum.de/en/collections/film-museum">https://www.muenchner-stadtmuseum.de/en/collections/film-museum</a>	Only screening exhibitions	cinema museum, cinema archive
1964-	Europe	Austria	Vienna	<i>Osterreichisches Filmmuseum</i>				<a href="https://www.filmmuseum.at/">https://www.filmmuseum.at/</a>		cinema museum, polyfunctional, cinema archive, films, polyfunctional, community, research, visual, pedagogical, digital, communication

1966-	Europe	Belarussia	Minsk	<i>Museum of the Belarusian Cinema History</i>				<a href="http://cinema.museum.by/en">http://cinema.museum.by/en</a>	departmental institution at the National Film Studio "BELARUSFILM and from January 2005 - branch establishment of State Museum of the History of Theatrical and Musical Culture of the Republic of Belarus. From September 2014 - branch establishment of SE "National Historical Museum of the Republic of Belarus".	cinema museum, belarus, polyfunctional, cinema archive,exhibitions
1971-	America	Argentina	Buenos Aires	<i>Museo del Cine Pablo Ducros Hicken</i>				<a href="https://www.buenosaires.gob.ar/museos/museo-del-cine-pablo-ducros-hicken">https://www.buenosaires.gob.ar/museos/museo-del-cine-pablo-ducros-hicken</a>		cinema museum, argentina, polyfunctional,
1977-	Europe	Germany	Potsdam	<i>Filmmuseum Potsdam</i>				<a href="https://www.filmmuseum-potsdam.de/">https://www.filmmuseum-potsdam.de/</a>		cinema museum, germany, industry, creative materials, online exhibitions, online tour
1983-1995	Europe	France	Marseille	<i>Musee Provençal du Cinema</i>						
1984-	Europe	Germany	Frankfurt am Main	<i>Deutsches Filmmuseum (1984) &gt; + Deutsches Film Institute (2006, created in 1949)</i>				<a href="https://www.dff.film/en/">https://www.dff.film/en/</a>	Deutsches Film Istitute für Filmkunde (1949-) > + Deutsches Filmarchiv (1952) > separated in 1956 > Deutsches Filminstitut (1999) > +	cinema museum, polyfunctional, cinema archive, exhibitions, experimental, scenographic, visual media archaeology, equipments, film as media, filmic vision, visual media museum, spectacle, movement, recording, projection, moving images and cinema, film narration,

1986-	Europe	Poland	Lodz	<i>Muzeum Kinematografii</i>				<a href="http://kinomuzeum.pl/">http://kinomuzeum.pl/</a>		cinema museum, polish, animation, visual media archaeology, equipment, posters, crative materials
1986-1991	Europe	Netherlands	Groningen	<i>Filmhistorisch Museum</i>						
1988-	Europe	Latvia	Riga	<i>Riga Film Museum - Kino muzeis</i>				<a href="https://www.kinomuzejs.lv/lv/">https://www.kinomuzejs.lv/lv/</a>		cinema museum, latvia, studios, award, research
1989-	Europe	France	Lyon	<i>Musée Miniature et Cinema</i>				<a href="https://www.museeminiatureetcinema.fr/">https://www.museeminiatureetcinema.fr/</a>		cinema museum, creative materials, set, special effects, scenographic
1989-	Europe	Russia	Ksnaya Presnya, Moscow	<i>Museum Department of the All-Union Bureau for Film Art Prootion (1989) &gt; State Central Film Museum - Государственный центральный музей кино (2005-)</i>				<a href="http://www.museikino.ru/en/">http://www.museikino.ru/en/</a>		cinema museum, creative materials, animation, cinema photography, posters, memorabilia, books
1991-2015	Europe	Hungary	Budapest	<i>Örökmozgó Filmmúzeum</i>				<a href="https://filmarchiv.hu/hu/mnfa60/tortenetek/cinematheque-magyar-modra-az-orokmozgo-1991-2015">https://filmarchiv.hu/hu/mnfa60/tortenetek/cinematheque-magyar-modra-az-orokmozgo-1991-2015</a>		cinema museum
1993-	Europe	Germany	Dusseldorf	<i>Filmmuseum Landeshauptstadt Dusseldorf</i>				<a href="https://www.duesseldorf.de/filmmuseum">https://www.duesseldorf.de/filmmuseum</a>	Created from the Cinema Mogul (1956-), film forum, film institute of 1979	cinema museum, polyfunctional, cinema archive, library, exhibitions, equipment, creative materials, visual media archaeology, studio, scenographic, sets, screening exhibitions, online tour, education, mediation

1994-	Europe	United Kingdom	Exeter	<i>The Bill Douglas Cinema Museum</i>				<a href="https://www.bdcmuseum.org.uk/">https://www.bdcmuseum.org.uk/</a>		filmmakers museum, cinema museum, visual media museum, cinema, visual media archaeology, early cinema, UK, polyfunctional, center, research, archive, university museum, popular culture
1994-2002	America	USA	Owosso	<i>The Movie Museum</i>						cinema museum,
1997-	Europe	Germany	Volbuttel	<i>Kino museum</i>				<a href="http://www.visacusta.de/Kimuweb/01_Kinomuseum.html">http://www.visacusta.de/Kimuweb/01_Kinomuseum.html</a>		cinema museum, equipment, projectors, camera
1998-	Africa	Tunisia	Tunis	<i>Musée du Cinema</i>				<a href="http://www.commune-tunis.gov.tn/publish/con">http://www.commune-tunis.gov.tn/publish/con</a>	Designed and built by a team of architects from the National Agency for Heritage and Cultural Promotion under the Ministry of Culture. This young generation, born of the school theater movement which experienced exceptional growth in the 1960s and 1970s, cut its teeth, first, in the university theater and refined its knowledge in the most prestigious institutes and theater schools in Europe.	cinema museum, equipment, image, sound, early cinema, atmosphere, visual media museum, visual media archaeology, puppets, processes,



1998-	Asia	Iran	Bagh-e Ferdows	<i>Film Museum of Iran</i>				<a href="http://www.cinemamuseum.ir/">http://www.cinemamuseum.ir/</a>		cinema museum, iran, equipment, early cinema, awards, memorabilia, artists, personalities
1998-	Europe	Spain	Girona	<i>Museu del Cinema</i>				<a href="https://museudelcinema.girona.cat/cat/index.php">https://museudelcinema.girona.cat/cat/index.php</a>		cinema museum, visual media archaeology, polyfunctional, library, research, pedagogical, interactive, digital
2001-	Europe	Russia	Saint Petersburg	<i>St. Petersburg Cinema Museum - Dom Kino</i>				<a href="http://www.domkino.spb.ru/about/">http://www.domkino.spb.ru/about/</a>	Dom Kino operate as Art House from 1960 with the Union of Cinematographers of St Petersburg	cinema museum, exhibitions, cinema house, retrospective, russia, soviet
2001-2014	America	USA	New York	<i>MOAAC - Museum of African American Cinema</i>				<a href="https://artlibrarydeco.space/2014/03/15/the-imaginarium-of-black-cinema-the-african-american-museum-of-cinema/">https://artlibrarydeco.space/2014/03/15/the-imaginarium-of-black-cinema-the-african-american-museum-of-cinema/</a>	non profit organization	cinema museum, african-american, costumes, posters, black cinema,
2005-	Asia	China	Beijing	<i>CNFM - China National Film Museum</i>				<a href="http://www.cnfm.org.cn/english/main_m001_en.htm">http://www.cnfm.org.cn/english/main_m001_en.htm</a>		cinema museum, china, global, screening exhibitions, visual media archaeology, early cinema, history, animation, children, science, educational cinema, processes,
2005-	Europe	Germany	Bendestorf	<i>Filmmuseum Bendestorf</i>				<a href="http://film-bendestorf.de/">http://film-bendestorf.de/</a>		cinema museum, studios museum, benderstorf, equipment, creative materials, atmosphere, ologram, stars, processes
2005-	Europe	Portugal	Melgaco	<i>Museu do Cinema de Melgaco</i>				<a href="https://www.cm-melgaco.pt/visitar/o-que-fazer/rede-melgaco-museus/museu-de-cinema/">https://www.cm-melgaco.pt/visitar/o-que-fazer/rede-melgaco-museus/museu-de-cinema/</a>		cinema museum, visual media archaeology, exhibitions

2006-	Europe	Estonian	Tallin	<i>Estonian Film Museum</i>			<a href="https://www.ajaloomuseum.ee/visiting/buildings/filmmuseum">https://www.ajaloomuseum.ee/visiting/buildings/filmmuseum</a>		cinema museum, processes, estonia, screening exhibition, experimental, creative materials, studios, tallinfilm
2007-	Africa	Maroccou s	Ouarzazate	<i>Musee du Cinema</i>			<a href="https://ouarzazate.city/attractions/cinema-museum/">https://ouarzazate.city/attractions/cinema-museum/</a>		cinema museum, set museum, location, studios museum, ourzate, hollywood, stars, equipment,
2007-	Asia	Pakistan	Lahore	<i>Film museum society, Lahore, Pakistan</i>			<a href="https://www.facebook.com/filmmuseumsociety/">https://www.facebook.com/filmmuseumsociety/</a>	Film Museum Society Lahore Pakistan works since 2007	cinema museum, cinema archive, magazines, film, posters,
2008-	America	Columbia	Cali	<i>Columbia Cinema Museum - Caliwood</i>			<a href="http://www.caliwood.com.co/">http://www.caliwood.com.co/</a>		cinema museum, equipment, polyfunctional, cinematheque, archive,
2008-	Europe	Germany	Berlin	<i>Berliner Kinomuseum</i>			<a href="http://www.kinomuseum-berlin.de/">http://www.kinomuseum-berlin.de/</a>	They published a manifesto about cinema museums as a movie theater museum	cinema museum, movie theater museum, polyfunctional, training, community
2009-	Asia	Sri Lanka	Koggala	<i>The Museum Cinemaya</i>			<a href="https://www.facebook.com/museumcinemaya">https://www.facebook.com/museumcinemaya</a>		cinema museum, equipment, processes, sri lanka, posters, memorabilia, early cinema,
2009-	America	USA	Seguin	<i>Seguin Cine Museum</i>			<a href="http://www.davideo.tv/palace-theatre/">http://www.davideo.tv/palace-theatre/</a>		cinema museum, movie theater museum, films, cameras, equipment, memorabilia, polyfunctional
2009-2016	America	USA	Louisiana	<i>Louisiana Film Museum</i>			<a href="https://www.facebook.com/Louisiana-Film-Museum-94379749696/">https://www.facebook.com/Louisiana-Film-Museum-94379749696/</a>	<a href="http://www.film-tech.com/warehouse/index.php">http://www.film-tech.com/warehouse/index.php</a>	cinema museum, america, industry, location

2010-	America	USA	Astoria	<i>Oregon Film Museum</i>
2011-	America	Mexico		<i>Museo del Cine Mexicano</i>
2011-	America	USA	St. Marys	<i>St. Marys Film Museum</i>
2011-	Asia	Turkey	Adana	<i>Adana Sinrema Muzesi</i>
2012-	America	USA	San Francisco	<i>San Francisco Film Museum</i>
2012-	America	USA	Fremont	<i>Niles Essanay/Silent Film Museum</i>
2012-	Europe	Spain	Villarejo	<i>Museo del cine</i>
2013-	Asia	China	Shangai	<i>Shangai Film Museum - 上海电影博物馆</i>

				<a href="https://www.oregonfilmmuseum.org/">https://www.oregonfilmmuseum.org/</a>		cinema museum, america, industry, landscape, set, processes, memorabilia, location,
				<a href="https://www.facebook.com/museodelcinemexicano/?ref=page_internal">https://www.facebook.com/museodelcinemexicano/?ref=page_internal</a>		cinema museum, virtual museum
				<a href="http://www.coastalgeorgiafilm.org/museum.html">http://www.coastalgeorgiafilm.org/museum.html</a>	created by the Coastal Georgia Film Alliance	cinema museum, america, memorabilia, film production support, community
				<a href="http://hayatinizboyuncaseyretmenizgereken.blogspot.com/2012/07/bir-mekan-adana-sinema-muzesi.html">http://hayatinizboyuncaseyretmenizgereken.blogspot.com/2012/07/bir-mekan-adana-sinema-muzesi.html</a>	part of the Boll Film Festival	cinema museum, turkey,
				<a href="http://sanfranciscofilmmuseum.org/">http://sanfranciscofilmmuseum.org/</a>		cinema museum, posters, set, processes, america, industry, production, location
				<a href="https://nilesfilmmuseum.org/">https://nilesfilmmuseum.org/</a>		cinema museum, early cinema, silent films,
				<a href="http://www.museodelcine.es/index.php">http://www.museodelcine.es/index.php</a>	Created by the producer Carlos Jiménez	cinema museum, equipment, projectors, posters, books
				<a href="http://www.shfilmmuseum.com/">http://www.shfilmmuseum.com/</a>		cinema museum, china, social history, film, stars, personalities, artists, distribution, industry, processes, early-cinema, experimental

2013-	Europe	Germany	Loningen	<i>Historische Kinotechnik</i>
2013-	Europe	Spain	Toledo	<i>Coche de cine</i>
2014-	Asia	United Arab Emirates	Dubai	<i>Dubai Moving Image &gt; History of Cinema Museum</i>
2015-	Asia	Japan	Tokyo	<i>Toy Film Museum</i>
2016-	America	USA	Wilmington	<i>Wilmington Film Museum</i>

				Collection started in 80s with Dr. Heinz Dobelmann, acquired in 2009 by the local Loning company Remmers on the initiative of the local tourist office. In 2010 the Kinotechnische Sammlung Dr. Heinz Dobelmann e. V. association was founded.	cinema museum, equipment, projectors, movie going, atmosphere, rural, movie-going, interartistic, movie-theater, rural culture
				<a href="http://www.historische-kinotechnik.de/">http://www.historische-kinotechnik.de/</a>	
				<a href="http://www.cochesdecine.es/">http://www.cochesdecine.es/</a>	cinema museum, car, poster, processes, pop culture
				<a href="https://www.hocmuseum.com/">https://www.hocmuseum.com/</a>	cinema museum, visual media museum, visual media archaeology, arab science, dubai, experimental,
				<a href="http://toyfilm-museum.jp/">http://toyfilm-museum.jp/</a>	cinema museum, optical toys, optical projectors, equipment, silent films, animation, visual media museum, visual media archaeology, digital, cameras, photography, technologies, pedagogical, polyfunctional, identity
				<a href="http://www.cfifn.org/wilmington-film-museum/">http://www.cfifn.org/wilmington-film-museum/</a>	cinema museum, community museum, america, location, industry, personalities, stars

2016-	Europe	France	Saint Tropez	<i>Musée de la Gendarmerie et du Cinéma</i>
2017-	Europe	Germany	Geeste-Osterbrock	<i>Schmalfilmmuseum</i>
2017-	Europe	Poland	Gdansk	<i>Kino Muzeum - Museum of the Second World War</i>
2017-	Europe	Russia	Veliky Novgorod	<i>Cinema Museum of Valery Rubotsov</i>
2018-	Europe	Czech Republic	Prague, Pobebrady, Kromeriz, Kutna Hora, Cesky Krumlov	<i>Film legend Museum</i>
2019-	Asia	India	Mumbai	<i>National Museum of Indian Cinema</i>

				<a href="https://www.sainttropeztourisme.com/en/leisure-activities/don-t-miss/the-must-see-places/musee-de-la-gendarmerie-et-du-cinema/">https://www.sainttropeztourisme.com/en/leisure-activities/don-t-miss/the-must-see-places/musee-de-la-gendarmerie-et-du-cinema/</a>		cinema museum, visual media museum, police, images, france, industry
				<a href="https://www.emsland.com/urlaub/sehenswertes/details/schmalfilm-museum/">https://www.emsland.com/urlaub/sehenswertes/details/schmalfilm-museum/</a>		cinema museum, equipment,
				<a href="https://muzeum1939.pl/kino-muzeum">https://muzeum1939.pl/kino-muzeum</a>		cinema museum, studios, meetings, screening
				<a href="https://visitnovgorod.com/sights/cinema_museum.html">https://visitnovgorod.com/sights/cinema_museum.html</a>		cinema museum, equipment, amateur, russia, soviet, visual media archaeology, equipment, cameras, projectors, books, prints, popular culture, artists, personalities
				<a href="https://filmlegendsmuseum.com/">https://filmlegendsmuseum.com/</a>	widespread museum	cinema museum, widespread museum, creative materials, scenographic, experimental, visual media museum, comics, literature, industry, pop culture
				<a href="https://filmsdivision.org/nmic.html">https://filmsdivision.org/nmic.html</a>	Part of the Film Division (1948-)	cinema museum, india, personalities, cameras, film production support, film distribution, polyfunctional, cinema archive

2019-	Europe	Czech Republic	Prague	<i>NaFiLM - National film museum</i>			<a href="http://www.nafilm.org/menu/">http://www.nafilm.org/menu/</a>		cinema museum, experimentals, hands-on, czech, animation, avantgard, processes, film, projectors, visual media archaeology, visual media museum, studio, sound
2020-2021	Africa	Egypt		<i>Egyptian Cinematic Experience</i>			<a href="https://egyptiancinemaexperience.com/">https://egyptiancinemaexperience.com/</a>	Project that won the start-up incubator at the El Gouna Film Festival	cinema museum, egypt, virtual museum
2021-	Asia	Turkey	Instanbul	<i>Instanbul Sinema Muzesi</i>			<a href="https://www.istanbulsinemamuzesi.com/">https://www.istanbulsinemamuzesi.com/</a>		cinema museum, equipment, turkey, history, awards, experiential, AR, digital pool, movie theater museum,
2021-	America	USA	Los Angeles	<i>Academy of Motion Picture, Art and Science</i>			<a href="https://www.oscars.org/">https://www.oscars.org/</a>		art, science, awards, technologies, history, socio-cultural, interactive, critical
Coming soon	Africa	Egypt		<i>Egyptian Cinema Museum</i>			<a href="https://cairoscene.com/ArtsAndCulture/First-Museum-Dedicated-to-Egyptian-Cinema-Coming-Soon">https://cairoscene.com/ArtsAndCulture/First-Museum-Dedicated-to-Egyptian-Cinema-Coming-Soon</a>		cinema museum, egypt
n.d.	Africa	Egypt	Alexandria	<i>Vintage Cinema Museum</i>			<a href="https://www.youtube.com/watch?v=ry--qOYeFgU">https://www.youtube.com/watch?v=ry--qOYeFgU</a>	Private museum created by Makram Salama, egyptian cinema archivist and collector	cinema museum, egypt, posters, equipment, film,
n.d.	Africa	Egypt		<i>Egyptian Cinema Museum</i>			<a href="https://vimeo.com/205446747">https://vimeo.com/205446747</a>	Trailer created by Hisham Kharma	cinema museum, egypt, equipment,
n.d.	America	Argentina	Buenos Aires	<i>Museo del cine Mercedes</i>			<a href="http://museodelcinedemercedes.blogspot.com/">http://museodelcinedemercedes.blogspot.com/</a>		cinema museum, polyfunction, festival, equipment, argentina,
n.d.	America	Guatemala	Calle Marti	<i>Foto Girard</i>					

n.d.	America	Mexico	Durango	<i>Museo del Cine &gt; Museo tematico del Cine Durango</i>				<a href="https://programadestinosmexico.com/museos/museo-tematico-de-cine-durango.html">https://programadestinosmexico.com/museos/museo-tematico-de-cine-durango.html</a>		cinema museum, set museum, location, park museum, scenographic, western museum
n.d.	America	USA	West Orange	<i>Chicago Cinema Museum - Film-Tech Cinema System</i>				<a href="http://www.film-tech.com/warehouse/index.php">http://www.film-tech.com/warehouse/index.php</a>		cinema museum, equipment, camera, projectors
n.d.	Europe	Albania	Shkoder	<i>Muzeu i Filmit Shkoder</i>						
n.d.	Europe	Austria	Kangelfurt	<i>Kinomuseum</i>				<a href="http://www.kinogeschichte.at/">http://www.kinogeschichte.at/</a>		cinema museum, equipment, processes, austria,
n.d.	Europe	Belgium	Nimes	<i>Musee du Cinema</i>					Cited by Bottomore	cinema museum
n.d.	Europe	Belgium	Wanfercee-Baulet	<i>Musee Vivant du Cinema</i>					Cited by Bottomore	cinema museum
n.d.	Europe	Bulgary	Nessebar	<i>Nessebar Film Museum</i>				<a href="https://www.tripadvisor.com/Attraction_Review-g303648-d9858478-Reviews-Film_Museum-Nessebar_Burgas_Province.html">https://www.tripadvisor.com/Attraction_Review-g303648-d9858478-Reviews-Film_Museum-Nessebar_Burgas_Province.html</a>	permanently closed?	cinema museum, scenographic, creative materials
n.d.	Europe	France	Montesquieu-des-Albere	<i>Musee du Cinema Amateur de France</i>						
n.d.	Europe	Hungary	Kaposvar	<i>Mozimuseum (Cinematographic Museum)</i>						cinema museum
n.d.	Europe	Iceland	Hafnarfjörður	<i>Island Film Museum</i>				<a href="https://kvikmyndasafn.is/safnid/">https://kvikmyndasafn.is/safnid/</a>		cinema museum, cinema archive, visual media museum, television, music video, polyfunctional, iceland, exhibition, restoration, films, archaeology, technologies
n.d.	Europe	Netherlands	Sloten	<i>Museum Stidhus Sleat</i>						
n.d.	Europe	Russia	Moskva	<i>Muzej Goroda Jurjevca, Jurjevec Muzej Kino</i>						
n.d.	Europe	Switzerland	Basel	<i>Schweizer Filmmuseum</i>						

n.d.	Europe	Ukraine	Odessa	<i>Сінема музеум - Музей кіно</i>				<a href="http://nsku.od.ua/">http://nsku.od.ua/</a>	Branch of the National Union of Cinematographers of Ukraine is located on the territory of the film studio	cinema museum, ukraine
n.d.	Europe	Austria	Försterweg	<i>Filmmuseum Romboy</i>				<a href="http://www.filmmuseum-romboy.de/">http://www.filmmuseum-romboy.de/</a>		cinema museum, camera projectors, operators



Appendice 2.4.3: Sample of the cinematheque and film archive with museums or permanent exhibition activities										
Years	Continent	Country	City	Title	Museums not listed in the Bottomore List 2006	Opened from 2006	Closed from 2006	Notes	Main Link	Keywords
1925-	Europe	France	Paris	<i>Cinematheque de la Ville de Paris</i>						
1935-	Europe	France	Paris	<i>Cinematheque française</i> > + <i>musée (1948-)</i> > + <i>first great museum (1972)</i> > <i>closed 1997</i> > <i>reopened (2005)</i>				From 2022 the Cinematheque Francaise opened another museum, the Musee Melies	<a href="https://www.cinematheque.fr/musee-temporairement-ferme.html">https://www.cinematheque.fr/musee-temporairement-ferme.html</a> <a href="https://www.cinematheque.fr/collections.html">https://www.cinematheque.fr/collections.html</a>	cinematheque, polyfunctional, cinema archive, cinema museum, library, publications,
1938-	Europe	Belgium	Brussels	<i>Royal Belgian Film Archive (1938-)</i> > + <i>film museum (1962)</i> > <i>Cinemathek - (ex Museum of cinema)</i>					<a href="https://cinematek.be/en/">https://cinematek.be/en/</a>	cinematheque, polyfunctional, exhibitions, library, belgium, visual media archaeology, early cinema, projectors, cameras,
1949-	Europe	Serbia-Montenegro	Beograd	<i>Jugoslavenska Kinoteka</i>				It has a movie theater museum	<a href="http://www.kinoteka.org.rs/muzej-kinoteke/">http://www.kinoteka.org.rs/muzej-kinoteke/</a>	cinematheque, polyfunctional, cinema archive, library, cinema museum, movie theater museum, magazine, festivals, digital, pedagogical, museum

1952-	Asia	Japan	Tokyo	<i>Film Library of the National Museum of Modern Art of Tokyo (1952-) &gt; National Film Center of the National Museum of Modern Art of Tokyo (1970) &gt; independent in 2018 as National Film Archive of Japan</i>				Kashiko Kawakita had an important role in the foundation of the National Film Library Council that created the first archive into the museum of modern art	<a href="https://www.nfaj.go.jp/">https://www.nfaj.go.jp/</a>	cinema archive, polyfunctional, library, exhibitions, japan
1955-	Europe	Austria	Wen	<i>Film Archive Austria</i>				Founded from former experiencec dated up to 1929.	<a href="https://www.filmarchiv.at/en/">https://www.filmarchiv.at/en/</a>	cinema archive, polyfunctional, exhibitions, library
1955-	Europe	Poland	Warszawa	<i>Filmoteka Narodowa - Audiovisual Institute</i>					<a href="http://www.fn.org.pl/en.html">http://www.fn.org.pl/en.html</a>	cinema archive, polyfunctional, library, exhibitions, online exhibitions, digital collections, school, movie theater, academy
1960-	America	Mexico	Coyocan	<i>Filmoteca Unam</i>					<a href="https://www.filmoteca.unam.mx/">https://www.filmoteca.unam.mx/</a>	cinematheque, polyfunctional, training, cinema archive, library, virtual museum, digital collection, mexico, 3D
1963	Europe	Greece	Athens	<i>Greek Film Archive (1963) + Film Museum (1990)</i>					<a href="http://www.tainiothiki.gr/el/">http://www.tainiothiki.gr/el/</a>	cinema archive, cinema museum, polyfunctional, cameras, projectors, equipment, creative material, visual media archaeology
1964-	Europe	France	Toulouse Cedex	<i>Cinémathèque de Toulouse</i>				Collections available at Centre de conservation et de recherche.	<a href="https://www.lacinemathequedetoulouse.com/">https://www.lacinemathequedetoulouse.com/</a>	cinematheque, polyfunctional, exhibitions, library, digital collection
1976-	Asia	Korea	Namwon	<i>Korean Film Archive</i>					<a href="https://www.koreafilm.or.kr/museum/main">https://www.koreafilm.or.kr/museum/main</a>	cinema archive, polyfunctional, cinema museum, korea, experimental
1980-	Europe	Portugal	Lisbona	<i>Cinematca Portuguesa</i>				It has a museum of equipments	<a href="http://www.cinematca.pt/Colecoes/Equipamento-Museu.aspx">http://www.cinematca.pt/Colecoes/Equipamento-Museu.aspx</a>	cinematheque, polyfunctional, exhibitions, cinema museum, equipments, visual media musuem, lantern magics, projectors, cameras, digital collection

1984-	Asia	Thailand	Thai	<i>Thai Film Archive (1984) &gt; + Museum (1990)</i>				It has a cinema museum considered as a permanent and temporary exhibition space called "movie theater tour"	<a href="http://www.fapot.org/en/museum.php">http://www.fapot.org/en/museum.php</a>	cinema archive, exhibitions, visual media museum, visual media archaeology, cinema museum, experimental
1985-	Europe	France	Perpignan	<i>Institut Jean Vigo (1985) &gt; + Cinematheque euro-regionale De Perpignan (2006)</i>					<a href="https://www.inst-jeanvigo.eu/">https://www.inst-jeanvigo.eu/</a>	cinema institute, cinematheque, polyfunctional, exhibitions, festival, publications, education
1987-	Europe	United Kingdom	Derbyshire	<i>Derbyshire Museums Service Film Archive (1987) &gt; Media Archive for Central England</i>				Supported by the University of Lincoln	<a href="https://www.macearchive.org/">https://www.macearchive.org/</a>	visual media archive, cinema, television, digital, uk, equipment collection
1989-	Africa	Burkina Faso	Ouagadougou	<i>Cinèmathèque Africaine</i>				Created by the network FESPACO	<a href="https://fespaco.org/services/cinematheque-africaine/">https://fespaco.org/services/cinematheque-africaine/</a>	visual media archive, cinematheque
1990-	Europe	Spain	Gonzalez Santana	<i>Filmoteca de Castilla y Leon</i>				Permanent exhibition of Artilugios para fascinar - Collection of Basilio Martin Patino	<a href="http://www.filmotecadecastillayleon.es/">http://www.filmotecadecastillayleon.es/</a>	cinemathque, exhibitions, visual media museum, magic lanterns, zootropes, porojectors, equipment, interartistic, visual, polyfunctional, research, exhibitions
1996-	Europe	Slovenia	Lubiana	<i>Kinoteka</i>				Museum of the Slovenian Film Actors and exhibition spaces	<a href="https://kinoteka.si/">https://kinoteka.si/</a>	cinemathque, polyfunctional, cinema archive, cinema musuem, media library, exhibitions, actors museum
1999-	Europe	France	Veyrier-du-Lac	<i>Cinematheque des pays de Savoie et de l'Ain</i>					<a href="https://www.letelepherique.org/Expos-875-0-0-0.html">https://www.letelepherique.org/Expos-875-0-0-0.html</a>	cinematheque, polyfunctional, exhibitions, equipments
2000-	Europe	France	Porto Vecchio	<i>Cinematheque de Corse - Casa di lume</i>					<a href="https://casadilume.corse.fr/Patrimoine-Patrimoine_r5.html">https://casadilume.corse.fr/Patrimoine-Patrimoine_r5.html</a>	cinematheque, polyfunctional, library
2000-	Europe	Switzerland		<i>Lichtspiel - Cinematheque Berne - Museum</i>				It is a member of the Association Museen Bern	<a href="https://lichtspiel.ch/en/">https://lichtspiel.ch/en/</a>	cinematheque, visual media museum, polyfunctional, cinema archive, cinema museum, magic lantern, techniques, practices, experimental
2014-	Oceania	New Zealand	Wellington	<i>Museum of Audio Visual Technology &gt; Nga Taonga Sound &amp; Vision</i>				Created from different archives	<a href="https://ngataonga.org.nz/">https://ngataonga.org.nz/</a>	visual media archive, sound, images, cinema, television, radio, exhibitions, new zealand, maori, taonga,
n.d.	Africa			<i>Pan African Cinema Archive</i>					<a href="http://www.junegivannifilmarchive.com/">http://www.junegivannifilmarchive.com/</a>	visual media archive, cinematheque, africa, festival, film exhibition

Appendice 2.4.4: Sample of cinema institutes with museums or exhibition spaces

Years	Continent	Country	City	Title	New museums in 2022 from Bottomore List 2006	Opened from 2006	Closed from 2006	Notes	Main link	Keywords
1955-	Europe	Norway	Dronningensg	<i>Norsk Filminstitutt</i>					<a href="https://www.nfi.no/eng">https://www.nfi.no/eng</a>	cinema institute, cinematheque, film festival, film production support, film distribution support, norvegia, digital film collection
1972-	Europe	Denmark	Copenhagen	<i>Den Danske Filmfond &gt; Danish Film Institute (1972) &gt; è Statens Filmcentral (1996) &gt; + National Danish Film Museum (1996) &gt;</i>					<a href="https://www.dfi.dk/">https://www.dfi.dk/</a>	cinema institute, polyfunctional, cinema museum, cinematheque, archive, library
1989-2016/2019-	Africa	Egypt	Cairo	<i>Cinema Cultural Palace</i>					<a href="https://see.news/cinema-culture-palace">https://see.news/cinema-culture-palace</a>	cinema institute, polyfunctional, training, exhibition, cine clubs, meetings, movie theaters, film studio
2000-	Europe	France	Lyon	<i>Institut Lumiere &gt; + Musee Historique du Cinematographe (2003)</i>					<a href="http://www.institut-lumiere.org/musee/pr%C3%A9sentation.html">http://www.institut-lumiere.org/musee/pr%C3%A9sentation.html</a>	cinema institute, polyfunctional, industry museum, filmmakersmuseum, equipment, camera, projector, cinema museum, animation museum, visual media museum, lumiere
2005-	Asia	Philippines	Quezon	<i>Pambansang Museo ng Pelikula (PMP) - Mowel Fund Film Institute</i>					<a href="https://mowelfund.com/museo/">https://mowelfund.com/museo/</a>	cinema institute, cinema museum, polyfunctional
2010-	Asia	Japan	Tokyo	<i>Kawakita Memorial Film Institute - Museum &gt; Kamakura City Kawakita Film Museum</i>				Designed following the legacy of Nagasama (film director) e Kashiko Kawakita (cinematographic international supporter)	<a href="https://www.kawakita-film.or.jp/kmfi_english_kamakura.html">https://www.kawakita-film.or.jp/kmfi_english_kamakura.html</a>	cinema institute, complex-polyfunctional, films
n.d.	Europe	France	Strasbourg	<i>Cooperative regionale du Cinema</i>				Signed by Bottomore as a museum but is it?	<a href="https://www.crcc-alsace.com/">https://www.crcc-alsace.com/</a>	

Appendice 2.4.5: Sample of museums dedicated to personalities and cinema

Years	Continent	Country	City	Title	New museums in 2022 from Bottomore List 2006	Opened from 2006	Closed from 2006	Notes	Main Link	Keywords
1944-	America	USA	Pacific Palisades	<i>William Rogers State Historic Park</i>					<a href="http://www.parks.ca.gov/?page_id=626">http://www.parks.ca.gov/?page_id=626</a>	actors museum, park museum, hollywood, house
1965-	America	USA	Dewey	<i>Tom Mix Museum</i>					<a href="https://www.tommixmuseum.com/">https://www.tommixmuseum.com/</a>	actors
1975-	America	USA	Grand Rapids	<i>Judy Garland Museum</i>				Authorized by the Judy Garlands Heirs Trust	<a href="https://judygarlandmuseum.com/">https://judygarlandmuseum.com/</a>	actresses museum, oz,
1982-	America	USA	Winterset	<i>John Wayne Birth Place &amp; Museum</i>					<a href="https://www.johnwaynebirthplace.museum/">https://www.johnwaynebirthplace.museum/</a>	actors museum, house, posters, costumes, contracts, letters, artwork, sculpture
1988-	America	USA	Fairmount	<i>James Dean Gallery</i>				Created from the 1974 private collection private collection of James Dean archivist David Loehr	<a href="https://www.jamesdeangallery.com/">https://www.jamesdeangallery.com/</a>	actors museum, posters, memorabilia, books, magazines, polyfunctional, archive, library
1989-	America	USA	Philadelphia	<i>Mario Lanza Institute &amp; Museum</i>					<a href="https://www.mariolanzainstitute.org/">https://www.mariolanzainstitute.org/</a>	singer museum, actors museum, community museum, opera, metro goldwyn mayer, warner bros
1990-	Europe	France	La Ciotat	<i>Espace Lumiere - Les Amis de Michel Simon</i>					<a href="http://amichelsimon.free.fr/">http://amichelsimon.free.fr/</a>	actors museum, house, posters, costumes, contracts, letters, artwork, sculpture
1991-	America	USA	Newhall	<i>William S. Hart Regional Park</i>					<a href="https://lacounty.maps.arcgis.com/apps/Shortlist/index.html?appid=6967b91c0da44b97870e811f3639add1">https://lacounty.maps.arcgis.com/apps/Shortlist/index.html?appid=6967b91c0da44b97870e811f3639add1</a>	actors museum, park museum, silent film, william s.hart, western, landscape
1991-	Asia	Armenia	Yerevan	<i>Sergei Parajanov Museum</i>					<a href="http://parajanovmuseum.am/en/">http://parajanovmuseum.am/en/</a>	filmmakers museum, house
1992-	America	USA	Harlem	<i>Home of the Laurel and Hardy Museum of Georgia</i>					<a href="https://harlemmuseumandwelcomecenter.com/">https://harlemmuseumandwelcomecenter.com/</a>	actors museum
1995-	America	USA	Indiana	<i>Jimmy Stewart Museum</i>				Realized in collaboration with the actor	<a href="https://jimmy.org/">https://jimmy.org/</a>	actors museum, polyfunctional, movie theater, posters, costumes, awards, critic
1996-2002	Europe	Switzerland	Tolochenaz	<i>Audrey Hepburn Pavilion</i>					<a href="https://audreyunicef.webs.com/pavilion.html">https://audreyunicef.webs.com/pavilion.html</a>	actress
1997-	Asia	Japan	Tokyo	<i>Yoji Yamada Museum</i>					<a href="https://www.city.katsushika.lg.jp/institution/1000094/1006820.html">https://www.city.katsushika.lg.jp/institution/1000094/1006820.html</a>	actors museum, film series

1999-	America	USA	Smithfield	<i>Ava Gardner Museum</i>				<a href="https://www.johnstoncountync.org/ava-gardner/">https://www.johnstoncountync.org/ava-gardner/</a>	actress museum, community museum, polyfunctional, festival, fandom, memorabilia, magazines, photographs, costumes
2001-	Europe	Germany	Munich	<i>Valentin-Karlstadt-Musäum</i>				<a href="https://www.valentin-musaeum.de/">https://www.valentin-musaeum.de/</a>	actors museum, actresses museum, comedy, polyfunctional
2005-	America	Mexico	Guadalajara	<i>Guillermo del Torno - Black House</i>				<a href="https://www.cinematographe.it/news/avete-mai-visto-la-casa-di-guillermo-del-toro-ha-13-biblioteche-contiene-migliaia-di-filmed-e-la-perfetta-casa-degli-orrori/">https://www.cinematographe.it/news/avete-mai-visto-la-casa-di-guillermo-del-toro-ha-13-biblioteche-contiene-migliaia-di-filmed-e-la-perfetta-casa-degli-orrori/</a>	filmmakers museum, horror museum, sci-fi museum, animation museum, visual media museum, literature, cinema
2008-	Europe	France	Meriel	<i>Musée Jean Gabin</i>				<a href="https://www.musee-gabin.com/">https://www.musee-gabin.com/</a>	actors museum, singer museum,
2009-	America	USA	Mount Airy	<i>Andy Griffith Museum</i>				<a href="https://www.surryarts.org/agmuseum/index.html">https://www.surryarts.org/agmuseum/index.html</a>	actors museum, memorabilia
2009-	Europe	Sweden	Faro	<i>Ingmar Bergman center</i>				<a href="https://www.bergmancenter.se/in-english-2/">https://www.bergmancenter.se/in-english-2/</a>	filmmakers museum
2011-	Europe	Austria	Linakstraße	<i>Arnold Schwarzenegger Museum</i>				<a href="https://arnieslife.com/">https://arnieslife.com/</a>	actors museum
2013-	Europe	Czech Republic	Prague	<i>Muzeum Karla Zemana</i>				<a href="https://muzeumkarlazemana.cz/muzeum-karla-zemana/expozice/">https://muzeumkarlazemana.cz/muzeum-karla-zemana/expozice/</a>	filmmakers museum, karel zeman, special effects, czech, animation museum, puppets, film, cameras, studios, interactive, games
2013-	Europe	France	Saint-Raphaël	<i>Musée Louis de Funès</i>				<a href="https://museedefunes.fr/?lang=en">https://museedefunes.fr/?lang=en</a>	actors museum, comedy
2013-	Asia	Korea	Busan	<i>Inm Kwon Taek Film Museum</i>			Created by Doingseo University	<a href="http://www.iktfilm.co.kr/eng/">http://www.iktfilm.co.kr/eng/</a>	filmmakers museum, polyfunctional, university museum, research
2015-	Europe	France	Beaune	<i>Amis de Marey et des Musées de Beaune</i>				<a href="http://www.marey.info/">http://www.marey.info/</a>	physiologiste, science, art, research
2016-	Europe	Switzerland	Corsier-sur-Vevey	<i>Chaplin's world</i>				<a href="https://www.chaplinsworld.com/en">https://www.chaplinsworld.com/en</a>	actors museum, park museum, set, studio, polyfunctional
2016-	Asia	Japan	Matsuyama	<i>Itami Juzo</i>				<a href="https://itami-kinenkan.jp/en/">https://itami-kinenkan.jp/en/</a>	actors museum, filmmakers museum
2017-	America	Mexico	Sinaloa	<i>Museo a Pedro Infante</i>				<a href="https://sic.cultura.gob.mx/ficha.php?table=museo&amp;table_id=1965">https://sic.cultura.gob.mx/ficha.php?table=museo&amp;table_id=1965</a>	actors museum, singers museum
2018-	America	USA	Independence	<i>The Owens-Rogers House and Story of Lela and Ginger</i>				<a href="https://owensrogersmuseum.com/">https://owensrogersmuseum.com/</a>	actress museum, screen writers museum, virtual museum, house, online visits
2018-	Europe	Russia	Samara	<i>Museum of E.A. Ryazanov</i>				<a href="https://ryazanovmuseum.ru/">https://ryazanovmuseum.ru/</a>	filmmakers museum
2022-	Europe	France	Paris	<i>Musée Méliès</i>			Created by and into the Cinematheque Française	<a href="https://www.cinematheque.fr/musee-melies-la-magie-du-cinema.html">https://www.cinematheque.fr/musee-melies-la-magie-du-cinema.html</a>	filmmakers museum

Coming soon	Asia	India	Kwanda	<i>Kishore Kumar Memorial House</i>				<a href="https://indianexpress.com/article/entertainment/bollywood/kishore-kumar-92nd-birth-anniversary-fans-demand-conversion-of-his-ancestral-house-into-national-heritage-7438631/">https://indianexpress.com/article/entertainment/bollywood/kishore-kumar-92nd-birth-anniversary-fans-demand-conversion-of-his-ancestral-house-into-national-heritage-7438631/</a>	singer museum, actors museum
Coming	Asia	India	Pakhtunkw a	<i>Dilip Kumar and Raj Kapoor</i>			dedicated to the comedian Karl Valentin and his partner Liesl Karlstadt	<a href="https://www.indiatoday.in/movies/celebrities/story/dilip-kumar-and-raj-kapoor-s-ancestral-homes-in-pakistan-to-be-converted-into-museums-1809846-2021-06-02">https://www.indiatoday.in/movies/celebrities/story/dilip-kumar-and-raj-kapoor-s-ancestral-homes-in-pakistan-to-be-converted-into-museums-1809846-2021-06-02</a>	actors museum
n.d.	Europe	France	Boulogne-Billancourt	<i>Musée Albert Kahn</i>				<a href="https://albert-kahn.hauts-de-seine.fr/">https://albert-kahn.hauts-de-seine.fr/</a>	philanthropist museum, visual media museum, hoise, archive, photography, cinema, environment, equipment
n.d.	Europe	Germany	Solingen	<i>Laurel &amp; Hardy Museum, Walder Kotten</i>				<a href="https://www.laurel-hardy-museum.de/">https://www.laurel-hardy-museum.de/</a>	actors museum,
n.d.	Europe	Russia	Jurjevec	<i>Muzej Andreja Tarkovskogo</i>					filmmakers museum
n.d.	Europe	Spain	Valencia	<i>Berlanga Film Museum</i>				<a href="https://berlangafilmmuseum.com/">https://berlangafilmmuseum.com/</a>	filmmakers museum, screen wirters, digital, virtual
n.d.	Europe	France	Aveyron	<i>Espace Georges Rouquier</i>				<a href="https://www.espacegeorgesrouquier.fr/">https://www.espacegeorgesrouquier.fr/</a>	filmmakers museum,

**Appendice 2.4.6: Sample of cinema museums related to industries, park, studios and/or set**

Year	Continent	Country	City	Title	New museums in 2022 from Bottomore List 2006	Opened from 2006	Closed from 2006	Main Link	Notes	Keywords
1882-	Europe	France	Paris	<i>Musée Grévin &gt; Grevin Paris (1882-), Montreal (2013-2021), Seoul (2015)</i>				<a href="https://www.grevin-paris.com/en">https://www.grevin-paris.com/en</a>	Montreal closed in 2021.	wax museum, stars
1955-	America	USA	New York	<i>Edison Home National Historic Site (1955) &gt; Thomas Edison National Historical Park (2009)</i>				<a href="https://www.nps.gov/edis/index.htm">https://www.nps.gov/edis/index.htm</a>		industry museum, archaeology, technologies, science
1965-	America	USA	Hollywood, Myrtle Beach, Pigeon Forge, Branson	<i>Hollywood Wax Museum</i>				<a href="https://hollywoodwaxmuseum.com/">https://hollywoodwaxmuseum.com/</a>	Widespread museum	industry museum, hollywood, wax museum, stars,
1966-	Europe	Spain		<i>Oasys Mini Hollywood</i>				<a href="https://www.oasysparquetematico.com/">https://www.oasysparquetematico.com/</a>		set museum, little hollywood, landscape, park museum, location, western, genre
1975-	Asia	Japan	Kyoto	<i>Toei Kyoto Studio Park</i>				<a href="http://www.toei-eigamura.com/global/en/">http://www.toei-eigamura.com/global/en/</a>		set museum, industry museum, studios museum, park museum, toei
1980-	America	USA	Hollywood	<i>Hollywood Heritage Museum</i>				<a href="https://www.hollywoodheritage.org/">https://www.hollywoodheritage.org/</a>		industry museum, community museum, buildings, movie theater, environment
1981-	Europe	Germany	Geiselgasteig	<i>Bavaria Filmstadt</i>				<a href="https://www.filmstadt.de/">https://www.filmstadt.de/</a>		park museum, visual media museum, film, television, processes, interactive
1989-	Europe	France	Paris	<i>Musée Gaumont</i>				<a href="https://www.gaumont.fr/fr/120-ans/index.html">https://www.gaumont.fr/fr/120-ans/index.html</a>		industry museum, gaumont, cinema
1990-	America	USA	New York	<i>Caguya Museum of History and Art - Case Research Lab</i>				<a href="https://cayugamuseum.org/case-research-lab/">https://cayugamuseum.org/case-research-lab/</a>		technologies, archaeology, processes, films, industry, research, laboratory
1992-	Europe	Germany	Bottrop-Kirchhell	<i>Bavaria Filmpark (1992) &gt; Warner Brothers Movie World Germany (1994) &gt; Movie Park Germany (2005)</i>				<a href="https://www.movieparkgermany.de/en">https://www.movieparkgermany.de/en</a>		park museum, hollywood, studios museum,
1993-	Europe	Germany	Wolfen	<i>Wolfen Industrie und Filmmuseum</i>				<a href="http://www.ifm-wolfen.de/de/">http://www.ifm-wolfen.de/de/</a>		industry museum, visual media museum, wolfen film factory, cinema, film production, photography, x-ray, film, processes, equipment, science,
1994-	America	Venezuela	Merida	<i>La montañas de los sueños</i>				<a href="http://www.montanadelos-suenos.com/sitio/atracciones.html">http://www.montanadelos-suenos.com/sitio/atracciones.html</a>		park museum, cinema museum, studios museum, venezuela, film, equipment, projectors, posters, archive, star wars, studios



1996-	America	USA	Burbank	<i>Warner Bros Museum (1996-) &gt; Warner Bros Studio Tour Archive &gt; Warner Bros Studios Tour</i>				<a href="https://www.wbstudiotour.com/">https://www.wbstudiotour.com/</a>		studios museum, industry museum, warner, building, exhibition
1996-20	America	USA	Hollywood	<i>Hollywood Entertainment Museum</i>				<a href="https://www.seeing-stars.com/Museums/HollywoodEntertainment.shtml#:~:text=Hollywood%20Entertainment%20Museum&amp;text=Alas%2C%20the%20Hollywood%20Entertainment%20Museum%20permanently%20closed%20it%20doors%20in%202007">https://www.seeing-stars.com/Museums/HollywoodEntertainment.shtml#:~:text=Hollywood%20Entertainment%20Museum&amp;text=Alas%2C%20the%20Hollywood%20Entertainment%20Museum%20permanently%20closed%20it%20doors%20in%202007</a>		industry museum, city museum, hollywood, max factor, make-up, costumes, props, photographs, scripts, stars, posters, memorabilia
2001-	Asia	Japan	Mitaka	<i>Ghibli Museum</i>				<a href="https://www.ghibli-museum.jp/en/">https://www.ghibli-museum.jp/en/</a>		studios museum, animation museum, park museum, scenographic, 3D zoeetrope, model characters, process, studio ghibli,
2002-	America	USA	Hollywood	<i>The Hollywood Museum</i>				<a href="http://thehollywoodmuseum.com/">http://thehollywoodmuseum.com/</a>	Formerly Hollywood History Museum. It is house in the former Max Factor Building and Museum closed in 1996.	industry museum, hollywood, max factor, make-up, memorabilia, sets
2006-	Europe	France	Paris	<i>Fondation Jerome Seydoux Pathé</i>				<a href="https://www.fondation-jeromeseydoux-pathe.com/cms/fondation">https://www.fondation-jeromeseydoux-pathe.com/cms/fondation</a>		industry museum, polyfunctiona, fondation, equipment, technology, camera, movie theater
2006-	America	USA	Kanab	<i>Little Hoolywwod Museum</i>				<a href="https://www.littlehollywoodmuseum.org/museum.html">https://www.littlehollywoodmuseum.org/museum.html</a>		set museum, western museum, immersive experience, movie sets, little hollywood,
2007-	America	USA	Jacksonville	<i>Norman Studios Silent Film Museum</i>				<a href="http://normanstudios.org/">http://normanstudios.org/</a>		studios museum, early cinema, silent film, african-american, digital collection
2009-	America	USA	San Francisco	<i>Walt Disney Family Museum</i>				<a href="https://www.waltdisney.org/">https://www.waltdisney.org/</a>		studios museum, animation museum, genre, disney,
2017-	Europe	Sweden	Mariannelund	<i>Filmbyn Smaland</i>				<a href="https://filmbyn.se/en/">https://filmbyn.se/en/</a>		park museum, set, studios, experimental, television, cinema,
2018-	Europe	Sweden	Ystad	<i>Ystad Studios Visitor Center</i>				<a href="https://www.ystad.se/kultur/film-i-ystad/ysvc/">https://www.ystad.se/kultur/film-i-ystad/ysvc/</a>		studios museum,

2019-	America	USA	New York	<i>Wharton Studios Museum</i>				<a href="https://whartonstudiomuseum.org/">https://whartonstudiomuseum.org/</a>		studios museum, early cinema, wharton studio, park museum, america
n.d.	America	Argentina	Vicente Lopez	<i>La Casa de las estrellas - Lumiton Studios</i>				<a href="https://lumiton.ar/museo/">https://lumiton.ar/museo/</a>	Declared national historical monuments.	studios museum, polifunctional, archive, community museum, argentina, memory, film makers, producers, photographer, technicians, actors, actresses, photographs, posters, equipment, cinema, video, soundtracks, films
n.d.	America	USA	Weston	<i>Weston Woods Institute</i>						

Appendice 2.4.7: Samples of cinema museums related to movie theaters

Years	Continent	Country	City	Title	Museums not listed in the Bottomore List in 2006	Opened from 2006	Closed from 2006	Notes	Link	Keywords
1986-	America	USA	Woodburn	<i>Woodburn Historical Museum - Bungalow Theatre</i>					<a href="https://www.woodburn-or.gov/museum">https://www.woodburn-or.gov/museum</a>	movie theater museum, community museum
1989-	America	Canada	Kinmount	<i>Highland Cinemas</i>					<a href="https://www.highlandscinemas.com/home.php">https://www.highlandscinemas.com/home.php</a>	movie theater museumn, rural, equipments, magazine, journals, cultural objects
2001-	America	USA	Sandwich	<i>Heritage Theaters</i>					<a href="https://heritagetheaters.com/aboutus">https://heritagetheaters.com/aboutus</a>	movie theater museum, movie going, community museum
2010-	America	USA	New York	<i>Seneca Falls It's a wonderful life museum</i>					<a href="https://www.wonderfullifemuseum.com/about/">https://www.wonderfullifemuseum.com/about/</a>	movie theater museum, community museum

Appendice 2.4.8: Sample of film festival with permanent exhibition spaces or museums										
Year	Continent	Country	City	Title	New museums in 2021 from Bottomore List 2006	Open ed from 2006	Closed from 2006	Notes	Main Link	keywords
1990-	America	Canada	Toronto	<i>Toronto Film Festival - Film Reference Library CIBC Canadian Film Gallery</i>				It collect canadian cinema heritage including the corporate archive for the Toronto International Film Festival. It has an exhibitions space.	<a href="https://tiff.net/library">https://tiff.net/library</a>	cinema museum, festival museum, polyfunctional, library, archive, exhibition, canada, toronto film festival
1997-	Europe	Greece	Thessaloniki	<i>Thessaloniki Cinema Museum (1997) - Film Library (2013)</i>				The museum opened in 1997 when Thessaloniki was appointed European Capital of Culture as independent part of Thessaloniki International Film Festival. It became autonomous in 2003 as a Public Legal Entity under the supervision of the Greek Ministry of Culture. In 2010 was integrated to the Thessaloniki International Film Festival. In 2013 the Film Library opned operating within the Thessaloniki Cinema Museum Cinematheque	<a href="https://www.filmfestival.gr/en/museum/visit">https://www.filmfestival.gr/en/museum/visit</a>	cinema museum, festival museum, polyfunctional, cinematheque, archive, library, digital, greece, thessaloniki film festival
2015-	Europe	France	Cannes	<i>Musée Ephémère du Cinéma (Ephemeral Museum of Cinema)</i>				Organized by the Cannes City Hall. It was opened in the Hall Riviera, the extension of the Palais des Festivals to show temporary exhibitions. It has been called also "Pop Up Museum". An official museum of the festival was announced in 2022 for 2028.	<a href="https://www.cannes-cinema.com/festivals/ateliers-musee-ephemere-cinema/">https://www.cannes-cinema.com/festivals/ateliers-musee-ephemere-cinema/</a>	cinema museum, festival museum, processes, cannes film festival

Appendice 2.4.9: Sample of Cinema museums related to specific 'genres'

Year	Continent	Country	City	Title	Museums not listed by Bottomore in 2006	Opened from 2006	Closed from 2006	Notes	Main Link	Keywords
1961-	America	USA	Chanute	<i>Martin and Osa Johnson. Safari Museum</i>					<a href="https://safari-museum.com/">https://safari-museum.com/</a>	safari museum, genre, film makers, documentaries, cinema, film, photography, books, film posters, martin and osa johnson
1966-	America	USA	Plainville	<i>With's Dungeon - Classic Movie Museum</i>					<a href="https://preservehollywood.org/home">https://preservehollywood.org/home</a>	horror museum, sci-fi museum,
1984-	America	USA	Boca Raton	<i>Cartoon Art Museum</i>					<a href="https://www.cartoonart.org/">https://www.cartoonart.org/</a>	animation museum, visual media museum, animation, comics, anime, polyfunctional, library
1989-	America	USA	Los Angeles	<i>Autry Museum of the American West</i>				The Original Imagination Gallery: A Look Back	<a href="https://theautry.org/AutryOnline">https://theautry.org/AutryOnline</a>	western museum, genre, imagination, identity, community
1998-	America	USA	Moab	<i>Moab Museum of Film and Western Heritage</i>					<a href="https://www.redcliffslodge.com/the-lodge/moab-museum-of-film-and-western-heritage">https://www.redcliffslodge.com/the-lodge/moab-museum-of-film-and-western-heritage</a>	western museum, genre, set, film location, identity, environment,
2003-	Asia	Japan	Tokyo	<i>Suginami Tokyo Animation Museum</i>				Created by the Tokyo Polytechnic University	<a href="https://sam.or.jp/">https://sam.or.jp/</a>	animation museum, university museum, , processes, interactive, polyfunctional
2003-	Asia	Korea	Chuncheon	<i>Animation Museum .</i>					<a href="https://www.gica.or.kr/Ani/index">https://www.gica.or.kr/Ani/index</a>	animation museum, techniques, process, equipment, sound, world view, korea, industry, interactive, toys, effects
2005-	America	Mexico	Guadalajara	<i>Guillermo del Torno - Black House</i>					<a href="https://www.cinematographe.it/news/avete-mai-visto-la-casa-di-guillermo-del-toro-ha-13-biblioteche-contiene-migliaia-di-film-ed-e-la-perfetta-casa-degli-orrori/">https://www.cinematographe.it/news/avete-mai-visto-la-casa-di-guillermo-del-toro-ha-13-biblioteche-contiene-migliaia-di-film-ed-e-la-perfetta-casa-degli-orrori/</a>	film maker museum, horror museum, sci-fi museum, animation museum, visual media museum, literature, cinema
2006-	America	USA	Lone Pine	<i>Museum of Western Film History</i>					<a href="https://www.museumofwesternfilmhistory.org/">https://www.museumofwesternfilmhistory.org/</a>	western museum, genre, landscape, history, america, global history. polyfunctional, publications, film festival
2006-	Europe	Russia	Moscow	<i>Moscow Animation Museum</i>					<a href="https://animamuseum.ru/">https://animamuseum.ru/</a>	animation museum, studios, processes,
2007-	Asia	Japan	Hyogo	<i>Tezuka Osamu Manga Museum</i>					<a href="https://tezukaosamu.net/en/">https://tezukaosamu.net/en/</a>	animation museum, visual media museum, comics, cinema, manga, television
2010-	Asia	Japan	Shangai	<i>Shangai Animation and Comics Museum</i>					<a href="https://www.meet-in-shanghai.net/travel-city/tourist-attraction/tourist-attraction-detail.php?id=4586">https://www.meet-in-shanghai.net/travel-city/tourist-attraction/tourist-attraction-detail.php?id=4586</a>	animation museum, visual media musuem cinema, comics

2011-	Oceania	New Zealand	Oamaru	<i>Steampunk HQ</i>	<a href="https://www.steampunkoamaru.co.nz/">https://www.steampunkoamaru.co.nz/</a>	steampunk museum, visual media museum, sci-fi, cinema, sound, literature, television, sculpture
2012-	America	USA	Los Angeles	<i>Hollywood Horror Museum</i>	<a href="https://www.hollywoodhorror.org/">https://www.hollywoodhorror.org/</a>	horror museum, genre, sci-fi museum
2012-	Asia	Japan	Kitakyushu	Kitakyushu Manga Museum	<a href="https://www.ktqmm.jp/">https://www.ktqmm.jp/</a>	animation museum, visual media museum, manga, cinema, television, comics
2014-	America	Mexico	Saltillo	<i>Museo del Horror Saltillo</i>	<a href="https://www.facebook.com/museodelhorror-saltillo">https://www.facebook.com/museodelhorror-saltillo</a>	horror museum, genre
2014-	America	USA	Austin	<i>Sfanthor's Chamber of Horrors</i>	<a href="https://sfanthor.bustis.com/">https://sfanthor.bustis.com/</a>	horror museum, genre, wax museum, movie monster, weird
2015-	Asia	Japan	Kawasaki	<i>Fujiko F Fujio Museum</i>	<a href="http://fujiko-museum.com/english/">http://fujiko-museum.com/english/</a>	animation museum, studios museum,
2015-	Asia	Azerbaijan		<i>Azerbaijan Animation Museum</i>	<a href="http://animation.az/">http://animation.az/</a>	animation museum, azerbaijan, virtual museum
2015-	Europe	France	Annecy	<i>Musée du film d'animation</i>	<a href="http://musees.annecy.fr/Musee-du-film-d-animation?utm_source=mybusiness&amp;utm_medium=linkweb&amp;utm_campaign=Mus%C3%A9+Film+d%27Animation">http://musees.annecy.fr/Musee-du-film-d-animation?utm_source=mybusiness&amp;utm_medium=linkweb&amp;utm_campaign=Mus%C3%A9+Film+d%27Animation</a>	animation museum, cinema, early cinema, visual media museum, archaeology, festival
2017-	America	USA	Boulder City	<i>Tom Devlin's Monster Museum</i>	<a href="http://www.tomdevlinsmonstermuseum.com/">http://www.tomdevlinsmonstermuseum.com/</a>	horror museum, sci-fi museum, special effects, make-up. Props, creatures
2018-	Asia	Japan	Tokyo	<i>Toei Animation Museum</i>	<a href="https://museum.toei-anim.co.jp/">https://museum.toei-anim.co.jp/</a>	animation museum, studio, processes,
2021-	Asia	China	Hangzhou	<i>Chinese Cartoon &amp; Animation Museum</i>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=O6Jeh6vMmU">https://www.youtube.com/watch?v=O6Jeh6vMmU</a>	animation museum, cartoon museums, cinema, comics, visual media archaeology, images, polyfunctional

Appendice 2.4.10: Samples of cinema museums dedicated to specific film

Years	Continent	Country	City	Title	Museum not listed in 2006 by Bottomore	Opened from 2006	Closed from 2006	Main Link	Keywords
1981-	Oceania	Australia	Silverston	<i>Mad Max Museum</i>					
2000-	America	USA	Jefferson	<i>Scarlett O'Hardy's Gone with the wind museum</i>				<a href="http://www.scarlettohardy.com/">http://www.scarlettohardy.com/</a>	movie museum
2000-	America	USA	Lincoln	<i>The Oz Museum</i>				<a href="https://ozmuseum.com/">https://ozmuseum.com/</a>	movie museum
2003-	America	USA	Marietta	<i>Marietta Gone with the Wind House</i>				<a href="https://www.gwtwmarietta.com/">https://www.gwtwmarietta.com/</a>	movie museum
2006-	America	USA	Cleveland	<i>A Christmas Story Museum</i>				<a href="https://www.achristmasstoryhouse.com/">https://www.achristmasstoryhouse.com/</a>	movie museum
2009-	Europe	Austria	Vienna	<i>Third Man Museum and Vienna Post-War</i>				<a href="https://www.3mpc.net/">https://www.3mpc.net/</a>	movie museum
2010-	America	USA	New York	<i>Seneca Falls It's a Wonderful Life Museum</i>				<a href="https://www.wonderfullifemuseum.com/about/">https://www.wonderfullifemuseum.com/about/</a>	movie museum, movie theater museum, community cinema museum
2015-	America	USA	Wakita	<i>Twister the Movie Museum</i>				<a href="http://twistercountry.com/">http://twistercountry.com/</a>	movie museum
2015-	Asia	Japan	Tokyo	<i>One Piece Tower</i>				<a href="https://onepiecetower.tokyo/?lang=en">https://onepiecetower.tokyo/?lang=en</a>	movie museum, animation museum, park museum,
2016-	America	USA	Saint Louis	<i>The Outsiders House Museum</i>				<a href="https://www.theoutsidershouse.com/">https://www.theoutsidershouse.com/</a>	movie museum, location cinema museum, community cinema museum
2018-	Europe	Ireland	Cong	<i>The Quiet Man Museum</i>				<a href="https://www.instagram.com/madmax2museum/">https://www.instagram.com/madmax2museum/</a>	movie museum, community cinema museum, fandom cinema museum, location movie museum
2019-	Europe	Bosnia	Sarajevo	<i>Walter Defends Sarajevo Museum</i>				<a href="https://www.mimneweurope.com/news/bosnia-herzegovina/item/117743-valter-brani-sarajevo-museum-to-open-in-sarajevo">https://www.mimneweurope.com/news/bosnia-herzegovina/item/117743-valter-brani-sarajevo-museum-to-open-in-sarajevo</a>	movie museum
2019-	America	USA	Cleburne	<i>Gone with the Wind</i>				<a href="https://www.gwtwremembered.com/">https://www.gwtwremembered.com/</a>	movie museum
2021-	America	USA	Tampa	<i>Edward Scissorhands Film House</i>					movie museum, film location
n.d.	America	USA	Bastrop	<i>The Gas Station</i>				<a href="http://texasgasstation.com/">http://texasgasstation.com/</a>	movie museum, horror movie museum
n.d.	Asia	Japan	Tokyo	<i>Tora San Museum (It's Tough Being a Man)</i>				<a href="https://www.city.katsushika.lg.jp/instituti/on/1000094/1006820.html">https://www.city.katsushika.lg.jp/instituti/on/1000094/1006820.html</a>	movie museum

Appendice 2.4.11: Sample of virtual cinema museums and/or virtual visual media museums where cinema is present

Year	Title	Link	Museums not listed in 2006 by Bottomore	Opened from 2006	Close d from 2006	Notes	Keywords
1996-	<i>Canon Camera Museum</i>	<a href="https://global.canon/en/c-museum/index.html">https://global.canon/en/c-museum/index.html</a>					virtual museum, visual media museum, canon, camera, equipment, photography, film, digital
1996-	<i>Cinematographica</i>	<a href="https://wichm.home.xs4all.nl/cinemat.html">https://wichm.home.xs4all.nl/cinemat.html</a>					digital collection, cinema, equipment, film, amateur film, posters, film sstills, books, magazines, cameras, projectors
1996-2015	<i>The American Wide Screen Museum</i>	<a href="http://www.widescreenmuseum.com/">http://www.widescreenmuseum.com/</a>					virtual museum, visual media museum, cinema, colour, sound, poster, wide screens, cinerama, cinemascope, vistavision, todd-ao, superscope, ultra-panavision, technirama, television,
1996-	<i>The Mego Museum</i>	<a href="http://www.megomuseum.com/">http://www.megomuseum.com/</a>					virtual museum, visual media museum, community museum, cinema, television, comics, toys, action
1997-	<i>Virtueel toverlantaarmuseum 'de Luikerwaal'</i>	<a href="https://www.luikerwaal.com/">https://www.luikerwaal.com/</a>					virtual museum, visual media museum, magic lanterns, equipment



1998-	<i>American Picture Palaces</i>	<a href="http://xroads.virginia.edu/~CAP/PALACE/home.html">http://xroads.virginia.edu/~CAP/PALACE/home.html</a>				Designed by Mary Halnon, American Studies at the University of Virginia	picture palaces, USA,
1999-	<i>Medien Museum</i>	<a href="http://www.medien-museum.de/museum/index.htm">http://www.medien-museum.de/museum/index.htm</a>					virtual museum, visual media museum, equipments, film, photography, cinema, radio, music, video, computer, exhibition, books, super 8, 9,5 mm, 16mm, 35mm, cameras
1999-	<i>Virtuelles Museum für Stereofotografie und Stereoskopie</i>	<a href="http://www.stereoskopie.com/">http://www.stereoskopie.com/</a>					virtual museum, visual media museum, visual media archaeology, stereophotography, stereoscopy
2000-	<i>British Horror Films</i>	<a href="https://www.britishhorrorfilms.co.uk/">https://www.britishhorrorfilms.co.uk/</a>					digital collection, genre, horror, UK
2003-2018	<i>Early Visual Media</i>	<a href="https://web.archive.org/web/20040127053851/http://www.visual-media.be/">https://web.archive.org/web/20040127053851/http://www.visual-media.be/</a>				Closed	virtual museum, visual media, visual media archaeology, pre-cinema, photography, early film, television, fairground, conjuring, equipment
2004-	<i>Japanese Traditional Magic Lantern Show</i>	<a href="http://www.f.waseda.jp/kusahara/Utsushi-e/Welcome%20to%20Utsushi-e.html">http://www.f.waseda.jp/kusahara/Utsushi-e/Welcome to Utsushi-e.html</a>				Designed by Machiko Kusahara (UCLA, media Scholar and Media Art Curator)	digital collection, visual media archaeology, magic lanterns, equipments, lantern slides, Japan, chromatropes

2004-	<i>Mr Martin Web Site</i>	<a href="http://www.mrmartinweb.com/movie.html">http://www.mrmartinweb.com/movie.html</a>				virtual museum, cinema, photography, cameras, equipments, computers, calculators, typewriters
2004-2017	<i>The Richard Balzer Collection</i>	<a href="https://wayback.archive-it.org/12244/20190603142755/https://www.dickbalzer.com/">https://wayback.archive-it.org/12244/20190603142755/https://www.dickbalzer.com/</a>			Donated to the Academy Museum in 2019	virtual museum, visual media museum, visual media archaeology, pre-cinema, early cinema, film, equipment
2006-	<i>Cinegrafica</i>	<a href="http://www.cinegraphica.be/">http://www.cinegraphica.be/</a>				digital collection, visual media archaeology, projectors, optical toys, equipments
2007-2014	<i>magic-lantern.eu</i>	<a href="http://www.toverlantaam.eu/">http://www.toverlantaam.eu/</a>				virtual museum, visual media museum, visual media archaeology, magic lantern, stereography, early cinema, pre-cinema, projectors, equipment
2009-	<i>Virtuelles Schmalfilm-Apparate-Museum</i>	<a href="http://www.unau.de/museum/index.html?main_sp.htm">http://www.unau.de/museum/index.html?main_sp.htm</a>				virtual museum, visual media, visual media museum, equipments, cameras, super 8, pathe, projectors, optic, celluloid, film, Märchenfilme, 18 m Kurzfilme, video, journal, books, polyfunctional

2009-	<i>Jack and Beverly Optical Toys</i>	<a href="http://brightbytes.com/collection/collect.html">http://brightbytes.com/collection/collect.html</a>
2011-	<i>Magical Media Museum</i>	<a href="http://www.magicalmediamuseum.com/">http://www.magicalmediamuseum.com/</a>
2012-	<i>Berlanga Film Museum</i>	<a href="https://berlangafilmmuseum.com/">https://berlangafilmmuseum.com/</a>
2014-	<i>Heaton Horrorm Museum</i>	<a href="https://www.facebook.com/heatonhorrormuseum/">https://www.facebook.com/heatonhorrormuseum/</a>

			digital collection, visual media, photography, computer, flip books, optical toys, camera obscura, stereo photography, cameras, postcards,
			media art, flicker fusion, vision, images, perceptoin, apparatuses, cinema, film history, images, illusion, virtual museum
		Created by Institut Valencia de Cultura, Generalitat Valenciana in collaboration with Filmoteca Espanola, Academia de las Artes and las ciencias cinematographica, Egeda Uruguay, instituto Cervantes, Universidad cardenal Herrera, Filmotech.com,	virtual museum, people museum, film maker
			virtual museum, horror museum, genre

2014-	<i>David Cronenberg: Virtual Exhibition</i>	<a href="http://cronenbergmuseum.tiff.net/accueil-home-eng.html">http://cronenbergmuseum.tiff.net/accueil-home-eng.html</a>
2016-	<i>Virtual Museum of Indian Cinema for National Film Archive of India</i>	<a href="http://digitalartvre.com/index.php?option=com_content&amp;view=article&amp;id=12&amp;Itemid=111">http://digitalartvre.com/index.php?option=com_content&amp;view=article&amp;id=12&amp;Itemid=111</a>
2016-	<i>The Museum of Cinema</i>	<a href="https://www.dailymotion.com/TheMuseumofCinema">https://www.dailymotion.com/TheMuseumofCinema</a>
2017-	<i>The Museum of American-Magic Lantern Shows</i>	<a href="http://magiclantermuseum.com/about-us/">http://magiclantermuseum.com/about-us/</a>
2019-	<i>MUVAC - Museo Virtual de Aparatos Cinematográficos MUVAC de</i>	<a href="https://museovirtual.filmoteca.unam.mx/">https://museovirtual.filmoteca.unam.mx/</a>

		Toronto Film Festival in collaboration with OCAD University (OCADU), Sheridan College, and York University that features also six new commissions from international contemporary artists influenced by Cronenberg: Candice Breitz, Marcel Dzama, Jeremy Shaw, Jamie Shovlin, James Coupe and Laurel Woodcock	visual-art exhibition, virtual museum, people museum,
		Virtual experience for the IFFI - Film Festival. The archive present themselves through a virtual museum and exhibition about indian film posters	virtual exhibition, virtual museum, India, film archive
		Created by cinemania.tv	virtual museum, cinema, movies
		From The America Magic Lantern Theater	virtual museum, magic lantern, magic lantern shows, performers,
		Created by Filmoteca de la UNAM	virtual museum, visual media museum, visual media archaeology, 3d, equipment, pre-cinema, cinema, equipment

2019-	<i>Museum of Other Realities (MOR)</i>	<a href="https://www.museumor.com/">https://www.museumor.com/</a>
2020-	<i>Spring 2020 Communication Arts showcase</i>	<a href="https://commarts.wisc.edu/showcase-spring2020/">https://commarts.wisc.edu/showcase-spring2020/</a>
2021-	<i>Photo-Drama of Creation Museum &amp; Theater</i>	<a href="https://pdocmuseum.org/">https://pdocmuseum.org/</a>
2022-	<i>Outmuseum</i>	<a href="https://www.outfest.org/outmuseum/">https://www.outfest.org/outmuseum/</a>

		Supported by Cannes Film Festival, Tribeca Film Festival, Verizon Media, Forum des Images New Images Festival, Kaleidoscope, VIFF, place to connect, share, and experience virtual reality art with others	virtual museum, virtual reality, interartistic
		Created by students of the Department of Communication Arts (University of Wisconsin-Madison) during the Covid 19 pandemic time	virtual visual media art exhibition, covid, cinema, film
			virtual museum, 3D, online live visit, early cinema, movie theater, the photo drama of creation, pre cinema shows, virtual tour
		Created by the OUTFEST®, est. 1982 is one of the only global LGBTQIA+ arts, media and entertainment organizations whose programs empower artists, communities and filmmakers to transform the world through their stories coupled with the Outfest UCLA Legacy Project	virtual museum, visual media museum, cinema, queer, lgbtqi, film festival

Coming soon	<i>TECHNES Encyclopedia on Cinema Technology</i>				international research partnership on film techniques and technologies, TECHNÈS	digital encyclopedia, cinema, equipments, techniques, technologies
n.d.	<i>Pradoseum - A virtual museum of Leitz- and Leica-slide projectors</i>	<a href="http://www.pradoseum.eu/englisch-version/index-en.html">http://www.pradoseum.eu/englisch-version/index-en.html</a>				Leitz, Leica, slide projectors, documents, equipments
n.d.	<i>Filmtechnik in Museen</i>	<a href="https://www.kameradatenbank.de/">https://www.kameradatenbank.de/</a>				database, cinema, cameras, Germany, documents
n.d.	<i>Cinerdistan</i>	<a href="http://www.cinerdistan.com/">http://www.cinerdistan.com/</a>				digital encyclopedias, blog, cinema, projectors, film gauge, projector

# 3

## Media e Cinema Museums in UK

The object of our invention is to produce and exhibit cinematographic pictures in such manner that they are seen in the colours of the originals

LEE AND TURNER (1899), *Means for Taking and Exhibiting Cinematographic Pictures*

### 3.1 Per un'indagine dell'ecosistema inglese

Realtà insulare ma punto di riferimento per la storia internazionale, sempre combattuto tra esigenze di autoconfinamento e affermazioni di riconoscimento a più ampia scala, il Regno Unito rappresenta una delle aree più cruciali per una ricerca sui musei dei media e del cinema. I motivi di interesse sono legati da un lato al precoce ruolo di riflessione e pratica svolto dal Paese in ambito museologico e dall'altro alla funzione che l'area ha da sempre assunto nella storia mediale e cinematografica con una precisa consapevolezza, in entrambe le aree, di tipo tecnologico, scientifico, sociale e culturale. Sul sistema dei musei inglese non esiste ancora uno studio preciso. Ma è necessario abbozzare un quadro storico e tipologico per collocare i due *case studies* del capitolo in un insieme più esteso.

Aggiornando alcuni censimenti generali sui musei inglesi e specifici sulla tipologia ma a livello internazionale, come quello di Stephen Bottomore del 2006, la maggior parte delle istituzioni inglesi nel campo sembrano essere sorte intorno agli anni Ottanta (si veda lo schema 1 in appendice al capitolo).

La storia delle collezioni cinematografiche in Inghilterra però è molto più longeva, risalendo ai primi del Novecento con le donazioni dei pionieri del cinema inglese (Will Day, Robert Paul, ecc.) al *Science Museum* di Kensington di Londra, l'ex *Museum of Manufactures* nato nel 1854 dopo un'esposizione internazionale. Ciò sembra aver determinato per la prima idea di musei del cinema e le sue forme di esposizione in Inghilterra un'impronta *technologically driven*, molto incentrata sulle eredità nazionali,

Prime  
collezioni

come ricostruito da Rinella Cere.<sup>1</sup> Nel 1914 il *Kensington Museum* sarà scisso ufficialmente dal *Victoria and Albert Museum*, sezione inaugurata nel 1899, dedicata alle arti applicate (che oggi presenta all'interno delle sue collezioni delle parti relative anche al cinema), rafforzando l'iniziale *bias* citato dalla Cere. Nel 1904 inoltre Muybridge donò la propria collezione personale al *Kingston Museum*, nella zona South West rispetto a Londra, che presenta oggi anche una collezione audiovisiva dedicata a *Film and Sound*.<sup>2</sup>

1963: Barnes  
Museum e  
Hove Gallery  
(1994)

L'unica eccezione specifica rispetto all'affermazione degli anni Ottanta è rappresentata dal *Barnes Museum of Cinematography (BMC)* nato nel 1963 per opera di un regista e storico del cinema, John Barnes (in collaborazione con il fratello gemello William e della moglie Carmen) a St. Ives, nella regione del Cornwall. Per la sua importanza storica, in assenza anche qui di studi dedicati, ci soffermiamo su questo caso per dare – rispetto alla ricostruzione elaborata da Alison Trope sugli sviluppi dei musei del cinema – qualche considerazione. Infatti, rispetto ai primi approcci citati dalla stessa legati a collezionatori-amanti del cinema (come Henri Langlois e Maria Adriana Prolo),<sup>3</sup> emerge qui la figura di un regista promotore del museo del cinema come istituzione di ricerca ma pensato per una ampia fruizione pubblica non solo prevalentemente legata a specialisti. La differenza sostanziale rispetto a esempi come quello di Parigi e Torino sta nel collocamento a St. Ives, cittadina non direttamente collegata al cinema, se non consideriamo l'intera regione, ma un importante *hub* artistico in generale.

Del museo esistono alcune testimonianze filmiche visibili online. La sua nascita negli anni Sessanta, come accennato all'inizio di uno dei due contributi prodotti da Herbert,<sup>4</sup> è legata alla centralità stessa del cinema in quel decennio e nel successivo con l'esplosione di una cultura cinematografica davvero diffusa nel momento in cui – riferito chiaramente soprattutto alla realtà inglese – cominciarono a diffondersi *scrapbooks* ed *ephemera*. Più evidente forse è l'origine e lo sviluppo del museo legata a un «'search and research' approach»,<sup>5</sup> da 'ricercatori' dunque più che da collezionatori. Nel tempo il museo è diventato a sua volta punto di riferimento mondiale per gli studiosi e lo stesso John Williams Barnes è stato autore, a partire dai materiali raccolti, di una storia del cinema delle origini in Inghilterra edita in cinque volumi.<sup>6</sup>

Le altre immagini sopravvissute del museo, da un film per un network televisivo

<sup>1</sup> R. CERE, *An International Study of Film Museums*, Londra e New York, Routledge 2021, p. 29-31.

<sup>2</sup> KINGSTON HERITAGE SERVICE, 'Collections', <<https://www.kingstonheritage.org.uk/collections>> [accessed 4 May 2022].

<sup>3</sup> Cfr. A. TROPE, 'Making a Museum of the Moving Image', *The Moving Image: The Journal of the Association of Moving Image Archivists*, v. 1, n. 1, spring 2001, pp. 29-67.

<sup>4</sup> S. HERBERT, 'Barnes Museum of Cinematography, St Ives Cornwall, 1970s', <<https://www.youtube.com/watch?v=JoTYp7rcqj0>> [accessed 5 April 2022].

<sup>5</sup> A. LAZOU, 'A Centenary of Cinema and Beyond – Celebrating the Barnes Brothers', <<https://brightonmuseums.org.uk/discover/2020/07/24/a-centenary-of-cinema-and-beyond-celebrating-the-barnes-brothers/>> [accessed 5 April 2022].

<sup>6</sup> SCREEN ARCHIVE SOUTH EAST, 'Celebrating the Centenary of John & William Barnes – new film of Walter Sickert', <<https://screenarchive.brighton.ac.uk/news/celebrating-the-centenary-of-john-william-barnes/>> [accessed 5 April 2022].



locale,<sup>7</sup> sono delle riprese del 1971 e mostrano come il modello di riferimento per la sua fruizione e percezione fosse quello del «*cabinet of curiosity*». Emerge però via via anche una visione parzialmente interattiva dell'esposizione, mostrando i primi segnali di superamento del modello classico. All'interno del percorso, a cui era possibile accedere pagando un biglietto di 5£, si disponevano in maniera tradizionale, in alcune vetrine e lungo le pareti o i corridoi del percorso, gli oggetti che andavano dal pre-cinema ai primi proiettori del cinema delle origini, molti materiali documentari (anche di natura artistica) e prodotti di consumo legati alla sua storia. A livello generale, è interessante notare che una delle vetrine nella prima parte, dedicata al teatro delle ombre, era denominata *shadowgraphy*, facendo quindi leva già su una idea di tracciamento fisico, materiale delle immagini e non solo all'idea di evento performativo.

Nelle riprese, John Barnes tocca, apre e mette 'in funzione' alcuni dispositivi, mimando anche i processi e i gesti necessari per attivarli. Vengono così mostrati via via anche i soggetti di alcune immagini. Alcune di queste, oltre a essere uno specchio dell'età storica in cui erano prodotte, come quella vittoriana, erano anche nel contenuto strettamente connesse al materiale e all'ingegno tecnico-creativo degli autori, come dimostrava in un esempio. Nel percorso era presente anche un *mutoscope* riconvertito dal museo per spettatori contemporanei che potevano fare esperienza dello stesso inserendo le nuove sterline inglesi. Tra gli oggetti mostrati va segnalata anche la presenza nel museo di macchine legate all'attività di produzione e proiezione del cinema (come le strumentazioni per misurare le pellicole o la macchina per pulirle dei primi del Novecento). Si tratta di meccanismi necessari e parte integrante della storia del medium ma non sempre visibili, anche nelle esposizioni contemporanee. Non a caso la *voice over*, alla fine del filmato, parla di un importante esperimento non solo di una *moving picture* o *cinema archaeology* ma anche di una *industrial archaeology* del cinema, perno altrettanto importante (come suggerito) nella costituzione della cosiddetta 'fabbrica dei sogni'.

Parte della collezione del *Barnes Museum of Cinematography*, dopo la sua chiusura avvenuta nel 1986, fu poi venduta prevalentemente al *Museo Nazionale del Cinema di Torino* nel 1994 e in parte all'*Hove Museum & Art Gallery* inglese, che ancora oggi espone la collezione (entrando a far parte del sistema attuale).<sup>8</sup> Furono fatti dei tentativi negli anni Ottanta per spostare la collezione a Londra ma l'operazione non ebbe esito positivo. Da allora però John Williams non ha mai smesso di lavorare alla diffusione della cultura cinematografica. Fu molto vicino, per esempio, alle attività dello *Screen Archive South East* dell'Università di Brighton, sin dalla sua istituzione nel 1992, collaborando alla realizzazione di una mostra sul cinema nel 1996. Il suo sostegno verrà ricambiato dall'archivio universitario con la predisposizione dell'acquisto dell'*Hove Museum* per la parte di collezione legata soprattutto al cinema delle origini

<sup>7</sup> M. LIEBENROOD, 'The Barnes Museum of Cinematography', *Museums, Art History*, 29 ottobre 2019, <<https://markliebenrood.com/museums/the-barnes-museum-of-cinematography>>, [accessed 5 April 2022].

<sup>8</sup> R. CERE, *An International Study of Film Museums*, Londra e New York, Routledge 2021, p. 5.

nell'area sud-est dell'Inghilterra.<sup>9</sup>

Il censimento di Stephen Bottomore del 2006, per le difficoltà di circoscrizione delle istituzioni dedite alla valorizzazione del patrimonio cinematografico, includeva per esempio l'*East Anglian Film Archive*, fondato nel 1972, ma paradossalmente non teneva conto allora dell'archivio del *British Film Institute*. Quest'ultimo sorse nel 1933 e nel 1935 diede vita alla *National Film Library*, che almeno fino agli anni Quaranta mantenne il suo ruolo di accesso educativo sullo stile di una 'biblioteca' e parallelamente di deposito filmico. Dagli anni Quaranta accentuò la propria natura 'archivistica' tanto che nel 1955 la *library* fu ribattezzata come *National Film Archive* per riflettere, si legge nei materiali informativi, meglio il suo 'ruolo'. L'archivio cominciò nel frattempo dai tardi anni Cinquanta a raccogliere anche materiale televisivo cambiando il suo nome nel 1993 in *National Film and Television Archive*. Nel 2006 però questa distinzione fu riassorbita nella nomenclatura di *British Film Institute National Archive*. Al di là delle questioni fra patrimonio filmico e televisivo, che sarebbero anche intrecciate per certi versi, tenendo conto della storia dei continui passaggi di titolo, l'esclusione di Bottomore può essere derivata dalle difficoltà di discernimento in istituzioni polimorfiche tra forme di esposizione di artefatti materiali legati al cinema da un lato e istituzioni filmiche dall'altro. Distinzione rispetto alla quale, il termine inglese '*exhibition*' crea un 'benefico' cortocircuito applicandolo tanto alle forme di screening che alle mostre. Vedremo nel museo di Bradford come proprio dall'"archivio" del *BFI* sia nata un'area del museo intitolata *BFI Mediateque*, solo per fare un esempio del ruolo 'museale' svolto, legato al nostro caso studio.

Servirebbe a tal proposito un ulteriore approfondimento per comprendere in maniera estesa relazioni e discontinuità tra archivi, musei, istituti filmici e forme di esposizione e trasmissione del patrimonio cinematografico. Del resto, sembra esserci stato nel corso del tempo nel Paese un animato dibattito pubblico e legislativo sulle forme di patrimonializzazione audiovisiva, correlate per il cinema anche all'area televisiva.<sup>10</sup> Questo ha riguardato soprattutto le diverse sfere di azione delle varie istituzioni. Una simile analisi potrebbe rivelare spunti di riflessione sulle diverse competenze e punti di contatto anche rispetto a organizzazioni non specificatamente dedicate al cinema, ma fondamentali per i suoi sviluppi.

Citiamo qui per esempio un documento su *Acquisition and Disposal Policy* del 2010 pubblicato dall'*East Anglian Film Archive* che riporta una sommaria suddivisione dei diversi obiettivi, condivisi collettivamente, tra 'archivi' audiovisivi nazionali come il *British Film Institute*, la *BBC* o regionali e musei ad ampio spettro come il *Victoria and Albert Museum*, il *Science Museum* o il *War Imperial Museum*.<sup>11</sup> Per queste ragioni, la schematizzazione del sistema inglese qui proposta tiene conto di tale varietà in un

<sup>9</sup> SCREEN ARCHIVE SOUTH EAST, 'Celebrating the Centenary of John & William Barnes – new film of Walter Sickert', <<https://screenarchive.brighton.ac.uk/news/celebrating-the-centenary-of-john-william-barnes/>>, [accessed 5 April 2022].

<sup>10</sup> S. BRYAN, 'National Television Archives and their Role', *Critical Studies in Television*, v. 5, n. 2, 2010, pp. 60-67.

<sup>11</sup> EAST ANGLIAN FILM ARCHIVE, 'About', <<https://eafa.org.uk/about-us/policies-and-procedures/>> [accessed 4 May 2022].

quadro generale dedicato alla cultura audiovisiva senza rinunciare però al suo interno a una analisi di istituzioni specializzate a livello mediale, con ulteriori sottocategorie (puramente descrittive) al loro interno (si veda appendice 3.5.1).

Il censimento di Bottomore per l'Inghilterra includeva giustamente generi difficilmente riconoscibili come 'musei del cinema': sia in prospettiva ampia come con il *Museum of Entertainment* nel Lincolnshire (chiuso nel 2005) – che nella descrizione dello studioso copriva anche attraverso delle *demonstrations* «the history of entertainment, mechanical music, the fairground, radio, TV, cinema and theatre»; sia musei come il *Cars of the Stars Motor* che esponeva macchine che avevano fatto la storia del cinema, progetto aperto nel 1989 e chiuso nel 2011.<sup>12</sup> A questo modello si è legato dal 2009 al 2011 anche il *Bond Museum* sui veicoli della saga, ma entrambe le formazioni sono state spostate negli Stati Uniti a Miami. Il riferimento alle *fairground*, per esempio, amplierebbe la necessità di un discorso in dialogo con istituzioni legate al mondo tra 'pre-cinema' e cinema, come fatto in un recente studio dottorale da Grazia Ingravalle proprio nell'ambito inglese.<sup>13</sup>

La più consistente formazione però di musei esplicitamente dedicati al cinema risale agli anni Ottanta. Decennio in cui nasce nel 1983 il *National Museum of Film, Photography and Television* a Bradford, oggetto di questo capitolo, e, a seguire, nel 1989 il *Museum of the Moving Image* di Londra. Le vicende di quest'ultimo sono già state parzialmente ricostruite in alcuni contributi.<sup>14</sup> Segnaliamo qui soltanto che l'avvento di tali musei, con una maggiore attenzione alla seconda, è stato presentato e descritto con pregi e difetti come l'ascesa di una nuova era della museologia del cinema anche rispetto all'ambito internazionale.<sup>15</sup> Essi hanno rappresentato l'emergere di vere e proprie 'istituzioni' del cinema (e dei media in generale per rispondere all'evoluzione degli stessi) inserite in un preciso quadro di servizio pubblico seppur semi-indipendenti, sostenute da industrie e privati e con un approccio espositivo di tipo interattivo e *hands-on*. Per entrambi è mancata però un'analisi più approfondita rispetto sia all'evoluzione delle aree permanenti che alle mostre e alle attività temporanee per avere un quadro più specifico.

L'attenzione alle creazioni di livello internazionale ha però eclissato nei contributi di ricerca altre realtà. Il censimento di Bottomore non era in chiave storica ma segnalava già la presenza del *Cinema Museum* di Londra, un'iniziativa privata di professionisti nata con un *charitable status* (associazione no profit) nel 1983 intorno ad alcune collezioni molto centrate sulla storia delle sale e la materialità del cinema sia produttiva, che

<sup>12</sup> S. BOTTOMORE, 'Cinema Museums – a Worldwide list', *Film Museums*, v. 18, n. 3, 2006, p. 273.

<sup>13</sup> G. INGRAVALLE, 'Early Film as Live Performance: Modern Cine-Variety Pastiche at the UK National Fairground Archive', in ID., *Curating Film History. Film Museums and Archives in the Age of New Media*, PhD Thesis, University of St Andrews, 2016, pp. 143-189.

<sup>14</sup> Cfr. J. R. TAYLOR, 'Image Building', *Sight and Sound*, v. 57, n. 2, 1988, p. 88; A. TROPE, 'Making a Museum of the Moving Image', *The Moving Image. The Journal of the Association of Moving Image Archivists*, spring 2001, v. 1, n. 1, pp. 47-50; G. NOWELL-SMITH, C. DUPIN (a cura di), *The British Film Institute, the Government and Film Culture, 1933-2000*. Manchester, Manchester University Press; R. CERE, *An International Study of Film Museums*, Londra e New York, Routledge 2021, pp. 31-34.

<sup>15</sup> Cfr. D. ROBINSON, 'Film Museums I Have Known and (sometimes) loved', *Film History*, v. 18, n. 3, 2006, pp. 237-260.

creativa e spettatoriale. Il museo esiste ancora oggi con una forte spinta dal basso ma con sviluppi interessanti come, per esempio, la partecipazione a un progetto nazionale su musei e benessere attraverso cui è diventato punto di riferimento per le comunità intorno.<sup>16</sup> A questi si aggiunge il *Laurel and Hardy Museum* a Ulverston del 1983, attivo ancora oggi, uno degli esempi internazionali di musei specificamente dedicati ad alcuni attori. Muoveva i propri passi già negli anni Ottanta anche la collezione del cineasta Bill Douglas e del suo collaboratore, che nel 1994 fu donata all'*University of Exeter*, dopo la morte del primo, con l'obiettivo di dar vita a un museo/centro di ricerca. L'esperienza partirà tre anni dopo e sarà oggetto della parte finale di questo capitolo soprattutto in merito allo stretto rapporto con l'università sin dalla sua nascita. La mancata prospettiva storica del censimento di Bottomore non riportava però istituzioni come il *Buckingham Movie Museum* di Londra attivo tra il 1982 e il 1989, la cui collezione fu poi spostata al *National Museum of Photography, Film and Television*<sup>17</sup> (in prospettiva storica servirebbe una ricerca più sistematica).

'90-2022:  
nuovi progetti

Un progetto, invece, partito nel 1999 (non presente nel censimento del 2006) ha avuto un riuso interessante. Si tratta di una collezione, mostra permanente realizzata all'interno di un cinema a Clevedon da una *independent charitable trust* nata per salvare una delle sale più antiche d'Inghilterra. Il *Curzon Project* l'ha trasformata in una *art house* e *community cinema* sviluppando nel tempo un'offerta varia di servizi pubblici. È uno degli esempi di recente 'musealizzazione' delle sale, che qui è stata anche preservata rispetto alla sua architettura, decorazione risalente agli anni Venti, e alla sua storia successiva. Sostenuta da programmi nazionali come quello dell'*Heritage Lottery Fund* e dal *Community Fund* (insieme ad altri partner) e da un sistema di volontari, i materiali esposti (relativi soprattutto alle tecnologie della storia filmica) sono stati integrati nel tempo con percorsi digitali dentro e fuori la sala. Il progetto intitolato *Curzon Memories* è stato realizzato grazie a un progetto finanziato dalla *University of the West of England* con il *Bristol Early Career Researcher Starter Grant*, realizzato da Charlotte Crofts, *creative producer* e docente di cinema presso l'università, e il *Digital Cultures Research Centre*. Tramite queste azioni, avevano implementato la visita e l'accessibilità con ricostruzioni fittizie, testimonianze orali, video, film educativi collegati direttamente ai luoghi attraverso l'uso di QR Code, GPS, di circuiti Arduino e un'app dedicata. Il progetto aveva lavorato anche negli stessi anni alla realizzazione di un modello di sala in miniatura che poteva essere 'gestita' tecnicamente a livello di luci, schermo, programmazione dei film e altri processi operativi tramite un'interfaccia che consentiva al visitatore di sperimentare il ruolo del proiezionista. Si stava tentando anche di realizzarne una versione portatile della stessa. L'obsolescenza, però, e la ricollocazione dei materiali ha parzialmente inciso sui prodotti iniziali del progetto, realizzato nel 2013. Ma restano comunque ancora oggi dei risultati validi sia per il *concept* che per la

<sup>16</sup> THE HAPPY MUSEUM, 'Case Study – real practice, real impact. The Cinema Museum – growing partnerships for wellbeing', 2015, pp. 1-8, <<http://happymuseumproject.org/wpcontent/uploads/2015/11/HMcasestudyCinemav2.pdf>>, [accessed 18 December 2022].

<sup>17</sup> Sul trasferimento Cfr. R. CERE, *An International Study of Film Museums*, Londra e New York, Routledge, p. 35.

realizzazione di un database della collezione. È sicuramente un esempio, inoltre, di collaborazione estesa da indagare per la valorizzazione del patrimonio cinematografico in futuro.<sup>18</sup>

Nel 2003 invece è sorto il progetto del *Carnforth Station Heritage Centre*, esempio di spazio espositivo dedicato a una singola realizzazione filmica, collocato però anche in una precisa *location*, quale la stazione al centro della narrazione del film *A Brief Encounter* (David Lean, 1945). Qui si tenta di contestualizzare la storia, le atmosfere degli anni Quaranta e l'idea del film in quel tempo con una mostra all'interno della stazione e un mini-cinema in cui si offre la proiezione del film e di altre programmazioni. Restaurato, il luogo è stato animato attraverso eventi e workshop, offrendo uno spazio anche per convegni, incontri, eventi privati o ulteriori mostre.<sup>19</sup>

Nel 2008 a Londra ha preso il via il *The Movieum* nella zona di County Hall.<sup>20</sup> Esso è stato fondato da Jonathan Sands, un fotografo in ambito commerciale impiegato anche in uno studio filmico, specializzato in oggetti di scena e set design. Nei decenni precedenti aveva lavorato ad allestimenti di alcuni musei ed eventi pubblici realizzati da studios. L'idea di realizzare mostre – centrate sulla promozione dell'industria filmica e delle professioni individuali al suo interno, riutilizzando le stesse competenze e in connessione diretta con gli stessi – è nata in particolare dalla realizzazione nel 2007 della mostra *Star Wars The Exhibition*, di cui acquistò per un breve periodo la licenza dalla *Lucas Film*. Per la crisi dello studios in cui lavorava e del mercato degli 'eventi a tema' ma anche per il diminuire della realizzazione di oggetti fisici per il cinema (a causa della crescente adozione di CGI), il museo si è basato per un periodo sulla collezione privata di Sands con l'intento di essere aperto alla comunità e ai programmi scolastici del tempo. Ma superata la fase critica, nel 2010 l'iniziativa è stata rilanciata nell'area di South Bank di Londra con il nome di *London Film Museum*, intestazione che di fatto riempiva un vuoto nella capitale. Nel 2008, Sands conobbe Rick Senat, un ex capo esecutivo della Warner Bros, che iniziò a collaborare con lui dando vita al *Movieum's Advisory Board* che incluse David Robinson (critico filmico e biografo di Charlie Chaplin), Leslie Hardcastle, (che era stato creatore del *MoMI* di Londra), Linda Ayton e Ian Christie (docente di cinema). Dopo questo passaggio, il museo si è specializzato nella curatela di mostre in collaborazione con industrie o altri enti. Allestirono per esempio mostre come *Charlie Chaplin – The Great Londoner* o, (importandola dal *National Museum of Photography, Film and Television*) *Ray Harryhausen, Myths & Legends*. Nel 2015 fu dedicato però prevalentemente a una mostra permanente sui veicoli di Bond (*Bond in Motion*). Il successo di tali esposizioni portò all'interesse e alla vendita nel 2010 del museo alla *Merlin Entertainments*. Durante

<sup>18</sup> Cfr. CURZON CINEMA & ARTS, 'Heritage' and 'About', <<https://www.curzon.org.uk/>> [accessed 05 May 2022]; CURZON CINEMA & ARTS, 'Curzon Collection', <<https://curzoncollection.omeka.net/>> [accessed 05 May 2022]; THE CURZON PROJECT, 'Piloting a Context Aware Heritage App at the Curzon Community Cinema, Clevedon', <<https://curzonproject.wordpress.com/about/>> [accessed 05 May 2022].

<sup>19</sup> CARNFORTH STATION HERITAGE CENTRE, 'n.d.', <<https://carnforthstation.co.uk/>> [accessed 05 May 2022].

<sup>20</sup> Tutte le informazioni qui di seguito riportate sono state recuperate dalla versione digitalizzata del sito all'altezza del 2014 su *Internet Archive*. Cfr. LONDON FILM MUSEUM, 'About the Museum', <<https://web.archive.org/web/20160305131249/http://londonfilmmuseum.com/home/>> [accessed 05 May 2022].

i negoziati con i direttori si discusse della creazione di un nuovo *London Film Museum* a Covent Garden, un centro ancora oggi multifunzionale dedicato a vari servizi commerciali, all'intrattenimento e alla cultura. Il progetto fu approvato e sostenuto dal *Westminster City Council* e la nuova sede fu riaperta nel 2012, con la mostra *Magnum photographers* dedicata ai set di alcuni film. Dal 2014, per tantissimi anni (fino almeno al 2021) il 'museo' rimase sede di una mostra permanente dedicata a *Bond in Motion* con la *Eon Productions*. Si trattava di un'operazione brandizzata, seppur vicina a filoni *clou* della cinematografia inglese, conosciuta a livello internazionale, che ha lasciato il posto nel 2021 alla *The Harry Potter Photographic Exhibition*<sup>21</sup> a sua volta promossa dalla *Warner Bros. On Location (London)*. Nonostante il contatto con la direzione della nuova mostra, non è chiaro che fine abbia fatto il '*London Film Museum*' e quali saranno gli sviluppi futuri. La natura ludica e immersiva di queste mostre-museo semi-permanenti, come notava già Alison Trope, avvicina le strategie adottate alle logiche da parco tematico.<sup>22</sup> Eppure, i temi in oggetto nel tempo, la cura degli allestimenti spesso creativi e le scelte contenutistiche non sono stati al centro di indagini per capire anche da modelli più votati al marketing creativo e/o culturale quali siano state o possano essere le relazioni fra mostre o eventi espositivi e industria cinematografica, quali le buone pratiche adottabili e quali le criticità. Affronteremo il tema proprio per il *NMPFT* sia a livello generale per la sua prossimità alle *media industries* sia proprio per l'adozione di mostre del cinema realizzate da brand del settore, votati anche a una forma di patrimonializzazione, come con il *Lucas Archive*.

Dal 2018 a oggi segnaliamo, infine, l'apertura del *Kent Museum of the Moving Image*, un museo privato *no profit*, centrato molto sul pre-cinema e sull'archeologia dello stesso dalle sperimentazioni visuali di età vittoriana a oggi. L'esperienza è nata però da David Francis e Jocelyn Marsh. Francis in particolare è stato uno dei co-fondatori dell'ex *Museum of the Moving Image* di Londra, chiuso nel 1999, e curatore del *British National Film Archive* mentre Marsh è stata una ricercatrice filmica specializzata nella cultura visuale di età vittoriana con un interesse specifico fra '*high*' and '*popular culture*'.<sup>23</sup> A questo si aggiungono un paio di esperimenti recenti, specificamente dedicati al genere *sci-fi* come il *Museum of Classic Sci-Fi*<sup>24</sup> e il *National Film and Sci-Fi Museum*,<sup>25</sup> due esempi inglesi della tendenza a una sempre maggiore specializzazione nel mondo delle istituzioni dedicate al patrimonio cinematografico sia in ottica di 'genere' che trasversale rispetto alla storia della cultura visuale dalla letteratura, al fumetto e da questo al cinema e alla televisione.

<sup>21</sup> WARNER BROS. ON LOCATION (LONDON), 'The Harry Potter Photographic Exhibition', <<https://www.harrypotteronlocation.co.uk/>> [accessed 05 May 2022].

<sup>22</sup> Cfr. A. TROPE, 'Making a Museum of the Moving Image', *The Moving Image: The Journal of the Association of Moving Image Archivists*, v. 1, n. 1, spring 2001, pp. 29-67.

<sup>23</sup> KENT MOMI, <<https://www.kentmomi.org/>> [05 May 2022].

<sup>24</sup> MUSEUM OF CLASSIC SCI-FI, <<https://www.museumofclassicsci-fi.com/>> [5 May 2022].

<sup>25</sup> NATIONAL FILM AND SCI-FI MUSEUM, <<https://nationalfilmmandscifimuseum.com/>> [5 May 2022].

## 3.2 Dalla visibilità alla ricerca delle interazioni dei media: il *National Science and Media Museum*

### 3.2.1 Media, arte, scienza, industria, società, cultura e ‘interattività’ nella storia del museo

Studiare e analizzare il *framing* della ‘visualità mediale’ e del cinema qui in particolare – come visto nei precedenti capitoli – ci aiuta a coglierne il modo in cui essi elaborano idee e prospettive degli ‘oggetti’ al centro della loro missione. La comprensione delle modalità di inquadramento ci aiutano, a partire dall’analisi delle attività prodotte, a sviluppare una storia e una modellizzazione dei loro prodotti. L’obiettivo però è capire come si siano riadattate nel tempo in un *set* di condizioni, utili al recupero e trasmissione del medium fra vari contesti e in rapporto a diversi pubblici, definendo degli *asset* che garantiscono a ciascun elemento un’opportunità di ulteriore interazione.

*Framing,  
setting e  
agency*

Come ricorda per esempio Rinella Cere, a proposito del *National Science and Media Museum* di Bradford, tracciare la storia delle sue collezioni permette di capire gli effetti di tale esercizio di configurazione sul carattere e il senso dato al patrimonio mediale.<sup>26</sup> Questo tipo di focalizzazione però, come emerso anche nella conversazione con l’*Head of Curator* Geoff Belknap (presente al punto 3.3), può essere estesa a tutta la storia dell’istituzione e delle sue attività.

Per queste ragioni, il precedente studio condotto da Cere sul museo è qui ampliato per tracciare più nel dettaglio le sue macro-direttrici ma anche piccoli mutamenti o esperimenti legati: alla progettazione, ai cambiamenti di *policy*, alle aree permanenti, alle mostre temporanee e alle attività di ‘comunicazione’ legate al proprio patrimonio che mettono in evidenza alcuni nodi cruciali per la museologia dei media connessa al cinema e non solo.

Per tale scopo, l’analisi qui proposta getta uno sguardo nella parte iniziale agli sviluppi del museo in relazione ai media trattati per far emergere da essi la filosofia e la pratica dell’istituzione. Il recupero poi del quadro storico delle esposizioni temporanee invece è stato utile per capire quali sono le novità di approccio a partire dal settore fotografico via via verso gli altri settori, le strette connessioni intermediali talvolta fra un ambito e l’altro e l’ulteriore spinta nel tempo data dal lavoro sul digitale. Trasversalmente, il focus del museo dagli anni Ottanta a oggi si è mosso in tre direzioni:

- sulle forme di riconoscimento e visibilità;
- sull’esperienza e percezione legata ai media nel tempo;
- sulle interazioni fra media, pubblici e vari contesti.

Sull’evoluzione hanno inciso le diverse idee di ‘oggetto mediatico’ da una parte

<sup>26</sup> R. CERE, *An International Study of Film Museums*, London and New York, Routledge, 2021, p. 29.

(termine usato anche da Geoff Belknap) e, in maniera carsica, le diverse epistemologie date all'idea di industria, tecnologia, arte, cultura e soprattutto di scienza.

Le prime considerazioni dello studio di Rinella Cere possono essere dunque integrate alla luce di un ulteriore approfondimento per capire meglio nel complesso come sia nato il progetto, come si sia sviluppato nel tempo, quali buone pratiche si siano sedimentate rispetto alla museologia dei media e del cinema e quali invece le criticità o i limiti emersi.

Il *National Science and Media Museum* nasce nel 1983 come *National Museum of Photography, Film and Television*. Esso sarà indicato da qui in avanti come *NMPFT*, almeno fino alla trattazione del 2006, anno in cui muterà per la prima volta in *National Media Museum (NMM)* per poi subire un'ulteriore ridefinizione in *National Science and Media Museum* nel 2017 (*NSMM*). Cercheremo di capire che cosa è accaduto in questi passaggi soprattutto in relazione al rapporto prima sotteso ma poi esplicito con la cornice scientifica del gruppo museale, mutata a sua volta nel corso dei decenni. E tenteremo di comprendere le motivazioni e il senso della concentrazione del termine 'media' per rispondere in maniera più approfondita a un quesito emerso già nel 2013, parecchi anni dopo quindi la prima condensazione. Il fotografo Eamonn McCabe, infatti, allora protagonista di una *fellowship* per un anno nel museo (progetti di residenza e ricerca) si chiedeva: «When it was the *National Museum of Photography, Film and Television* we all knew what was in the building, but what does media in a museum sense mean? No wonder nobody is going – we don't know what's in it».<sup>27</sup>

Prodromi e  
progetto

Facendo un passo indietro, alla fondazione del *NMPFT*, esso è sorto a Bradford nella parte centro-nord dell'Inghilterra come porzione del complesso museale dell'allora *Science Museum* di Londra (nato dal precedente *Museum of Manufactures* dopo l'Esposizione del 1851 e poi mutato in *Kensington Science Museum* nel 1857, da cui si distaccò poi anche l'attuale *Victoria and Albert Museum* tra fine Ottocento e primi del Novecento come sezione dedicata alle 'arti applicate', con cui quindi vi erano dei punti di contatto nelle collezioni). Il *Science Museum* dal 1973 è stato a capo di una rete di istituti museali dopo il *National Heritage Act* che dava forza alla cura, preservazione e promozione del patrimonio inglese. L'insieme assunse livello governativo nel 1984, per cui l'ente è stato sottoposto alla supervisione di rappresentanti scelti sotto l'ala del *Department for Culture, Media and Sport*. Le varie istituzioni però si ponevano, a livello operativo, come *charity*, organizzazioni senza scopo di lucro (riconosciute in Inghilterra dal 1960). Il gruppo nasce prima come *National Museum of Science and Industry (NMSI)* e dal 2012 viene rinominato in *Science Museum Group (SMG)*. Con base nel museo della capitale, esso ha compreso oltre a Bradford: il *National Railway Museum* in York, l'*Industry Museum* di Manchester (oggi *Science and Industry Museum*) e nel tempo anche altre formazioni. I rapporti fra la base e le varie costellazioni fino a oggi hanno avuto vari bilanciamenti che, come vedremo, daranno forma a diversi *asset* che influiranno sull'attività dei musei.

<sup>27</sup> E. McCABE, 'Bradford's National Media Museum: what does 'media' mean anyway', *The Guardian*, 10 June 2013.



Un contributo del 1998 di Michael Harvey, l'allora *Curator of Cinematography* del *NMPFT*, chiarisce i prodromi della formazione della collezione dell'istituto.<sup>28</sup> Esso si configura a partire da quelle fotografiche del *SM* di fine Ottocento e, da quelle cinematografiche dai primi del Novecento fino agli anni Sessanta: con le donazioni di Robert W. Paul, Will Day (prima di essere rivenduta nel 1959 alla *Cinémathèque Française*) che comprendeva anche gli artefatti di William Friese-Green, le camere di Louis Le Prince, Charles Urban e, soprattutto dopo la guerra, piccole acquisizioni di circa duecento elementi che includevano gli esemplari del *kinetoscope* e del *kinetophone* di Edison, camere e fotografie, documenti di produzione del periodo 1920-1940. L'attenzione, quindi, era rivolta soprattutto ai pionieri delle tecnologie cinematografiche britanniche, raccolte conservate dal *SM* nella sezione chimica e fotografia sotto la direzione del curatore Alexander Barclay, mentre parte delle fotografie e dei documenti furono destinati alla *Science Museum Library*. Del resto, come ricordava Harvey, il *Science Museum* era nato dopo la grande esposizione del 1851 per prolungare quell'esperienza di accrescimento dell' 'educazione industriale' e l'influenza che scienza e arte avevano sulla 'produttività industriale'. Queste idee verranno successivamente recuperate in maniera combinata ma nel 1885 si consumò per volere di una commissione parlamentare la separazione tra collezioni artistico-culturali e scientifico-tecnologiche. Ciò avvenne con la ridenominazione del *South Kensington Museum* in *SM*, sostenuta dall'allora curatore di formazione militare (il colonnello Henry Lyons), che credeva in un principio utilitario e processuale delle tecnologie lontane dal culto della bellezza del mondo dell'arte. Mentre la collezione 'artistica' fu destinata a una sezione separata, denominata *Victoria & Albert Museum*, che diventerà istituzione indipendente dal 1889.

Questi presupposti, spiega Cere,<sup>29</sup> rendono evidente la scissione tra estetica e artefatti e il carattere *technologically driven* della filosofia a monte della museologia del cinema (e dei media in senso più ampio) in Gran Bretagna, almeno per tutta la prima metà del Novecento: con le esposizioni delle tecnologie disgiunte dal loro prodotto finale o viceversa dal loro sistema produttivo; e soprattutto, in entrambi i casi, in assenza di una contestualizzazione sociale e culturale.

In aggiunta, come riconosceva Harvey, è necessario sottolineare il peso che singoli curatori e l'impianto istituzionale (governativo allora e interdipendente rispetto al museo-madre) hanno avuto sulla nascita del museo e alcuni limiti successivi. Nel 1977, il responsabile del dipartimento di chimica e fotografia del *Science Museum* – subito dopo aver curato una mostra al *Victoria & Albert Museum* intitolata *From Today Painting is Dead* – iniziò a proporre l'idea di un *National Museum of Photography*, dando una spinta alla collezione che porterà con il successore John Ward all'apertura di due gallerie nel museo di South Kensington. Anche dopo l'apertura dell'*NMPFT* il museo continuerà a collezionare materiali relativi ai media, fino allo spostamento della

<sup>28</sup> Cfr. M. HARVEY, 'The Cinematography Collection of the National Museum of Photography, Film & Television' in J. FULLERTON, *Celebrating 1985: The Centenary of Cinema*, London, J. Libbey, 1998, pp. 3-12.

<sup>29</sup> R. CERE, *An International Study of Film Museums*, London and New York, Routledge, pp. 29-31.

responsabilità completa nel 1989. Questo trasferimento, secondo le testimonianze di Harvey, implicò già un processo di razionalizzazione delle collezioni e dell'idea di patrimonializzazione dei media. Eppure, sarà proprio la prosecuzione in realtà di diverse acquisizioni tecnologiche e mediatiche da parte del *SM* e la mancanza ricercata talvolta di confini fra i vari musei a determinare la forza e la debolezza del *NMPFT* fino a dover far propria la logica degli altri musei in ottica 'scientifica'.

Inoltre, Harvey evidenzia a proposito del cinema un'ulteriore *split* rispetto alla nascita del *British Film Institute*. Esso era dedicato alla promozione della storia filmica, quindi dei prodotti, molto più immediata per docenti e studenti di media e cinema in confronto alla storia della sua tecnologia. Ancora nel 1998, il curatore lanciava a tal proposito un monito più ampio:

Until the emergence of 'high-tech' special effects and computer animation, the role of technology in film production and its influence on style and content was largely ignored in critical practice.

If this implies a 'failure' of the collection to make its mark and of film technology historians to advance their cause within the media studies field – partly, I suspect, because the two set of people do not speak the same language – it also highlights the inability of either institution to present a comprehensive overview of the film medium.<sup>30</sup>

Ancora a ridosso dell'inaugurazione del *NMPFT* la dicotomia tra tecnologia e arte alimentava ancora dibattiti e confronti sulle pagine della stampa del periodo e in particolare sul *British Journal of Photography*.<sup>31</sup> Il nascente museo, dopo l'annuncio di voler acquisire delle collezioni fotografiche, era accusato da Sir Roy Strong, direttore del *Victoria and Albert Museum (V&A)* per non aver rispettato l'idea esplicitata alla sua nascita come museo per le 'apparecchiature'. Ma gettava dubbi anche a livello generale nel settore per la possibile sovrapposizione rispetto al *V&A* che guardava all' 'estetica'. Il *NMPFT* stava tradendo le informazioni iniziali del progetto inteso come un «outstation» del *Science Museum* e quindi un museo «equipment and hardware based». <sup>32</sup> Il superamento di tale scissione, come suggeriva la rivista, era legato al background del primo *keeper* del museo, Colin Ford, ex direttore della *National Portrait Gallery* e critico radiofonico per le arti della *BBC*. In occasione di un'intervista del 1982, a ridosso dell'inaugurazione del *NMPFT*, incentrata su questi temi, lo stesso indugiava ancora tra le rassicurazioni per un futuro museo delle 'apparecchiature' – con un inevitabile «arts bias open to misinterpretation» come sottolineato dalla rivista – e la ferma convinzione che nessun museo poteva dirsi completo, pur guardando sia alla storia che alla tecnologia e all'arte del medium (fotografico).

Nel 1982 però questi scopi e obiettivi non sembravano, dalle pagine del *British Journal of Photography*, molto chiari.<sup>33</sup> I rischi e le opportunità in gioco erano di natura

<sup>30</sup> Cfr. M. HARVEY, 'The Cinematography Collection of the National Museum of Photography, Film & Television' in J. FULLERTON, *Celebrating 1985: The Centenary of Cinema*, London, J. Libbey, p. 8.

<sup>31</sup> N.D., 'Wither Bradford?', *The British Journal of Photography*, 5 marzo 1982, pp. 236-237.

<sup>32</sup> Ivi, pp. 236-237.

<sup>33</sup> N.D., 'Wither Bradford?', *The British Journal of Photography*, 5 marzo 1982, pp. 236-237.

museologica e mediologica. C'era infatti, in queste pagine, la preoccupazione di una ridondanza dell'offerta museale alimentata da fondi pubblici e di una competizione sul mercato delle acquisizioni sia dell'arte fotografica che filmica da parte degli stessi. Il punto fondamentale però, individuato dalla rivista, restava il parallelo carattere di 'servizio civile' dei musei e di rispetto della natura stessa del medium (in questo caso fotografico ma il ragionamento può essere esteso a tutti gli altri media): «Why make an elitist gambit from a process invented to provide unlimited copies for all to enjoy? All concerned should keep their eye on the ball – serving the public – not on building personal empires». <sup>34</sup>

L'altra critica, rimbalzata per decenni nella stampa, era riferita a una frase detta dal direttore del V&A relativa alla scelta della posizione del nascente museo: chi si sarebbe mosso fino a Bradford, nel nord del Paese, per vedere in un «disused skating ring» una collezione di camere? <sup>35</sup> In realtà, il museo è sorto nel complesso più ampio di un ex sala teatrale e cinematografica e i numeri delle visite soprattutto nei primi anni hanno da sempre smentito questa previsione, rovesciando il paradigma nord-sud (inverso rispetto all'Italia). Il *keeper* Colin Ford inoltre espresse sin dalla sua inaugurazione l'idea che il progetto non sarebbe stato possibile con le stesse modalità nel sud del Paese. <sup>36</sup> Quali quindi i motivi dell'insediamento proprio a Bradford e le condizioni di assetto?

Suggestiva appare la tesi – avanzata da Mellor in *Movie Maker and Picture Palaces: A Century of Cinema in Yorkshire 1896-1996* e rilanciata in una breve recensione da *Sight and Sound* nel 2012 scritta da Ian Christie (noto curatore e studioso di archivi e musei del cinema) – secondo cui l'interesse della regione per la storia dei media è riconducibile alla sua tradizione 'nonconformista' di fine Ottocento che aveva storicamente incoraggiato l'uso delle lanterne magiche per l'istruzione morale, da cui il forte interesse per le immagini animate proseguita poi con il pioniere Louis Le Prince, Arthur Rank fino al *NMPFT*. <sup>37</sup> Non è possibile forse elaborare una correlazione così diretta (almeno non dalle prime testimonianze del progetto) eppure, come accennato prima e come vedremo nelle attività del museo, la relazione diffusa ed estesa tra la regione e i media ha sicuramente garantito una linfa vitale per lo stesso. Dai materiali recuperati, solo in una descrizione nella presentazione del museo intorno ai primi anni del Duemila (quindi dopo l'esplosione della stagione cinematografica dell'istituzione risalente agli anni Novanta) si fa un esplicito riferimento: «A part of the National Museum of Science and Industry, the decision to locate the Museum in Bradford was driven by the city's historic contribution to the development of cinema and film-making in the UK, and the desire to make the NMSI collection accessible to a wider audience». <sup>38</sup>

<sup>34</sup> *Ibidem*.

<sup>35</sup> *Ibidem*.

<sup>36</sup> R. POWELL, 'Bradford Opens', *British Journal of Photography*, 8 luglio 1983, p. 702.

<sup>37</sup> Cfr. G.J. MELLOR, *Movie Makers and Picture Palaces: A Century of Cinema in Yorkshire 1896-1996*, Bradford, Bradford Libraries, 1996; I. CHRISTIE, 'Movie Makers and Picture Palaces: A Century of Cinema in Yorkshire 1896-1996', *Sight and Sound*, v. 7, n. 5, 1997, p. 33.

<sup>38</sup> NATIONAL MUSEUM OF PHOTOGRAPHY, FILM AND TELEVISION, 'About', <<https://web.archive.org/web/20030207185902/http://www.nmpft.org.uk/about/background.asp>> [accessed 8 May 2022].

All'interno del panorama della museologia inglese invece, che ha visto tra gli anni Sessanta e Settanta una forte crescita dei musei (dovuta pure – si notava già allora – alla funzione promozionale dei media, come vedremo anche più avanti per la storia del museo), l'istituzione di Bradford si poneva nella schiera delle strutture nazionali, a cui si affiancavano i servizi museali forniti dalle municipalità locali e il sistema di realtà indipendenti.<sup>39</sup> *L'NMPPFT* si è configurato però come una *registered charity* (un'organizzazione senza scopo di lucro) finanziata però con un mix di fondi pubblici e contributi da industrie medialie. Collaborarono alla sua realizzazione in particolare da una parte il *Science Museum* di Londra, come già detto, e dall'altra il *Bradford Metropolitan Council*. Pur ricevendo diverse offerte di *sponsorship*, era chiara almeno nelle dichiarazioni del primo *keeper* del museo, Colin Ford, la necessità di stare attenti per preservare l'integrità del museo.<sup>40</sup> Discuteremo in seguito del valore che queste collaborazioni hanno avuto nel corso delle attività, ma questo legame tra il museo e gli sviluppi dell'industria mediale inglese e non solo ha avuto un peso specifico. Alcune *media company* come la *Kodak*, la *Conoco* e la *Sony* furono coinvolte da subito nel progetto dando un contributo in termini di collezione, sostegno finanziario agli allestimenti e con la condivisione di attività offerte ma anche realizzate nel museo come *hub* per il settore. Questa scelta era certamente legata agli oggetti del museo e alla sua sostenibilità ma anche uno strumento di messa in discussione della centralità di Londra e del Sud del Paese (come emerso nelle dichiarazioni della Sony, per esempio, per un *media event* del 1987)<sup>41</sup>.

Apprendo qui una piccola parentesi fondamentale, anche la sede di destinazione sembra aver svolto una funzione mediale. Alla sua apertura il museo fu definito da Phillip Bergson come un «showpiece» in sé: la sede era un ex *live theatre*, con una pista di pattinaggio degli anni Sessanta, costruito su una collina vicino allo snodo ferroviario della città, che guarda ed è subito visibile quasi in una 'posizione di comando', come è stato descritto.<sup>42</sup> È più importante ricordare però, come è stato evidenziato, che la sua conformazione a più livelli, con aree impostate come delle sale e la sua caratteristica facciata con vetri trasparenti (ulteriormente ampliata nel tempo con una sovrastruttura anteriore) ne hanno fatto un dispositivo in analogia tra contenitore e contenuto riutilizzato anche dal museo come vedremo.

Secondo la testimonianza del *keeper* Colin Ford, Margaret Weston allora direttrice del *SM* – che era a conoscenza dell'idea di dare una casa nazionale all'arte della fotografia sostenuta da tempo anche dal primo – si trovò a Bradford in qualità di Presidente dell'Associazione dei Musei inglesi per il meeting annuale. All'arrivo, come dichiarato in una intervista del tempo, vide immediatamente quella sede e la immaginò come possibile 'satellite' del gruppo londinese e in quell'occasione iniziò il dialogo con

<sup>39</sup> P. GREENE, 'Museums and galleries update: 3. The Rise of the independent museum', *The Architect Journal*, 31 luglio 1985, 1985, pp. 35-37.

<sup>40</sup> C. HUGHES, 'Bigger than your average television set', *The Stage and Television Today*, 18 Agosto 1988, p. 50.

<sup>41</sup> N.D., 'Pinboard', *The British Journal of Photography*, 30 gennaio 1987, p. 115.

<sup>42</sup> P. BERGSON, 'Latest phase is completed at national photography museum', *UK News*, 29 ottobre 1983, p. 262.

le istituzioni della città.<sup>43</sup>

Le idee di Colin Ford e Margaret Weston incontrarono favorevolmente lo sviluppo delle *policy* culturali locali del *Bradford Metropolitan Council*. Dalle pagine del *New York Times*, Annie Wilson suggeriva che la nascita di simili ‘musei industriali’ faceva parte di un’azione di trasformazione delle città del nord dell’Inghilterra (tra cui anche Leeds, Manchester, Sheffield e Liverpool) che da un lato salvavano un patrimonio messo in crisi dai cambiamenti storici, rigeneravano il tessuto urbano ma soprattutto era un modo per ‘rivedere’ il potere dell’Inghilterra nel passato, alla luce per esempio anche dei mutamenti prodotti nella società attraverso lo stesso patrimonio.<sup>44</sup> Per Bradford in particolare si fa riferimento, oltre al suo passato industriale, anche alla forte presenza di comunità multietniche legate a quella storia ma anche al periodo coloniale (elemento segnalato pure nella conversazione con l’*Head of Curator* Geoff Belknap a proposito delle relazioni con i vari livelli geopolitici per i cambiamenti nel tempo delle attività del museo).

Nel corso del 2000 (in occasione dei bandi di finanziamento nazionali legati all’*Heritage Fund Lottery* inaugurati dal 1994 – ne riparleremo più avanti per l’evoluzione del *NMPFT* e delle sue attività), Vanessa Thorpe e Tracy McWeigh notarono quanto lo sforzo di sopravvivenza per tali progetti, spesso al di fuori della capitale, sia stato legato però alle aspettative che queste azioni hanno generato (elemento confermato da Belknap). Ma soprattutto hanno richiesto uno sforzo di tipo comunicativo. C’era da superare quello che è stato definito dalle stesse come il «London cultural bias» di cui il *NMPFT* ne aveva rappresentato «the biggest victim». L’allora direttrice Amanda Nevill, infatti, lamentava soprattutto la mancata copertura critica e mediale dei contenuti proposti, pur rispondendo a standard di tipo internazionale e suscitando l’interesse di centinaia di migliaia di visitatori.<sup>45</sup> In realtà, la mancanza di contenuti critici è probabilmente anche da legarsi a una scarsa tradizione rispetto alle esposizioni, non solo nel paese. Delle tante recensioni recuperate, anche dalle pagine del *British Journal of Photography*, poco spazio si dà infatti a una disamina delle stesse. Ma a proposito dei limiti nelle segnalazioni anche per il cinema, dopo la chiusura del *MoMI* e del fallimento di alcuni progetti del *BFI* insieme al *TATE* per costituire un nuovo *Film Centre* che tenesse conto anche degli artefatti del cinema e non solo dei film, il produttore Lord Puttnam nel 2003 ricordava quanto fosse strano guardare solo alle mancanze del Sud invece di guardare all’esempio di ‘successo’ del *NMPFT* a nord.<sup>46</sup>

L’insediamento è apparso quindi come un’azione di dislocamento ma è stata anche una strategia di ‘rimediazione’, più profonda del semplice binomio nord-sud o di attenzione verso il lavoro di un museo dei media certamente inedito rispetto ai canoni museali. Come notavano nel 1993 Kotler, Haider e Rein il museo di Bradford si inserì

<sup>43</sup> J. CLEMENT, ‘Bradford calling’, *The British Journal of Photography*, 22 giugno 1989, p. 24.

<sup>44</sup> A. WILSON, ‘Looking Back on England’s Power’, *New York times*, 26 luglio 1987, pp. 14 e, 29.

<sup>45</sup> V. THORPE, T. MCVEIGH, ‘Lottery projects paint ugly picture of London bias’, *The Observer*, 9 luglio 2002, p. 14.

<sup>46</sup> D. SMITH, ‘Lights, camera, but no action’, *The Observer*, 12 ottobre 2003, p. 14.

all'interno di una dinamica definita come una *global war of places*,<sup>47</sup> luoghi di appartenenza 'civica' che fungono in qualità contemporaneamente di città-regionizzazioni, la cui sopravvivenza è data per gli autori da: I) una analisi delle peculiarità e delle offerte anche culturali dello stesso; II) nuove pianificazioni e azioni strategiche; III) progettazione che tiene conto dell'interdipendenza e del confronto globale fra sistemi di comunicazione, infrastrutture e culture differenti. Con un riferimento specifico a Bradford e al museo, essi proponevano una metafora visuale di ricostruzione dell'immagine della città che può, come in questo caso, essere rigenerata grazie alla rinnovata attrattività e alla reazione dei cittadini che si sentono parte responsabile del cambiamento. Queste dinamiche sembrano confermate dalle parole di Colin Ford:

I seriously believe that the museum would not have been so successful had it not been here. You see, it's not just the loyalty of the people but the commitment of the city. Bradford was the one place that took us on board without equivocation. They said, we'll give you a building and we'll spend two million on it. They pay my education unit. They go on putting more capital. They are totally committed to us because their city needed something like us. It wasn't philanthropy, as we've been very good for them. We have a population that regards us as theirs. [...]  
It's got something to do with the type of building and the whole pleasurable ethos of going. There's a feel about the building. I can't analyse it but I do believe the success of us and other places like the Pompidou Centre and the Burrell Collection has to do with the feel of the building and a whole public awareness.<sup>48</sup>

La storia del museo non è stata di certo esente né da difficoltà di bilanciamento della storia dei media e congiuntamente da crisi organizzative legate alle interconnessioni con i vari livelli di contesto (approfondiremo dei tratti sia in positivo che in negativo attraverso le attività del museo). Ma si può sottolineare qui che in linea generale i temi e discorsi rispetto al contesto tecnologico-mediale possono essere risemantizzati. Se l'articolo di Kotler, Haider e Rein suggerisce come l'avvento delle *global war places* sia avvenuto in un regime di cancellazione della creatività tecnologica, dovuto alla globalizzazione, in realtà un museo dei media come quello di Bradford ha consentito di recuperare l'idea che la loro storia abbia avuto degli sviluppi comuni ma anche differenti a partire dagli stessi 'luoghi'. Però, come suggerito nella conversazione con Geoff Belknap, non si tratta tanto di guardare al contesto 'locale' per arrivare a quello globale ma riconoscere quanto le storie mediali di ogni luogo che sia una città, una regione o una nazione siano di per sé già globali. Si tratta di un cambio di prospettiva che smussa la valutazione nazionalistica della nascita dei musei anche del cinema e porta a una rivalutazione del senso delle tante micro-storie *glocali* possibili non solo in relazione alle tecnologie ma anche ai mutamenti delle società e delle culture che portano a sovrapposizioni, differenziazioni, fratture o scambi.

---

<sup>47</sup> P. KOTLER, D. HAIDER E I. REIN, 'There's No Place like *Our Places*. The Marketing of Cities, Regions and Nations', *The Futurist*, novembre-dicembre 1993, pp. 14-21.

<sup>48</sup> *Ibidem*.

Tornando al progetto, l'inaugurazione dell'istituzione, riconosciuta come una sorta di «picture house», fu anticipata da un 'tour' andato in onda su Radio4 (canale radio della BBC) con il primo *keeper*, Colin Ford (curatore e storico della fotografia), in cui veniva preannunciato come un «exciting and adventurous building containing the latest advances in photographic technology, and a unique national collection». <sup>49</sup> Ciò che colpisce è l'immediato riferimento non tanto a un recupero storico quanto all'esposizione dei progressi più recenti in fatto di tecnologia fotografica. L'accento, in dissonanza con la tradizionale idea di museo che recupera elementi storici, era posto su un soggetto collettore ed espositore la cui cifra principale sia per la cornice tecnologico-scientifica di riferimento del gruppo museale sia per l'oggetto rappresentato era discorsivamente legato all'idea di una 'crescente innovazione'.

In realtà vedremo dalla ricostruzione del quadro delle aree permanenti e delle attività temporanee che, nonostante questa disposizione, la pratica effettiva ha consentito di tornare a rivedere i fondamenti epistemologici dei media nel tempo: passando da una fase di riconoscimento a quelle di affermazione, esperienza e percezione di tale evoluzione; con un ampliamento delle concezioni – anche in prospettiva intermediale e di apertura agli aspetti più sociali e culturali – a partire dalla fotografia, per poi arrivare via via alla televisione, al cinema e ai media digitali che rappresentano un elemento di spinta.

Si accennava prima alla funzione svolta dagli stessi media per gli sviluppi dei musei dagli anni Sessanta in Inghilterra. Poco prima della sua apertura, il museo fu oggetto anche di una trasmissione radiofonica su Radio3 (canale radio della BBC) con il fotografo Rory Coonan il cui titolo evidenziava come, accanto al livello nazionale, la nascita di questo museo costituisse una forma di «Northern Exposure». <sup>50</sup> Il rapporto fra il museo e i media, in funzione metariflessiva, è proseguito poi nel tempo. Citiamo soltanto un documentario prodotto nel 1989 dopo la nomina di *Museum of the Year* dal titolo significativo per l'idea di questo contributo. Si tratta di *First in the Frame* (M. Cocker, 1989) <sup>51</sup> prodotto insieme alla Yorkshire Television e trasmesso su Channel 4. Dalle poche tracce rimaste sulla stampa del periodo era incentrato sul racconto delle diverse aree del museo e del 'backroom', in cui si indicavano anche i rischi assunti per la realizzazione di un museo a Bradford ma, già a quell'altezza, anche gli impatti del pubblico di diverse fasce e provenienze. <sup>52</sup> Fu in quella occasione che il direttore Ford espresse uno dei principi validi ancora oggi (si veda l'intervista all'*Head of Curator*, Geoff Belknap al punto 3.3), ovvero l'idea che un museo dei media sia aperto a tutti perché tutti, chi più chi meno, hanno avuto nella loro vita una contatto con gli stessi.

Anche l'inaugurazione vera e propria, avvenuta il 16 giugno del 1983, rappresentò in sé una sorta di *media event*. Erano presenti dai report del tempo oltre al *keeper* e allo

<sup>49</sup> N.D., 'Open door at picture house', *Burton Mail*, 16 giugno 1983, p. 15.

<sup>50</sup> N.D., 'Radio 3', *Burton Mail*, 4 giugno 1983, p. 12.

<sup>51</sup> Cfr. COCKER, M., 'First in the Frame', <<https://www.imdb.com/title/tt13648694/>>, [accessed 01 aprile 2022]; N.D., 'Tv Guide', *The Derby Express*, 15 dicembre 1988, p. 14; N.D., 'First in the Frame', *Retford, Gainsborough & Worksop Times*, 15 dicembre 1988.

<sup>52</sup> N.D., 'Doing nicely in the North, thanks', *The Stage and Television Today*, 15 dicembre 1988, p. 20.

staff, molti rappresentanti dei media, delle *company* che ne avevano sostenuto la formazione, l'allora ministro delle arti (Lord Gowrie), la direttrice del *SM* (Margaret Weston) e, come ospite speciale, Lord Snowdon, fotografo molto vicino alla casa reale.<sup>53</sup> L'occasione servì già per una simulazione delle attività. Gli ospiti svolsero una visita guidata accompagnati dal *keeper*. L'area ristorativa fu aperta da subito ai visitatori mentre venivano distribuite a tutti delle camere *polaroid*. Ai bambini, invece, furono offerte attività di apprendimento sulle relazioni tra fotografia, stampa e il comportamento sociale delle figure pubbliche, per lanciare il programma di educazione del museo.<sup>54</sup>

Strutturalmente, in questa che fu definita 'fase uno', il museo non era ancora stato completato e prevalentemente era dedicato alla fotografia tanto da essere indicato in quel momento solo come *National Museum of Photography*. In particolare, era costituito allora da: I) una ricostruzione (ancora incompleta) di un esempio di *portrait studio*; II) una grande *view camera* Vittoriana che poteva essere attraversata dal pubblico; III) un'area per mostre temporanee; IV) e una mostra metacomunicativa intitolata *Things to Come*, che preannunciava gli sviluppi della seconda fase che sarebbe stata realizzata nell'estate del 1983. La prima mostra temporanea fu dedicata al fotografo canadese *Karsh*, noto per i tanti ritratti storici a figure politiche o artistiche.

La fase due<sup>55</sup> invece prevedeva un riadattamento con: I) la galleria *Photography and Beyond* per entrare ancora dentro il modello di una *view camera* e comprendere però i meccanismi base della fotografia insieme ad alcuni scatti per dimostrarne i principi; II) lo sviluppo completo del *Portrait Studios* sui cambiamenti e gli apporti del settore unito a esempi; III) l'area *Beyond Vision* che avrebbe messo in mostra una selezione di foto storiche e dalla storia della scienza (vedremo in seguito come verrà sviluppata l'idea). Il 'completamento' del museo sarebbe stato realizzato non solo a livello fisico ma anche programmatico con un festival estivo dedicato a tutti i media e l'offerta di proiezioni filmiche a tema (con, per esempio, *Yorkshire Connections*, legato alla cinematografia storica e contemporanea prodotta nella regione, *The Camera in Cinema* e *Oscar-Winners*). A questi si affiancavano da subito *talks* e *lectures* con la partecipazione non solo di ricercatori ma anche di artisti.

Erano già stati completati nella fase uno anche la sala *IMAX* per il cinema, la *Education Room* e la galleria *Photography is News* (curata da Jo Whewell), approfondiremo queste aree nella storia delle aree permanenti rispetto ai vari media. Qui ci basta notare a proposito dell'ultima che, come testimonia Rob Powell,<sup>56</sup> l'area era dedicata all'approfondimento delle relazioni storiche tra 'immagini' e stampa anche oltre il discorso fotografico, in relazione in particolare ai testi giornalistici e a prodotti audio-visivi. L'impianto allestitivo era immaginato tenendo conto di vari livelli: delle esigenze di esposizione degli sviluppi tecnici nell'uso della camera; delle modalità di

<sup>53</sup> R. POWELL, 'Bradford Opens', *British Journal of Photography*, 8 luglio 1983, p. 702.

<sup>54</sup> *Ibidem*.

<sup>55</sup> R. POWELL, 'Bradford Opens', *British Journal of Photography*, 8 luglio 1983, p. 704.

<sup>56</sup> *Ivi*, p. 703-704.



distribuzione (dall'antico *teleprinter* che distribuiva *stock market figures* al più contemporaneo sistema via cavo); di trattamento organizzativo negli studi (i visitatori potevano assistere a una chiamata al telefono con noti fotografi del tempo che 'esponevano' i modi in cui le loro immagini erano state usate in contesto e le relazioni con gli scritti che li accompagnavano); e di confronto nel riuso finale (sfogliando dei quotidiani o osservando la differenza tra le riprese del film dell'assassinio di John Kennedy e le *still images* dello stesso evento).

Sul piano ricettivo, il museo alla sua apertura era percepito da Rob Powell come un'istituzione «emblazoned» ma al tempo stesso nonostante questa pregnante investitura di 'grandiosità' era chiaro per lui che:

Complete or incomplete, everywhere there are signs that the new museum has taken on board modern tactics in gaining and maintaining people's attention on sometimes complex subjects. The era of untouchable objects in glass cases has been laid to rest, and Bradford looks as though it's going to invite people to participate, bringing its displays into three dimensions, making the abstract real.<sup>57</sup>

Il superamento quindi di una visione unicamente retrospettiva di un museo dei media si univa a una precisa pratica, fase del museo che definiamo di 'riconoscimento' basata sulla 'presa tangibile' dei media quindi sul renderli 'visibili' a livello fisico e processuale, anche oltre i confini immaginati fra gli stessi (approccio applicato dapprima alla fotografia e via via agli altri settori come vedremo). Ma, tornando all'area dedicata a *Photography is News*, Rob Powell metteva pure in evidenza che i risultati di tali approcci 'concretizzanti' erano legati da un lato al tipo di montaggio delle esposizioni ma anche e soprattutto all'attività di 'ricerca' di Jo Whewell. Più che 'tracciare' la storia delle tecniche e delle modalità di sviluppo della fotografia giornalistica il museo si preoccupava di portarla a 'vita'. Tale *reenactment* però non era solo di tipo oggettuale. Infatti, il critico ricordava che alcune famose fotografie di Cleaver che rappresentavano l'esplosione della nave *HMS Antelope* durante la *Falklands war* del 1982 tra Argentina e Gran Bretagna, erano messe in mostra in cinque o sei giornali diversi rispetto ai quali il visitatore poteva osservare il diverso trattamento della stessa a partire dai titoli affiancati. Quindi, la 'modernità' delle tattiche seguite dal museo per il critico andava oltre la capacità di restituire una 'visualità tridimensionale' dell'oggetto e dei suoi processi al visitatore o al carattere 'tattile' delle scelte espositive, che talvolta avevano un taglio 'clinico' o 'stilizzato' come per esempio nell'uso di manichini che non riuscivano a completare la rievocazione delle 'atmosfera' di una reale *newsroom*. Anche su questo piano si poteva fare ancora di più, sosteneva il critico, mostrando per esempio gli slittamenti di senso fra i diversi frammenti catturati dai fotografi o le pressioni dietro il loro lavoro anche in termini di ritmi e non solo di influenze. Ma, osservando le news dal mondo reale che passavano nel *teleprinter* del museo e i quotidiani, i visitatori potevano comunque «look at the

---

<sup>57</sup> R. POWELL, 'Bradford Opens', *British Journal of Photography*, 8 luglio 1983, p. 704.

photographs and perhaps, seeing what they just have, begin to perceive some of the reality that lies behind them. And this, surely, is exactly what such a display should ultimately be about». <sup>58</sup> Questo riferimento alla percezione (termine che useremo per una fase successiva) ci permette qui di chiarire che i principi di ogni fase si ritrovano nelle altre, sovrapponendosi nel tempo, differenziandosi ma dando anche via via vita ad aspetti predominanti che tenteremo di schematizzare.

Durante l'inaugurazione, l'evento *clou* si tenne nella sala *IMAX*, con gli interventi dei protagonisti e la visione del film *To Fly*. Le difficoltà ancora in questa prima fase di 'esposizione dei media', come testimonia Powell, erano lì evidenti soprattutto per il mancato 'coraggio' riferito a un non riuscito ancora 'autoriconoscimento' netto anche da parte di un artista come Snowdon, che pure constatava implicitamente le novità per una nuova museologia del medium fotografico a partire dall'esempio di Bradford:

Despite the opportunity offered by the presence of Lord Gowrie [il ministro delle arti e della cultura], he was making no audacious claims. "I'm not saying that photography is one of the arts", he [Snowdon] said, "but it *has* changed our lives profoundly". He attacked those who were obsessed not with seeing but with technology, "decked out with gadgetry and mumbo-jumbo like Christmas trees", and also cast doubts on the American print market, where the results of a reproducible negative process were being sold at grossly inflated prices. He thought it was good that the Museum was located where it was, accessible to people in the whole country.

A conclusione della sua recensione Powell allora si interrogava su che ruolo poteva assumere il museo di Bradford rispetto alla rete nazionale di luoghi espositivi e con quali scopi. Avrebbe proseguito sulla scia di esposizioni poco rischiose perché 'storicamente significative' o avrebbe preso una forma di responsabilità piena e sarebbe stato più audace? Si sarebbe inoltre occupato della fotografia contemporanea (ma il ragionamento può essere esteso a posteriori a tutti gli altri media) anche con la produzione di nuovi lavori? Poteva quello essere un 'territorio legittimo' per un museo dedicato a tale medium? Ciò di cui era certo il critico era che, come rivelava la prima mostra temporanea dedicata a *Karsh*, in cui vi era soltanto una esposizione delle fotografie, si era sentita l'esigenza diffusa o ci si aspettava una scelta più immaginativa. C'era bisogno, inoltre, di trovare in future esposizioni una forma di 'bilanciamento' tra l'oggetto e il contesto, che poteva emergere anche inaspettatamente dall'incrocio di entrambi: come avveniva già nel caso delle fotografie di *Karsh* che mostravano particolari ambienti o figure quotidiane, come i lavoratori russi, tecnicamente eroicizzati. Le immagini però segnalavano parallelamente anche il modo in cui i suoi ritratti producevano il rafforzamento mitologico di persone famose nella realtà condensando con la tecnica anche dei tratti socialmente e culturalmente noti. Secondo Powell, il museo doveva perseguire tale strategia tenendo conto anche delle audience: dando parallelamente enfasi a ciò che gli 'specialisti' potevano trovare e considerare

---

<sup>58</sup> R. POWELL, 'Bradford Opens', *British Journal of Photography*, 8 luglio 1983, p. 704.

come fonte del loro lavoro nel futuro, anche grazie alla collaborazione con le *media industries*; e, piena accessibilità alle informazioni e agli 'artefatti culturali', come aveva già iniziato a mostrare, per un pubblico più ampio. Potevano essere gli inizi, secondo il critico, per un «commitment to intelligent and imaginative populism».<sup>59</sup> Come si chiedeva già alla sua inaugurazione Powell, la domanda rispetto alla nascita e all'evoluzione del *NMPFT* diventava allora: «How is Bradford shaping up?».<sup>60</sup>

Se lo chiedeva nel 1985 già lo stesso museo che diede vita e ospitò il simposio dell'*European Society for the History of Photography* dedicato a *The Roles of a Museum of Photography in the World Today*.<sup>61</sup> In tre giornate studiosi e professionisti provenienti da tutta Europa si interrogavano rispettivamente sui temi dei musei in generale, dell'educazione e del tipo di storia mediale da raccontare. Nella prima sezione e nella terza sezione, si confrontavano fra gli altri 'a distanza' Colin Ford per il *NMPFT* e David Thomas per il *Science Museum*. Il primo sintetizzava il progetto del museo di Bradford e marcava l'obiettivo di raggiungere uno status internazionale con un museo nazionale. Il secondo, senza apparenti ambiguità, raccontava della collezione di slide per lanterne vittoriane che avevano più un motivo funzionale che 'estetico' e ricoprivano ogni aspetto della vita del periodo attraversando una storia umana, animale, sociale e di viaggio. L'augurio addirittura era quello di un'espansione del campo per il museo londinese per includere i progressi della fotografia e della cinematografia, tenendo conto anche di processi e tecniche, accennando proprio alle connessioni tra lanterna magica e cinema a Bradford. In questo convegno, quindi, che non mancava di proporre ipotesi avanzate sui musei dedicati ai media 'fotografici' – quali le questioni e le funzioni contemporanee museali per la fotografia, un'idea ampia di educazione estesa oltre i bambini e di storia di tipo mediologico, sociale e culturale – era evidente la discrepanza alla nascita tra il *Science Museum* e il *NMPFT*. Il primo, infatti, sembrava già in una piena fase esperienziale dei media, senza però quella capacità profonda di collegare quegli aspetti all'estetica non nel senso di 'belle arti' (elemento che riconduciamo invece all'attività del secondo).

Il *Science Museum* continuerà comunque a collezionare elementi legati ai media almeno fino al 1989, come già detto, quando la responsabilità fu trasferita interamente alla nuova istituzione.<sup>62</sup> Nel 1988, nel frattempo però, come è emerso dal recupero e dalla lettura dei *report annuali*, il *NMSI* inizierà a gestire l'intera rete museale attraverso una *subsidiary trading company*, limitata allora al versamento delle tasse, a cui si aggiungerà successivamente la *NMSI Trading Limited* che gestirà la programmazione dell'*NMPFT* con il *Bradford Film Limited*. Tra il museo-madre, il museo di Bradford e i musei-sorelle (come sono stati etichettati nel tempo in alcune letture) si manterranno a lungo però dei rapporti di scambio o punti di contatto anche in termini di collezioni. Vedremo come questi saranno sviluppati successivamente.

<sup>59</sup> R. POWELL, 'Bradford Opens', *British Journal of Photography*, 8 luglio 1983, p. 708.

<sup>60</sup> Ivi, p. 704.

<sup>61</sup> P. HYPHER, 'Conference. Report from Bradford', *The British Journal of Photography*, 31 May 1985, pp. 610-613.

<sup>62</sup> R. CERE, *An International Study of Film Museums*, London and New York, Routledge, p. 35.

Come dichiarerò nel 1998 Michael Harvey, *Head of Cinematography* di quel periodo, il *NMPFT* fin dalle origini aveva tra i principali presupposti l'esposizione dei *visual artefacts* accanto agli apparati che li avevano prodotti. Questa tendenza puntava al superamento della divisione fra scienza e arte, ma come notava lo stesso veniva all'inizio ignorato un punto fondamentale. Anche la collezione di materiali associati serviva a interpretare, comprendere e comunicare i 'subjects' che il museo rappresentava: da intendere non solo come tecnologie ma *human beings*. Questa nozione fu allora legata alle *skills* intellettuali, artistiche e tecniche umane che producevano fotografie, film o programmi televisivi.<sup>63</sup> È comunque in quest'ottica che negli anni Ottanta, i curatori del museo acquisiranno le collezioni del *John Burgoyne-Johnson's Buckingham Movie Museum*, che rispetto alla collezione del *Kodak Museum* arrivata nel 1983 e a quelle del *Science Museum*, era ricca di apparati filmici di amatori (nella collezione *Kodak* però si ritrovavano materiali per la fotografia amatoriale dalle origini fino agli anni Ottanta almeno fino all'avvento dell'*home video*). I curatori della 'seconda generazione', come li definì Harvey, rispetto alla prima dei prodromi erano sottoposti ora a un processo istituzionalizzato di acquisizione per mezzo di *writing cases* che sostituiva la pratica puramente orale della proposta. Ciò permetteva di fornire delle ragioni e anche di creare connessioni fra colleghi. Ne era una dimostrazione, secondo la testimonianza di Harvey, l'acquisizione consapevole della convergenza delle tecnologie e dei bordi su cui una collezione sconfinava nell'altra, per esempio dei *film stills* di fotografi come Cornel Lucas, Bob Willoughby, Eric Gray e Ken Danvers. Ciò a dispetto del fatto che il processo era avviato dal *Curator of Cinematography* e i materiali venivano conservati e curati nella collezione fotografica.<sup>64</sup> Come vedremo è dal settore della 'fotografia' che ha inizio il percorso di riflessione sui media in ottica intermediale poi assimilato dalle attività successive in ambito cinematografico, televisivo e digitale.

A proposito dei curatori, a livello generale, per dar vita a un museo dei media, come si evidenziava nella stampa nel 1988, in riferimento al *keeper* Colin Ford e a Margaret Benton, *producer* della BBC e assistente museale del primo, le figure incaricate della sua direzione e curatela devono – nonostante il carattere da «mammoth» del task – coprire un soggetto che di fatto muta quasi quotidianamente, anche rispetto alle legislazioni.<sup>65</sup> Ford e Benton, come molti altri curatori successivi, sono stati per questo descritti come professionisti dinamici, quasi frenetici, per questa esigenza di costante mantenimento che richiede un museo dei media. Essi sono in continuo cambiamento, spiegava Ford, e compito del museo per essere tale era quello di registrare tali variazioni, pur nella consapevolezza che qualcosa del passato non muta per cui l'obiettivo era quello del sostegno permanente della loro 'visione'.<sup>66</sup>

Nel 1988, intanto, un interessante articolo intitolato *The museum that needs to move with the times* sul periodico inglese *The Stage and Television Today*, si interrogava sui

<sup>63</sup> M. HARVEY, 'The Cinematography Collection of the National Museum of Photography, Film & Television' in J. FULLERTON, *Celebrating 1985: The Centenary of Cinema*, London, J. Libey, p. 12.

<sup>64</sup> *Ivi*, p. 9.

<sup>65</sup> C. HUGHES, 'Bigger than your average television set', *The Stage and Television Today*, 18 Agosto 1988. p. 50.

<sup>66</sup> *Ibidem*.

motivi che avevano portato alla chiusura del *Theater Museum* a Londra dopo solo diciotto mesi, mettendolo in relazione con le strategie di successo invece del *NMPFT* e del *MoMI* (quest'ultimo in realtà vivrà poco più che alcuni anni). I motivi riportati, che possono essere considerati come elementi di contrasto rispetto ai due musei dedicati al cinema e ad altri media in generale, erano legati: all'atmosfera quasi di 'riverenza' seppur con un impianto espositivo gradevole e ben organizzato; alla poca comunicabilità dimostrata verso un pubblico più ampio; e, per l'assenza da un lato delle opere d'arte vere e proprie (per cui si suggeriva l'uso del 'nuovo medium' del video che poteva garantirne anche una forma di sopravvivenza) ma soprattutto per l'assenza, al di là degli artefatti, di un racconto legato ai processi dietro il mondo teatrale e le differenze su come questo lavorava rispetto al passato. Dalla loro parte, i musei dedicati al cinema e alla televisione, avevano anche la facilitazione dovuta alla quotidianità delle visioni che ne facevano un punto di riferimento esteso.<sup>67</sup>

Proprio per gli approcci, il *NMPFT* era valorizzato nel 1989 nella seconda edizione della *Directory of Exhibition Spaces*<sup>68</sup> per il Regno Unito e l'Irlanda in cui, oltre alla sintetica indicazione sulla struttura espositiva – incentrata allora sul *Kodak Museum* per la fotografia e la cinematografia (più l'area *IMAX*) e due piani dedicati a mostre temporanee sulla storia e l'arte fotografica, filmica e televisiva a partire dalla collezione del museo – erano esplicitate in breve le *policy*. Queste vertevano allora: sul carattere 'interattivo' dell'esposizione permanente, mostre sia *traditional* che *contemporary* (segnalando un'idea storicistica delle stesse) e come obiettivi quello di «promote, explore and inspire interest». Sul piano retorico-discorsivo, era lì riportata anche una descrizione del *NMPFT* come il «Britain's most dramatic and accessible new museum».

Che cosa ha significato quindi nel tempo l'idea di interattività? Nel 1985, un articolo di Steve Pizzey, *manager* del *Fund for Development of Interactive Technology Centres*, riferendosi fra gli esempi sia al museo di Bradford che al *Science Museum*, sottolineava che l'approccio interattivo si era da poco affermato in Inghilterra rispetto a Paesi come gli Stati Uniti, il Canada e l'Australia. Il ritardo era stato dato probabilmente dall'uso limitato soprattutto dal *Science Museum*, che ne era il pioniere per il Regno Unito, agli spazi dedicati ai bambini. Va da sé invece che uno dei primi principi suggeriti dall'autore e applicati a Bradford per sviluppare l'approccio era l'applicazione anche agli adulti. Tra gli obiettivi vi era allora indicato quello di coinvolgere il visitatore non solo con un approccio *hands-on*, che sostituiva i metodi tradizionali. Il gesto di per sé pratico non era sufficiente se non accompagnato da una logica ludica o di approfondimento polisemico, da atti di co-operazione o da un 'contenuto sociale' se necessario. Le forme di esposizione per la scienza e la tecnologia per l'autore, elemento forse oggi da ridiscutere, dovevano avere un certo *appeal* per i visitatori che si traduceva nella capacità di suscitare interesse, curiosità, essere 'divertente', con un uso costantemente entusiastico. Dal momento che il comportamento dei fruitori era

<sup>67</sup> N.D., 'The museum that needs to move with the times', *The Stage and Television Today*, 13 ottobre 1988, p. 18.

<sup>68</sup> J. SUSAN (a cura di), *Directory of Exhibition Spaces. Covering 2000 galleries and exhibition spaces in the UK and Ireland*, South Shields, Artistic Producers, 1989, p. 34.

del tutto imprevedibile, i prototipi dovevano essere sottoposti a una fase di prova per poi adottare degli accorgimenti. L'intero processo, che doveva essere in grado di produrre elementi facili da trasportare anche per il loro mantenimento e la loro revisione, doveva essere seguito parallelamente dall'inizio alla fine dallo staff dedicato alla ricerca, dai designer e dai tecnici. Una volta realizzata una mostra interattiva di solito l'attenzione viene spostata al successivo progetto ma Pizzey rimarcava l'importanza del monitoraggio. Gli ultimi due aspetti messi in evidenza erano legati al ruolo della sede della mostra. Questa doveva essere realizzata in spazi pubblici espositivi, anche oltre il museo, realizzando anche workshop, *lecture* e *meeting* al di là dell'offerta delle classiche *facilities* per i visitatori. Ma il suggerimento più interessante era il ruolo svolto dalle condizioni ambientali sia strutturali che componenti come la luce che potevano servire a influenzare certi tipi di interattività o a creare un set specifico per dimostrare dei particolari principi.<sup>69</sup> Ci siamo qui dilungati su questa disamina perché queste proposte indicano in parte proprio il tipo di 'inter-attività' maturata nel tempo dal museo.

Rispetto però al discorso sull'educazione va fatta una precisazione importante che segna una delle principali differenze tra il Regno Unito e l'Italia almeno. Nel 1989 il *NMPFT* era già segnalato insieme al *Museum of the Moving Image* come uno dei maggiori «media museums, whose education departments offer invaluable events, materials and training».<sup>70</sup> Erano gli anni in cui, subito dopo il varo dell'*Education Reform Act* e la preparazione dei nuovi *National Curricula*, il Regno Unito accoglieva pubblicamente – attraverso un'organizzazione reticolare di cui i musei citati facevano parte – alcuni stimoli che mettevano al centro il bisogno di apprendimento delle basi di *Media Education* in vari curricula nelle primarie, utili anche all'approfondimento futuro dei *Media Studies*, come campo specifico negli studi superiori.<sup>71</sup> La valorizzazione dei musei come possibile risorsa si spiega, infatti, recuperando la definizione stessa di *Media Education* elaborata dal BFI che verteva sui «media work, how they produce meanings, how they are organised and how audiences make sense of them» focalizzandosi sui «media artefacts», che includevano non solo i 'new' ma tutti i media per l'espressione e la comunicazione (inclusi i libri).<sup>72</sup> Si proponeva un lavoro oltre che sui testi, le tecnologie, i linguaggi, la ricezione e le rappresentazioni, sulle *media agencies*, umane e non, e sulla consapevolezza del ruolo nel tempo delle *media institutions* fra cui i *media museums*.<sup>73</sup>

'89-2006:  
Fase di  
affermazione

Alla fase di riconoscimento, prevalentemente incentrata sul rendere visibile funzioni e processi, segue quella che definiamo come fase di affermazione verso l'idea di una cultura visuale più ampia. Nel 1992, lo stesso *NMSI* pubblica le prime *Acquisition and*

<sup>69</sup> S. PIZZEY, 'Museums and Galleries', *Journal of Architecture*, 14 agosto 1985, pp. 43-44.

<sup>70</sup> C. BAZALGETTE (a cura di), *Primary Media Education. A Curriculum Statement. BFI/DES National Working Party for Primary Media Education*, London, BFI Education Department, 1989, p. 97.

<sup>71</sup> Ivi, pp. 1-2.

<sup>72</sup> Ivi, p. 3.

<sup>73</sup> Ivi, pp. 8-9.

*Disposal Policy*, valide fino al 1995.<sup>74</sup> Sebbene gli oggetti al centro dell'attività dei musei sotto la sua ala erano legati alla scienza, alla tecnologia e alla medicina (secondo però la tradizione occidentale) questi sarebbero serviti da ora in poi a illustrare: l'evoluzione della teoria, della pratica, dei processi di scoperta, invenzione, innovazione e diffusione, le relazioni con l'economia, la società, i temi sotto l'attenzione pubblica o i rapporti con particolari eventi, individui, gruppi o istituzioni.

Come dedurremo soprattutto dalla ricostruzione delle attività temporanee del *NMPFT* le tracce di questo approccio sono già rinvenibili nel settore fotografico negli anni Ottanta. Dopo lo spostamento della responsabilità completa di tecnologie e media dal *SM* nel 1989, il *NMPFT* elabora un'integrazione dei propri criteri di classificazione con quelli del gruppo. A livello oggettuale ciò porterà a un ampliamento più specifico verso le tecnologie della luce, del suono, degli apparati di controllo computazionale e dei modelli e apparati per gli effetti speciali.<sup>75</sup> In realtà, come già detto, il museo londinese continuerà ad acquisire materiali relativi a questi ambiti tanto da provocare poi una scissione tra oggetti di 'età moderna' al *NMPFT* e 'contemporanea' al *SM* con inevitabili cortocircuiti. Ad ogni modo per il cinema – che rispetto alla fotografia vivrà nel *NMPFT* la propria età di riconoscimento un decennio dopo (cioè negli anni Novanta con l'apertura anche delle varie sale specializzate per diversi formati e con l'inaugurazione di diversi festival) – dopo l'analisi di confronto con i criteri stabiliti dal *NMSI* la collezione cinematografica secondo i curatori doveva concentrarsi sulle pratiche professionali soprattutto della seconda metà del Novecento, ampliando il proprio cuore più votato al pre-cinema e alle sue origini (in accordo anche alle disposizioni del gruppo che invitavano a guardare all'età post anni Sessanta).<sup>76</sup> L'apertura a una sensibilità trasversale, seppur con quella spinta antropocentrica già descritta prima, si registra nella dichiarazione specifica relativa al *NMPFT*:

The NMPFT acquires artefacts to represent the past, present, future evolution of photography, film and television as both technological and aesthetic components of human culture. The history and contemporary nature of the media involved require that acquisition is undertaken internationally.<sup>77</sup>

Queste dichiarazioni erano seguite dalla specificazione che ciò avrebbe comportato l'acquisizione e l'esposizione di materiali soprattutto per il settore britannico. Abbiamo già affrontato il discorso su locale, nazionale e internazionale. Ma accanto agli artefatti tecnici si pensava anche a immagini, documenti ed *ephemera* relativi alle pratiche professionali, amatoriali e ai prodotti finali, fra cui *film samples* e *film footage* per la comprensione degli stessi processi e formati. C'è quindi a questo livello una delineazione netta ancora della centralità delle tecnologie e a fianco dell'attività umana, senza un reale scambio fra le due parti se non nella visione produttiva. Nonostante

---

<sup>74</sup> M. HARVEY, 'The Cinematography Collection of the National Museum of Photography, Film & Television' in J. FULLERTON (a cura di), *Celebrating 1985: The Centenary of Cinema*, Sidney, J. Libbey, 1998, p. 10.

<sup>75</sup> *Ivi*, p. 11.

<sup>76</sup> *Ibidem*.

<sup>77</sup> *Ibidem*.

però l'acquisizione di camere, fotografie filmiche e materiali vari degli artisti Phil Leakey e Roy Ashton della casa di produzione Hammer specializzata in effetti di *make-up*, la ricerca, lo sviluppo di una galleria permanente per il cinema sarà realizzato solo in parte dalla fine degli anni Novanta.<sup>78</sup>

Per le relazioni fra *SM* e Bradford, nel 1994 viene realizzata a Londra una mostra intitolata *Treasures of the National Museum of Photography, Film & Television*, con trentotto pezzi della collezione del secondo che abbracciavano un arco storico di circa centocinquant'anni (con al centro un'opera di *David Hockney* ispirata al *NMPFT* insieme a opere visuali di Bill Brandt e Lewis Carroll). Nello stesso anno, in cui il 'gruppo' cercava di valorizzare il racconto mediale del museo, in un articolo pubblicato su *History Today*, Morgan Angela si era fatta portavoce già di alcuni cambiamenti nelle logiche del *NMSI* guidato dal *SM* e di una serie di criticità tanto da intitolare il contributo: *Scientific Shortsightedness?*<sup>79</sup> L'autrice riportava il mutamento di *policy* annunciato nel 1993 da Neil Cossons, direttore del *SM*, per la direzione di tutti e tre i musei del gruppo:

We plan to restore contemporary science and technology to their rightful position of prominence in this museum by investment in our permanent galleries and presenting innovations – as they happen.

Secondo l'autrice i rischi erano legati da una parte al ruolo dei curatori, che per via dei tagli annunciati in nome del benessere a lungo termine delle istituzioni (senza consultazioni), si sarebbe ridotto nella loro capacità di ricerca. Rispetto invece a una lunga storia della scienza, sarebbe prevalso un discorso contemporaneo sulle innovazioni. Il *SM*, infatti, annunciava la nascita di un'unità speciale dedicata alla scienza, le tecnologie e la medicina contemporanea. Tale avviso, che sembrava non aggiungere nulla (in realtà queste idee avranno nel tempo uno specifico impatto), appariva ancora più assurdo considerando che nel 1992 il lavoro dei curatori di tutti i musei del gruppo era stato sottoposto a una *peer review* da rappresentanti del *Deutsches Museum*, *Smithsonian Institution*, l'*History of Science* di Oxford e il *Musée de Technique, Metier et Science* francese. Pur riconoscendo l'importanza educativa degli esperimenti passati per l'insegnamento di principi scientifici, Angela Morgan notava il rischio legato alla chiusura in quegli anni di gallerie centrali per la storia scientifica in Gran Bretagna, quali quelle sull'elettricità, sul magnetismo, incluso l'apparato di Michael Faraday (che ritroveremo proprio nella sezione dedicata al cinema), a favore di oggetti più recenti come il campo medico. Insieme alla *British Society for the History of Science*, l'autrice denunciava quindi il pericolo per uno smantellamento storico e un danneggiamento del 'patrimonio culturale'.

Che cosa ha a che vedere tutto ciò con il cinema? Riparte da qui una sorta di elastico tra il museo londinese e il *NMPFT* rispetto a: una spinta modernista dei media

<sup>78</sup> M. HARVEY, 'The Cinematography Collection of the National Museum of Photography, Film & Television' in J. FULLERTON, *Celebrating 1985: The Centenary of Cinema*, Sidney, J. Libey, 1998, p. 12.

<sup>79</sup> A. MORGAN, 'Scientific shortsightedness?', *History Today*, v. 44, n. 2, febbraio 1994, pp. 4-5.



e delle tecnologie audiovisive; una più contemporanea legata alle tecnologie del *computing*, dell'informazione, delle (tele)comunicazioni in cui elementi come la radio ma anche altri si troveranno a produrre dei cortocircuiti; e, soprattutto, alle diverse idee possibili di approccio 'scientifico'. Questo è stato legato da un lato ad approcci ai media tecnici in prospettiva materiale, processuale in relazione ad aspetti artistici, culturali e sociali o in rapporto alle scienze *STEM* (*Science, Technology, Engineering, Mathematics*) in sé. La riuscita o la mancata integrazione di tali prospettive via via ha segnato potenzialità e limiti nella formazione e nel trattamento di una vera 'scienza dei media' soprattutto per il cinema, intesa come insieme di culture ad ampio spettro che potrebbe includere in maniera specifica anche le 'scienze dure'.

Sul fronte scientifico 'puro', usciva nel 1995 un articolo di Patricia Fara dedicato alla *SM*.<sup>80</sup> Il contributo intitolato significativamente *In the name of Science* attaccava la mostra dell'istituzione *Star Trek – The Exhibition* (realizzata quindi dopo la spartizione ufficiale di competenze del 1989 con il *NMPFT*). Nata per i trent'anni della serie originale di Gene Roddenberry, esponeva a Londra set filmici, costumi e video prima di andare in tour in Inghilterra. Le accuse dell'autrice erano di pura trivialità, rincorrendo la tendenza delle ingenti vendite inglesi del merchandise del franchising più che negli USA, di stravaganza e di puro interesse economico. La mostra era noleggiata infatti direttamente dalla *Paramount Pictures*, promossa anche attraverso materiale pubblicitario non riadattato, e dando un accesso ristretto e privilegiato a pagamento per entrare dentro la *Transporter room* per ammirare il *Klingon Throne* o la tunica del Captain Kirk (Fara parla addirittura di una adesione piena alla *Thatcherite agenda* con la competizione commerciale fra diversi *heritage centres*). Nulla invece riportava al fatto che Roddenberry, secondo quanto riferito dalla studiosa, era fan di Horatio Hornblower, personaggio protagonista di diversi romanzi e storie di Cecil Scott Forester, capo di un equipaggio navale inglese del Settecento, la cui storia era stata riadattata anche in programmi radiofonici, serie e film. Queste opere di finzione invece erano state al centro di una mostra del *National Maritime Museum*, in occasione di un celebre ammutinamento nella storia delle esplorazioni inglesi, per segnare un *real landmark*. In quella occasione cioè erano stati esposti oggetti tecnici del periodo attraverso cui i visitatori potevano ricostruire il loro '*dramatic tale*'. Nulla di tutto ciò invece poteva accadere nell'equivalente mostra su *Star Trek*, in cui i kit medici o il *Tricorder* di Mr Spock erano «merely futuristic fabrications belonging to imaginary creatures».<sup>81</sup> Il *SM* avrebbe potuto secondo Fara usare le proprie collezioni storiche per esplorare le relazioni tra la *science fiction* e la scienza contemporanea. Invece, guide in costume che erano ben lontani da curatori preparati, per motivi *educational* si limitavano a spiegare come i gadget futuristici di *Star Trek* fossero presagio delle tecnologie moderne. Se quindi un punto di contatto esisteva, rispetto alla storia scientifica e tecnologica, secondo Fara, questa però doveva guardare alle questioni attuali attraverso una prospettiva storica capace di essere anche critica e promossa da

<sup>80</sup> F. PATRICIA, 'In the name of science', *New Statesman & Society*, v. 8, n. 383, p. 48.

<sup>81</sup> *Ibidem*.

una azione di ricerca. Lo scopo educativo doveva essere convertito in una azione di coinvolgimento della cittadinanza nei dibattiti scientifici che avrebbero potuto impattare sulle vite e sul futuro della *'human race'*. Quest'ultimo aspetto sarà uno dei traini successivi di cambiamento delle policy del gruppo.

Ci interessa qui notare, nell'economia della storia del *NMPFT*, anche l'impatto intorno al 1996 di un progetto di acquisizione del *SM* attraverso i fondi dell'*Heritage Lottery Fund* per l'esposizione di invenzioni e scoperte che 'non si erano ancora affermate' e la creazione di nuove gallerie che avrebbero raccontato la storia ancora da farsi, facendo del museo un «gateway» per la scienza del futuro. Tra le tecnologie allora citate vi erano l'Intelligenza Artificiale, la biomedicina, le biotecnologie e le nanotecnologie. Per questo il museo londinese stava già preservando dei materiali che non erano ancora diventati degli 'oggetti', anche prima che potessero essere fatti fuori dalle linee di produzione, come dichiarava l'allora direttore dell'intero *NSMI*, Neil Cossons.<sup>82</sup> Questo è uno dei tasselli che alimenterà l'incremento sempre più forte delle acquisizioni del museo a Londra di nuove tecnologie anche nel campo della 'comunicazione', citate prima, rispetto al museo di Bradford.

Nel frattempo, nell'estate del 1996 Nancy Roth pubblica un articolo cruciale per il *NMPFT* su *Afterimages: The Medium is the Message*.<sup>83</sup> Al di là del richiamo McLuhaniano, il saggio è fondamentale per le riflessioni sul perché il museo poteva essere un esempio di 'capitalizzazione' del «natural assets of a media museum». Ricordando i caratteri stessi dell'edificio e la sua posizione, già precedentemente descritti, che aiutavano l'istituzione e Bradford a mettersi in 'mostra' oltre Londra, ciò che distingueva il lavoro del museo secondo Roth era il principio in esso dell'«esperienza». Introduciamo qui, il termine che caratterizzerà la fase successiva dal 1999 ma che ritrova già in questo decennio le proprie basi. La prima motivazione, forse la più scontata, era legata alle pratiche museografiche del museo con il superamento delle sole vetrine e l'organizzazione di installazioni *audience-interactive*, mostre non lineari fruibili anche in maniera modulare, con sistemi informativi né lunghi né complessi. Erano addirittura le storie della fotografia, della produzione televisiva e le questioni del cinema inglese «technically mediated» in maniera *user-friendliness* a essere esposte (da cui il titolo). Nello stesso anno però era stato annunciato il progetto *Imaging Frontiers*. Si trattava di un ricco progetto finanziato dal *National Lottery*, dalla Comunità Europea e da altri contribuenti per:

[...] presenting new applications of digitized pictures (in medicine, physical and biological sciences, etc.), 'virtual galleries', and hands-on opportunities to access and transmit visually encoded information [...]. As museum director Amanda Nevill put it at the project's formal launch, "We are in a unique position to take advantage of these new creative technologies to create a Museum of the next century". To museum-watchers of all stripes, but particularly to those who would

<sup>82</sup> N.D., '£23m lottery cash to house the future'. *The Guardian*, 21 maggio 1996, p. 4.

<sup>83</sup> N. ROTH, 'The Medium is the Message', *Afterimages*, v. 23, n. 6, summer 1996, p. 3.

read the museum as “a key paradigm of contemporary cultural activities,” such a project – a museum of the future – must pose a challenging set of questions.<sup>84</sup>

Dunque, apparentemente il museo di Bradford avrebbe dato spazio ai prodotti visuali legati alla medicina, alla fisica e alle scienze biologiche. Durante l'inaugurazione e nei primi anni, come abbiamo visto, in realtà tali tecnologie e produzioni erano già concepite senza richiami inediti o demarcazioni forti. Questo passaggio rivela un primo impatto delle policy generali del *NMSI* guidato dal *SM*: la sovrapposizione con Londra e la traduzione di fatto del museo di Bradford in un «media wing» del *NMSI* londinese, come lo etichettò Roth, decentralizzato ma senza la possibilità di perseguire una propria filosofia e pratica che tenesse conto sia dell'aspetto scientifico 'puro' che della natura più ampia dei media.

Notiamo qui che nonostante i lavori di chiusura per l'inaugurazione del riallestimento del museo con *Imaging Frontiers*, la sede fu spostata presso l'Art Mill di Bradford temporaneamente. Le attività allora si diffusero in tutta la regione per onorare il progetto *Photo98* in occasione del *The Year of Photography and The Electronic Image* dell'UNESCO. Tale azione si protrarrà nel tempo, per esempio, con la realizzazione di programmi di cinema destinati alle aree rurali.<sup>85</sup>

Tornando al discorso mediale, in realtà la stessa Roth<sup>86</sup> si chiedeva perché l'incontro di un visitatore con la realtà virtuale per esempio (ma il discorso può essere esteso a tutto il resto) poteva essere differente da qualsiasi altro luogo. Per spiegarlo ricorreva alle idee di Andreas Huyssen che aveva ravvisato la generale tendenza dei musei contemporanei e di quello di Bradford a farsi 'mass medium'. Ciò però aveva la capacità di arricchire l'omogeneizzazione dell'"industria culturale". Quest'ultima sarà una delle formule usate nelle policy del *NMSI* insieme all'idea di musei come 'industrie creative'. Ricordiamo, dal passaggio citato precedentemente, che Amanda Nevill a tal proposito dichiarava che il *NMPFT* poteva avvantaggiarsi dall'uso delle 'nuove tecnologie creative' per creare un museo del secolo successivo. Più che un centro alternativo o di riduzione del senso della dematerializzazione dovuta alle tecnologie computazionali e della televisione, il museo scriveva Huyssen però era:

a major cultural symptom of the crisis of the Western faith in modernization as a panacea. One way of judging its activities must be to determine to what extent it helps overcome the insidious ideology of the superiority of one culture over all others in space and time, to what extent and in what ways it opens itself to other representations, and how it will be able to foreground problems of representation, narrative, and memory in its designs and exhibits.<sup>87</sup>

La questione che avvicinava dunque il discorso sui media, le tecnologie e le 'scienze'

<sup>84</sup> N. ROTH, 'The Medium is the Message', *Afterimages*, v. 23, n. 6, summer 1996, p. 3.

<sup>85</sup> In questa fase il museo realizza vari programmi tra cui *Impression* a York, alla Site Gallery di Sheffield e alla Huddersfield Art Gallery. Cfr. N.D., 'PHOTO 98. Here we Go', *British Journal of Photography*, 22 ottobre 1997, p. 11.

<sup>86</sup> N. ROTH, 'The Medium is the Message', *Afterimages*, v.23, n. 6, summer 1996, p. 3.

<sup>87</sup> A. HUYSSSEN, 'Escape from Amnesia: the Museum as Mass Medium', *Twilight Memories*, New York e London, Routledge, 1995, p. 14.

era il modo di restituire quel percorso in maniera critica. Nancy Roth si chiedeva se il *NMPFT* poteva essere un campo per quel tipo di resistenza, dal momento che non c'erano dichiarazioni esplicite in merito. Inoltre, secondo l'autrice, l'applicazione da parte del museo era allora circostanziata e quando c'era da scegliere optavano sempre per il contesto inglese. In realtà, come vedremo dal quadro delle mostre temporanee, questo lavoro verrà svolto già a partire dagli anni Ottanta, anche se non in maniera totalmente non eurocentrica e non in tutti i settori dei media contemporaneamente. Certo è che, come faceva notare la studiosa, i discorsi legati al lancio di *Imaging Frontiers* alimentavano l'idea di progresso, di linearità, di assunzione del presente come qualcosa di già assodato per il futuro dei media e del museo. Ricorrendo squisitamente, alle coeve teorie medialità televisive, l'autrice sottolineava che il modo in cui individui e gruppi – e quindi in parallelo anche visitatori di un museo mediale – potevano riferirsi alle loro 'esperienze' con i media poteva essere estremamente vario, difficile da predire o piegato verso ulteriori e differenti scopi.

Quello che possiamo sottolineare qui è l'idea in questa critica ma anche negli orientamenti successivi delle strategie del gruppo e del museo, come vedremo fra poco, di un primo passaggio dalla modernizzazione al postmoderno o per meglio dire a una sua revisione che definirà i caratteri stessi dell'idea di 'esperienza' nei musei a partire dagli anni Novanta.

Nel 1996 Jim McGuigan, per esempio, inserisce il museo di Bradford in *Culture and Public Sphere* in un ideale percorso sul trattamento del patrimonio storico e sulla storicità di conseguenza, connessa a questo, delle istituzioni museali.<sup>88</sup> La crescente 'commercializzazione', *disneyficazione* e i *bias* che le rappresentazioni dei musei potevano far emergere non generavano secondo lo studioso dei paradossi se si guardava per capire l'esperienza offerta: I) in maniera positiva al ruolo che l'intrattenimento, la popolarizzazione, l'interattività educativa ampia avevano assunto nei musei; II) alle modalità di incorporazione tra culture a vari livelli (soprattutto per i media); III) e per l'osservazione del *frame* del problema in termini di negoziazione, andando oltre il discorso della 'rappresentazione'. Dal femminismo agli studi coloniali, ricordava, era chiaro che non è importante se qualcosa è rappresentato o no ma come è rappresentato ovvero attraverso quali discorsi narrativi e immagini. Un altro aspetto, riprendendo le teorie della nuova museologia della fine degli anni Ottanta di Lumley, sottolineato da McGuigan era il ruolo del punto di vista sul 'pubblico', che dagli anni Ottanta si era convertito nell'idea dell'esistenza dei visitatori come consumatori o cittadini con una voce nella rappresentazione del passato. Questo aveva portato a una visione in generale più proattiva degli stessi anche in termini di finanziamento o possibilità di supporto delle iniziative museali attraverso l'acquisto di beni prodotti dagli stessi. Per capire però la loro esperienza, soprattutto di apprendimento, era cruciale l'abbandono di una visione realista degli oggetti, cioè l'idea che essi potevano essere parlanti da soli e questo valeva anche per tutte le strategie di *re-enactment*. Per uno

---

<sup>88</sup> Cfr. J. MCGUIGAN, *Culture and the Public Sphere*, Londra e New York, Routledge, 1996, pp. 128-134.

sviluppo pieno dell'attività doveva in ogni caso essere affiancato un contesto esplicativo completo, non pensato in maniera didascalica né solo verbale. L'ultima questione, riprendo ancora Lumely, era quella dell'impatto dei media. L'autore scriveva qui a tal proposito:

Because the museum's role in representing the past and other places is now shared to a much greater extent with the modern visual media and particularly television, the rationale for public museums has become more problematical. A typical response is to emphasise 'what only they can do': for example, fine art museums with pictures, sculptures and installations that visitors can scrutinise at their leisure. Even this function can be replicated electronically, to a degree, by CD-ROM and virtual museum programmes. Another response is the rise of the 'multi-media museum', which, if it cannot beat electronic media, seeks to join them.<sup>89</sup>

Come precisa subito dopo, il museo di Bradford era stato criticato per la sua «technological-determinist history of the modern visual media».<sup>90</sup> Il primo motivo per cui questo aspetto, secondo l'autore, poteva essere ridotto era l'interattività ricercata nell'idea degli allestimenti. Ma da questo punto inizia un percorso sulla necessità di storicizzare le istituzioni museali. Dall'incarnazione dell'illuminismo prima e della modernità poi i musei, soprattutto in riferimento agli sviluppi inglesi, passano: prima a subire certamente l'influenza positivista e imperialista, anche a livello sociale, seguendo le idee di Darwin ed Herbert Spencer; in cui le tecnologie cominciano a essere simbolo delle culture materiali in un'ottica lineare e teleologica. E poi, con evoluzioni quali il *William Ewart's Museum Act* del 1855 e la svolta degli anni Ottanta del Novecento, assumono dapprima un carattere pubblico con un forte traino mecenatista, di ricerca, associativo e volontario non solo a livello nazionale ma anche locale (da cui il ripensamento anche delle collezioni in questa ottica) e poi con un'impronta manageriale, di marketing votata al servizio delle classi di riferimento. Il punto finale però di questo percorso, secondo McGuigan, si ritrovava nelle idee di Kevin Walsh in *The Representation of the Past*, volume del 1992 per cui si stava attuando un rinnovo sia dell'idea pubblica dei musei che della funzione critica voluta dalla nuova museologia. La stessa funzione educativa era da intendere in maniera ancora più ampia:

In this respect, Walsh is influenced by Fredric Jameson's (1984) advocacy of 'cognitive mapping', which is meant to counter the 'postmodern' disruption of a personal sense of place in time and space. Museums must be facilitators of learning, enabling people to understand the physical and social world in which they live and how it has been constructed over time.<sup>91</sup>

E da qui possono essere compresi i caratteri circa il ruolo degli oggetti, del pubblico, delle modalità di messa in azione degli stessi e l'uso anche delle nuove tecnologie in

<sup>89</sup> J. MCGUIGAN, *Culture and the Public Sphere*, London e New York, Routledge, 1996, p. 132.

<sup>90</sup> *Ibidem*.

<sup>91</sup> J. MCGUIGAN, *Culture and the Public Sphere*, London e New York, Routledge, 1996, p. 134.

funzione comunicativa, a cui doveva aggiungersi per Walsh l'idea di un museo sempre gratuito e 'open access' anche al costo di essere 'consumato'. Ma l'idea che sembra più esplosiva è quella per cui quello che si viene a definire è, secondo McGuigan, l'idea di un «'ecomuseum', which enables us to make better sense of ourselves and how others locate themselves geographically and historically».<sup>92</sup>

Secondo la nostra ricostruzione, la seconda svolta del museo verso l'affermazione e l'esperienza della fine degli anni Novanta, insieme all'intero ripensamento di *Imaging Frontiers*, si può spiegare pienamente solo in questa ottica (ricordando che essa è una maturazione piena della fase di riconoscimento del decennio precedente a partire dalla fotografia). Guardando all'*Account 1999-00 Forward and Annual Report* del NMSI, infatti, possiamo cogliere il senso di questi cambiamenti nella dichiarazione della *mission* dei musei di «promote the public's understanding of the history and contemporary practice of science, medicine, technology and industry».<sup>93</sup> Gli obiettivi diventano infatti quelli di superare le aspettative dei 'consumatori', promuovere la ricerca delle collezioni (da cui la salvaguardia in teoria del discorso storico) e la 'comunicazione' da intendersi come forma sia di interpretazione che di *engagement* rispetto a questioni attuali relative alla scienza, le tecnologie, l'industria e la medicina.

Subito dopo, però, tra il 2000 e il 2002 si riapre una fase di ripensamenti che sono sintomo della profonda negoziazione delle idee anche alla luce del contesto storico vissuto dai musei accompagnato da crisi e dalla messa in discussione anche delle direzioni precedenti, soprattutto di Neil Cossons per i timori già enucleati.

All'inizio del nuovo millennio la direzione del NMSI viene assunta da Lindsay Sharp. Come è possibile notare dall'*Account for 2001-02 Foreward and Annual Report* del gruppo le parole chiave sotto la sua direzione diventano quelle dell'«engage people in a dialogue to create meaning from the past, present and future of human ingenuity» (di quest'ultima troveremo una definizione in un documento successivo).<sup>94</sup> L'orientamento prevalente, sempre attraverso le collezioni diventa, *audience focus*. Ma in un passo del documento si legge che i problemi attuali da affrontare diventano qui relativi a scienza e tecnologie, ai trasporti e ai media, inclusi (come viene specificato) quelli della fotografia, del film e della televisione. Emerge qui per la prima volta una scissione tra le tecnologie in generale, applicabili anche ad altri ambiti, e l'ambito dei media. La precisazione però non ne chiarisce l'estensione né il senso specifico. Di fatto in realtà né il NMSI o SM o il NMPFT ne elaboreranno una descrizione specifica. La svolta poneva l'accento sul *social capital*, sul fare di ogni museo un *forum* votato tanto all'apprendimento quanto a una partecipazione positiva da parte del pubblico. Vedremo come ciò si tradurrà a livello di attività temporanee. Sancitosi di fatto il passaggio, come dicevamo, dall'età del riconoscimento a quella dell'esperienza iniziano a essere gettate le basi della successiva fase della percezione, che vedrà diversi

<sup>92</sup> J. MCGUIGAN, *Culture and the Public Sphere*, Londra e New York, Routledge, 1996, p. 134.

<sup>93</sup> NATIONAL MUSEUM OF SCIENCE AND INDUSTRY, *Account 1999-00 Forward and Annual Report*, p. 1, <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/>> [accessed 02 June 2022].

<sup>94</sup> NATIONAL MUSEUMS OF SCIENCE AND INDUSTRY, *Account for 2001-02 Foreward and Annual Report*, pp. 1-3, <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/>>.

orientamenti, tra cui quello più votato all'aspetto sociale del coinvolgimento pubblico come in questa fase.

Nel 2001 però, per i due anni successivi, viene pubblicato intanto il *Sustainable Development Review*<sup>95</sup> da cui inizia un lavoro di revisione organizzativo, di razionalizzazioni interne e ripensamento anche degli impianti comunicativi. Questi obiettivi si legavano agli oggetti dei musei tanto quindi per il *SM* quanto per il *NMPFT*. Le questioni, infatti, diventavano: che tipo di 'fede' bisogna avere nelle innovazioni e nelle tecnologie? E, in una nuova ottica, quali *life styles* possono rispondere a uno sviluppo sostenibile del pianeta? La risposta, in termini di esercizi pratici, era già indicata nel 2000, ovvero nel bisogno di dar vita a un *positive dialogue*, strategia ribadita anche qui da Lindsay Sharp. Una delle novità rispetto ad allora stava nella prima dichiarazione esplicita della necessità di guardare agli stessi problemi in ottica tanto globale quanto locale. E ancora, l'idea stessa di sviluppo sostenibile che secondo il direttore si traduceva nel modo in cui diamo valore, produciamo, consumiamo e usiamo le cose e attraverso cui cerchiamo di rispondere a quelle domande. Per finire, tra i nuovi motivi, vi era il fatto che scienza, tecnologia e innovazione erano centrali rispetto alle questioni da affrontare sempre con l'idea della realizzazione di un dialogo 'positivo'. Tra gli esempi di attività, che vedremo in seguito, è necessario menzionare già qui la risposta (centrale per tutto il gruppo) a degli atti di vandalismo a Bradford verso il museo. Un gruppo di giovani del luogo, infatti, si rese protagonista dell'imbrattamento delle aree esterne (che vengono qui ad assumere una diversa funzione 'mediatica'). In risposta il museo, anche alla luce del parallelo ripensamento delle strategie di tutto il gruppo, li coinvolse nel progetto definito *Youth Tv* allargato ad altri giovani con le stesse problematiche o della stessa età che andrà avanti per molto tempo. Il *NMPFT* attivò allora con gli stessi un dialogo: prima interno per capire le loro idee e i loro bisogni rispetto all'esistenza dell'istituzione; e poi, attraverso un progetto di formazione audiovisiva sia filmica che televisiva, ha fornito loro gli strumenti per proseguire questo 'canale comunicativo' per mezzo di nuove produzioni audio-visive con la polizia, i propri pari e la comunità di Bradford. Nel corso del tempo invece saranno liberi di esplorare vari temi.

Il risultato più forte di questo episodio è la pubblicazione nel 2002 di un manifesto da parte dell'intero *NMSI* – recuperato nella versione archiviata del loro sito tramite la funzione *Wayback Machine* di *Internet Archive* – intitolato *In the 21st Century What Role Should a Museum Play?*.<sup>96</sup> Il documento è interessante proprio perché parte dall'atto e dalla reazione vandalica al *NMPFT* di Bradford. La struttura del manifesto, poco formale e dalla grafica divulgativa, poneva al centro visivamente una serie di formule e parole chiavi sotto forma anche di domande. La prima idea messa in evidenza per i musei del nuovo millennio era il *stepping out*, ovvero l'uscire fuori, come accaduto nell'evento citato. Questa 'fuoriuscita' però assume un senso più ampio:

<sup>95</sup> Documento recuperato attraverso la navigazione su *Internet Archive* di *WayBack Machine* sul sito del gruppo all'altezza indicata. NATIONAL MUSEUMS OF SCIENCE AND INDUSTRY, *Sustainable Development Review*, 2001.

<sup>96</sup> NATIONAL MUSEUMS OF SCIENCE AND INDUSTRY, *In the 21st Century What Role Should a Museum Play?*, 2002.

NMSI is stepping out. It has to. Human invention, innovation and creativity have reached breakneck speed. Such is the avalanche of change in the fields that NMSI represents – science, technology, medicine, transport and the media – that it is imperative for everyone, staff and public, to try to make sense of these rapid and often confusing developments.<sup>97</sup>

Diventa dunque una risposta ai cambiamenti esterni ma, a proposito dei media, li pone dichiaratamente all'interno dei problemi attuali: «The questions are complex, but the issues are personal. The environment, transport, media – these are all concerns, and far too big to let politicians or the media provide the answers.»<sup>98</sup> Il ruolo del museo allora, nel passaggio da *Imaging Frontiers* a questo fibrillante riadattamento non è tanto nel portare le persone a *think again*, come diceva lo slogan del 1999, né su cosa, ma *enable* le persone a farlo. È per questo allora che il lavoro di tali enti può essere focalizzato su delle domande, può lavorare sulle 'visioni', la ricezione delle conoscenze, può pensare alle persone come possibili curatori, come accaduto per il progetto *Youth Tv* a Bradford, con le loro *skills* e competenze perché le prospettive possano essere scambiate e le idee talvolta *challenged*, cioè messe alla prova. Si ritrova qui l'espressione di un'idea di *agency* ampia dei musei dei media e del cinema, introdotta nei capitoli precedenti. Le tre parole guida diventano qui quelle di *provoke*, *cajole* e *ignite* (termini che non entreranno nei documenti istituzionali successivi ma che sembrano qui assumere un rilievo importante in prospettiva storica). Dunque il museo, come precisato nello stesso documento, doveva fornire una sorta di *toolkit* percorrendo ogni possibile *path*, anche digitale. Ma rispetto alle possibili questioni doveva emergere un'attitudine anche etica, bisognava interrogarsi sul senso dell'essere 'mediatori' e che cosa si intendeva per influenza sulle prospettive. Il museo, si legge, deve essere in grado di parlare di temi anche come quello della morte. Vedremo nella ricostruzione delle attività del *NMPFT* come questo in maniera intermediale fosse presente già negli anni Novanta, anticipando quindi questo approccio. Rispetto agli oggetti e alle storie che muovono intorno (ricordiamo che ciò avviene a questa altezza con una impronta ancora umana) i musei lavorano in ottica postmoderna all'*art of making meanings*, cioè alle differenti visioni del mondo legate al modo in cui l'esperienza di ognuno si lega poi a particolari valori e credenze. Viene introdotto qui però un termine chiave verso la fase successiva legata alle percezioni, limitata a una nozione razionale: «We believe that to do so would be to widen people's perceptions and let them see the world afresh. To achieve this, the Museum believes that the things we make are a great way of looking at ourselves.»<sup>99</sup> Da qui allora l'interrogazione del museo più specifica circa il ruolo del museo con un susseguirsi di parole chiave sotto forma di interrogazioni o di affermazioni. La prima è legata al termine *storytellers* per cui esso lavora a una narrazione non univoca. Nel manifesto si fa un esempio iconotestuale brillante:

<sup>97</sup> NATIONAL MUSEUMS OF SCIENCE AND INDUSTRY, *In the 21<sup>st</sup> Century What Role Should a Museum Play?*, 2002, p. 3.

<sup>98</sup> Ivi, p. 5.

<sup>99</sup> Ivi, p. 3.



ripetendo cioè la stessa immagine di un parcheggio di macchine, ponendo sulla stessa, ripetuta, differenti formule che rimandano a come per esempio una macchina possa essere vista: positivamente, come un mezzo di accompagnamento; o, essenziale alla vita quotidiana; e dall'altra parte, in un'ottica negativa, come strumento mortale; e, ancora, in una visione a metà fra le due, come espressione di uno *status symbol*. Rispetto al passato ciò può essere tradotto in un rivedere aspetti poco noti degli stessi oggetti, guardare in maniera rinnovata al presente e porsi come *forward thinker*, altro termine usato, cioè proiettarsi verso il futuro. Il *trait d'union* diventa, come si accennava prima, l'*human ingenuity*, ma di che cosa si tratta? Nella definizione del museo esso riguarda:

Our ability to invent, innovate and create has led us from day one to seek a better way of doing things, of making our lives richer and safer. This impulse – human ingenuity – is the thread that links NMSI's three Museums.

Ours is a constant exploration of the way we continually try to understand and change the world. Why do we do it? To make sense of the planet, to change our lives, to gain understanding. To create new possibilities for our species.<sup>100</sup>

Come accennato prima il limite più grande di questa modalità resta la centralità umana. Da qui anche la criticità degli altri punti del manifesto che si interroga se i musei debbano essere i primi a porsi come *dreamers* di una realtà ancora da farsi (o al massimo *schemers*, pianificatori), archivisti come *activist, developer* di storie, opportunità e di community attraverso l'immaginazione con il ritorno a una forma di incanto o favorendo una innovazione creativa. Anche l'idea della prospettiva 'visuale' resta ancorata all'idea ampia del «put together a series of questions which create a lens for people to look through for the solutions» per cui la domanda principe diventa «How do different ways of seeing the world change our own views?». <sup>101</sup> Ogni artefatto diventa rispetto a tutto questo un «genuine article»<sup>102</sup> che farebbe esperire uno shock realistico, dovuto alla sua esistenza materiale, ispirando chiunque venga a contatto con esso. È una visione quasi taumaturgica che assoggetta le collezioni alla prospettiva umana. Tanto che, alla fine del documento, lo storico approccio interattivo del *SM* (esteso nel tempo a tutto il gruppo) viene ripreso proprio in questa stessa ottica: «Many years ago, in 1931, to be precise, the Science Museum went interactive. Customers could come and for the very first-time push buttons to make objects work and thus give them greater insight into the inventiveness of the human mind.». <sup>103</sup> La contraddizione più forte, per finire, tra questo documento di intenti e quelli programmatici o di resoconto degli anni successivi ma anche precedenti sta nella dichiarazione del non avere o seguire policy o agenda mentre, come abbiamo visto, c'è una continua definizione di esse, smentito anche dall'uso già a partire dall'anno dopo di formule come *social*

<sup>100</sup> NATIONAL MUSEUMS OF SCIENCE AND INDUSTRY, *In the 21<sup>st</sup> Century What Role Should a Museum Play?*, 2002, p. 3.

<sup>101</sup> Ivi, p. 29.

<sup>102</sup> Ivi, p. 36.

<sup>103</sup> Ivi, p. 50.

*agenda* o *cultural agenda*.<sup>104</sup>

Prima della svolta del 2006 per il *NMPFT*, nell'*Account 2004-05* del *NMSI* vi è da registrare l'accento posto su quattro priorità strategiche legate agli indirizzi del *Department for Culture, Media and Sport*: rafforzare l'accesso da parte di ragazzi e giovani adulti per dar loro la possibilità di sviluppare le loro capacità e beneficiare della partecipazione; un focus sulle comunità arricchendo le vite di ogni individuo, rafforzandole e consolidando i luoghi dove queste vivono anche per le generazioni future; massimizzare l'economia legata al turismo e alle *creative and leisure industries*; e, far sì che questi obiettivi vengano raggiunti attraverso tutti gli attori in gioco. Due aspetti da sottolineare sono anche la ricezione del *Disability Discrimination Act and the Freedom of Information Act* per l'accessibilità alle collezioni e alle attività di queste istituzioni. Ma cosa più importante, ne vedremo l'impatto, tali piccoli cambiamenti hanno assunto un peso specifico soprattutto nella realizzazione delle mostre temporanee, anche per il cinema.<sup>105</sup>

Dal 2005 prende, infine, il via anche l'idea di creare un'operazione satellite a Londra del museo di Bradford.<sup>106</sup> Ma per il rafforzamento delle visioni del gruppo e del *SM*, il progetto richiederà diversi anni e si tradurrà di fatto nel 2013 in un *media space* strettamente legato al servizio del *SM*. Esso si costituirà più come un *media wing* di Bradford al servizio del museo londinese, alla ricerca dell'esplorazione artistica degli aspetti o delle pratiche 'scientifiche'.

2006-2013: fase  
di equilibrio  
percettivo

Nel 2006 si ha per il *NMPFT* il primo cambiamento del titolo a *NMM* (*National Media Museum*). Come emerge dalla stampa del periodo,<sup>107</sup> era dovuto a un bisogno di rilancio della visibilità del museo e a esigenze di semplificazione. La decisione fu presa, come spiegato nelle stesse fonti, solo dopo una consultazione pubblica. Sarebbe interessante, a tal proposito, recuperare eventuali registrazioni documentarie rimaste per un'analisi sia della proposta che dei pareri dati dai fruitori. Come dichiarato più volte allora, a livello organizzativo, il *rebranding* era intimamente connesso a un '*re-design*' della sua identità, dei suoi scopi o a una sorta di «statement of intent»<sup>108</sup> (come lo definì il *creative director* a capo dell'intero progetto di comunicazione). Si parlò allora di ulteriore 'incremento', 'espansione' da una parte ma anche di 'mutamento' storico dall'altro sia a livello strutturale, con l'apertura e la definizione di nuove gallerie (come quella dedicata all'animazione), che concettuale collegato alla storia dei media. Il passaggio storico era allora proiettato in avanti rispetto all'emergere della 'convergenza' delle tecnologie, che l'avvento di internet e il modo in cui i tradizionali media erano veicolati online aveva reso evidente. Oppure, come dichiarava Colin Philpott, l'allora capo del museo, era riferibile alla transizione generale del museo dal

<sup>104</sup> Cfr. NATIONAL MUSEUM OF SCIENCE AND INDUSTRY, *Account 2002.03 Forward and Annual Report*, < <https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/> > [accessed 02 June 2022].

<sup>105</sup> NATIONAL MUSEUM OF SCIENCE AND INDUSTRY, *Account 2004.05*, p. 2, < <https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/> > [accessed 3 June 2022].

<sup>106</sup> NATIONAL MUSEUM OF SCIENCE AND INDUSTRY, *Annual Reports and Accounts 2005-06*, p. 13.

<sup>107</sup> Cfr. C. BOND, 'Museum shortens name to pull bigger audience', *The Yorkshire Post, Leeds UK*, 27 November 2006, p. 1.; N.D., 'NMPFT rebrand creates National Media Museum', *Design Week*, v. 21, n. 48, 30 novembre 2006, p. 5.

<sup>108</sup> N.D., 'NMPFT rebrand creates National Media Museum', *Design Week*, v. 21, n. 48, 30 novembre 2006, p. 5.

momento della sua fondazione in piena età analogica all'età digitale per cui esso aveva bisogno di «moving with the times».<sup>109</sup> La condensazione semantica del titolo era però anche proiettata indietro con l'idea di dare più spazio nel museo, per esempio, non solo alla televisione, già presente, ma anche alla radio. Anche l'allora ministro della cultura, David Lammy, intervenne sottolineando l'idea di 'crescita' dei media nel Ventunesimo secolo attraverso diverse piattaforme, per cui il ruolo di un '*National Media Museum*' doveva essere quello di comprendere quel cambiamento. Ma a proposito di 'cultura', l'altro dato discorsivo, che emerge dai commenti e dalle dichiarazioni del periodo legate a Colin Philpott, è invece paradossalmente legato nell'età dell'avanzamento all'idea di un 'restauro' dei media da rimettere al centro della vita culturale britannica. «Britain – sosteneva lo stesso – needs a national museum to reflect this important and influential aspect of our national life and identity».<sup>110</sup> Ciò che era uno degli assi cardine del progetto sin dall'inizio, cioè l'idea di affrontare una storia dei media partendo comunque dal contesto nazionale, subiva quindi un rafforzamento, almeno a livello di immagine (ma abbiamo già visto e vedremo il senso dell'intreccio dei vari livelli geopolitici). L'asse però si spostava qui dall'idea di mostrare quanto la Gran Bretagna aveva contribuito allo sviluppo degli stessi all'influenza reciproca che essi avevano svolto nel Paese e nella sua cultura.

Nel parallelo documento del *NMSI* la condensazione in *NMM* viene così riassunta:

Rebranded in 2006–07 as the National Media Museum, the Museum intends to be the UK centre for telling the story of media. It will retain its commitment to its current core subjects of photography, film and television, and will broaden its coverage to encompass other media subjects including the internet, new media and radio.<sup>111</sup>

Della sovrapposizione soprattutto con il *SM* per via di questa non esclusività del trattamento dei media si è già detto. Qui è importante collegare invece tale cambiamento a un passaggio della *mission* dell'intero *NMSI* quasi impercettibile ma fondamentale: «Inspiring, engaging and motivating the widest audience about the development of the modern world and its relevance to the present and future, through the best use of our collections».<sup>112</sup> C'è un primo ritorno quindi all'idea di modernità da una parte e alla centralità della materialità delle collezioni, sebbene con un focus aperto dichiaratamente alla *cultural agenda* e ampio rispetto a diverse audience, anche non raggiunte precedentemente. Non sarà un caso se proprio lungo questo decennio a partire dal Duemila si ha, lo vedremo anche per il cinema, una fase di 'equilibrio' in cui seppur ancora con un taglio decisamente oggettuale il discorso sui media e sulla dimensione umana trovano una fase di scambio reciproco. Tale ambiguità però sul senso di 'moderno' – se sia cioè da riferirsi al modo in cui nel tempo tecnologie e

<sup>109</sup> C. BOND, 'Museum shortens name to pull bigger audience', *The Yorkshire Post*, Leeds UK, 27 November 2006, p. 1.

<sup>110</sup> N.D., 'NMPFT rebrand creates National Media Museum', *Design Week*, v. 21, n. 48, 30 novembre 2006, p. 5.

<sup>111</sup> NATIONAL MUSEUM OF SCIENCE AND INDUSTRY, *Annual Report and Accounts 2006, 2007*, p. 13, <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/>> [accessed 3 June 2022].

<sup>112</sup> Ivi, p. 9.

società si siano influenzati reciprocamente a partire soprattutto da un periodo storico determinante quale quello a cavallo tra Ottocento e Novecento o se sia correlato all'idea di attualità ovvero al contesto più contemporaneo – sarà il perno di una certa separazione tra le sfere di competenza del *NMM* e del *SM*. Del resto, questa ambiguità emerge, come abbiamo visto, già in parte dalla precisazione per cui il 'nuovo' *NMM* manteneva un'attenzione a media moderni come la fotografia, il cinema e la televisione al centro della sua azione, pur restando aperto ad altri *media subjects* successivi quali internet e i 'new media'. Ma, prima di questi, è proprio la radio a far saltare tale sistema perché rientrerebbe tra i primi ma paradossalmente non era stato al centro dell'attenzione del *NMM*. Il museo di Bradford non riuscirà a dar vita a uno spazio dedicatogli, se non in alcune esposizioni permanenti per la BBC. Molte delle tecnologie di registrazione del suono invece si ritrovano nelle acquisizioni del *SM* come quelle della registrazione elettromagnetica e di informazione e comunicazione quali la radiofonia mobile, i computer e tutto ciò che è legato all'avvento di internet. Questi sono stati affrontati però nel tempo anche sul piano dell'uso sociale, dei contenuti e della percezione sia materiale che culturale. Solo negli ultimi anni – per l'emergere della consapevolezza della centralità 'comunicativa' e 'trasmissiva' nei discorsi mediali anche per il suono o per la pressione delle nuove tecnologie dell'AI, del machine learning, ecc. su cui lavora il *SM* con un ulteriore sovrapposizione 'mediale' – parte del focus sui primi come illustreremo sarà trasferito a Bradford.

Dai documenti del 2007-2008 il *NMSI* precisa per ogni museo i tipi di comunità ai quali si riferisce maggiormente dando particolare attenzione alle minoranze etniche, che nel caso di Bradford come detto assumono particolare rilievo, gruppi con difficoltà socioeconomiche, quelli esteri e via via tra i visitatori si inizierà a differenziare il pubblico tra giovani e adulti accompagnati o no, famiglie, partecipanti alle visite e/o alle attività e visitatori di ritorno. Tutti parametri che hanno avuto poi un'influenza sulla programmazione delle attività espositive via via.

L'ultimo cambiamento nelle strategie del gruppo e del *NMM* trova le sue radici a partire dalla crisi finanziaria del 2008. Le condizioni dell'*external environment*, infatti, come si legge dal *Corporate plan* del *NMSI* del 2009<sup>113</sup> richiedono una nuova fase di rifocalizzazione delle risorse e degli orientamenti. I centri per il patrimonio culturale, come illustrato in questo documento, si ritrovano in termini soprattutto di fondi e attenzione pubblica a competere con altre istituzioni e con attività ludiche quali per esempio le Olimpiadi, da cui l'idea di integrarsi sempre più rispetto a queste modalità o progetti facendo del museo un luogo a sua volta connettore tra chi cerca, offre e promuove servizi. Si fa più forte la spinta verso la promozione e il lavoro con e come *creative industries* che si legano all'idea di scienza, innovazione e soprattutto educazione (intesa come apprendimento informale ed *embedded* rispetto alle collezioni) e comincia a tornare l'idea di una riaffermazione del carattere esteso del *NMSI*, al di là di Londra, quindi verso gli altri musei del gruppo collocati a nord. Ciò si traduce soprattutto con

<sup>113</sup> NATIONAL MUSEUM OF SCIENCE AND INDUSTRY, *Corporate Plan*, 2009, <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/>> [accessed 03 June 2022].

un lavoro sul rafforzamento della riconoscibilità di ciascuno di essi, anche in termini di 'brand', ma soprattutto con la circoscrizione delle proprie competenze:

The Museum brands are the core elements on which we will continue to build. Indeed, the Museum will focus on developing the strength of the three core brands, and will resist moving into areas that would dilute our focus on these brands.<sup>114</sup>

Il problema, come vedremo – oltre all'influenza della restrizione nel tempo verso l'area scientifica 'pura' (riduttiva per i media) – è che nel frattempo tutti i musei cominciano a essere gestiti come un unico museo da una *Trading Company* per rispondere a criteri comuni seppur con collezioni diverse. Vedremo come questa nuova impronta si tradurrà da un lato nell'omogeneizzazione e dall'altro, nella sovrapposizione esplicita di alcune competenze tra Londra e Bradford in ambito tecnologico-mediatico e a un rafforzamento dell'asse londinese esteso a tutti gli altri musei. Le parole chiave per il *NMM*, intanto, come per gli altri enti, diventano quelle di *understand*, *engage* e *create* (oltre quindi l'idea del *make* precedente) mentre l'esperienza viene rivista alla luce di un *life-enhancing* per tutta la vita. L'altro input fondamentale per gli ultimi mutamenti è dato dall'idea di sviluppare sul piano museografico «a sense of theatre and wonder»,<sup>115</sup> da cui la nascita tra Londra e i vari musei poi dei *Wonder Lab*, spazi di sperimentazione puramente percettiva dei vari oggetti (nel caso del *NMM* della luce e del suono). Il progressivo spostamento verso una fase di percezione neo-materialista si ritrova nella definizione della nuova integrazione alla *mission* del *NMM*: «The National Media Museum will explore how the media shapes lives and the world in which we live».<sup>116</sup> Si concretizza cioè una nuova attenzione verso il modo in cui sono i caratteri dei media a influenzare noi e il nostro mondo e non soltanto il nostro modo di concepirli o l'uso degli stessi. Solo tenendo conto di questo passaggio si può comprendere meglio la ricerca di quella *richer experience* a tutto tondo che viene citata nel piano del 2009 e che dal nostro punto di vista dà ulteriore stabilità alla fase dell'equilibrio e all'idea di 'percezione' che arriva fino al 2013. Tutta l'esperienza dell'attenzione alle audience però resta e viene anche rilanciata in termini di ricerca ma i *needs* che essi esprimono sono diversificati: dalla dimensione fisica, a quella sociale e culturale. Per rispondere alla crisi, l'obiettivo viene sì mantenuto verso specifiche audience ma solo se le attività possono rispondere a un gruppo più ampio al tempo stesso. Gli *outcomes*, inoltre, non sono più misurati sulla base degli ingressi al museo ma tengono conto del riconoscimento globale e internazionale della propria reputazione, del supporto ricevuto anche da privati e delle 'percezioni' dei pubblici rispetto alla condivisione piena del museo.

Questi saranno proprio gli anni in cui il *NMM* assume un ruolo di rilievo nella

<sup>114</sup> NATIONAL MUSEUM OF SCIENCE AND INDUSTRY, *Corporate Plan*, 2009, p. 8, <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/>> [accessed 03 June 2022].

<sup>115</sup> *Ibidem*.

<sup>116</sup> NATIONAL MUSEUM OF SCIENCE AND INDUSTRY, *Corporate Plan*, 2009, p. 4, <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/>> [accessed 03 June 2022].

definizione e nel progetto di Bradford come prima *City of Film* da parte dell'*UNESCO*. Nel 2009-2010,<sup>117</sup> inoltre, tutto il gruppo viene riconosciuto come un'*Independent Research Organization* da parte sia dell'*AHRC (Arts and Humanities Council)* sia dell'*ESRC (Economic Social Research Council)*. Ma ricordiamo che erano stati proprio questi incroci a garantire già al *NMPFT* programmi e riconoscimenti più ampi. Nel 1991, arrivarono con una mozione pubblica le congratulazioni dallo stesso parlamento inglese all'istituzione che aveva vinto il premio di *Museum of the Year* nel 1988 e, nel 1990, una menzione speciale per il premio *European Museum of the Year* per il suo grado di responsabilità nei confronti della comunità. Il museo di Bradford, infatti, secondo le motivazioni fornite dai proponenti della mozione era stato in grado di sviluppare, soprattutto attraverso il suo programma cinematografico, un centro di eccellenza non solo nell'intrattenimento e nell'informazione della città, della regione e dell'intera nazione ma anche nel portare «facilities, diversity, skills and quality» soprattutto al Nord riducendo così il «cultural imperialism» del sud, decentralizzazione che rappresentava il miglior «hallmark» per un'istituzione 'nazionale'.<sup>118</sup>

Ci avviamo quindi verso l'ultima fase che sarà preparata da alcuni interventi. Nel 2010 il *NMSI* pubblica il documento *Policy and Procedures for Selecting and Operating Historic Objects from the Collections of the National Museum of Science & Industry*.<sup>119</sup> Nel *Policy Statement* si notano quelle contraddizioni che caratterizzeranno un po' tutto il periodo. Se i musei del gruppo, infatti, come si dichiara qui mantengono nel tempo tra le più importanti collezioni nella scienza, nella tecnologia, nell'industria, nel trasporto e nella medicina, nessun riferimento viene fatto ai media con la consueta incorporazione del termine sotto l'ombrello delle tecnologie. Il trait d'union delle collezioni viene riportato all'esperienza delle due rivoluzioni industriali, all'impatto della scienza e a come l'umanità abbia vissuto nel tempo. Si ritrova qui il primo passo però in cui il riconoscimento della centralità delle tecnologie della comunicazione, in generale, è evidente ed esteso a tutto il gruppo:

As leaders in science and technology communication and learning, the NMSI remains committed to operating historic objects, recognising that the high levels of interest and the educational value in 'working objects' make a meaningful connection between the museum's visitors and the collections.

Se si va a vedere la storia delle attività di tutti i musei del gruppo, soprattutto negli ultimi decenni, si registra un aumento dell'attenzione verso le forme di comunicazione ma soprattutto l'incrocio tra i propri oggetti e la loro presenza nei media. Questo è un altro motivo per cui probabilmente l'idea di una circoscrizione esatta non era possibile, indebolendo però soprattutto l'istituzione che dei media si occupava. È con il *SM*

<sup>117</sup> NATIONAL MUSEUM OF SCIENCE AND INDUSTRY, *Annual Reports and Accounts 2009.10*, 2010, p. 3, <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/>> [accessed 03 June 2022].

<sup>118</sup> UK PARLIAMENT, 'Early Day Motions: national Museum of Photography, Film and Television in Bradford', 18 April 1991, <<https://edm.parliament.uk/early-day-motion/3149/national-museum-of-photography-film-and-television-in-bradford>> [accessed 16 luglio 2021].

<sup>119</sup> Recuperato dalla versione archiviata del sito del gruppo da *Internet Archive* tramite *Wayback Machine*.

londinese però come vedremo che si genera, rispetto al museo di Bradford, una effettiva sovrapposizione, data proprio dalla mancanza di un'assegnazione effettiva dal 1989 in poi della responsabilità principale verso tutti i media al *NMM*. A livello tecnico, con il documento del 2010, ci limitiamo a notare che qualsiasi oggetto poteva essere reso 'operativo' per una mostra o qualsiasi attività non solo dallo staff ma anche da membri esterni come ricercatori, ingegneri, gruppi con un interesse speciale, artisti e filmmaker. Il primo motivo per approvare tali operazioni era l'*object's cultural significance* ovvero il valore estetico, storico, scientifico, sociale o spirituale che esso ha per il passato, il presente e le generazioni del futuro. Dunque, se si osservano in profondità le generalizzazioni tecnico-scientifiche, si trova sempre un inevitabile fondo più ampio. Un passo successivo evidenziava il punto di partenza delle attività future per cui ogni oggetto era selezionato dalla valutazione di differenti *functions* che ne costituivano l'insieme. Lo scopo generale era sempre quello di creare connessioni con la scienza e le tecnologie ma a patto di muoversi verso: I) la comprensione maggiore delle funzioni, degli scopi e del significato degli oggetti; II) l'attenzione agli aspetti sensoriali; III) la rilevazione dei cambiamenti tecnici, sociali e/o economici; IV) la preservazione delle funzioni materiali e delle skills; V) la stimolazione dell'interesse per la scienza, l'ingegneria, l'industria, la storia e/o i musei. Da ora in poi ogni oggetto, inoltre, sarà accompagnato da una dichiarazione che comprende: il *cultural significance* ridefinito nel documento come l'insieme delle descrizioni del contesto, la storia e gli usi; dei 'valori' significativi (estetici, storici, scientifici, sociali e spirituali); e la 'biografia' materiale dell'oggetto e degli interventi sullo stesso. Va rilevato infine che nel 2010 il *SM* realizza un workshop dal titolo *Co-curation and the Public History of Science and Technology*. Come abbiamo registrato nelle policy che volevano il museo di Bradford aperto sia a livello internazionale che regionale e locale, la tradizione nella formazione di lavori simili è da far risalire indietro nel tempo come approfondiremo. Parte però dal *SM* un lavoro di riflessione che specificherà meglio caratteri e tratti di queste pratiche.

Date queste linee generali che potevano facilmente portare a dei punti di contatto con tutti i musei del gruppo, nell'*Annual Report and Accounts 2010-2011* del *NMSI* si comincia ad avvertire con più forza lo sfasamento tra Bradford e Londra. Sul *SM*, infatti, si dichiarava:

Over the past year we have added significant acquisitions to our object and archive collections. Most of our recent acquisitions have supported the contemporary collecting initiative which aims to strengthen our post-war collections. Highlights include the Oramics Machine, 1959, used to create synthesised music and developed by Daphne Oram, co-founder of the BBC Radiophonic Workshop.<sup>120</sup>

E ancora poco dopo, rispetto ai piani futuri dal 2014 in particolare:

---

<sup>120</sup> NATIONAL MUSEUM OF SCIENCE AND INDUSTRY, *Annual Report and Accounts 2010.2011*, 2011, p. 9, <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/>> [accessed 04 June 2022].

These developments are intended to include new galleries on the making of modern communications and the history of modern science from around 1800 to the present day. These will take people on a journey through the history of modern science and tell the story of the transformations that have taken place in human communication in the last 200 years.<sup>121</sup>

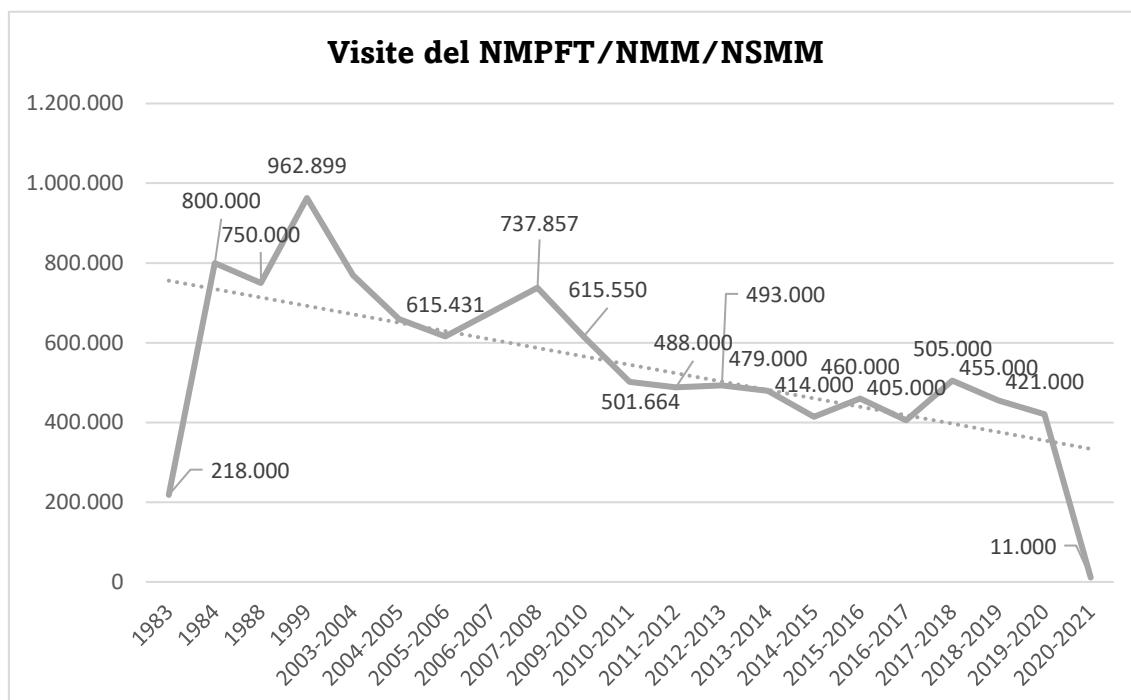
Apriamo qui una piccola parentesi sulle relazioni tra i due musei che andrebbe indagata in maniera sistematica anche per illuminare gli incroci più fruttuosi. Dagli anni Novanta si registra, come dicevamo, in tutti i musei del gruppo l'uso dei media in relazione ai propri oggetti soprattutto quando questi trovano delle tracce in essi. Nel 1994, il museo londinese si era reso protagonista di una prima messa in evidenza del museo di Bradford con una mostra fotografica intitolata *Treasures from the National Museum of Photography, Film and Television*. Dopo il museo di Bradford, anche Londra si attrezzerà nel tempo di una sala *IMAX*, che via via come nella città del Nord finirà per ospitare eventi anche live o dedicati a varie arti. Negli anni Novanta però il SM inizia un lavoro di esposizione legato ai media e alle tecnologie della comunicazione. Nel 1994 per esempio realizzano *Speak to Me*, mostra e convegno sulla loro funzione nel campo delle disabilità, della salute e del benessere. Nel 1995 organizzano una mostra e una conferenza sul tema *Information Superhighway*, a proposito dell'avvento di internet, di cui parleremo meglio nel paragrafo dedicato al digitale. Altre mostre a seguire tra il 1995 e il 1996 sono dedicate, per esempio: alle rappresentazioni dell'*industrial landscape* a partire anche dalle arti e dalle rappresentazioni mediatiche con *Centuryscape* o *Star Trek*, di cui si è già detto; ad *Eye of the Future: the vision of Arthur C Clarke*, dedicata allo scrittore di science-fiction futuristiche noto anche per essere il co-autore di *2001: Odissea nello spazio*; e ancora progetti come *See Me!* sul problema della visibilità delle persone con bisogni speciali. Nel decennio successivo ricordiamo che dal 2002 il SM attiva il progetto *Antenna*, un'area permanente in cui si lavora col pubblico in maniera sperimentale alla diffusione delle notizie e dei contenuti mediatici in tempo reale. Altre mostre invece saranno dedicate nel 2002 a *Pixar: 20 years of Animation*, *Game on* sul videogame nel 2005 e *Films of Fact: a history of science documentary* nel 2006. Sono solo alcuni esempi campioni registrati durante la raccolta delle attività del gruppo o scorrendo i documenti dei report annuali. Accanto a queste attività, come accennato prima, è proprio il lavoro di acquisizione che porta a una separazione delle tecnologie mediatiche fra il museo di Bradford e quello londinese. Già nel 1999 per esempio il SM aveva collezionato il *Babbage Engine*, materiali legati a Tim Berners-Lee, sulla telefonia mobile a cavallo del nuovo millennio. Insomma, sembra essersi consumata quella separazione tra moderno e contemporaneo di cui si parlava prima. Ma il museo non mancherà di collezionare oggetti come l'*iPod* o altri di strumenti di registrazione soprattutto sonora che, alla luce poi della specificazione più recente del *NSMM*, dedicato alle tecnologie della luce e del suono, confermano il mancato rafforzamento del museo di Bradford in maniera continua nel tempo. Anche il

<sup>121</sup> NATIONAL MUSEUM OF SCIENCE AND INDUSTRY, *Annual Report and Accounts 2010.2011*, 2011, p. 9, <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/>> [accessed 04 June 2022].



progetto dell'area satellite del museo di Bradford, in questi anni tra il 2010 e il 2012, subirà una accelerazione con l'idea ufficiale del *Media Space* realizzato però all'interno del *SM*, che di fatto ne beneficerà.

Questi dati collidono con la registrazione del calo delle visite del *NMM* nel *Business Plan* del *NMSI* del 2011. Prima della crisi finanziaria, come notato dagli stessi, si era registrata una crescita costante. Ma sebbene alcuni fattori che influenzavano questi risultati non erano sotto il loro controllo, come dichiaravano, la decrescita spingeva verso un ripensamento a lungo termine delle attività del museo: «to make urgent improvements to the visitor welcome and day-to-day programme delivery, to accelerate the refreshing of galleries and to convey a clear, confident and high-impact message about the Museum to the outside world.»<sup>122</sup> Quello che sembra essere mancato quindi, in virtù delle analisi sulla sovrapposizione con il *SM*, è proprio quest'ultimo aspetto. Va anche considerata la progressiva nel tempo riduzione dei costi e dei finanziamenti in generale, per cui alcune strategie non sono che le conseguenze di una politica di razionalizzazione trainata da Londra.



Le motivazioni del secondo cambiamento del titolo del museo da *NMM* a *NSMM* (*Science and Media Museum*) avvenuta nel 2017 si legano in modo stretto alle questioni già affrontate ma soprattutto alla pubblicazione nel 2012-2013 del nuovo *Annual Review* del *Science Museum Group* (ricordiamo che questo momento coincide con il passaggio nominale del gruppo da *NMSI* a *Science Museum Group* (*SMG* da ora in poi). Il cambiamento del nome del gruppo è stato fatto, secondo le parole dell'allora *Chairman*

Fase delle  
interazioni  
(dis)equilibrate

<sup>122</sup> NATIONAL MUSEUM OF SCIENCE AND INDUSTRY, *NMSI Business Plan 2011.12*, p. 8, <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/>> [accessed 04 June 2022].

Douglas Gurr, perché il nome *National Museum of Science & Industry* era per il pubblico confusionario e privo di senso soprattutto perché non rifletteva l'«alleanza» dei cinque musei.<sup>123</sup> Nello stesso documento fu pubblicato un nuovo manifesto<sup>124</sup> a cura del nuovo direttore Ian Blatchford. Le nuove disposizioni rispondevano al periodo precedente di crisi e al bisogno di garantire alla Gran Bretagna un futuro di 'prosperità' e di 'buona qualità della vita' rispetto ai quali il gruppo, la cui missione era votata ora alla scienza e alla tecnologia, poteva giocare un ruolo importante. Il focus del *SMG* viene spostato verso la «real science» in un'ottica di sostegno diretto e di celebrazione della stessa. Solitamente, con questa si intendono le discipline *STEM* (*Science, Technology, Engineering, Mathematics*). Qui il termine non veniva chiarito, ma vi era l'invito a ripartire proprio dalle collezioni dedicate a questi temi (tra questi riappariva il termine ombrello *media* accanto a quello di *technology*). Ma come precisava il direttore in uno dei punti del manifesto:

Ultimately, the Science Museum Group rejects the idea of science and culture leading parallel lives. Our kaleidoscopic collections show so vividly that science has always been part of culture. The collections are an epic story about civilisation and human ingenuity, as vital as anything on the walls of the British Museum or the National Gallery. And it is hardly surprising that planned partnerships with music, drama, dance, literature and film are very popular with scientists.<sup>125</sup>

Queste idee avevano il pregio di porre l'accento sul discorso 'scientifico', anche in termini di ricerca. Dall'applicazione di queste metodologie, per esempio, in collaborazione con il *Getty Institute* il *NMM* scoprì proprio nel 2011-2012 alcuni processi di Niépce nella collezione della *Royal Society Photography* che consentivano di retrodatare le prime forme di fotografia al 1827. Ciò poco prima che la stessa collezione venisse trasferita al *Victor & Albert Museum (V&A)* proprio per la scarsa valorizzazione trasversale della stessa (ma le motivazioni erano più ampie come vedremo).<sup>126</sup> Da qui in avanti in molti discorsi si ripeterà l'idea del 'possesso' e dell'esposizione di tanti '*first*', favorendo però un ritorno in parte progressista della storia mediale. Il restringimento quindi dell'intero gruppo dei musei in ottica scientifica ci sembra aver rinunciato talvolta a una profondità più ampia (soprattutto per i *media*) attraverso la nozione di 'scienza', come del resto dimostrano alcune attività storiche del museo di Bradford in cui scienza, arte e cultura di fatto non sono l'uno il macrocontenitore dell'altra ma sfere interconnesse. Non a caso, sempre nella stessa *Annual Review* del 2011-2012, al *SM* erano state promosse diverse *scholarship* tra

<sup>123</sup> SCIENCE MUSEUM GROUP, *Annual Review 2011-12*, p.1, <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/>> [accessed 04 June 2022].

<sup>124</sup> I. BLATCHFORD, 'Serious, ambitious, determined: our five museums are moving up a gear' in SCIENCE MUSEUM GROUP, *Annual Review 2011-12*, p.4, <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/>> [accessed 04 June 2022].

<sup>125</sup> *Ibidem*.

<sup>126</sup> N.D., 'Scientific collaboration reveals world firsts in photography', SCIENCE MUSEUM GROUP, *Annual Review 2011-12*, pp. 18-19, <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/>> [accessed 04 June 2022].

*science, arts e humanities* che guardavano proprio a questi incroci: con l'analisi e la mostra *Signs, Symbols, Secrets* dedicata al rotolo dell'alchemico George Ripley; con la digitalizzazione dei disegni del sistema di Babbage; e l'inaugurazione di un progetto di *public history* con una installazione finale per il passaggio dall'*Oramics to Electronica* sulle modalità di sintesi della musica.<sup>127</sup>

Quanto agli indirizzi organizzativi sulle audience, nel manifesto, il nuovo direttore suggeriva che era stato forse commesso un errore di valutazione perché queste apparivano più 's sofisticate' di quanto ci si potesse immaginare. Per cui si poteva non rinunciare all' 'eccellenza' in nome dell'accessibilità. Le istituzioni mantenevano il loro ruolo di *challenge* e forum ma si orientavano ora a una azione globale di riconoscimento, *engagement*, *partnership* e ricerca.

Mentre a Bradford si inaugurava la mostra permanente *Life Online*, 'sponsorizzata' direttamente dal *Science Museum Group*, a Londra si portavano avanti i lavori sul *Media Space* che avrebbe mostrato le collezioni di Bradford per promuovere un dibattito sulle 'tecnologie creative'.<sup>128</sup>

Quando il *Media Space* verrà inaugurato nell'*Annual Review* del 2012-2013 del *SMG*, a proposito di tale spazio, la curatrice Hanna Redler (per anni a capo del programma artistico del gruppo) dirà che non era stato pensato per una mera rotazione delle collezioni ma per portare artisti contemporanei a sfidare le divisioni culturali.<sup>129</sup> Discipline come la musica, infatti, che inaugurava il luogo con un'installazione intitolata *Universe of Sound* – in cui il visitatore poteva dirigere un'orchestra virtuale – consentivano di smussare la separazione tra scienza e arte. Secondo la curatrice, era sbagliato limitarsi alla celebrazione delle conquiste scientifiche e ingegneristiche e ignorare l'impatto che queste avevano sulle nostre vite e sul pianeta. Rispetto a questo gli artisti potevano essere d'aiuto per riflettere filosoficamente e anche in maniera etica. Del resto, i musei del gruppo lo avevano già fatto, per cui la stessa curatrice ricordava alcune azioni, tra cui proprio alcune *fellowship* degli anni Ottanta del *NMPFT*: in cui, per esempio, il fotografo McCabe aveva ricevuto una borsa di residenza per testimoniare con i suoi scatti uno spaccato della cultura e della vita attraverso il medium fotografico intorno al calcio a Bradford. Il riferimento è sintomatico del fatto che nel *NMM* questo approccio non era nuovo, come vedremo nella ricostruzione delle attività. Nel frattempo, però, proseguivano le attività del *SM* più dedicate all'evoluzione dei media: con la mostra dedicata ad Alan Turing; l'inaugurazione di un *web lab* con Google, spazio di esposizione sperimentale per mostrare il lavoro di internet tra fisico e online; le celebrazioni dei 90 anni della radio BBC insieme a Bradford.

A questa altezza, gli obiettivi del *NMM* venivano indicati, a dimostrazione della difficoltà di racchiudere il discorso solo alla sfera scientifica, all'esplorazione e alla

<sup>127</sup> SCIENCE MUSEUM GROUP, *Annual Review 2011-12*, pp. 20-24, <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/>> [accessed 04 June 2022].

<sup>128</sup> I. BLATCHFORD, 'Serious, ambitious, determined: our five museums are moving up a gear' in Science Museum Group, *Annual Review 2011-12*, p. 13, <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/>> [accessed 04 June 2022].

<sup>129</sup> N.D., 'Crossing the Frontier of Culture', in SCIENCE MUSEUM GROUP, *Annual Review 2012-13*, pp. 38-39, <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/>> [accessed 04 June 2022].

comprensione dell'impatto dei «communications media in all their forms» ma in linea con la *mission* del *SMG* si annunciava un «significant shift to focus more on inspiring the nation's interest in science and engineering and the challenges posed by innovation».<sup>130</sup>

Nel piano sulle ambizioni strategiche del 2012-2022 il gruppo precisò che:

Each museum has its own strategic plan, but each also learns from the others in terms of best practice in collections curation and research, audience engagement and learning, programming and debate, operational efficiency, and international and national impact and advocacy.<sup>131</sup>

In quest'ottica si potrebbero spiegare gli scambi tematici. In uno dei documenti si dirà, a differenza del passato, che ogni museo e collezione sarà al servizio dei temi del gruppo. Il problema qui evidenziato però è che la centralità assunta dal *SM* di Londra nel trattamento dei media e delle tecnologie a essi correlate sembra aver ridotto l'evoluzione del museo di Bradford.

Ne è forse una dimostrazione il fatto che dal 2013-2014 alcune mostre realizzate nel *Media Space* cominciarono prima a essere realizzate a Londra e poi spostate a Bradford: come nel caso di *Tony Ray-Jones's Pictures* in collaborazione con Martin Parr in cui furono anche pensate delle *experimental performances* (quindi con un certo grado di investimento nell'innovazione delle modalità di esposizione). Sembra quindi paradossale che dalla selezione dei materiali di Bradford, con l'intento di valorizzarli, si finisca però per leggere a proposito di tale mostra che: «The reviews were superb, remind us that London has long lagged behind Paris and New York in terms of public spaces for photography».<sup>132</sup> Ancora una volta, come si ricordava per l'apertura del museo nella cittadina del nord, si sottolineano le mancanze di Londra anziché celebrare e promuovere direttamente in loco non le potenzialità ma la forza effettiva del *NMM*.

I *core themes* per il futuro intanto venivano sintetizzati dal *SMG* nell'*Annual Review* del 2012-2013<sup>133</sup> orientandoli verso: I) la questione climatica e la sostenibilità; II) la storia e il futuro della medicina; III) l'informatica e la scienza dei dati (in cui rientrava generalmente la categoria della comunicazione); IV) e, infine, la comprensione della fisica dell'universo. Questi brevi cenni sono fondamentali per capire poi alcune delle ultime attività del museo di Bradford.

Inoltre, nel 2013-2014,<sup>134</sup> l'attenzione viene spostata dal *chairman* Douglas Gurr sul bisogno di ispirare le future generazioni in maniera dichiarata rispetto ai principi *STEM*. Cosa che, senza rinunciare anche agli artisti, aveva cominciato a fare in parte anche il

<sup>130</sup> Science Museum Group, *Annual Review 2012-13*, 2013, p. 71, <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/>> [accessed 04 June 2022].

<sup>131</sup> SCIENCE MUSEUM GROUP, *Strategic Ambitions 2012-22*, p. 4, <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/>> [accessed 04 June 2022].

<sup>132</sup> SCIENCE MUSEUM GROUP, *Annual Review 2013-14*, 2014, p. 8, <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/>> [accessed 04 June 2022].

<sup>133</sup> SCIENCE MUSEUM GROUP, *Annual Review 2012-13*, 2013, p. 66, <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/>> [accessed 04 June 2022].

<sup>134</sup> SCIENCE MUSEUM GROUP, *Annual review 2013-14*, 2014, <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/>> [accessed 04 June 2022].

museo di Bradford (si vedano i target delle prime mostre sul cinema). Il *NMM*, nel frattempo, festeggia i trent'anni di attività. Nel travaglio della continua definizione di una 'narrazione coerente e integrata', come viene ripetuto in molti documenti del periodo, si finisce per dimenticare forse il percorso di questa «time machine» (come fu definito il museo nella *review*). Esso appare invece esplicitamente ormai come un'ancella di Londra:

Last year's concerns over the Museum's future have been addressed with a Masterplan to reconfigure the site as a more recognisable national museum. SMG Chief Executive Ian Blatchford says: 'One of the key things we need is a wonderful temporary exhibition space in order to receive high-quality exhibitions generated by the Science Museum and internationally.'<sup>135</sup>

Nel frattempo, nuova direttrice del museo viene nominata Jo Quinton-Tulloch che aveva lavorato proprio al *SM*. Questo si lega a una nuova definizione della missione del *NMM* che lo vuole votato all'esplorazione della scienza, della tecnologia e dell'arte delle *still* e *moving image* e il loro impatto sulle nostre vite. Ma poco dopo nel documento, tra gli obiettivi elencati, si parla anche di lavoro per il cambiamento delle 'percezioni' e delle 'pratiche' attraverso la 'partecipazione', con un focus su scienza e tecnologia. Questo lavoro di 'comunicazione' in ogni attività poteva garantire un alto profilo e una ottima reputazione del museo in ogni media.<sup>136</sup>

Nel percorso di avvicinamento, o di omogeneizzazione del gruppo, dal 2013-2014<sup>137</sup> anche il *NMM* si dedicherà a *interactive live shows*, sebbene la pratica teatrale fosse stata sperimentata già negli anni Ottanta. Essi erano concentrati ora nell'ottica 'scientifica' proponendo la dimostrazione di alcuni principi, non sempre pensati in maniera trasversale rispetto alle mostre e alle collezioni (questo varrà soprattutto per il *Wonderlab*). Il museo rafforzerà anche il proprio curriculum sui media in ottica *STEM* (lo stesso vale per le borse dottorali in collaborazione con alcune università, unite però ancora alle arti e alle *humanities*). Tematicamente l'accento rispetto alle collezioni viene posto sulla testimonianza in essa dei *media pioneers*. Si aprirà ancora di più all'industria facendosi hub per la stessa (è il periodo del ritorno della mostra dedicata a Bollywood non a caso) e dell'inizio dell'esternalizzazione delle forme di *exhibition* legate alle sale, che ne hanno rappresentato per molto tempo il centro museologico.<sup>138</sup> Le collezioni però, si diceva nel documento, guideranno il «radical shift in perception that is required to attract more visitors».<sup>139</sup> Come dicevamo, è questa la parola chiave trainante del periodo fino al 2013, che esploreremo meglio nell'analisi delle mostre.

Un tentativo, anche questo irrisolto per i continui cambiamenti successivi, di definire la propria identità da parte del museo di Bradford (in collaborazione con il *SMG*) si ha

<sup>135</sup> SCIENCE MUSEUM GROUP, *Annual Review 2013-2014*, 2014, p. 20, <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/>> [accessed 04 June 2022].

<sup>136</sup> Ivi, p. 74.

<sup>137</sup> SCIENCE MUSEUM GROUP, *Annual Review 2013-2014*, 2014, <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/>> [accessed 04 June 2022].

<sup>138</sup> Ivi, p. 74.

<sup>139</sup> Ivi, p. 78.

nel 2014 con l'aggiornamento del primo documento di *Collecting Policy* del 2010.<sup>140</sup> In esso si avverte la consueta visione ampia dell'idea di media, a cui il museo è dedicato senza alcuna restrizione qui. In esso, infatti, si legge che il museo ne copre tutti gli aspetti: da quelli tecnici, a quelli commerciali, popolari e creativi (senza menzionare esplicitamente il discorso scienza che un po' li racchiuderebbe tutti in una visione ampia anche della stessa). Questa introduzione però, a dimostrazione delle difficoltà di trovare un equilibrio, viene comunque legata rapidamente al fatto che essa va congiunta al *NMSI Collecting Strategy*. La condensazione della *policy* appare paradossalmente forse come una delle più puntuali sviluppate nel tempo:

Using this collection, NMM [National Media Museum] will enable its audiences to explore the artistic, technological, social and cultural impact of the media to understand how different media reflect and shape lives and the world in which we live. This will help people to understand and participate in their heritage, find knowledge for themselves and have a say in the issues that shape their future.<sup>141</sup>

La raccolta di *evidence* dell'arte, della scienza e della cultura dei media – prosegue il documento – garantirà quella unicità, forza e diversità tale da diventare punto di riferimento per altre istituzioni, artisti, professionisti, accademici e visitatori. Per tali scopi, come già fatto da tempo in realtà, saranno collezionate immagini ma anche qualsiasi materiale di supporto anche quotidiano. Tra le motivazioni sul perché collezionare degli oggetti relativi ai media compaiono quelle di favorire *life enhancing experiences* con un programma culturale, evidenziare nuovi lavori nell'ambito della disciplina o nuovi prodotti e illustrare storie umane nell'ambito della *media history*. Non è chiaro invece un altro punto: che cosa si intenda cioè per la 'rappresentazione delle specifiche invenzioni dei media' che non avrebbero applicazione in altri campi. Su quest'ultima proposta, anche tenendo conto della storia delle attività del museo, c'erano forse delle difficoltà date proprio dagli sforzi del gruppo di circoscrivere le applicazioni. Nel documento, poi, le *policy* specificano quali *narratives* favorirà il museo nei cinque ambiti di competenza della fotografia, della cinematografia, della televisione, della radio broadcast e dei new media, ma li osserveremo nelle analisi successive. A livello organizzativo ci limitiamo qui a segnalare che le acquisizioni potevano essere attive, frutto di donazioni, realizzate in partnership o come risultato di mostre o commissioni (la possibilità di collezionare gli esiti di una mostra di natura collaborativa è uno dei punti toccati anche nella conversazione con Geoff Belknap al punto 3.3). Un'attenzione particolare viene riservata, inoltre, alla necessità di acquisire specifici archivi o gruppi di lavori sperimentali di professionisti o artisti per preservarne la loro eredità e massimizzarne non solo il potenziale culturale ma anche commerciale. Si apre qui una nota particolare sul ruolo di riconoscimento e sostegno materiale dei musei verso tali soggetti in tal senso.

<sup>140</sup> È stato recuperato dalla versione archiviata su *Internet Archive* del sito del museo. Oggi il museo come gli altri dispone di un unico documento per le policy sulle collezioni. Cfr. <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/>>.

<sup>141</sup> BOARD OF TRUSTEES OF THE SCIENCE MUSEUM, *National Media Museum Collecting Policy Statement*, 2014, p. 1.

Nel vertiginoso succedersi di ridefinizioni di questi anni, nel 2014-2015 l'*Annual Review* del *SMG* registra una nuova *chairman*, Dame Mary Archer, chimica che sostiene i discorsi precedenti ma con la necessità di favorire l'emergere delle storie da una parte (anche se di ispirazione, scoperta e invenzione) e lo sviluppo di una memoria culturale dall'altro. Il termine chiave usato e ripreso con forza è quello del *science capital*. A livello generale si parla poi dello *shift* del focus verso il nord, processo ribattezzato come *gravity northward*. Ma questo passaggio apparirà sempre più come una estensione delle idee londinesi a tutti gli altri musei e una loro uniformazione. La programmazione congiunta, citata in documenti precedenti, tra il museo di Bradford e quello londinese, per esempio, si rompe nel momento in cui nella capitale viene aperta una nuova galleria dedicata alla *Information age*. *Six Networks that Changed Our World* sulle 'tecnologie dell'informazione e della comunicazione' (al progetto sarà affiancato anche un convegno e un'app ancora consultabile sui principi base delle forme di trasmissione). Il museo realizzerà anche un'altra app dal titolo *Invention*, disponibile ancora online, dove emerge nella ricostruzione di una ipotetica mappa delle innovazioni anche mediatiche proprio la difficoltà di inserire poi il cinema, paradossalmente assente (con la presenza invece delle lanterne magiche, della televisione, della radio, ecc.).

Tornando alla galleria fu inaugurata da una visita della regina Elisabetta, che parteciperà spesso negli anni successivi a iniziative simili, facendo coincidere queste visite (anche virtuali in tempi di pandemia) con il lancio, per esempio, del suo primo tweet o del suo primo post su Instagram, promuovendo il *SM* di Londra. La mostra *Information Age* però inglobò per esempio anche elementi come lo script di *Our World*, la prima trasmissione televisiva globale andata in onda il 25 giugno del 1967, a dimostrazione dell'effettiva connessione con le aree di competenza del *NMM*. Per Bradford invece, in direzione scientifica, fu programmata l'apertura di una galleria interattiva *hands-on* dedicata all'esplorazione della luce e del suono (il successivo *Wonder Lab*). Mentre si chiudevano per vari motivi gli storici festival cinematografici, si inaugurava proprio la partnership per iniziative come il *Bradford Science Festival*.<sup>142</sup>

Negli anni successivi l'uniformazione del *SMG* si è tradotta anche a livello digitale, con la combinazione dell'asset delle collezioni online e del blog (ne parleremo nella sezione dedicata al digitale). Ma la visione è estesa a tutte le audience con l'obiettivo dal 2014-2015 di raggiungere una *scientifically literate society*. Il *Media Space* londinese intanto completerà il suo sconfinamento con mostre dedicate per esempio alla *Distributed Image*, progetti sul suono, mostre sulla scienza nei *Simpson* o in *Futurama*, o acquisizioni relative a tecnologie radio o satellitari o materiali come due album di *cigarette cards* che mostravano alcuni dei primi performer della radio inglese del 1934-35.<sup>143</sup>

<sup>142</sup> Cfr. SCIENCE MUSEUM GROUP, *Annual review 2014-15*, 2015, <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/>> [accessed 04 June 2022].

<sup>143</sup> Cfr. SCIENCE MUSEUM GROUP, *Annual review 2014-2015*, 2015 e SCIENCE MUSEUM GROUP, *Priorities 2014-15*, 2015, <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/>> [accessed 04 June 2022].

Appare singolare quindi che nel 2015-2016<sup>144</sup> si precisasse che il gruppo era qualcosa in più, risultato non dalla somma delle singole parti. Se come è già stato detto questa visione poteva sicuramente dire qualcosa in più da diverse prospettive sugli stessi temi, ci si chiede però perché attività legate anche in questi anni agli *informatics data*, ad *Ada Lovelace*, alle sperimentazioni nella fotografia, Margaret Cameron realizzati a Londra non fossero prima di tutto l'animo motore di Bradford. Tale dubbio è rafforzato se si osserva, nel riquadro prima presentato, che proprio in questi anni si colloca il calo peggiore delle visite al museo. Il *NMM*, inoltre, di lì a poco perderà la propria collezione legata alla *Royal Photographic Society* mentre ci si preoccupava di ricordare che il cambiamento del nome era ormai un 'imperativo' per lo stesso.

Apriamo qui solo una nota sulla pubblicazione delle *best practice* nella ricerca del 2016, poi riaggornate nel 2018,<sup>145</sup> che sia a livello generale che a livello specifico appare come uno dei motivi più peculiari del sistema inglese. Conscio del valore della ricerca a ogni livello, il *SMG* ha lavorato in questa direzione lungo tutta la sua storia ma in maniera sistematica negli ultimi anni. C'è stato infatti un coinvolgimento diretto o in partnership con le università (integrato anche ai corsi e alla didattica), a livello organizzativo con l'assunzione di dottorandi e accademici, e anche autonomo nello sviluppo di ogni attività curatoriale da quello espositivo a quello della comunicazione sotto forma di ricerca, visti come un *unicum* con diverse forme di output. L'approccio della ricerca doveva essere rivolto alle *audience*, a una migliore comprensione della narrazione dei musei, essere improntata al dubbio, ai problemi, all'analisi dei contesti e dei metodi e avere un carattere di *openness*. Nell'aggiornamento del 2018 si parlerà anche della capacità della ricerca di costruire un 'set' di pratiche.

Il 2017 è l'anno in cui si concretizza il passaggio del *NMM* a *National Science and Media Museum (NSMM)*. Tale spostamento viene celebrato dall'apertura di una *new age of wonder* con l'inaugurazione di un'omonima galleria interattiva dedicata a Bradford ai principi base della percezione della luce e del suono (il *Wonder Lab*). Il cambiamento era votato, come già detto, a una celebrazione del 'mondo scientifico', all'ispirazione delle generazioni future in ambito *STEM* e soprattutto alla ricerca di una *harmony*, ovvero di un approccio positivo alla scienza. Le parole chiave, infatti, per il *NSMM* diventano quelle di *see, hear, think* e *do*. Vedremo invece la risposta del museo con attività che, come nel trascorso della sua storia, abbracciano tale prospettiva ma con un piglio anche critico o da un'ottica di partenza non necessariamente positiva.

A livello generale nell'*Annual Review* del *SMG* di riferimento del 2016-2017 va notato un passaggio interessante dedicato nel frattempo alla Brexit. I discorsi legati a questo passaggio storico, maturato poco dopo, entravano in contrasto con l'internazionalizzazione ricercata e raggiunta dal gruppo. Basta citare qui il ruolo trainante nella creazione globale di un network dedicato ai musei della scienza e della

<sup>144</sup> Cfr. SCIENCE MUSEUM GROUP, *Annual review 2015-16*, 2016, <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/>> [accessed 04 June 2022].

<sup>145</sup> SCIENCE MUSEUM GROUP, *Guidelines on Best Practice in Research*, 2016, <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/>> [accessed 04 June 2022].



tecnologia e alcune collaborazioni specifiche con grandi istituzioni all'estero. Tra le collaborazioni internazionali e più vicine al museo di Bradford ricordiamo solo l'*Australian Museum of Moving Image* in cui si era trasferito un ex membro del museo di Bradford (Tim Sweeney, oggi uno dei maggiori promotori dell'interessante modello, la cui relazione con il museo inglese andrebbe indagata). Questi anni segnano quindi un ulteriore step di ricerca fra diversi equilibri non sempre facilmente conciliabili:

Britain is witnessing a period of extraordinary political activity, not the least being the Brexit referendum and a general election this year. There will be a period of political and economic uncertainty as the exit terms are agreed, and so it is vital that all leading national institutions play their part in promoting British values and ambitions to existing and potential international partners. Happily, internationalism is a core value for the Science Museum Group, as innovation in science and engineering is so collaborative and cross-border. At the same time, Britain has an amazing story to tell about its contribution to world science, in past and future, and the nation will also need more young people to make STEM career choices if we are to thrive in the new economy.<sup>146</sup>

L'altra grande questione da bilanciare, come emerge dal *SMG Plan 2016/17*,<sup>147</sup> è stata anche la costante decrescita di finanziamenti soprattutto sul versante delle istituzioni pubbliche, tendenza già evidenziata a partire dai primi anni Dieci e alla base di molti dei riadattamenti registrati.

Il passaggio al *NSMM* ha comportato anche una ridefinizione fisica dell'identità visuale del museo all'esterno con l'aggiunta soprattutto di una nuova struttura in vetro su cui si alternano varie forme di illuminazione a neon, che si è sovrapposta alla precedente (si è già detto della funzione mediatica della stessa alla sua apertura), all'interno nella grafica, e nella conformazione anche del sito e degli apparati digitali della collezione definiti ora come un unico 'ecosistema'.<sup>148</sup>

Come novità, tra il *Group Plan* del 2017-2021 e le *strategic priorities 2017-2030* del *SMG*,<sup>149</sup> notiamo nel primo la definizione di un asset di *values* orientati al 'pensare in grande', alla rivelazione del *wonder* e di storie autentiche, all'accensione della curiosità e l'essere aperti per tutti. Anche se questi possono apparire come puri strumenti dialettici, in realtà, rivelano molto delle scelte dell'ultimo periodo. Per il resto, tra i due documenti, mentre il gruppo ribadisce a livello nazionale lo spostamento del proprio centro a nord (verso il *gravity northwards*, pur mantenendo delle narrazioni e degli scopi 'distintivi') e l'importanza di assumere un ruolo da *player* nazionali nell'ecosistema della scienza, le attività internazionali del *SMG* si aprono a collaborazioni soprattutto verso il

<sup>146</sup> I. BLATCHFORD, 'Out in the World: Power With Purpose', in SCIENCE MUSEUM GROUP, *Our New Age of Wonder. Annual Review 2016-17*, p. 4, <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/>> [accessed 04 June 2022].

<sup>147</sup> SCIENCE MUSEUM GROUP, *Science Museum Group Plan 2016/17*, 2017, <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/>> [accessed 04 June 2022].

<sup>148</sup> SCIENCE MUSEUM GROUP, 'We're looking different' in ID., *Expanding Our Horizons. Annual Review 2017-18*, 2018, pp. 20-21, <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/>> [accessed 04 June 2022].

<sup>149</sup> Cfr. SCIENCE MUSEUM GROUP, *Science Museum Group Plan 2017-21*, 2018, e ID., *Inspiring Futures. Strategic Priorities 2017-2030: Reissued 2020*, 2018, <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/>> [accessed 04 June 2022].

Brasile, la Cina e la Sud Corea. L'obiettivo diventa anche attraverso le attività interne avere una sempre maggiore attenzione non solo alla storia del mondo 'moderno' e delle sue rivoluzioni ma anche a una *global story*. Viene rinnovato il tema della sostenibilità, che assume un ruolo tematico dominante durante il periodo della pandemia, anche per il *NSMM*, unito al cambiamento climatico. L'approccio curatoriale poi viene raccomandato esplicitamente a ogni area e settore. Sui temi invece segnaliamo un passaggio rilevante. Oltre ai consueti orientamenti, espressi già prima – sulla rilevazione delle dinamiche dell'universo, l'ingegneria tecnica e le innovazioni – si parla qui di bioscienze precisando l'attenzione al modo in cui «humans perceive and interact».<sup>150</sup> Se si osservano però le attività del museo di Bradford, come approfondiremo, si vede come questa interazione non sia unicamente umana e la sua esplorazione risale già nelle attività dei decenni precedenti. Le 'interazioni' dunque diventano, se assumiamo anche il carattere trasversale dimostrato dal museo di Bradford, il perno per superare probabilmente le tante impasse.

Su questa nuova prospettiva potrebbe incidere la diffusione della pandemia. Durante questo periodo, come si può riscontrare dall'*Annual Review* del Gruppo del 2019-2020,<sup>151</sup> quanto accaduto ha spinto il *SMG* a sottolineare senza sforzo il ruolo 'vitale' della scienza. La risposta alla crisi è stata data con attività online scandite dall'offerta già precedente ma rafforzata delle collezioni in digitale come risorse, pensando contenuti e proposte nei blog. Il *NSMM* ha spostato sul web incontri relativi soprattutto ai propri festival mentre altri sono stati rivolti alla questione del cambiamento climatico, che ha certamente proseguito le strategie del gruppo mancando però un aggancio forte rispetto ai media al centro dell'istituzione.

Mentre il *SM* ha continuato a sviluppare progetti come l'esposizione sui sistemi di comunicazione delle *intelligence* nel tempo, a collezionare elementi vicini al museo di Bradford e a tessere relazioni con la *BBC* o il *Google & Art Project*, ci chiediamo quale sarà il futuro dell'identità del *NSMM*. Lo scoppio della pandemia ha rallentato i lavori per l'apertura della galleria dedicata alla visione e al suono in cui dovrebbe essere recuperato un discorso mediale al di là del *Wonder Lab*, ma come è possibile notare dalle *Collection Development Policy* del 2021<sup>152</sup> (ora unificate per tutto il gruppo) il termine 'comunicazione' si trova ormai al centro delle attività del *SM*. Vedremo nella sezione dedicata al digitale quali questioni si sollevano per via di questo traino, per esempio, con la realizzazione di un'app da parte del museo dedicata. Una novità introdotta in questo documento, dalle grandi potenzialità euristiche, ma a rischio anche qui di un'uniformazione tra i vari musei è quella relativa alle collezioni e attività legate al *Collecting Art and Visual Culture*. Questo è sempre stato fatto dal gruppo, che ha registrato materiali relativi in tutti i musei. Si tratta ora di notare come:

<sup>150</sup> SCIENCE MUSEUM GROUP, *Inspiring Futures. Strategic Priorities 2017.2030: Reissued 2020*, 2018, p. 11, <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/>> [accessed 04 June 2022].

<sup>151</sup> SCIENCE MUSEUM GROUP, *Rising to the challenge. Annual Review 2019.20, 2020*, <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/>> [accessed 04 June 2022].

<sup>152</sup> SCIENCE MUSEUM GROUP, *Science Museum Group Collection Development Policy 2021*, 2021, <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/>> [accessed 04 June 2022].

Art and visual culture have a powerful role to play in stories of science. The collection will encompass the visual understanding, communication and critique of scientific practice and the role of art in cultures of science. Items of visual culture might take science as message, subject, medium, tool or question. They include the full range of possible media for artworks.<sup>153</sup>

Anche questa puntualizzazione ci sembra che apra una breccia interessante ma come si comporterà il *NSMM* in cui i due aspetti si affiancano per evitare anche uno schiacciamento verso un unico aspetto? Le policy, a tal proposito, specificano poi che si tratta di guardare:

- Art that expresses the lived human experience of science and technology including contemporary developments and political and environmental uncertainty.
- Artworks, artists or movements that have made a significant contribution to visual histories of science or key moments of dialogue between art and science.
- Technologies that have shaped changes in artistic practice, or technologies that have been developed by artists to suit their practice.
- Specific areas of focus on under-represented figures and time periods, especially 20th century artists, and artists and sitters from diverse backgrounds, as they relate to science, technology, media, transport and medicine.<sup>154</sup>

Se vogliamo, tolto l'accento sulla scienza in maniera ristretta, rispetto al modello ricostruito delle attività del museo di Bradford sembra esserci un ritorno circolare (si vedano lo schema e i paragrafi successivi). A dimostrazione forse della centralità di questa istituzione per l'intero gruppo e non solo: nel tentativo almeno di trovare un equilibrio trasversale rispetto alle concezioni della scienza, dell'arte, della cultura, delle tecnologie e dei media. A proposito dei cambiamenti nelle modalità di collezione del *NMM*, relativi al periodo della pandemia ma inserite come pratiche generali, segnaliamo soltanto l'acquisizione nelle *policy* della modalità *community based* (che è stato uno dei punti in oggetto della conversazione con Geoff Belknap) accanto alle modalità orientate alle mostre, iniziative tematiche e digitali. In attesa di vedere gli sviluppi dell'intero 'ecosistema', i piani del 21-22 e del 24-25,<sup>155</sup> costantemente rinnovati proprio per rispondere all'incertezza dei tempi, auspicano e lavorano nell'ottica anche di una ricostruzione delle audience e delle interazioni sociali, con le collezioni e i musei con l'augurio che questa sia stata solo una parentesi per tornare a riflettere sui 'principi base' delle interazioni tangibili oltre che intangibili.

---

<sup>153</sup> SCIENCE MUSEUM GROUP, *Science Museum Group Collection Development Policy 2021*, 2021, p. 10, <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/>> [accessed 04 June 2022].

<sup>154</sup> SCIENCE MUSEUM GROUP, *Science Museum Group Collection Development Policy 2021*, 2021, p. 10, <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/>> [accessed 04 June 2022].

<sup>155</sup> SCIENCE MUSEUM GROUP, *SMG Plan 2021/22 – 2024/25*, <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/>> [accessed 04 June 2022].

### 3.2.2 Modellizzazione

Table 1. Modellizzazione a partire dalla ricostruzione degli sviluppi delle aree permanenti e delle mostre temporanee, presenti in appendice, e dall'analisi delle policy presentata nel paragrafo precedente. Si noti nella colorazione il traino della fotografia, il passaggio degli altri media nel decennio successivo e le altre due spinte date dall'intermedialità e dal digitale. I passaggi cruciali sono sottolineati.

TEMPORARY EXHIBITIONS AND PERMANENT GALLERIES					
Time	Photo	Cinema	TV	Digital	Intermedial
<b>80s RECOGNITION PHOTOGRAPHIC DRIVEN</b>	<u>Artefacts,</u> <u>Processes, Genres,</u> <u>Practices, Studios</u>  Contemporary Photographers and Public Fellowship  Social, Cultural, Landscape, Historical topics, Creative, Difficult Topics  Women Photographers  Bradford-England-International  Crown	IMAX  *intermedial exhibition  Film Screenings with other movie theaters	86: Interactive galleries vision mixer	X	<u>Beyond Vision</u>  Photo-News  Photo-Cinema  Photo-Opera  Photo-Literature
<b>90s VISUAL CULTURE AFFIRMATION</b>	History of Photography/ers and Electronic Age  USA/East Europe  <u>Positive (de)construction</u>  The Unwatchable: i.e. Death, AIDS, interior emotions as melancholy	Movie Theaters  Film screenings  Festivals  Different formats and programmes	Transversal Library  Celebrations  Popular programmes  Children TV  Digital Broadcasting	Origin and comprehension	Live Tri-media studio: Radio, Press, Tv, Web  Media and Crown  Unwatchable: i.e. dead  <u>[Imaging frontiers]</u>
<b>2000-2006 REFLEXIVE EXPERIENCES</b>	Photography Studies: UK, global, nature, people, conflicts  <u>Some exhibitions inspire other collaborative exhibitions</u>	Film screenings exhibitions  Different formats and experiences  Festivals  Exhibitions object oriented towards people	Galleries about Processes, Power, Influence and Iconic TV Moments	<u>Critical aspects</u>	Convergence  Future ideas of the world  Artists  Interactivity  Video  Immersion  Environment  Critical aspects
<b>2006-2017 PERCEPTIVE EQUILIBRIUM</b>	historical, technical, artistic, people	2016: Fest Closed, Theaters Autonomy		On-Life	<u>Media Matters</u>
<b>2017-2022 INTER-ACTIONS (DIS)EQUILIBRIUM</b>	People - Contexts - Media - Visual Culture - Science - Technologies				
	Unbalanced toward People	<u>Balanced</u>			Unbalanced toward basic principles

### 3.2.3 Dentro e oltre le specificità mediali: aree permanenti e *temporary exhibitions* fino al 2017

In attesa di vedere gli sviluppi della nuova galleria dedicata al suono e alla visione intorno al 2023 – che dovrebbe da quanto emerso nell'intervista con Geoff Belknap (si veda 3.3) recuperare in maniera consistente un dialogo tra i vari media – presentiamo qualche appunto sull'evoluzione delle varie aree permanenti del museo e le attività temporanee dalle origini fino al 2017. Questa ricostruzione aiuta a illuminare fasi e modelli adottati nel lavoro sui media, i necessari sconfinamenti intermediali, il ruolo dell'avvento del digitale e soprattutto la funzione delle idee sugli stessi (si veda la modellizzazione dello schema precedente) per inquadrare meglio oggetti e attività relativi al cinema.

Le visite sul campo nella struttura, la ricostruzione delle attività espositive permanenti e temporanee e il recupero dei dati comunicativi hanno preceduto in realtà la raccolta e l'analisi delle *policy*, introdotte prima per esigenze di ordine discorsivo. La modellizzazione, sintetizzata nella tabella precedente, infatti è stata orientata dalle prime raccolte per trovare solo in un secondo momento dei riscontri, delle difformità e delle motivazioni più profonde nei documenti istituzionali strategici (soprattutto alla luce del rapporto con il gruppo del *NMSI* e del *SMG*). Questo procedimento ha consentito di avere un contatto più diretto con la pratica e le forme di interazione rinvenibili che possono comunque offrire indicazioni utili in assenza di materiali diretti quali progetti, note curatoriali, foto o descrizioni degli elementi in esame. Soprattutto per le esposizioni, purtroppo, il museo sembra non aver conservato o non esser riuscito a identificare documenti di questo tipo nell'area amministrativa corporate in modo da renderli accessibili.

Se si analizza il museo partendo solo dalle aree permanenti, dalla concezione del *Museum of Photography* del 1983, a cui fu aggiunto nel titolo subito dopo *Film and Television*, l'attenzione dell'istituzione per molti anni sembra muoversi nella direzione di una forte settorializzazione dei diversi media. A ciascuno di essi, a un primo sguardo, sembra esser stata dedicata una specifica sezione della collezione, uno dei livelli nella sua struttura permanente e una quota delle attività temporanee. Rispetto a queste, solo il digitale sembrerebbe per la sua stessa natura aver infranto la necessità di una cultura dei media più ampia e interconnessa. Attraverso la ricerca svolta sui periodici inglesi dal 1983 e nelle varie versioni del sito del museo archiviato tramite *Wayback Machine* di *Internet Archive* dal 1996, però, le attività programmate mettono in luce tre aspetti. Da un lato, a partire dalla fotografia e con lo sviluppo di iniziative intermediali sin dalle origini – sebbene non con la stessa forza come nel nuovo millennio – si rileva un discorso non settorializzato tra i media e un'ottica via via sempre più trasversale. Le fasi di riconoscimento e affermazione dei media a partire dagli anni Ottanta e Novanta, trainati dalle due spinte dell'approccio più ampio alla fotografia e dalle attività

intermediali, hanno maturato poi nel corso degli anni 2000 una fase di generale equilibrio. Rispetto a quest'evoluzione del museo, il lavoro svolto sui principi base, l'interattività e la partecipazione con un'idea più circoscritta di scienza sembra dal 2017 e dalle fasi preliminari per il passaggio al *Science and Media Museum* aver prodotto in parte uno sfilacciamento. Si è in qualche modo rianimata – o generata in realtà per la prima volta se consideriamo l'arco storico del museo – una distinzione fra attività prevalentemente legate alla percezione materiale, storica e discorsiva degli apparati, delle pratiche e dei processi 'tecnico-scientifici' dei media e dall'altra parte una funzione espressiva più vicina alle esigenze di individui e comunità. In mezzo restano quelle attività che, senza perdere il focus sui media, riescono a intrecciare aspetti tecnici e relazioni con i vari contesti e pubblici che sembra essere stata nel tempo la cifra migliore del modello proposto da Bradford.

*Photo Display*

Come è stato spiegato, nella sezione dedicata ai prodromi e al progetto, il museo viene aperto con una forte impronta fotografica per gli interessi progettuali dei curatori, per la sua predominanza nella collezione originaria del *Science Museum* e l'apporto di alcune industrie come la *Kodak* per il suo allestimento. Alla sua inaugurazione però il museo dimostrò, con una forte impronta innovativa sul piano dell'impianto museografico, di voler portare il pubblico da un lato al riconoscimento dei principi di base e dall'altro di saper sviluppare un'idea del medium diversificata e ibridata. Occuparsi di fotografia nel museo, infatti, significava allora conoscere i principi materiali per la realizzazione della stessa, la sua storia, le sue applicazioni in vari ambiti e soprattutto la funzione e l'influenza che questa ha svolto rispetto alla conoscenza, la rappresentazione e la percezione della realtà. A partire dal 1983, come già accennato prima, il museo era prevalentemente dedicato strutturalmente alla fotografia. A parte il grande schermo cinematografico della sala *IMAX*, al centro dell'intera struttura, il percorso era sviluppato allora in quattro livelli con un andamento a ritroso tematicamente dal basso verso l'alto dalla contemporaneità, più immediata, agli aspetti più storici e teorici. Seguendo la testimonianza giornalistica di Irene McManus,<sup>156</sup> nel primo livello su *Photography is News!*, in particolare, il visitatore poteva sviluppare una riflessione sugli scambi e i prodotti tra fotografia e giornalismo. L'area, che riproduceva idealmente l'ambiente di una *newspaper housing*, esponeva una selezione di *news photography*. Il tentativo di rendere visibile anche processi non tangibili passava per esempio per la possibilità di ascoltare al telefono una conversazione come in una redazione con Martin Cleaver, fotografo giornalistico famoso per la vittoria nel 1982 di un premio per lo scatto che riprendeva l'esplosione di una nave inglese durante una battaglia contro l'Argentina.<sup>157</sup> Proseguendo, si apriva una galleria dei ritratti che ripercorreva attraverso questo genere i cambiamenti degli studios a essi dedicati dal 1870 agli anni Trenta. L'area era considerata una delle sezioni più interessanti, probabilmente per la capacità di combinare le storie dei prodotti e del contesto. Anche

<sup>156</sup> I. MCMANUS, 'Blow up', *The Guardian*, 30 settembre 1983, p. 16.

<sup>157</sup> N.D., 'Martin Cleaver', *World Press Photo*, <<https://www.worldpressphoto.org/collection/photocontest/1983/martin-cleaver/1>> [accessed 02 aprile 2022].

se il racconto del medium, attraverso espedienti quali l'uso di un manichino nelle vesti del fotografo inglese Lord Lichfield, creava un effetto disturbante nella recensione di McManus. I vari livelli proseguivano con la *Camera Obscura*, che consentiva ai visitatori di 'entrare dentro' i meccanismi della fotografia. Il visitatore poteva sperimentare alcuni dispositivi che simulavano il funzionamento delle lenti e delle macchine (si tocca qui un primo punto rispetto allo sviluppo anche del cinema), giocando al tempo stesso con la facciata trasparente del museo e l'immagine della città o diventando oggetto degli stessi scatti proiettati istantaneamente su uno schermo. In un articolo del periodo, *A Museum for our times*, questa sezione era stata ribattezzata infatti come una *do-it-yourself camera oscura* (il termine prima ancora della cultura digitale appare in uso nel museo a più riprese anche a livello critico).<sup>158</sup> In *Photography and Beyond* e in *Seeing the Invisible*, le successive sezioni, invece il pubblico poteva 'vedere' ciò che stava dietro e dentro alcuni procedimenti tangibili ma anche intangibili – anche questi punti vicini alla cinematografia – come la costituzione e il funzionamento interno delle macchine di riproduzione visiva, le memorie perdute immortalate dalle loro registrazioni, le nuove visioni abilitate dalle stesse come quella dei corpi umani per mezzo della tecnica dei raggi-X o del *Bronchofibroscope*, una delle prime sonde di investigazione visiva della nostra anatomia (che era possibile provare a sperimentare in prima persona su un manichino). Il risultato, secondo Irene Mccanus, era un «heady brew of art, science and technology» che riusciva a riscuotere un forte interesse popolare nell'ordine di un milione quasi di visitatori all'anno.<sup>159</sup> Anche Marina Valzey, già nel 1984, sulle pagine del *The Sunday Times* notava:

But from this factual base the museum goes further, to examine the photograph itself, both in the ways in which society uses it, and aesthetically. In the history of portrait photography we are shown how portraits might be treated and altered to provide certain kinds of flattering images, and the conventions of – say – the stage personality and the statesman.<sup>160</sup>

Su questa scia, se si guarda al quadro delle mostre dedicate alla fotografia (vedi appendice numero 3.5.3) si noterà a livello generale che il 50% su 53 mostre rilevate nell'arco temporale tra l'inaugurazione e il 1989 sono dedicate a fotografi per lo più parte della contemporaneità. Più del 60% di queste sono dedicate o legate al lavoro di fotografi inglesi, mentre il resto si dividono per lo più tra America, Canada, India o Est Europa. Ciò è dovuto, come accennavamo prima, al rilevamento strategico d'aggiornamento delle collezioni in un'ottica post anni Cinquanta, che quindi era applicato già negli anni Ottanta alla fotografia. Per il cinema, come detto, si avvertirà questo bisogno a seguito della razionalizzazione del 1989 dopo il trasferimento 'completo' della responsabilità sui media dal *SM* ma probabilmente era frutto anche della pratica già in essere per questo settore. Ciascun fotografo scelto però aveva un

<sup>158</sup> M. VALZEY, 'A Museum for Our Time', *The Sunday Times*, 8 January 1984, p. 36.

<sup>159</sup> MCMANUS, I., 'Blow up', *The Guardian*, 30 settembre 1983, p. 16.

<sup>160</sup> M. VALZEY, 'A Museum for Our Time', *The Sunday Times*, 8 January 1984, p. 36.

respiro internazionale e non sempre gli oggetti o i temi erano legati al suolo inglese. L'attenzione verso la regione si ritrova per lo più soprattutto in occasione della maggior parte delle *Fellowship*, progetti di residenza e di ricerca artistica della durata di uno-due anni organizzati dal 1985 (fino a oggi) in collaborazione con il *College* e l'*University Of Bradford*, affidati a fotografi o artisti di altro genere (si veda schema riassuntivo n. 3.5.4 in appendice). Ciò non toglie che nel primo decennio ci siano state mostre dedicate a figure di riferimento o periodi storici, recuperando però aspetti o personalità poco note. È il caso soprattutto della funzione della fotografia in Lewis Carroll, dell'avanzamento della ricerca su Margaret Cameron e la riscoperta attraverso mostre mirate del ruolo delle donne nella fotografia. In ogni esposizione in ogni caso – come accennato già per l'inaugurazione con la costruzione 'mitologica' reciproca tra persone celebri e dimensione reale attraverso la fotografia di Karsh – l'elemento storico-tecnico o geografico non è mai disgiunto dal suo contenuto, dai contesti di produzione o circolazione né dalle sue implicazioni relazionali. Gli oggetti inoltre variano passando dal settore giornalistico, a quello letterario, alle post-card o a singoli prodotti di camere specifiche. Anche a livello formale si passa dall'impronta documentaria, a quella fotogiornalistica sino ad arrivare alle forme più astratte surrealiste, fantastiche o immaginarie. Tale discorso è calato sulla storia stessa del medium, si veda per esempio il caso del 'falso' delle *Cottingley Fairies* a cui il museo dedica una mostra, due anni dopo la rivelazione della storica manipolazione delle immagini che avevano comunque animato fantasie e credenze. A proposito delle relazioni con gli altri musei del gruppo segnaliamo la mostra sulle immagini del treno nella storia in occasione di un anniversario del *Railway Museum* e la realizzazione di *Printing Light* importata dal *SM*. Sebbene le mostre dedicate ai primi esperimenti rispetto a nomi celebri siano ridotte, il museo come già detto allarga l'analisi sperimentale a tutte le epoche e recupera i lavori di figure sconosciute nella storia, come la moglie di Talbot, *Mary Countess of Rosse*. Tutto ciò, quindi, avviene con la capacità di osservare sia l'asse spaziale tra locale e internazionale visti in maniera congiunta che quello temporale percorrendo fatti storici, eventi più prossimi o incrociando tempi diversi. Si noti la centralità americana lungo il decennio e la successiva attenzione, a ridosso e nell'immediato crollo dell'Unione Sovietica, all'Est Europa, uniti però alle mostre che affrontano tensioni e conflitti in altre aree storiche. La funzione nazionale è facilmente avvertibile anche nell'attenzione a fotografi vicini alla casa reale, alla storia del regno in relazione al medium in una mostra dedicata e per il rapporto con l'industria fotografica e non. Ma in alcune iniziative si guarda attraverso nuove prospettive alle idee di nazione, di culture dei vari paesi e al ruolo dei media altrove; in altre, alle eredità industriali del passato (per esempio con temi legati ai lavoratori o ai paesaggi) e al loro ruolo trasversale tra passato e presente (per esempio con il settore fashion). Anche nelle mostre più vicine alle vicende umane, l'accento sembra posto sulle relazioni con il medium. Per finire, a quest'altezza, si anticipa già un tratto che il museo svilupperà successivamente: ovvero la capacità di sfidare il pubblico con temi o approcci non sempre positivi, almeno non nell'immaginario comune. Nei primi anni si riscontra già il tema della morte, per



esempio, che sarà presente anche negli anni Novanta fra tutti i media insieme a temi quali stereotipi, malattie, guerre, violenze, marginalità e disfacimenti umani. In quest'ottica nel primo decennio il *NMPFT* sembra quindi anticipare il passaggio dal riconoscimento della fotografia (come medium e a livello materiale) per passare all'affermazione esperienziale di una cultura visuale più ampia anche in ottica critica tra tecnica, usi e forme. Il decennio successivo registrerà un'impronta decostruzionista postmoderna ma al tempo stesso ricostruttiva (soprattutto rispetto ai temi citati prima), già vicino alla sensibilità percettiva dei tempi futuri anche a livello di pratiche mediali: come per le riflessioni all'altezza del 1990 sull'età dell'elettronica, su temi quali l'*environment* o la sostenibilità, le rappresentazioni degli stati del soggetto e gli effetti ambigui dei media. Ancor prima del manifesto del 2002 e delle successive *policy* negli anni Dieci del nuovo millennio, che vedranno la crescita del museo verso l'esterno e attività più orientate alla partecipazione delle audience per tutti i media, già negli anni Ottanta-Novanta si registra tramite la fotografia questa attenzione in alcune attività sperimentali come per le *Fellowship* o la realizzazione di *artwork* all'esterno dello stesso (soprattutto in occasione della chiusura temporanea del nuovo allestimento di fine anni Novanta e per manifestazioni pubbliche quali *Photo 98* nell'anno dedicato all'immagine elettronica dall'UNESCO).

Nel 1989, in occasione del centocinquantenario dalla nascita della fotografia, a livello strutturale fu inaugurato il nuovo impianto, che ruotava da un lato sulla donazione del *Kodak Museum* (grazie alla realizzazione di una nuova galleria sotterranea) e dall'altro sul rinnovamento dell'area dedicata alla televisione inaugurata nel 1986.<sup>161</sup> Il resto del museo era dedicato ancora alle *news photography* e alle tecnologie satellitari. Come testimonia un articolo del tempo, partendo da queste rilevazioni,<sup>162</sup> andare al *NMPFT* al di là dell'interattività ora ulteriormente rinnovata, significava *Getting in the picture*, cioè visitare un'istituzione che cercava di tracciare passato, presente e futuro dei *visual media*. Al centro dell'esperienza del museo restava il gigantesco impianto IMAX. Nel nuovo piano sottostante, invece, i materiali del *Kodak Museum* includevano anche collezioni legate alla fotografia in generale, alla storia dei prodotti del marchio ma anche al pre-cinema o al cinema consentendo il recupero di una storia più ampia, anche se centrata sulla fotografia. Era possibile ora soprattutto partire, com'è evidente ancora oggi nella galleria, dai primi esperimenti più o meno riusciti tra industria, scienza e arte di Wollaston, Nièpce, Talbot e Daguerre e la diffusione del medium tra le élite aristocratiche e borghesi all'affermazione popolare e amatoriale dalle origini sino al digitale.<sup>163</sup> Nel 1989, però, il percorso partiva dalla lanterna magica vittoriana per arrivare agli *home video* allargando i confini storici e creando dei contatti trasversali. Per la lanterna era stato ricostruito (in funzione in modo permanente) uno *show* ambientato in una *Victorian mission Hall*. Di questa parte, oggi, resta traccia solo nell'allestimento ambientale vittoriano mentre l'accento alle

<sup>161</sup> Per una descrizione del tempo Cfr. G. PERRY, '150 Years in the Public Eye', *The Sunday Times*, 2 aprile 1989, p. 8.

<sup>162</sup> N.D., 'Getting in the picture', *The Guardian*, 18 febbraio 1989, p. 7.

<sup>163</sup> *Ibidem*.

lanterne magiche è stato spostato come vedremo dal 1999 nell'*Animation Gallery*. Il discorso sulla fotografia è stato sviluppato in tutta l'area attraverso composizioni 'multimediali' che incorporano la grafica vittoriana a parete, riproduzioni iconografiche e oggettuali, tradizionali vetrine e ricostruzioni scenografiche. Nella sezione delle origini vengono così offerte: I) le spiegazioni sui primi esperimenti per catturare la luce con i motivi del successo o del fallimento di alcuni di questi e qualche nota anche sulle personalità coinvolte; II) la nascita fra scienza e arte dei primi servizi industriali quali i fornitori chimico-ottici e i primi studi per ritratti e stampa diffondendo il medium soprattutto tra aristocratici e *middle class* come testimoniano soprattutto la qualità di oggetti come cornici e *cases* del tempo; III) la funzione delle grandi esposizioni, della legittimazione reale e l'inizio delle prime *societies* dedite alla ricerca del mezzo; IV) la diffusione della fotografia anche per mezzo delle illustrazioni in libri, magazines e giornali; V) e, il 'miglioramento' via via delle immagini attraverso alcuni esempi visivi, gli interventi sui materiali o l'ideazione di accessori. È interessante notare come tra l'immagine di alcuni *suppliers* di Sheffield che si definivano *philosophical instrument makers*, si sia sentita l'esigenza nelle note descrittive di aggiungere una precisazione che crea una distinzione allora non percepita probabilmente. Nella didascalia, infatti, si parla di «philosophical (scientist) instrument makers». Ci appare invece singolarmente positiva l'attenzione, guidata ora da uno sguardo chiaramente contemporaneo, di un oggetto iconografico promozionale di una *popular song* (*The Gay Photographer*), che imitava visivamente e ironizzava sulla figura del fotografo posta a novanta gradi sotto il mantello della camera davanti al treppiedi. Non è chiaro se questi inserti siano presenti sin dalla realizzazione del 1989. Ma essi restituiscono comunque complessivamente l'idea di una *sense of history* – questa formula viene adottata in un articolo a proposito dei materiali Kodak legati alla raccolta cinematografica *The History of Living Pictures* di Arthur Kingston<sup>164</sup> – essenzialmente legata alla natura stessa delle collezioni per le testimonianze legate alle figure coinvolte, gli oggetti e i contesti di circolazione. Il percorso dedicato all'emergere della Kodak, infatti, mantiene ed espande l'impianto delle origini con l'evoluzione dei dispositivi a seconda dei diversi usi e ambiti di applicazione o viceversa (per forme, materiali, output, portabilità, pratiche di *detection* investigative e giudiziarie, momenti di *leisure times*, prodotti per specifici pubblici) uniti a materiali tecnici, promozionali, e prodotti finali. Ne emerge una storia che per piccoli spunti è al tempo stesso tecnologica, industriale, creativa, sociale, politica, economica, etica, immaginaria, legata a questioni di genere e generazionale.

Il percorso del 1989 si concludeva allora con il passaggio dagli *home movies* agli *home video* e alcune 'innovazioni' quali la *Instamatic*, la *Polaroid* e le camere a 35mm e l'emergere della fotografia a colori negli anni Sessanta. Sebbene gli *home movies* non fossero apparsi intorno alla metà del Novecento con la stessa dirompenza della fotografia amatoriale, hanno registrato nei decenni successivi una forte crescita prima di lasciare il posto ai prodotti realizzati non su pellicola ma su bande elettromagnetiche.

---

<sup>164</sup> N.D., 'Sense of history', *Hayes & Harlington Gazette*, 27 febbraio 1991.

La cosa più interessante è, in questa storia vista dalla prospettiva della *Kodak*, il ruolo precedente dell'invenzione intorno al 1928 della pellicola *Kodachrome* a colori in 16 e 8 mm, l'ideazione negli anni Sessanta della camera/proiettore *Instamatic* in Super8, la separazione tra suono e audio fino alla *Ektasound Super 8* del 1973 e la definitiva incorporazione nella *Camcorder* delle videocamere dagli anni Ottanta. In questa archeologia del medium in anticipo e in ritardo – i discorsi sullo sviluppo del sonoro avrebbero dovuto essere molto più chiari rispetto alla storia generale – si inserisce anche una piccola sezione dedicata alla stereoscopia e alla cattura della terza dimensione. Qui si fa riferimento al fatto che la stereoscopia fotografica è diventata popolare nel corso della metà dell'Ottocento e che da allora ha vissuto momenti di *mixed fortunes* tra attimi di forte popolarità e altri di disinteresse. Pur riproducendo alcuni impianti stereoscopici, con la possibilità di vedere alcune immagini ottocentesche, viene fatto in questa sezione un salto diretto alla ripresa negli anni Cinquanta per via dei film in 3D dalla *Warner*, che portarono alla produzione di *stereo cameras* in 35 mm e dispositivi di visione come il *Viewmaster* con il suo *disc viewer*. Negli anni Ottanta invece si registra un nuovo fallimento con la *Nimslo camera*. Approcci del genere hanno sicuramente il pregio di elaborare una *medium archaeology*<sup>165</sup> (si noti la non pluralità del termine) che permette comunque di evidenziare degli sviluppi specifici, trascurando però l'esplicitazione di evoluzioni, sopravvivenze e fallimenti trasversali o non lineari (secondo il paradigma della *media archaeology* o della *media evolution* più recenti). Lungo tutto il percorso, infatti, solo per fare qualche esempio, emergono *panorama cameras* o una *Photo Sniper Camera* che non trovano alcun collegamento storico con i panorami dei secoli precedenti né con una delle prime camere del cinema ideata come un fucile. Ma, proiettandoci in avanti, anche i modelli incredibilmente miniaturizzati rompono con l'idea dell'esclusività contemporanea di dispositivi simili.

Nel 1999, dopo il ripensamento dell'intero impianto per il progetto *Imaging Frontiers*, sono state realizzate delle integrazioni. Dopo gli *home video*, infatti, si è inserita anche se in maniera semplificata e non approfondita una parte sul: racconto della competizione dal secondo dopoguerra con l'area dell'estremo est asiatico; il mutamento verso il digitale dei dispositivi con la presentazione dei vari modelli di camere; ed è stata aggiunta alla fine, chiudendo il percorso in maniera circolare, anche una breve sezione dedicata alla fotografia digitale. Si tratta di alcuni focus interattivi sul modo 'nuovo' in cui scattiamo, vediamo, conserviamo e condividiamo le immagini attraverso l'uso dei dispositivi mobili, la produzione di app e software e una maggiore spinta globale con installazioni che lavorano anche online. Ciò che è mancato, proprio a proposito della *Kodak*, è il ruolo che l'azienda ha avuto in questa storia della fotografia. Nel 2009 del resto i materiali documentari relativi a essa sono stati donati dalla stessa Kodak alla *De*

<sup>165</sup> Dell'importanza dell'idea di archeologia del medium, a partire però dalla sezione televisiva e del videogame ma facendo dei ragionamenti su alcune connessioni con il resto del museo ne parlava Cfr. A. MALDONADO, 'Medium Archaeology Part 1: Beyond TV Typology at the National Media Museum', *ARCH \*ALMOST. Finding meaning in Pop Culture Archaeology*, <<https://almostarchaeology.com/post/137194823888/mediumarchaeology1>> [accessed 28 June 2021].

*Montfort University*. Questa collezione contiene libri, riviste, disegni, materiali pubblicitari, cataloghi, comunicazioni, attività, report di ricerca e risorse amministrative, separate nel 1977 e non incluse nella donazione al *NMPFT* del 1985, per lo più legata ad apparecchiature e fotografie.<sup>166</sup> Probabilmente un dialogo con questi materiali avrebbe potuto integrare meglio il racconto di Bradford. Altri interventi hanno riguardato, l'inserimento delle vicende delle *Cottingley Fairies*, episodio storico di manipolazione di cui si è parlato, che era stato oggetto di una mostra già nel 1985. Nella sezione delle origini si fa comunque un accenno alle credenze del potere magico nella pratica della fotografia.

Come segnalato prima, gli interventi del 1999, hanno anche portato a uno smantellamento degli incroci qui rispetto al pre-cinema o al cinema. In realtà, nell'impianto attuale del museo (che ha visto lo spostamento di una selezione di questi nell'*Animation Gallery*, come vedremo nella parte dedicata) nella *Kodak Gallery* restano ancora oggi dei riferimenti alla cinematografia. Subito dopo la fase delle prime sperimentazioni della fotografia si trova una sezione in cui sono stati collocati dal 2012 i materiali relativi alla produzione e ricostruzione digitale del 'primo film' a colori della storia a partire dai *test* realizzati tra il 1901 e il 1903 da Turner e Lee. Il procedimento era basato sulla sovrapposizione e la risposta a tre lastre in rosso, blu e verde perfezionato poi da Smith, semplificandolo, e messo sul mercato con il nome di *Kinemacolor*. Qui il museo ha deciso di esporre oltre al video del 'film a colori' in loop anche i materiali necessari per il restauro dei frame in collaborazione con vari archivi filmici e il *BFI*.<sup>167</sup>

L'ultima integrazione invece riguarda l'esposizione del *Belle Vue Studio* nel 2021 (uno degli esempi migliori dell'equilibrio della fase delle interazioni).<sup>168</sup> Si tratta del patrimonio fotografico recuperato da uno studio locale che fino al 1975 circa adottava le lastre e uno stile vicino all'età vittoriana. Il nuovo proprietario, dopo la chiusura definitiva dello stabile, collaborò insieme al fotografo Tim Smith e al *Bradford Heritage Recording Unit* negli anni Ottanta per affidare questi materiali all'*Industrial Museum* della città prima della loro distruzione definitiva. L'impresa era passata nel tempo attraverso due proprietari diversi, il secondo dei quali era particolarmente aperto e amichevole anche nei confronti degli immigrati che trovarono in questa attività un punto di riferimento per la realizzazione dei loro ritratti individuali o di famiglia. Mentre il pubblico mainstream, infatti, andava verso il possesso autonomo di camere, tali fette di popolazione dapprima individualmente e poi con i propri nuclei familiari non solo non potevano permettersi un acquisto personale ma preferivano lo stile tradizionale delle immagini finali perché più riconoscibile anche per parenti o amici nella propria madrepatria. A mutare però non è solo la storia dei soggetti ripresi, ma proprio quella

<sup>166</sup> N.D., 'Kodak Shares Its Memories With Educational Institutions', *The British Journal of Photography*, 25 marzo 2009, p. 8.

<sup>167</sup> Cfr. B. HUGHES, 'We Have Discovered the World's First Colour Moving Pictures', *Science and Media Museum Blog*, 12 settembre 2012, <<https://blog.scienceandmediamuseum.org.uk/edward-raymond-turner-discovery-re-writes-history-of-early-film/>> [accessed 4 June 2022].

<sup>168</sup> Cfr. J. ASHTON, 'Discovering Stories From the Belle Vue Studio', *Science and Media Museum Blog*, <<https://blog.scienceandmediamuseum.org.uk/belle-vue-studio-stories/>> [accessed 04 June 2022].

della fotografia. Lungo la storia dell'attività che va dal 1929 agli anni Settanta molti dei cambiamenti erano legati soprattutto all'uso delle luci naturali o artificiali o agli interventi manuali, anche su richiesta. L'allestimento è frutto di un *research project* finanziato dall'*Arts And Humanities Council* in cui attraverso i caratteri tecnici, dopo il lavoro nel tempo di volontari e staff del precedente museo di preservazione, si prova a recuperare e restituire le storie legate a queste immagini. Il sistema di documentazione del fotografo Tim Smith, infatti, è andato perduto dopo la sua scomparsa per la difficoltà di decifrazione e di comprensione degli abbinamenti. Nel frattempo, invece la collezione è stata riutilizzata in libri, mostre o film mantenendo vivo l'interesse. In collaborazione con l'*University of Leeds* e musei e gallerie di Bradford è stata realizzata una prima digitalizzazione, un documentario della BBC (*Hidden Stories. The Lost Portrait of Bradford*) e avviato un programma di registrazione dei dati che via via attraverso la collaborazione del pubblico sono emersi. Nel museo, infatti, resta ancora un invito al racconto in caso di riconoscimenti, così come la narrazione delle stesse proprio attraverso alcuni di quei dati registrati. Da queste emergono storie che spiegano quelle immagini attraverso testimonianze individuali dirette o di eredi in riferimento a particolari sui motivi, i momenti che esse evocavano, le pose, la composizione, la loro ritualità, gli oggetti presenti messi in risalto anche nella scelta espositiva attraverso alcune riproduzioni. Questa operazione ritrova le proprie radici nella storia del museo, dalla fotografia agli altri settori – come vedremo per le mostre temporanee sul cinema – e si inserisce nel percorso di rafforzamento in anni più recenti delle relazioni con le comunità di Bradford, delle tante storie veicolate dal patrimonio mediale e la rilettura dello stesso per tutti i pubblici come è possibile vedere dall'analisi delle *policy* precedenti.

Per tornare alle mostre temporanee, attività storiche e progetti recenti simili ci portano a rivedere due aspetti cruciali per le vicende del museo. Nei primi anni Duemila, ricevette l'affido della collezione della *Royal Photographic Society (RPS)*.<sup>169</sup> Questa è stata protagonista nel 2016 di una polemica, quando il *SMG* decise di spostarla al *Victoria & Albert Museum*.<sup>170</sup> Tra le motivazioni ufficiali si faceva riferimento alla circoscrizione del focus del *NMM* verso la 'scienza', già ravvisabile prima del 2017 come abbiamo visto. Si discusse allora soprattutto della poca accessibilità, del taglio artistico della collezione (che conteneva però in realtà molti pionieri della fotografia) e del poco spazio datogli nelle esposizioni del museo. La fondazione della *RPS*, che non era stata consultata né aveva avanzato proposte simili, appoggiò comunque la scelta. Riemersero nel frattempo le questioni sul depotenziamento del nord, sulla retoricità del

<sup>169</sup> Per la conoscenza e i rapporti delle guide storiche del museo come Colin Ford e Amanda Nevill rispetto alla collezione, la sua storia e la sua trasversalità Cfr. M. HALLET, 'Royal Photographic Society', *The British Journal of Photography*, 20 febbraio 1987, pp. 221-225; B. HARCKER, 'Masterpieces of the Twentieth Century at the RPS', *The British Journal of Photography*, 22 maggio 1987, pp. 590-591.

<sup>170</sup> Per una ricostruzione delle vicende qui menzionate Cfr. N.D., 'Museum Invest in Science, Transfers Art of Photography Collections To V&A', *National Science and Media Museum Blog*, 2 febbraio 2016, <<https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/about-us/press-office/museum-invests-science-and-technology-transferring-art-photography>> [accessed 04 June 2022]; N.D., 'Picture Palace', *The Times*, 7 marzo 2016, p. 28; N.D., 'National Media Museum's Reach Is Not Limited By Its Bradford Location', *The Guardian*, 7 marzo 2016, p. 30; F. PERRAUDIN, 'Bradford Museum Director Defends Collection's Move To London', *The Guardian*, 29 marzo 2016, p. 7.

*Northern powerhouse* ma soprattutto tra i dimostranti vi erano molti fotografi che avevano affidato volutamente i propri materiali a Bradford. Una mostra dedicatagli poco prima, *Drawn by Light* del 2015, aveva tra l'altro realizzato ottomila visitatori in più rispetto ai ventimila della stessa esposizione a Londra. Il trasferimento generava anche delle perplessità rispetto al grado di conoscenza che era già stato maturato per il lavoro svolto su essa. In realtà, come ha precisato anche Michael Terwey (*Head of Collections and Exhibitions*), è stato un risultato di lunga durata dato dai tagli finanziari generali, dai cambiamenti delle strategie del *SMG* e specifiche del *NMM* per focalizzarsi su altri aspetti, come il lavoro sull'area di Bradford. Ma, oltre al discorso scientifico, è apparsa una ragione che spiega anche alcune recenti iniziative:

However, it is clear that in 2016 we failed to adequately give form to the alternative approach that we were advocating – we were clear about what we were against (art photography), but we were vague about what we were for. In this new direction for our photographic collections we plan to integrate all the many and various categories, meanings and statuses of photographs, and the lens of science and photography is central to this. Critically, this approach will focus on non-canonical photographs and photographers; photography that operates in spaces that have been neglected by the processes of institutionalising and mainstreaming photographic histories exemplified by the RPS collection.<sup>171</sup>

In un altro passaggio, lo stesso faceva notare che la formazione di un '*National Museum of...*' per la fotografia, ma il ragionamento può essere esteso al resto, era più legato a un retaggio ottocentesco ma soprattutto alla necessità di dimostrare che quel medium fosse parte della produzione culturale più che un patrimonio da preservare (come se i due aspetti fossero inconciliabili fra loro). Inoltre, la distribuzione di una collezione si diceva che creava dei benefit in termini di resilienza, flessibilità, adattabilità, cambiamento e capacità reinventive delle collezioni (il riferimento è sottinteso anche al rapporto con il *SMG* di cui ne discute nello stesso contributo proprio a proposito dell'unificazione delle collezioni e delle separazioni talvolta contraddittorie soprattutto tra il *SM* e il museo di Bradford). Il passaggio fondamentale però era, in questi discorsi di istituzionalizzazione, capire quanto il patrimonio di questo medium (e degli altri aggiungiamo) sia parte integrante delle nostre vite nel Ventunesimo secolo. Queste considerazioni ci permettono di capire alcuni accenti nelle ultime attività. Però, guardando al quadro storico, tale predisposizione come abbiamo già rilevato sembra comunque esser stata sviluppata negli anni precedenti. Infatti, la prima mostra interamente dedicata alla collezione della *RPS* nel 2003 (si vedano le note nella ricostruzione delle mostre) aveva promosso tutti gli aspetti meno conosciuti in maniera trasversale considerando tanto la tecnica, quanto i contenuti e i soggetti (una prima collaborazione si registra in questa prospettiva anche nel 1988 con un'esposizione su Henry Peach Robinson).

Per le attività temporanee dedicate alla fotografia, il resto del primo decennio degli

---

<sup>171</sup> M. TERWEY, 'Contexts for photography collections at the National Media Museum', *Science Museum Group Journal*, <<http://dx.doi.org/10.15180/170710>> [accessed 16 May 2022].

anni Duemila aveva rappresentato una fase di equilibrio rispetto alle dinamiche già evidenziate per le fasi precedenti, aprendo verso quell'idea di percezione e interazioni delle fasi successive, con progetti come quello dedicato a fotografia e memoria sia in ottica fisica, storica che culturale e alla dimensione dei pubblici attraverso l'intensificarsi degli studi e delle mostre dedicate a questi.

Negli ultimi anni, alla luce del passaggio al *NSMM*, invece è chiaro dalla schematizzazione come si siano prodotte due diverse correnti: una dedicata soprattutto alla luce, cioè agli aspetti fisici, e l'altra, al polo opposto, alle mostre *people-oriented*, più legate agli usi sociali. In e fra queste due polarità, in ogni attività c'è comunque un tentativo di bilanciamento, che non sempre appare riuscito per l'esiguità poi delle modalità di sviluppo: come, per esempio, per *Let's Chat: River of Tea* realizzata a partire da un reportage del fotografo Tim Smith, visitata nel maggio del 2021.<sup>172</sup> La centralità di questa mostra è rilevata anche dai materiali comunicativi in cui l'istituzione espressamente (si) interroga su quali storie debba raccontare un museo. La mostra affrontava attraverso foto, video, musica e qualche oggetto della collezione del museo gli effetti del colonialismo inglese in India e dell'arrivo dei migranti da quelle aree viceversa in Inghilterra insieme allo stato delle seconde e terze generazioni con uno specifico adattamento interpretativo nella galleria e di coinvolgimento del pubblico. Nel percorso, affrontato personalmente nel 2021, il discorso sui media sembrava però perdersi o essere posto a margine rispetto all'uso della fotografia o del video/film come mezzo di ricerca, testimonianza o espressione. Tra i fugaci input si faceva riferimento alla scarsità di dispositivi portatili nell'età vittoriana, alla diffusione e al ruolo, comunque, di certo materiale iconografico come nel caso di un disegno promozionale per un film a colori sull'incoronazione del re Giorgio V, allo sviluppo di una cultura visuale ibrida tra i luoghi attraverso le fotografie e un cenno alla costruzione del cinema negli *estates*, fonti paradossali di apertura e isolamento culturale. Sebbene siano un ottimo tentativo di integrazione dei possibili racconti mediali in un museo, il rischio è quello però di perdere il focus sugli stessi. L'installazione più ampia rispetto alla partecipazione dei visitatori riguardava proprio un quesito su *What Bradford stories should the museum be telling?* Le risposte erano raccolte attraverso materiali in cartoncino, molto sensibili in accordo anche con le *policy* e il tema in oggetto sulla sostenibilità. Selezionate dal museo erano in parte esposte alla fine. Tra queste è interessante notare commenti, annotati personalmente, che riguardavano la richiesta di racconto della storia, per esempio, del rinnovamento di un *Odeon* in città, di fotografie e camere, delle fotografie come arte accanto al background delle diverse comunità, a come la città era arrivata al suo status attuale o temi più ameni come sport, celebrità e altro. Tutti temi su cui, in fondo, il museo nella sua lunga storia ha lavorato.

A proposito quindi di quel *sense of history* o di *stories*, di cui si accennava prima, siamo sicuramente passati da questa idea espressa nel 1999 per cui:

---

<sup>172</sup> Cfr. SCIENCE AND MEDIA MUSEUM, 'Let's Chat: River of Tea', <<https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/what-was-on/river-tea>> [accessed 4 May 2022].

Every one of these objects tells a story, be it a tale of ingenuity and innovation, espionage and intrigue, triumph over the odds, truth and charlatanism, eccentricity and diversity, or humor.<sup>173</sup>

Da questa si passa a una visione nel 2020, precisata da Geoff Belknap (*Head of Curator*) in un articolo, che ha il pregio di chiarire come l'idea di questo patrimonio mediale – ma il ragionamento come appurato dalla conversazione con lo stesso è esteso a tutti i media (si veda 3.3) – è dato non solo dagli oggetti ma da 3 P (*Process, Product, Practice*) e alle relazioni fra questi. Tra essi si forma uno *spectrum* per cui è possibile sviluppare tante storie. Nell'impossibilità di narrarle tutte, la scelta del museo di Bradford in anni recenti sarebbe quella di focalizzarsi sulla prima e sull'ultima area. Ma a ben vedere, come dimostrato, un aspetto non esclude l'altro per cui precisazioni sul minore o sul non interesse rispetto ai prodotti 'artistici' e ai contenuti appare difficile da accogliere.<sup>174</sup>

#### TV Display

A proposito del mezzo televisivo invece, *Television Comes to Bradford* (sulla scia della prima trasmissione inglese, *Television Comes to London*) è stato il titolo del programma della BBC che nel 1986, lanciava e raccontava in occasione del cinquantenario del primo programma l'apertura della nuova galleria dedicata alla televisione nel *NMPFT*. Fino a quell'anno il museo aveva comunque realizzato delle iniziative. Ne abbiamo riscontrata una su un quotidiano: un workshop del 1984 dedicato ai ragazzi sulla costruzione e la trasmissione delle immagini legate alle previsioni meteo, procedendo in maniera live dai satelliti al confezionamento del prodotto in prima persona (insieme ad attività sul colore, la luce e la fotografia).<sup>175</sup> Il video dell'inaugurazione, reperibile oggi online,<sup>176</sup> è una documentazione utile per captare lo spirito del tempo per la progettazione della parte permanente e per scrutare alcuni dei risultati rispetto alle scelte espositive. Al suo interno vi sono anche testimonianze di personaggi storici intervistati per i legami con alcuni oggetti o contenuti televisivi esposti. Sin dai primi frammenti, in cui alcuni dirigenti BBC partecipano alla sua apertura, è evidente il carattere autopromozionale dell'operazione da parte dell'emittente televisiva. L'esposizione era stata sostenuta dalla casa di produzione, insieme ad altre come la EMI e la Philips, per celebrare i cinquant'anni di storia della tv sul suolo anglosassone. Dalle immagini, riprese all'interno del museo, è possibile rivedere parte del percorso caratterizzato dalle tradizionali vetrine al cui interno si disponevano artefatti tecnologici legati alla televisione. Da una recensione del *British Journal of Photography*<sup>177</sup> sappiamo più precisamente, oltre al video, che le gallerie erano due. Nella prima *The History of the English Television* si raccontava i

<sup>173</sup> P. GOODMAN, 'Every Collection Tell A Story' in NATIONAL MUSEUM OF PHOTOGRAPHY, FILM AND TELEVISION, *Photography, Film And Television. [Think Again]*, Londra, Board of Trustees of the Science Museum, 1999, p. 40.

<sup>174</sup> G. BELKNAP, 'Why Do We Collect Photography?', *National Science and Media Museum Blog*, 7 dicembre 2020, <<https://blog.scienceandmediamuseum.org.uk/why-do-we-collect-photography/>> [accessed 16 marzo 2022].

<sup>175</sup> N.D., 'Be a Weather Forecaster', 10 aprile 1984, p. 15.

<sup>176</sup> TRANSDIFFUSION BROADCASTING SYSTEM, 'Television Comes to Bradford | 1 November 1986', <<https://www.youtube.com/watch?v=PSI3J1ja6Wc>>, [accessed 31 March 2022].

<sup>177</sup> Cfr. P. WEST, 'Fifty Years of Television', *The British Journal of Photography*, 28 novembre 1986, pp. 1363-1364; R. N. RADLO, 'Tv Museum: Putting TV in the Picture', *Entertainment Industry Magazine Archive*, 14 novembre 1986, p. 20.



principi base di trasmissione insieme ai primi esperimenti inglesi accompagnati dalle immagini di alcuni *milestones* quali la nascita del broadcast, l'*ITV*, l'arrivo del video recording, i sistemi satellitari e l'avvento del colore. Il percorso era poi caratterizzato da differenti *mock-up* storici tra set e *control room*. La seconda galleria *Television: Behind the Screen* era un'area interattiva caratterizzata da un *magic carpet* con un *green screen* (più volte citato nelle recensioni come icona per intere generazioni). A questo si affiancavano: una esperienza in una *regional news control room*; un'area di registrazione intitolata *Channel 4 Video Box* in cui i prodotti potevano essere selezionati e mandati in onda dall'emittente; una sezione di trasmissione live *What's on the Box* con dieci prodotti del periodo; e, altre due aree dedicate a *How Tv Works* e alla differenza fra *The Still Versus The Moving Image*. All'incrocio tra le varie aree era stato anche ricostruito un cinema degli anni Trenta per proiettare dei *newsreel*. Su questo tipo di patrimonio, per l'inaugurazione era anche stato immaginato di portare gli ospiti su un *mobile news cinema coach* ma paradossalmente, a differenza degli anni in cui si usava il vapore, il motore non aveva retto non riuscendo ad alimentare il proiettore della *Pathé* usato sullo stesso.

Nella cronaca del periodo, grazie al contributo di studi come *Central TV*, era stato realizzato l'impianto scenografico percorribile dai visitatori che non si limitava idealmente a ricostruire la scena ma aveva come principale obiettivo quello di mettere alla prova le *skills* dei visitatori come direttori della 'propria' televisione non solo sul fronte tecnico ma anche visuale.<sup>178</sup> All'interno di questo «vision mixing equipment»<sup>179</sup> infatti imparavano o provavano a produrre le immagini televisive come esito non solo dell'assemblaggio di luci, scenografie, suoni e inquadrature ma anche della funzione del sistema ibrido tra ruoli, procedure standardizzate e atti di gestione pratica che avevano una loro performatività. Per tale esercizio avevano a disposizione quattro diversi programmi che spaziavano dal *drama* alle *news*, usando una formula nei discorsi del periodo che ricorda ancora una volta quel *do-it-yourself* tanto usato negli anni Duemila poi per YouTube.

It features a simulated control room, in which visitors can sit in the director's chair, see how cameras cut from one shot to another, and listen to a recording of the talk-back between the director, cameramen and other technicians who help put a programme together.<sup>180</sup>

Il coinvolgimento delle industrie e dei professionisti in musei come il *NMPFT*, etichettato già allora come un *brand museum* può allora non essere solo finalizzato alla promozione degli enti coinvolti. Essi possono avere infatti un ruolo centrale rispetto al patrimonio tangibile e intangibile da preservare, ai diversi racconti possibili della stessa storia (se non diventano esclusivi) e, come dichiarava l'allora *keeper* del museo Colin Ford, possono anche essere d'aiuto negli allestimenti contribuendo con la loro

<sup>178</sup> N.D., 'Central help them mix it!', *Derby Evening Telegraph*, 8 novembre 1986, p. 9.

<sup>179</sup> *Ibidem*.

<sup>180</sup> *Ibidem*.

esperienza anche sul piano 'immaginario'.<sup>181</sup> L'affiancamento alle *media company* poi può essere ancora oggi d'aiuto per proseguire nel lavoro verso il futuro. Nel 1987, oltre a ospitare un *media event* della *Sony*, infatti, l'area dedicata alle *professional video communications* dell'azienda organizzò una mostra per esaminare il presente e il futuro degli usi della televisione e del video nel mondo del business.<sup>182</sup>

Degli esperimenti originari di trasmissione, nell'attuale impianto del museo, non resta traccia. Di particolare interesse, come è possibile recuperare nel video della *BBC*,<sup>183</sup> era invece la messa in evidenza del *concept* dietro gli esperimenti di John Logie Baird che utilizzò delle *silhouette* messe in movimento traducendo il segnale meccanico in segnale elettronico. Per i miglioramenti usò alcuni sistemi di scansione provenienti dalla Germania e dei materiali usati per i *talking pictures* nel cinema statunitense, impiegando poi anche un modello che prevedeva un processo di ripresa in pellicola e scansione, da cui il nome di *intermediate film technique*. Tale sistema non fu poi promosso da una commissione istituita dal governo inglese per motivi pratici dovuti alle risorse necessarie, la pericolosità del sistema (lo stesso rimase ferito per una scossa) e alcuni difetti nella trasmissione ma Baird fu fondamentale nell'affermare la ricerca della visione delle immagini a lunga distanza. Lavorò infatti a una sorta di radar, al passaggio transatlantico ma soprattutto proseguì le sue ricerche lavorando al *Telechrome*, un sistema di filtri per la tv a colori, negli anni Quaranta, all'idea di un set che consentiva di realizzare una televisione stereoscopica in 3D e realizzò una videoregistrazione con un disco allora definito come *phonovision* a metà tra una fotografia e un film registrato su un grammofono o una trasmissione televisiva usando il segnale del telefono, come spiegato in una *lecture* di John Trenout, *Senior Curator* del *NMPFT* nel 1999.<sup>184</sup> Recuperare di nuovo questa storia servirebbe per capire in che modo e in che senso, come il cinema e altri media, la televisione sia un medium 'magico' venuto fuori dalla 'luce' (termini usati nel programma).

Nella galleria permanente, oltre alle stanze dedicate alla produzione e ai set, vi era l'esposizione anche dei «media-type noises» della televisione relativi alla diversa granatura delle immagini delle prime trasmissioni e un *chromakey* con cui i visitatori potevano proiettarsi dentro alcune immagini del mondo<sup>185</sup> (alcuni esempi sono ancora visibili dalla *BBC*).<sup>186</sup> Più che motivo di intrattenimento, tali scelte consentivano da un lato di dare al pubblico una «real experience» del lavoro in televisione ma dall'altro soprattutto, al di là dell'elemento diversivo per i più giovani, una semplificazione del processo con cui la televisione «can hide or disguise objects for special effect».<sup>187</sup>

Possiamo comunque affermare che anche per la televisione, in maniera successiva

<sup>181</sup> *Ibidem*.

<sup>182</sup> J. HAZELTON, 'Uk Tv Update', *Entertainment Industry Magazine Archive*, 31 gennaio 1987, p. 62.

<sup>183</sup> TRANSDIFFUSION BROADCASTING SYSTEM, 'Television Comes to Bradford | 1 November 1986', <<https://www.youtube.com/watch?v=PSl3J1ia6Wc>>, [accessed 31 March 2022].

<sup>184</sup> A. MOODIE, 'Television History. The birth of television', *Image Technology*, marzo 1999, pp. 30-31.

<sup>185</sup> HUGHES, C., 'Bigger than your average television set', *The Stage and Television Today*, 18 Agosto 1988, p. 50.

<sup>186</sup> TRANSDIFFUSION BROADCASTING SYSTEM, 'Television Comes to Bradford | 1 November 1986', <<https://www.youtube.com/watch?v=PSl3J1ia6Wc>>, [accessed 31 March 2022].

<sup>187</sup> C. HUGHES, 'Bigger than your average television set', *The Stage and Television Today*, 18 Agosto 1988, p. 50.

rispetto alla fotografia, si confermi quel paradigma iniziale di riconoscimento dei processi di cui si è parlato andando anche qui però verso un'affermazione più ampia della sua cultura visuale, come vedremo in seguito.

Negli anni '80, fu assicurata anche una buona relazione con il sistema regionale dello Yorkshire legato all'IBA (*Independent Broadcasting Authority*) grazie alla sua trasmissione regolare all'interno del foyer del museo, oltre che attraverso donazioni delle stesse emittenti locali di artefatti.<sup>188</sup> Il rapporto però andava oltre per la scelta, nell'esposizione permanente, di dare spazio anche alla narrazione giornalistica fra emittenti centrali e periferiche:

Another piece of television mysticism that has its bubble obliterated is the process of news gathering between regions and the national stations. It's called 'opting out' and there is facility for would-be presenters or just dabblers to sit before a camera and read out a news story of your own choice, after a recorded introduction from John Craven. It is all well organised and maintained which is the only aspect that moves it from mirroring the real thing.<sup>189</sup>

Alla vigilia degli anni Novanta, il *NMPFT* diventa rispetto al sistema televisivo inglese anche uno snodo discorsivo che può testimoniare una possibile funzione dei musei dei media. Nel 1988, fu organizzato al suo interno un incontro pubblico dedicato all'*Independent Television in the 1990's* che rappresentava, nella pubblicistica del periodo, una «chance to tell the IBA what you think about ITV, Channel 4 and new television services».<sup>190</sup>

La ricostruzione del quadro delle mostre temporanee relative alla televisione (si veda schema 3.5.6 in appendice) risulta particolarmente ridotto a fronte di cambiamenti radicali nella sezione permanente. Tale motivo è forse da rintracciare da un lato nella difficoltà di circoscrivere la storia del mezzo in maniera 'live' ma soprattutto nel tentativo di restituire sempre una dimensione interattiva (che vedremo sarà riadattata nel tempo). Tra le poche mostre registrate però si ritrovano eventi espositivi legati a celebrazioni e programmi relativi soprattutto alla tradizione inglese, alla tv per ragazzi o familiare in generale. Nel 1993, per esempio, viene realizzata un'esposizione dedicata al programma *Play School* della BBC1 e a *Woodentrops* per cui vennero usati i *puppetry* originali insieme ai *cartoonings*, agli script e ai magazine di programmazione. Tali oggetti erano parte della collezione del *Museum of London*, ma come testimonia un articolo raramente erano stati considerati per delle mostre da parte dell'istituzione (se non tramite il prestito per allestimenti) perché considerati troppo 'moderni'.<sup>191</sup> Anche in questa occasione, il visitatore poteva sperimentarsi in una attività *do-it-yourself* con un sintetizzatore vocale Dalek o partecipare alle animazioni

<sup>188</sup> C. HUGHES., 'Bigger than your average television set', *The Stage and Television Today*, 18 Agosto 1988. p. 50.

<sup>189</sup> *Ibidem*.

<sup>190</sup> IBA, 'Independent Television in the 1990's', *Huddersfield Daily Examiner*, 02 dicembre 1988.

<sup>191</sup> N.D., 'Sitting not so comfortably', *The Sunday Times*, 24 dicembre 1995, p. 21.

del team di attori del museo. Da una testimonianza<sup>192</sup> emerge la consapevolezza che, se l'immaginario dei ragazzi di allora, ora cresciuti, poteva essere rimasto lo stesso, i materiali che avevano animato quei personaggi erano particolarmente fragili per cui nel loro viaggio da Londra e nell'allestimento a Bradford erano state adottate delle misure preventive. Ma appare singolare, alla luce soprattutto poi negli anni Novanta del lavoro di costruzione di un Archivio e di un'area espositiva interamente dedicata al mondo del videogame, un commento rispetto alle possibilità espositive dei due media:

We can only hope that those responsible for entertaining the children of the nineties come up with a few more suitable candidates for such an exhibition: after all, we can hardly imagine crowds flocking to see an exhibition on Super Mario's latest computer game.<sup>193</sup>

Parte dei *toy character* collezionati dal museo dopo la mostra sono ancora oggi esposti nel museo tra l'area televisiva e quella cinematografica dell'animazione. Intorno agli anni Duemila, ci si rendeva già conto del fatto che da un lato essi erano parte integrante della storia dei media che li incorporavano, si inserivano in un percorso fatto anche di sostituzioni con altri personaggi ma anche di *revival* o ritrasmissione alle nuove generazioni con l'emergere di *media company*, nuove serie promosse in grandi eventi come il *Cannes Film Festival* o semplicemente rivendendone i diritti per altro.<sup>194</sup> Quindi al di là, dell'effetto nostalgia o memoriale, per quelle generazioni che hanno esperito tali prodotti, quegli oggetti restano a testimonianza di percorsi simili. Su questo solco il museo ha poi realizzato una mostra dedicata ai cinquant'anni di *Blue Peter* nel 2008 per la tv per i ragazzi e un omaggio ai *Fifty Years of Doctor Who Fans* nel 2014 (chiamando gli stessi a contribuire alla realizzazione della mostra per interrogarsi poi sul ruolo del fandom, della loro affezione e degli oggetti prodotti come fan art e memorabilia).

Nel corso della fine degli anni Ottanta era già citato nelle comunicazioni del periodo la volontà di realizzare una *library* dedicata alla televisione e ai film. L'idea non era nuova, data l'esistenza già a New York di un sistema simile nel *National Museum of Television and Radio*. L'annuncio nei primi anni del decennio successivo portò a una reazione immediata da parte del *British Film Institute (BFI)* che mette in luce un aspetto storico nella patrimonializzazione audiovisiva inglese. Come ha ricostruito Steve Bryan nel 2010,<sup>195</sup> il *BFI* è stato il primo depositario negli anni Sessanta del patrimonio televisivo non tanto come forma autonoma ma per l'uso di materiali filmici nella sua produzione e per i suoi contenuti, stringendo degli accordi specifici come, per esempio, per i materiali documentari e i *newsreel* con la BBC. In assenza di altre istituzioni responsabili, di fatto questo è diventato l'archivio nazionale. Se il merito era quello di avere un'unica storia tra cinema e televisione, lo svantaggio era la perdita di dati

<sup>192</sup> N.D., 'Northern Secondment for Andy Pandy and Friends', *The Stage and Television Today*, 25 novembre 1993, p. 26.

<sup>193</sup> *Ibidem*.

<sup>194</sup> N. WEALE, 'Telly's Toy Stories', *Sunday Mail*, 20 agosto 2000, pp. 30-31.

<sup>195</sup> S. BRYAN, 'National Television Archives and their Role', *Critical Studies in Television*, v. 5, n. 2, pp. 60-67.

relativi alla televisione sia in termini di tecnologie che di programmi, anche per lo scarso investimento generale nella riflessione sulle modalità di preservazione. La svolta si ebbe a partire dalla metà degli anni Ottanta quando l'*ITV* e *Channel 4* insieme alla *Sony* si unirono per raccogliere dei materiali tramite un sistema di registrazione rispettando degli standard di lunga conservazione. Per questo tra la fine del decennio e l'inizio degli anni Novanta, a livello legislativo: una sezione del *BFI* fu riconosciuto come *National Film and Television Archive*; le emittenti private potevano registrare i propri materiali; ed enti come la BBC furono resi formalmente responsabili per il mantenimento dei propri archivi. Si inseriva in questo quadro la risposta, nel 1993, del *BFI* proprio da parte di Steve Bryan alle prime collaborazioni del museo di Bradford con emittenti televisive sulle pagine di *The Stage and Television Today* per dar vita a un 'archivio della televisione britannica'. Il responsabile ricordava che non era necessario recarsi negli Stati Uniti per poter vedere la storia della televisione inglese, ricordando dell'esistenza del *BFI*. Ma aggiungeva significativamente: «Admittedly, we are only allowed, for contractual and copyright reasons, to make this collection available on request for serious research rather than personal recreation.»<sup>196</sup> L'arrivo di queste iniziative, quindi, servirono da stimolo generale per trovare ulteriori modalità da parte dell'istituzione per stabilire un modo permanente di esposizione al pubblico più ampio. In attesa di trovarle, Steve Bryant ricordava che parte di questo patrimonio poteva essere già visto per una sera, una volta a settimana, nella *BFI's TV* presso il *Museum of the Moving Image* a Londra.

Nel 1993, quindi, fu aperta la sezione dedicata alla visione permanente di una *library* proveniente dalla BBC e dalla ITV. Il progetto fu intitolato *Tv Heaven*, intestazione che, come commentava ironicamente un articolo del tempo, era legata al destino del patrimonio televisivo ora recuperato:

Old television programmes never die, so they say, they just live on in the memories of those who viewed them. Or end up on Yuk Gold.

But only a very few reaches status of reincarnation on video and others remain largely unviewed – until now.

[...] The new library of classic British television programmes hopes to be the nearest thing to a television Time Machine in Britain.<sup>197</sup>

Come ha ricostruito Rinella Cere,<sup>198</sup> la selezione abbracciava vari generi e nella galleria erano disposte delle aree di visione per piccoli e grandi gruppi (con un sistema di prenotazione in anticipo) in cui il museo ha organizzato nel tempo anche ulteriori attività di incontri e talk. Dai materiali promozionali, archiviati nel tempo su *Wayback Machine* di *Internet Archive*, l'idea era quella di realizzare un *living archive television* destinato a *inform, educate and entertain* (i tre capisaldi storici della tv inglese). Da questi emerge anche che gli utenti avevano l'opportunità di consultare il database per ordine

<sup>196</sup> S. BRYAN, 'A Fine Archive on Your Doorstep', *The Stage and Television Today*, 8 aprile 1993, p. 11.

<sup>197</sup> N.D., 'It's TV heaven up north', *The Stage and Television Today*, 11 marzo 1993, p. 22.

<sup>198</sup> R. CERE, *An International Study of Film Museums*, London e New York, Routledge, p. 38.

alfabetico, per data o genere e che i video erano anche forniti di sottotitoli. Purtroppo, i cataloghi messi a disposizione online insieme ad alcuni *highlights* non sono recuperabili.

Nel tempo all'area sono stati applicati vari aggiornamenti. Nel 2000, per esempio, furono aggiunte delle cuffie, uno schermo più ampio nella *Viewing Room*, degli 'armadi' con dei DVD Player, proseguendo l'integrazione della *library* televisiva stimolata anche da proposte esterne.<sup>199</sup> Intorno al 2007, invece, fu rinnovata l'infrastruttura tecnologica tramite l'adozione del sistema *VideoCast* fornito da un gruppo londinese. La novità più importante, oltre al potenziamento delle modalità di gestione, era data dalla possibilità di avere la stessa piattaforma *on-demand*:

This means that organisations can create their own TV channels with live or pre-recorded video contents as well as being able to offer the same content as video-on demand. The system has a fully functional programme scheduler which dynamically links and updates electronic programme guides.<sup>200</sup>

Possiamo dire da questi spunti che le modalità di musealizzazione si sono intrecciate poi ai cambiamenti di fruizione degli stessi. Di questo era già consapevole nel 1996, Ian Potter, il giovane curatore che diede vita all'area. Da una presentazione sul *Guardian* del tempo sappiamo che era un ex laureato in sceneggiatura e docente di televisione che aveva lavorato anche nel settore dell'assistenza a persone con disabilità mentali. Passione, specializzazione, *people skills* e l'abilità di comunicare quell'entusiasmo sembravano dal profilo ritratto dal quotidiano le doti necessarie per diventare un 'curatore moderno' in questo ambito. Soprattutto perché gran parte del lavoro, era dato proprio dal tempo speso con il pubblico. Il resto era legato agli incontri che alimentavano la selezione del catalogo, le ricerche in archivi del Paese, la preparazione dei materiali informativi e delle programmazioni che venivano offerte. Rispetto all'evoluzione del sistema televisivo, che si sarebbe aperto a una riprogrammazione di prodotti televisivi del passato, Potter ricordava l'importanza dei fallimenti o del non riuscito, che era comunque testimonianza di un duro lavoro, l'inevitabile selezione che le emittenti avrebbero fatto e la necessità di rafforzare il ruolo allora curatoriale di interpretazione e contestualizzazione storica. Solo così *TV Heaven* sarebbe potuto restare un servizio essenziale.<sup>201</sup>

L'avvento del digitale, come ha spiegato Bryan del *BFI* a proposito degli archivi televisivi inglesi, non ha risolto molti dei problemi presenti già nella fase dell'analogico e in parte condivisi con il cinema: quali le modalità di restituzione al di là dell'accessibilità, i diritti, le infrastrutture, le procedure necessarie e la ridondanza talvolta dei progetti realizzati. Il *BFI*, infatti, nel tempo ha lavorato a una condivisione delle *policy*.<sup>202</sup> Per questo l'apertura nel museo di Bradford, nel 2012, della *Mediateque* digitale del *BFI*, di cui parleremo meglio nella sezione sul cinema, appare ulteriormente

<sup>199</sup> NATIONAL MUSEUM OF SCIENCE & INDUSTRY, *Account for 2001-02*, p. 8.

<sup>200</sup> N.D., Atrium Group Limited: National Media Museum selects VideoCast to operate TV Heaven showcase', *M2 Presswire*, 17 aprile 2007, p. 1.

<sup>201</sup> S. KENT, 'My Brilliant Career: Ian Potter. Curator of Tv Heaven', *The Guardian*, 27 luglio 1996, pp. 187-188.

<sup>202</sup> S. BRYAN, 'National Television Archives and their Role', *Critical Studies in Television*, v. 5, n. 2, pp. 60-67.

significativa e collegata direttamente a tali questioni, tema però ancora da esplorare.

Nel 2006, dopo il progetto di *Imaging Frontiers* dedicato al digitale, l'area della televisione viene rinnovata dando vita all'*Experience Tv*. L'iniziativa sarà accompagnata anche da incontri sul futuro dell'*HDTV* (con *Pace, Sky, BBC e CBBC*), a testimonianza del tentativo parallelamente di riflettere sulla storia del mezzo in costruzione. L'allestimento di fatto sarà una ripresa dei principi precedenti sulla storia tecnologica della televisione, la comprensione diretta del funzionamento delle immagini televisive, con un potenziamento delle modalità esperienziali attraverso l'uso non solo di repliche di studi (attraverso set dedicati a quiz show, news o altri generi) ma di vere e proprie aree dove poter dar vita a dei programmi.<sup>203</sup> A questi verrà affiancata un'esposizione più consistente di oggetti della storia televisiva relativi ai vari sistemi, ai modelli dei televisori e accessori funzionali alla sua vita. Questa ripresa però sembra esser stata elaborata non solo per ricostruire un ordine storico. Come testimonia Adrián Maldonado:

I was blown away by the range of alternate futures these artefacts contain: while every TV is now an essentially identical black mirror, here were sets with circular 'porthole' displays, screens in mirror cabinets like a holographic game, a set with four screens for watching multiple channels at once, and a set with no screen and just a projector for the serious home cinephile. The early wood and tin Baird televisions do not look remotely like a television, and indeed many of these early sets were modelled on home radios and other furniture, with warm mahogany as a recurring design choice. In an extraordinary example of space race archaeology, there were not one but two 1970 'astronaut helmet' spherical sets inspired by the Apollo moon landings, famously experienced simultaneously around the world through the TV set.<sup>204</sup>

Di questa ricostruzione l'autore richiamava l'attenzione però anche sulla presenza di un solo modello per gli anni Novanta e nulla era presente delle soppressioni causate dal digitale. Si trattava di una pratica tipica nelle esposizioni televisive di allora dovuto al dilagare delle apparecchiature in relazione all'obsolescenza programmata, alla minore attrattività degli oggetti in sé fatti di sola plastica, alla non appartenenza alla '*Golden Age*' della stessa o al non essere una storia 'abbastanza' archeologica (l'unica eccezione ricordava era data dai lavori del *Medium Archaeology Lab Collection* anche per la televisione recente). Come vedremo per l'area dei videogame, l'autore discute di ulteriori connessioni tra le esposizioni per la mancanza di comprensione degli effetti dei diversi dispositivi e l'assenza di un'esperienza diretta dei diversi asset domestici. A tal proposito Elinor Groom, in una riflessione più sottile, a partire da un singolo modello quello delle *Bush TV*, suggeriva che le poche informazioni relative a provenienza, prezzo, materiali (a cui aggiungiamo l'impatto 'tecnologico' almeno sui fruitori a partire

<sup>203</sup> N.D., 'Museum to open interactive Tv Gallery', *The Yorkshire Post*, 21 ottobre 2005, p. 1.

<sup>204</sup> A. MALDONADO, 'Medium Archaeology Part 1: Beyond TV Typology at the National Media Museum', *ARCH \*ALMOST. Finding meaning in Pop Culture Archaeology*, <<https://almostarchaeology.com/post/137194823888/mediumarchaeology1>> [accessed 28 June 2021].

da tali cambiamenti),<sup>205</sup> quando presenti, davano solo vita a un 'set' in cui l'oggetto appare in relazione al contesto storico ma si disperdono gli usi degli stessi. La scelta di non sottoporli a pratiche di *hands-on* o al massimo, come nell'allestimento permanente del *Science Museum* nell'*Information Age* del 2014 di cui abbiamo parlato nelle policy, la disposizione di documenti correlati sull'esperienza non bastano secondo l'autrice per garantirne la sopravvivenza o l'integrità materiale. Certo per raggiungere questo obiettivo gli stessi oggetti dovrebbero essere ripensati, ma dare modo ai fruitori di esser capaci di 'accendere' tale sistema è lo step successivo della musealizzazione televisiva.<sup>206</sup>

Per concludere il quadro dell'*Experience Tv*, le precedenti mostre temporanee dedicate ai programmi televisivi, soprattutto per ragazzi, con l'esposizione dei set, *puppets* e dei *toys* contribuirono all'esposizione permanente dei materiali legati per esempio a *Wallace & Gromit* o a *Play School*, entrati ora a far parte della collezione.

Le novità più consistenti erano legate alla conversione della piccola area espositiva temporanea a una sezione dedicata alla storia della *BBC*, dal momento che il museo aveva acquisito parte della sua collezione che raccontava novanta anni di storia (nel 2000 esso aveva realizzato già una mostra ibrida tra fisico e digitale insieme alla stessa intitolata *Future World*). Nel passaggio poi dalla prima età di riconoscimento alla fase di affermazione più ampia e critica della cultura visuale (siamo a ridosso dell'impronta postmoderna sul museo), si diede spazio da un lato al *The Business of Television* e dall'altro al *The Power of Television*. L'esigenza era quella di far scoprire al visitatore non solo come funzionava, come era nata e si era evoluta la televisione ma anche chi decideva che cosa venisse visto e com'era cambiata l'industria. In quest'ottica emerse l'area dedicata all'*Art of Advertising* che riscontrava come soprattutto i più giovani fossero i target di tante produzioni, la sua influenza nei consumi dei prodotti ma anche l'evoluzione creativa che a partire dall'acquisizione delle tecniche televisive e gli scambi con il mondo del cinema per le sue realizzazioni (in termini anche di generi e artisti) era diventata un oggetto autonomo, non solo un mezzo da comprendere per essere più consapevoli. L'attenzione così era rivolta attraverso degli estratti, aree ancora oggi presenti nella sezione, al modo in cui la pubblicità ha assunto format e tecniche televisive e cinematografiche andando oltre, cioè piegandole ai propri scopi. Parte del focus era rivolto ai diversi toni assunti dalla stessa, ai codici, come il testo negli slogan. L'advertising era così evoluto, nel racconto del museo, come un'intera industria assumendo un carattere globale e formando conglomerati.<sup>207</sup>

In parallelo rispetto all'evoluzione dei *Television Studies* si guardava agli sviluppi delle

<sup>205</sup> Il museo parla per esempio delle disfunzioni causate dai nuovi sistemi per la ricezione del segnale con determinati apparecchi o la scelta di un sistema anziché un altro a partire da questi. Cfr. J. TRENOUTH, 'Sets, Lines and Videotape' in NATIONAL MUSEUM OF PHOTOGRAPHY, FILM AND TELEVISION, *Photography, Film & Television [Think Again]*, Board of Trustees of the Science Museum, London, 1999, pp. 86-91.

<sup>206</sup> E. GROOM, 'A Vision in a Bakelite. Exploring the Aesthetic, Material and Operational Potential of the Bush TV22', in N. HALL, J. ELLIS (a cura di), *Hands on Media History: A New Methodology in the Humanities and Social Sciences*, London e New York, Routledge, 2020, pp. 204-221.

<sup>207</sup> S. MUMFORD, I. POTTER, 'TV: Telling and Selling Stories', in NATIONAL MUSEUM OF PHOTOGRAPHY, FILM AND TELEVISION, *Photography, Film & Television [Think Again]*, Board of Trustees of the Science Museum, London, 1999, pp. 66-71.



forme di *scheduling* e le prime forme di attenzione alle *audience*. Dal *claptometro* esposto nella sezione degli artefatti storici, infatti, si passava a un'installazione interattiva per sperimentare come si poteva rilevare quanti spettatori seguivano un canale. La sezione poi dedicata al potere della televisione era uno spazio in cui (ri)scoprire come la televisione poteva *shape*, definire i contorni, delle nostre attitudini, conoscenze e stili di vita influenzando anche l'opinione pubblica e mettendo in risalto alcune questioni anziché altre. L'accento era posto soprattutto sull'importanza della televisione – come si è letto nei materiali del sito nella versione archiviata su *Internet Archive* – come *shared experiences*. Da qui l'invito al visitatore a (ri)vedere gli *iconic moments* della storia della televisione provando a ricordarli.

Le forme di esposizione televisiva ci dimostrano quanto il museo sia evoluto insieme ai media in oggetto ma abbia anche accompagnato il pubblico in alcune transizioni. L'avvento del digitale, per esempio, è stato al centro della mostra *Future World* del 2000 organizzata in collaborazione con la *BBC* (mostra fisica e digitale) e nel 2007 per un anno per *Digital Switchover*. Molti degli artefatti in esposizione avevano mostrato quanto ogni nuovo processo significava un riadattamento dei dispositivi o delle scelte in una direzione e nell'altra a seconda degli apparati, l'impatto sui contenuti e le pratiche degli spettatori. Si trattava di mettere in prospettiva storica passaggi simili, cosa che fu rafforzata anche dall'assunzione come *Curator* del nipote del pioniere di John Logie Baird, Iain. Nel frattempo, nel 2009, in Inghilterra si annunciava che proprio il sogno del primo Baird giungeva alla fine con la chiusura delle ultime industrie di produzione dei televisori per la competizione del sistema globale.<sup>208</sup> Non è un caso forse che proprio in quell'anno viene lanciato un programma nazionale di ricerca intitolato *the Iconic TV Moment*, una survey realizzata con *TV Licensing*, in cui il pubblico poteva scegliere fra una rosa selezionata dai curatori del museo (elemento messo in discussione però). Il senso di questa iniziativa stava nel ricordare che:

A large part of television's power lies in how it is able to transmit vision and sound instantaneously. Moments like the Moon landing are ephemeral - they can be experienced only once in real time. Watching TV images from the Moon was a completely new experience for viewers, and still exerts a powerful hold over our collective imagination.<sup>209</sup>

Dunque, la cosa più importante era capire come l'esperienza della televisione aveva cambiato le percezioni delle persone, anche da regione a regione. La comprensione del pubblico è un elemento che viene seguito da vicino da Iain Baird anche in occasione di altre survey che testimoniavano la crescita della centralità della televisione nella vita delle persone sia in termini di dispositivi fisici (sempre più grandi) che di esperienza, creatività e conoscenza.<sup>210</sup> Come abbiamo visto nella parte delle *policy*, dopo la crisi del

<sup>208</sup> L. VALENTINE, 'Baird's Original Dream Goes Down the Tube as the Last British Television Factory Closes', *Times*, 14 gennaio 2009, p. 4.

<sup>209</sup> N.D., '9/11 Terror Attacks Voted Most Iconic TV moment of all time', *Asian News International*, 10 luglio 2009, s.p..

<sup>210</sup> N.D., 'Expanding Role of the TV in the home', *The Daily Telegraph*, 5 marzo 2011, p. 3.

2008, musei come quello di Bradford si trovavano in competizione diretta con altre iniziative che attraevano il grande pubblico come le Olimpiadi. L'istituzione però fu in grado, insieme all'attenzione verso gli sviluppi del settore televisivo, di appropriarsi di opportunità simili declinando il tema sull'esperienza mediale. Nel 2011, il *NMPFT* infatti ospitò una delle quattro trasmissioni dell'evento sportivo realizzate dall'emittente nipponico *NKT* in collaborazione con la BBC sul suolo inglese attraverso uno schermo sviluppato in Giappone per l'occasione definito come *Super-Hi Vision*, esperienza fatta oggetto di prova prima dell'immissione nel mercato dello stesso. Del resto – come ricordava Baird – le Olimpiadi hanno da sempre avuto un rapporto singolare con le tecnologie mediali. La camera usata nel 1948 per i giochi di Londra, per esempio, era parte della collezione stessa del museo. Anche se la TV tentava di avvicinarsi in questo modo ai dispositivi immersivi, non solo a livello visivo ma a livello cerebrale, il curatore ricordava quanti degli esperimenti nella sua storia abbiano comunque cercato di lavorare su questi aspetti riducendo la distanza tra l'oggetto e il soggetto.<sup>211</sup> Di converso, invece, paradossalmente il museo è stato attento anche a esperienze spettatoriali residuali ma ancora resistenti, come i numeri degli spettatori che in Inghilterra fino al 2018 hanno continuato a guardare la tv in bianco e nero, una sorta di *living history* secondo la successiva curatrice della televisione del museo, Elinor Groom (già citata proprio per la critica a un'assenza nel museo negli anni precedenti di attenzione agli usi dei fruitori). Agli stessi, dopo gli incentivi di riduzione delle licenze, veniva chiesto paradossalmente di pagare anche la licenza a colori perché ormai potenziali fruitori della tv via internet tramite pc, smartphone o tablet.<sup>212</sup>

Durante la visita del 2021, l'area dell'*Experience TV* è apparsa rinnovata profondamente. L'area dedicata all'*advertising*, ai cambiamenti industriali, al tema del potere, dell'influenza pubblica ai momenti iconici e al sistema delle *audience* della televisione appare oggi all'inizio del percorso con le domande che guidavano la loro filosofia progettuale a fare da guida al visitatore con un costante invito to *have a look*. La storia della televisione inglese è stata riassunta in una timeline grafica a muro che ingloba documenti e brevi estratti. Di questa storia, abbastanza lineare, si riassumono i passaggi anche documentari iniziali e la legittimazione da parte del regno, l'impatto della guerra con la sospensione, i successi del dopo guerra soprattutto seriali fino a diventare uno strumento di ordine sociale. Il rapporto con la sfera internazionale si limita all'influenza del modello dei format nati in Inghilterra (non abbiamo quindi nulla se non un paio di accenni a come il modello inglese sia stato diverso rispetto a quello di altri paesi). Tra questi qualche notazione tecnica, come l'arrivo del colore. La linea cronologica si chiude con il tema del digitale, con una serie di quesiti posti direttamente ai fruitori, se il suo avvento sarà solo di tipo quantitativo o comporterà anche dei cambiamenti qualitativi. Un accenno però, quale l'impatto dell'attacco alle torri gemelle, da una parte cede il posto alla successiva installazione sul suo potere e

<sup>211</sup> Cfr. N.D., 'BBC Plans 'Better 3D' Olympic Experience', *Broadcast*, 28 agosto 2011, s.p.; N.D., 'A Vision of the Future... TV technology that will change the game for viewers', *The Yorkshire Post*, 19 luglio 2012, s.p.

<sup>212</sup> C. McDONALD, 'Coloured TV? But we're far too set in our ways for that', *Sunday Mail*, 7 gennaio 2018, p. 21.

l'influenza collettiva e dall'altro fa un rapido riferimento ai cambiamenti successivi (come la pratica dell'emergere dei *viewer generated content*). Il tema del potere è declinato con un pannello per riflettere come il suo ruolo nelle famiglie, nei momenti storici, i diversi assetti nei vari paesi e la circolazione sociale dei suoi contenuti abbiano avuto un impatto nel bene e nel male sulla capacità di *shapes* conoscenze, attitudini e stili di vita. La questione centrale però è sempre la domanda rivolta al visitatore se e come si sente affetto dalla televisione. L'installazione successiva richiama direttamente l'attenzione del fruitore attraverso le immagini, ponendo la domanda *Who do you see in TV?* Si tratta di un video montato, accompagnato da una voce fuori campo, che commenta alcuni estratti su come la televisione abbia definito chi siamo con le questioni razziali degli anni Sessanta-Settanta, le rappresentazioni *lgbt*, stereotipi ma anche con dei valori espressi o rinegoziati attraverso per esempio le *sitcom*. L'area dei momenti iconici è suddivisa in piccoli cubicoli, più cinematografici che televisivi. L'esperienza personale in quest'area ha mostrato come rispetto a gruppi di famiglie con bambini molto piccoli al seguito avessero o vivessero reazioni differenti. Da una parte c'erano genitori che entusiasticamente invitavano i propri figli per (ri)vedere «*The Man on the Moon!*». La ripetizione costante da parte dei bambini del titolo trasmetteva il fatto che di quell'evento qualcosa gli era già stato accennato e che probabilmente erano arrivati lì proprio per quello. Per un'altra famiglia i bambini hanno espresso la volontà di andare via perché quella visione appariva: «*So boring! Where is it? What is it?*». Il filmato montato mostrava eventi differenti della storia inglese come i momenti dell'incoronazione della regina, il funerale di Lady D., celebrazioni sportive e alcuni disastri anche della storia globale (ricordiamo qui che quest'area è frutto di alcune survey già citate). Fra i momenti più duri, c'è sicuramente l'attacco alle torri gemelle, l'evento mediale per eccellenza. Anche qui le reazioni di alcune famiglie erano diverse. Da una parte c'erano genitori che invitavano i propri figli dicendo un «*come on!*» d'invito, riconoscendone quindi immediatamente il portato di quella visione. Per altri, la visione era più passiva. Ma le reazioni dei bambini erano decisamente differenti: dall'attenzione silenziosa seduti composti vicino ai propri genitori alle urla e alla fuga di altri. Solo alla fine, per concludere, si ritrova come un percorso a ritroso, una sezione dedicata agli artefatti (in particolare della storia della BBC, la cui collezione è stata donata al *SMG* nel 2013 divisa fra Bradford e il *SM*) e alcuni oggetti di programmi familiari come *Wallace and Gromit*, *Doctor Who*, *Play School*, ecc. Alcuni QR Code offrono degli approfondimenti su questa sezione. Lungo il percorso sono disseminati poi un paio di totem, ormai superati, che registrano ancora però delle conversazioni in forum con commenti aggiunti in sede o online sugli stessi temi dell'esposizione tra ricordi di programmi, dibattiti su temi della teoria televisiva (come *audiences*, *regulation*, *rating*, ecc), conversazioni meno tecniche sui generi, momenti controversi, su alcuni usi della televisione come la propaganda, l'intrattenimento, l'educazione o contributi online rispetto alle mostre.

La dimensione oggettiva da una parte e critica, percettiva dall'altra, insomma, lascia qui il posto a quesiti fondamentali sulla musealizzazione della televisione e sui

possibili approcci alla sua memorializzazione nelle sue forme e sulla percezione del senso e del tempo (come evidenziato da Amy Holdsworth in un contributo su televisione e museo a partire da Huyssen).<sup>213</sup>

*Insight:  
Research and  
Collection  
Centre*

Dal 2001, il *NMPFT* ha inaugurato l'area *Insight: The Research Centre* poi (*Collection and Research Centre*) nato per rispondere alla richiesta di maggiore accesso a tutto il pubblico alla collezione del museo, raccolta in un unico piano sotterraneo accessibile dall'area della *Kodak Gallery*. Dalla sua apertura, è stato oggetto di ulteriori piccole esposizioni, eventi, programmi educativi e anche fonte e destinatario di parte della comunicazione online del museo sin dalle sue origini (strategie che andrebbero esplorate sistematicamente). Ci limitiamo a segnalare la peculiarità di quest'area il cui obiettivo, come si legge nel report del 2001, era quello di offrire un «balancing best practice in the curatorial care of mixed format collections».<sup>214</sup> Per il cinema, sul blog del museo è possibile recuperare molte delle immagini con la varietà di materiali legati per esempio alla realizzazione di effetti speciali, la cui natura variegata impone delle difficoltà in termini di preservazione.

*Imaging  
Frontiers*

*Turning point* nella realizzazione delle aree permanenti è rappresentato dal progetto di *Imaging Frontiers* nel 1999-2000 finanziato dalla *National Lottery Fund*. La sua ideazione per partecipare al bando però parte nel 1996. Tale arco temporale è importante per ricordare quanto la riflessione sulla stessa sia radicata all'atmosfera in pieni anni Novanta nel museo vicina ad una concezione ampia della cultura visuale (lo vedremo soprattutto per le mostre temporanee), all'emergere della nuova era elettronica ma con un'ottica critica, tipica degli approcci postmoderni. Nell'area della *Kodak Gallery*, come abbiamo visto, vengono operati da un lato uno smantellamento archeologico per dare spazio in un altro livello all'*Animation Gallery* (questa sarà descritta nell'area dedicata al cinema) e dall'altro un rapido aggiornamento verso il digitale con l'inserimento però a questa altezza solo dei modelli digitali di camere e lo sviluppo del discorso sul secondo Novecento tra competizione con l'est asiatico e tentativi di 'innovazione' (come la stereoscopia fotografica e gli *home video*). *Photography is News* viene aggiornata con l'area *News: Frontlines, Headlines, Deadlines* improntata a una riflessione sulle immagini più controverse o stimolanti rispetto alla loro veridicità, a fenomeni come quello dei paparazzi e la violenza delle immagini di guerra e carestie.<sup>215</sup> Come scriveva Sarah Mumford allora, anche a proposito delle immagini televisive presenti:

Knowing about the way news is constructed and being able to identify its use of stereotypes and even propaganda, are essential to forming truly independent

<sup>213</sup> Cfr. A. HOLDSWORTH, 'Television and Resurrections': Television and Memory', *Cinema Journal*, v. 47, n. 3, spring 2008, pp. 137-143.

<sup>214</sup> NATIONAL MUSEUM OF SCIENCE & INDUSTRY, *Account for 2001-02*, p. 7.

<sup>215</sup> NATIONAL MUSEUM OF PHOTOGRAPHY, FILM AND TELEVISION, *Photography, Film & Television [I Think Again]*, Board of Trustees of the Science Museum, London, 1999.

opinions in an age when the 'spin-doctors' have so much influence on the media.<sup>216</sup>

Il rinnovamento in tal senso del museo portò anche alla realizzazione di un vero e proprio *Production Studio* in cui individui o gruppi di persone potevano creare il loro programma grazie a un *equipment* professionale di camere, vision *mixer*, microfoni e schermi. Ancora una volta, quindi, il museo ha rinnovato con uno scopo diverso pratiche già in uso.

Prima ancora di arrivare, come vedremo, alla realizzazione del *Wonder Lab* destinato all'esplorazione materiale dei processi legati alla luce e congiuntamente al suono, il *NMM* aveva già sviluppato un'area simile con la *Magic Factory*. Dai dati recuperati dalla versione archiviata del sito su *Internet Archive*, essa si componeva di quattro aree realizzate attraverso installazioni analogicamente interattive. La prima era dedicata al colore e alla riflessione sulla comprensione della differenza delle immagini a seconda della diversa modalità di presentazione cromatica. Il vecchio principio del gioco con la facciata del museo era ripreso attraverso l'uso di dispositivi reinventati dedicati a diverse lenti e camere: come la *pinhole camera*, le lenti *binoculars* e una camera televisiva. Allo stesso modo era stata riadatta l'idea della camera oscura per lavorare sui principi della luce, degli specchi e dei prismi osservando ora i diversi comportamenti della prima attraversando diversi oggetti. Un'ultima parte era destinata alla sperimentazione della velocità della luce, del calore e delle ombre attraverso giochi, speciali camere termiche o mostrando i diversi effetti di luce e ombra sulla stessa immagine, osservando che cosa accade ponendo davanti alla stessa differenti oggetti o raggi UV. Il carattere dell'allestimento era particolarmente legato all'idea di una sorta di *factory* vera e propria in stile parco divertimenti ed era connessa a una precisa idea di stimolazione del *fun*, di cui abbiamo parlato a proposito delle *policy*: ovvero, legata alla dimensione del 'fare' oltre i limiti di età (su Flickr si trovano infatti ancora molte immagini prodotte da quei 'giochi' ma da adulti). Da un flyer del *NMM* recuperato dalla versione archiviata del sito su *Internet Archive*, fino al 2013 anno in cui l'area viene sottoposta a qualche rafforzamento, si sono svolte qui attività di animazione come *Magic Lantern Show*, sessioni di *interactive storytelling* e workshop sulla scrittura per mezzo della luce che confermano quanto il museo avesse già lavorato sulle stesse modalità dell'attuale *Wonder Lab*.<sup>217</sup> I contenuti però erano guidati da alcuni principi del *curriculum* nazionale per la scienza. Ancor prima, quindi, della svolta del 2017 il museo lavorava già in quest'ottica a partire dal 2000, avendo in mente però una piena integrazione tra tutte le parti. Nel *Booklet* del 1999 infatti tale area era inserita in un discorso più ampio che esplorava tutte le aree. Insomma, se si parlava di scienza, si parlava con una prospettiva (seppur con un approccio postmodernista) per cui:

<sup>216</sup> S. MUMFORD, 'The World Through Their Eyes', in NATIONAL MUSEUM OF PHOTOGRAPHY, FILM AND TELEVISION, *Photography, Film & Television [Think Again]*, Board of Trustees of the Science Museum, London, 1999, p. 18.

<sup>217</sup> NATIONAL MEDIA MUSEUM, *Spring 2013*, 2013, p. 7.

Learning about how news photographs, television programmes, films, advertisements and computer games are made is a key to understanding how these media products affect our lives so deeply. The Museum's driving aim is to help visitors take charge of the image-led world, to become more aware and 'media literate' and to enjoy doing it.<sup>218</sup>

Solo questa visione – seppur con l'esigenza poi di avere delle altrettante attività che puntino anche a una comprensione materiale dei diversi tipi di interazione con ogni medium – può limitare giudizi molto duri ma al tempo stesso veritieri (lo stesso varrà per l'area del *Wonder Lab*). Come quello di David Robinson che, dalla prospettiva però unica del cinema, nel 2006 scriveva a proposito della *Magic Factory* che era solo una «gaudy, undifferentiated and inadequately explained collection of (mostly interactive) optical and other illusions».<sup>219</sup> In rete, su Flickr, si trovano ancora molte delle immagini dei visitatori, anche adulti, alle prese con questi *tool*.

L'area centrale rispetto al progetto era quella del *Wired Worlds*,<sup>220</sup> dedicata all'esplorazione della nuova *information age* (tema quindi affrontato dal museo in sovrapposizione al *SM* come spiegato nelle policy). Al di là della portata innovativa del digitale, la cosa più rilevante era la progettazione della sezione per offrire uno sguardo su che cosa stava accadendo ai 'vecchi mondi'. I *wired worlds*, infatti, non erano percepiti come innovazioni completamente fuori dalla storia dei media ma come nuovi ambiti in cui «text, images and sounds are fleshed around the globe in digital streams of 1s and 0s», guardando contemporaneamente anche alle reazioni 'strane' alla comparsa di ognuno di essi. Si parlava così del passaggio del cinema attraverso i computer, all'avvicinamento dei videogame al primo e della loro affermazione oltre la cultura popolare. Nuovi tool potenziavano le abilità umane e gli schermi dei computer diventavano finestre verso mondi virtuali ed *electronic 'life-forms'*. In una installazione vecchi televisori moltiplicavano le immagini di sorveglianza. Alcune sono visibili ancora oggi online, tramite il progetto architettonico.<sup>221</sup> Di quest'area si è scritto della sua precoce poi obsolescenza. A tal proposito crediamo che la stessa non sia un limite, se come vedremo poi dalla realizzazione di *Life Online*, teniamo conto della natura evolutiva dei media in oggetto e soprattutto dell'importanza di preservare e sviluppare poi nel tempo i *concept* alla base.

#### Game Lounge

Dopo la realizzazione di *Imaging Frontiers*, l'altro grande rinnovamento è stato legato alla realizzazione dell'area dedicata al *gaming* dal secondo Novecento a oggi. L'area è nata nel foyer del museo, con alcuni elementi richiamati allora direttamente sulla facciata, per essere poi spostata al quinto livello. Ciò ricorda la funzione di messa in risalto delle stesse aree che, alternativamente, hanno ospitato via via gli oggetti più

<sup>218</sup> S. MUMFORD, 'The World Through Their Eyes', in NATIONAL MUSEUM OF PHOTOGRAPHY, FILM AND TELEVISION, *Photography, Film & Television [Think Again]*, Board of Trustees of the Science Museum, London, 1999, p. 18.

<sup>219</sup> D. ROBINSON, 'Film Museums I Have Known and (Sometimes) Loved', *Film History*, v. 18, 2006, p. 255.

<sup>220</sup> T. SWEENEY, 'Wired Worlds: Exploring the Digital Frontier' in NATIONAL MUSEUM OF PHOTOGRAPHY, FILM AND TELEVISION, *Photography, Film & Television [Think Again]*, Board of Trustees of the Science Museum, London, 1999, pp. 14-17.

<sup>221</sup> ACME STUDIO, 'Wired Worlds – National Museum of Photography, Film and Television', <<https://www.acme-studios.co.uk/07-kp-enchanted-1>> [accessed 20 April 2022].

nuovi su cui il museo ha lavorato. La sezione è il risultato di un lungo progetto portato avanti dal museo con la *Nottingham Trent University* per la nascita di un *National Videogame Archive* di cui l'esposizione ne ha rappresentato un punto di accesso e interazione. Nel sito dedicato, recuperato tramite *Wayback Machine*, la *mission* definita nel 2009 indicava scopi, motivi e la spinta anche verso la ricerca delle strategie più adatte di esposizione per adepti e non. Il progetto nasceva infatti non solo per collezionare ma anche interpretare e rendere accessibile i materiali a ricercatori e pubblico con modalità innovative caratterizzate dall'*engagement*. Sebbene i videogame, come il cinema, siano il risultato di un'industria, essi hanno costituito nel tempo una *videogame culture* per cui devono essere raccontati nelle idee del museo tenendo conto del contesto sociale, politico e culturale. Ciò significa non raccogliere soltanto le componenti materiali e software ma guardare anche a elementi terzi come documenti tecnici, pubblicità e accessori correlati. L'obiettivo, dichiarato anche nell'area oggi, era quello di stimolare l'attenzione pubblica e trovare il modo di registrare come i videogame siano parte integrante del patrimonio di una nazione e non solo.<sup>222</sup> Per realizzare questa iniziativa furono coinvolte le stesse industrie, lanciata una campagna online e organizzate diverse occasioni di dibattito pubblico. Un'altra novità del lavoro, che ha una controparte diretta nell'allestimento attuale, era l'approccio 'audio-visivo' verso tali prodotti con una attenzione precisa anche alla dimensione sonora. Ciò spiega anche perché l'area sia stata chiamata con il nome di *Game Lounge* senza connotazioni. In un contributo del progetto si leggeva allora infatti:

We are so used to thinking about videogames as a visual medium (we even call them *videogames*), that is easy to forget, and good to be reminded, that music and sound effects are an important – no make that *essential* – part of the experience of play. 'Audio-video-games', perhaps? Not so catchy, but probably more accurate.<sup>223</sup>

Le forme di musealizzazione dei videogame – come spiegato da Maldonado ricordando i pionieri della sua curatela, James Newman e Raiford Guins –<sup>224</sup> non sono state rispetto al *NMPFT* nuove. Era cioè già in corso il passaggio da una visione nostalgica o di *cult* a una presa di coscienza della rappresentazione del valore culturale degli stessi. Le questioni, se mai, erano di natura museografica. Prevalgono infatti allestimenti con oggetti puramente statici. Nulla quindi vi era dei 'videogame' esperiti con i loro hardware, software e schermi.

L'allestimento del *NMPFT* è stato organizzato invece, come appurato durante la visita, attraverso un approccio integrato. Da un lato, in ordine cronologico, i visitatori

<sup>222</sup> THE NATIONAL VIDEOGAME ARCHIVE, 'Mission', 24 febbraio 2009, <[https://web.archive.org/web/20090228141209/http://www.nationalvideogamearchive.org/?page\\_id=25](https://web.archive.org/web/20090228141209/http://www.nationalvideogamearchive.org/?page_id=25)>, [Accessed 20 April 2022].

<sup>223</sup> JAMES, 'The sound of (videogame) music', *The National Video Game Archive*, <<https://web.archive.org/web/20090405121414/http://www.nationalvideogamearchive.org/>>, [Accessed 20 April 2022].

<sup>224</sup> Cfr. A. MALDONADO, 'Medium Archaeology Part 1: Beyond TV Typology at the National Media Museum', *ARCH \*ALMOST. Finding meaning in Pop Culture Archaeology*, <<https://almostarchaeology.com/post/137194823888/mediumarchaeology1>> [accessed 28 June 2021]; J. NEWMAN, *Best Before. Videogames, Suppressions and Obsolescence*, London e New York, Routledge, 2012; R. GUINS, *Game after. A Cultural Study of Game afterlife*, Londra e Cambridge, MIT Press, 2014.

hanno la possibilità di vedere e sperimentare le console dei giochi dal *Commodore* agli *Atari*, dai *Nintendo* ai *Saga*. Dall'altra di giocare anche in una sorta di sala giochi anni Ottanta simulata con le classiche *arcade machines*. L'area è l'unica che prevede, a parte le sale, un costo di accesso minimo (2£) e il pagamento dai 10 ai 50 pence. Peccato che durante la visita senza monete inglesi per un fruitore straniero ciò non fosse possibile. Servirebbe infatti un ulteriore riadattamento o la possibilità di acquisto di gettoni (come si faceva anche nelle vecchie sale in realtà). L'area in ogni caso, oltre a far esperire la gestualità dell'esperienza dei videogame nel tempo, tenta in maniera semplice di dare un'idea degli asset, come per le console dedicate all'*home gaming* o l'integrazione con i *table arcade games* tipici delle sale (riprodotti in maniera miniaturizzata combinati con videogiochi da console). Su una delle pareti è riprodotta una timeline con immagini e testi. Essa, insieme ad altri elementi presenti nell'area, fa riferimento soprattutto al modo in cui questi prodotti sono riusciti a raggiungere una *global sensation*, *embeddandosi* nella nostra cultura. Gli sviluppi *hardware/software* (dai primi calcoli matematici con i computer, i *tele match*, le cassette e le prime console) tra gli anni Cinquanta fino ai Settanta si integrano via via agli sviluppi successivi e ai titoli ma anche ad alcuni riferimenti sociali alla formazione e al ruolo delle *community*, del *coding* e anche del contesto politico. Gli anni Settanta-Ottanta, infatti, sono il periodo della spinta nazionale anche per i videogame: con titoli come *Space Invaders*, gli adattamenti dei device fra i paesi o la presentazione nel 1983 di Margaret Thatcher, in occasione dell'incontro con il primo ministro in Giappone, proprio di un videogame (*Spectrum*), come simbolo del progresso tecnologico raggiunto dalla Gran Bretagna. Tra gli anni Novanta e Duemila si segnalano alcuni incroci con il cinema, come con *Tomb Raider*, *Street Fighter* e la progressiva mobilità e miniaturizzazione dei dispositivi con i *Game Boy*. Degli anni Dieci-Venti segnaliamo soltanto da un lato lo sconfinamento con la mobilità che nel museo si ferma alla comparsa degli *iPhone* e dall'altro il legame con l'animazione digitale e del cinema per mezzo anche di dispositivi come il *rotoscoping* nell'era del 2D e la *Kinect* per la *motion capture*. La storia poi del medium è stata definita dalla competizione fra le varie case, spesso aggressiva, come si ricorda nel museo, in un susseguirsi di modelli.

La selezione dei giochi, come conferma Maldonado,<sup>225</sup> è stata per lo più legata alla sua *golden age* anche se attraverso forme rare come quella del *tabletop*. A tal proposito, però, ricordiamo che il museo ha dato vita lungo la sua storia a tantissime challenge, incontri e supporti dentro la cornice prima del *Bradford Animation festival* e, dalla sua chiusura nel 2015, con il *Yorkshire Games Festival*, soprattutto verso i più giovani. Alcuni *cabinet* poi, come quella dedicata a *Street Fighter II*, sono il risultato di un assemblaggio di varie strutture e pannelli di controllo, una pratica comune, di fronte alla difficoltà materiali. Ciò non toglie, spiega Maldonado riprendendo Guins, che l'esperienza sia meno significativa, data l'assenza di forme originali già insita nella storia dei

<sup>225</sup> A. MALDONADO, 'Medium Archaeology Part 1: Beyond TV Typology at the National Media Museum', *ARCH \*ALMOST. Finding meaning in Pop Culture Archaeology*, <<https://almostarchaeology.com/post/137194823888/mediuarchaeology1>> [accessed 28 June 2021].



videogame. Tali modalità infatti consentono di esperire per esempio di elementi quali il suono o la luce. Diverso invece è il caso delle *home console*, in cui gli artefatti e i materiali connessi sono esposti in vetrine mentre il gioco è esperito in schermi che non corrispondono a quelli usati ma a sistemi con risoluzioni e *refresh rate* che inevitabilmente ne riducono la 'qualità' proprio nella sua essenzialità rispetto ai dispositivi più recenti. Questo richiama l'attenzione, scrive Maldonado, sull'effetto dei diversi schermi televisivi, pensando anche all'area della televisione, oltre ai giochi in sé.

L'allestimento inoltre ha volutamente scelto l'uso di schermi piatti senza la ricostruzione di quei contesti di fruizione domestica che ne erano parte integrante della stessa.

Nel 2012, dopo l'essenziale passaggio da *NMPFT* a *NMM* del 2006, apre la sezione *Life Online*<sup>226</sup> finanziata dal programma *Yorkshire Forward* e dal *DCMS/WOLFSON Museums & Galleries Improvement Fund* in collaborazione con alcune *media company* come *Virgin*. Quest'area è stata realizzata nella galleria numero sette come mostra temporanea e nel foyer come area permanente, visitabile ancora oggi. La sezione ha provato a esplorare la 'storia della comunicazione' e la crescita di internet e del web. Si trattava però, come annunciato in una descrizione del periodo,<sup>227</sup> della prima esposizione permanente che ne esplorava l'impatto sociale e culturale oltre che tecnologico.

La mostra affrontava lo *shifting* delle nostre vite online per riflettere sui temi dello *sharing*, dell'*openess*, della collaborazione o co-creazione e della *net neutrality*. Per far questo il museo scelse di mettere in mostra opere di *media artist* (si veda lo schema dedicato), adottare delle installazioni interattive, realizzare una parallela 'mostra' online e adottare nuovi formati: come il *TEDxBradford* e un programma di *screening* sotto forma di *ongoing series* tra film, TV e documentari. Fra le proiezioni, per esempio, fu scelto il film *Star Wars Uncut*, la storia di un fan della saga che aveva usato internet come un tool di *crowdsourcing* per raccogliere degli *user content* relativi. *Star Wars* – per il museo – era una «natural choice» per esplorare le dinamiche della creazione delle *community*. Ancora una volta, quindi, come era stato per *Wired Worlds* del 1999, il tentativo era anche quello non di cancellazione dei media precedenti ma di riflessione. Sul 'nuovo' invece si lavorava sulle criticità con un impianto rispetto alla precedente area dedicata al digitale più partecipato (anche nella fase di *testing*)<sup>228</sup> e ibrido fra dimensione fisica e digitale.

Il pubblico infatti poteva partecipare all'installazione artistica *Read Aloud* di Ross Philips con una *performance* leggendo un rigo di un libro a propria scelta che veniva registrato e aggiunto a quello di altri utenti in un video per formare un libro fruibile

<sup>226</sup> I dati sono stati estrapolati dalla versione archiviata del sito dedicato, materiali promozionali e dalla visita personale svolta nel maggio del 2021. Cfr. NATIONAL MEDIA MUSEUM, 'Life Online', <<https://web.archive.org/web/20120403113150/http://www.nationalmediamuseum.org.uk/PlanAVisit/Exhibition/LifeOnlineExhibition/PermanentGallery.aspx>>, [Accessed 20 April 2022].

<sup>227</sup> NATIONAL MEDIA MUSEUM, *Exhibitions & Events. March 2012 – October 2012*, pp. 2-3.

<sup>228</sup> Cfr. NATIONAL MEDIA MUSEUM, 'How we test the Life Online gallery exhibits', <<http://nationalmediamuseum.blogspot.com/2012/03/audience-testing-life-online-galleries.html>>, [Accessed 22 April 2022].

online e nella galleria (i risultati sono ancora disponibili sul web).<sup>229</sup> Altre opere e progetti partecipati prevedevano la condivisione spontanea di immagini personali per formare un *wall* visibile ancora oggi con il lavoro *I and another* di Erin Newill e Phil Bird.

Online invece fu sviluppato il progetto *Your Life Online* che creativamente cercava di raccogliere idee, opinioni, memorie sulla propria esperienza ma anche creazioni come immagini, storie, video, canzoni e giochi seguendo delle *mission* per lavorare sul medium con il mezzo per formare un *live archive*, ancora disponibile online almeno per la parte testuale.<sup>230</sup> Il lavoro più interessante era, per i tempi, la possibilità di creare un *interactive digital portrait* (sistema ideato con l'*University of Cambridge*) partendo dalla comparazione dei dati provenienti dai propri profili social con quelli di altri milioni di utenti. La versione archiviata del sito che ci rimanda oggi alla richiesta dell'uso della tecnologia *Flash Player*, impossibile da usare da qualche tempo per una scelta arbitraria a favore di tecnologie più recenti, ci fa capire quanto del patrimonio online sia andato perduto.

Il percorso permanente invece parte da un confronto (estremamente semplificato) di convergenza tecnologica. Nella prima sezione, infatti, l'esposizione stimola il visitatore a immaginare com'era il mondo prima di internet. I passaggi, evidenziati attraverso una vetrina con oggetti che passano dall'età dell'analogico al digitale, appaiono come indicazioni approssimative rispetto alla complessità delle relazioni fra i vari media. Si ha così la 'transizione' dai *photo album* alle foto online, dal diario al blog, dalle lettere scritte alle email, dai telegrammi ai servizi di *instant messaging*, dall'enciclopedia ai motori di ricerca, dal cineproiettore a *Youtube* e da un disco in vinile ad *Itunes*.

Il resto del percorso prosegue con il racconto delle 'origini' a partire dalle sfide militari e accademiche tra i vari paesi coinvolti nell'avvento dei computer e la realizzazione dei primi *network* dagli anni Cinquanta agli anni Novanta, prima legati a istituzioni e poi diventati pubblici. In questa parte la storia rappresentata punta (attraverso le installazioni grafiche che inglobano testi, immagini, oggetti e mappe) a trasmettere tre punti principali: le origini a partire da diversi contesti e motivazioni; la riflessione sul rapporto non solo tecnico fra dimensione umana e sistemi di *computer networking* (attraverso figure come Licklider, uno dei primi a interrogarsi sull'interfaccia uomo-macchina e le riflessioni sul tipo di reti necessarie per il trasferimento dei dati); e il ruolo di definizione collettiva di standard, regole e set anche culturali e sociali.

Sulla pavimentazione centrale è sviluppata una linea temporale attraverso un percorso calpestabile dagli utenti diviso in tappe con delle vetrine che inglobano al loro interno alcuni esempi di dispositivi. L'arco cronologico va dagli anni Ottanta in poi per illustrare: l'impatto della competizione per la creazione di vari modelli; il passaggio di internet ad altri dispositivi dagli anni Novanta quali laptop, telefoni mobili e console; la

<sup>229</sup> Cfr. ROSS PHILLIPS, 'Read Aloud', <<https://www.readaloud.info/>>, [Accessed 20 April 2022].

<sup>230</sup> NATIONAL MEDIA MUSEUM, 'Your Life Online Project', <<https://nmemloll.wordpress.com/>> [accessed 20 April 2022].

nascita grazie al potenziamento delle reti dell'*Internet of things* che ha cambiato la nostra quotidianità; e infine il modo in cui, soprattutto dagli anni Dieci, del secondo millennio abbiamo cambiato il nostro modo anche di fruire così di film, musica e testi di varia natura ovunque e in ogni momento. Questo riferimento viene riprodotto sempre attraverso il gioco fra iscrizione testuale e dispositivi presenti, senza quindi un reale affondo sui cambiamenti in atto, chiedendo però al fruitore ancora una volta di interrogarsi sui cambiamenti futuri.

Alcune installazioni successive digitali (non usabili in tempo di covid) e in forma analogica sono dedicate alle prime forme di *social networking* attraverso email (con i primi *email groups* che discutevano di vari temi fra cui anche oggetti di intrattenimento) e *web pages* ricreabili dal visitatore. Gli aspetti più critici nella storia dell'evoluzione di internet sono presenti nell'installazione dedicata ai *virus*, al tema della *privacy* e della *net neutrality* ma anche quest'area in tempo di pandemia non poteva essere fruita completamente. Il percorso si conclude con alcune installazioni artistiche frutto di una call del museo sui temi della mostra. Al momento della visita vi era da una parte l'idea della restituzione dei *sentiment* di Twitter attraverso l'uso di colori; un mosaico elaborato dalle foto raccolte dalla community di Twitter che aveva risposto al progetto e un'installazione che attraverso dei QR code presentava la storia di alcuni oggetti (*Tales of Things Object*) in collaborazione con il *National Museum of Scotland*.

La non fruibilità delle apparecchiature digitali, al di là dei rischi dell'obsolescenza dei sistemi, sono a volte strategie comunque utili se realizzate con la consapevolezza di una riprogrammazione nel tempo o di una loro parallela traducibilità in *format* paralleli analogici che ne consentano comunque una fruibilità anche in caso di 'blackout'. Anche sul piano dell'analisi ciò che conta è il *concept* e l'approccio adottato per andare oltre l'apparecchiatura adottata. Di questa esigenza il museo sembra esser stato via via sempre più consapevole negli allestimenti o nella progettazione delle attività, anche per via dell'assunzione del tema della sostenibilità in maniera diretta, come visto nelle *policy*.

All'interno dello schema presentato prima, sulle varie fasi del museo, tale progetto si inserisce in una fase di passaggio cruciale. Eredita infatti i principi dell'affermazione trasversale degli aspetti anche critici dei media, tipica della fase degli anni Novanta rivolta all'affermazione di una visione ampia della cultura visuale, offrendone un'esperienza al visitatore in ottica sia decostruttiva che positiva. La differenza di approccio ora stava nel lavoro diretto sulle percezioni degli stessi attraverso la loro partecipazione o collaborazione rispetto all'impatto e alle capacità di *shaping* che i media hanno nelle nostre vite.

L'ultima area sviluppata in piena età percettiva, in ordine temporale, è la sezione del *Wonder Lab*,<sup>231</sup> realizzata sul modello di quella londinese del *SM*, che sarà aperta anche

Wonder Lab

<sup>231</sup> SCIENCE AND MEDIA MUSEUM, 'Wonderlab', <<https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/wonderlab>> [accessed 16 June 2022].

nel *Railway Museum* di York del gruppo.<sup>232</sup> A Bradford l'area è dedicata all'esplorazione dei principi base della luce e del suono attraverso installazioni analogiche *hands-on*. A ben vedere, però, anche il *wonder lab* londinese – a conferma delle sovrapposizioni citate nell'analisi delle policy – si occupa in parte degli stessi principi: delle forze, del colore, della luce, delle immagini dell'universo.<sup>233</sup> Un confronto specifico permetterebbe di capire se e come le due aree si integrino, che tipo di apporto danno alla narrazione dei media in relazione ai suoi aspetti più 'scientifici' nel senso di sperimentali e processuali, e che fine fa il discorso storico degli stessi. A parte una traduzione, infatti, dello zootropio sembra perdersi la storicizzazione degli altri processi, dei dispositivi o delle pratiche che dovrebbe essere al centro del lavoro di Bradford. Probabilmente, nella nuova gallery su luce e visione annunciata per il 2023 tali aspetti potrebbero essere recuperati. Il pregio di tali forme comunque è quello di puntare l'accento su uno degli aspetti meno affrontati: la percezione materiale dei meccanismi e la loro sperimentazione pratica in una dimensione percettiva non solo ricettiva ma attiva, di *tinkering* come è stata definita, con la realizzazione di esperimenti, workshop e *live show* dimostrativi.

### 3.2.4 Attività di (*temporary*) cinema exhibition (1984-2019)

Come abbiamo visto, l'analisi del discorso sul medium cinematografico nel museo di Bradford non può prescindere da un approccio integrato. Lo sviluppo storico (si vedano i paragrafi precedenti e gli schemi in appendice) ha infatti mostrato, al di là delle relazioni con la collezione delle apparecchiature provenienti del *SM* e fotocinematografica della *Kodak*, che il percorso sul rapporto tra museo e media nel tempo vive in prospettiva archeologica di contatti fra i vari livelli, di fasi interne e di adattamenti ai cambiamenti del contesto. Al cinema il museo sembra aver dedicato poco spazio o un'attenzione discontinua – trainato dal settore fotografico, in cui anche esso ritrova le sue radici, assorbendone soprattutto l'esperienza strategica maturata negli anni Ottanta.

Ma dietro le apparenti motivazioni dovute alla non presenza di una collezione consistente sin dalle origini – salvo i materiali provenienti dal *SM* e poi dal *Kodak Museum* – e per gli sviluppi esigui della stessa (limitati ad alcune collezioni su poster, effetti speciali e ai materiali di alcuni artisti), probabilmente parte delle ragioni, almeno sul piano delle esposizioni permanenti, deve esser stato legato al medium. Parlare delle origini del cinema e metterne in mostra le sue evoluzioni, più degli altri media forse, infatti richiede un affondo epistemologico sulle sue stratificazioni che il museo sembra aver sempre mancato di applicare almeno in una area permanente dedicata.

<sup>232</sup> RAILWAY MUSEUM, 'National Railway Museum to Bring Wonderlab to York', <<https://www.railwaymuseum.org.uk/about-us/press-office/national-railway-museum-bring-wonderlab-york>> [accessed 16 June 2022].

<sup>233</sup> SCIENCE MUSEUM, 'Wonderlab: The Equinor Gallery', <<https://www.sciencemuseum.org.uk/see-and-do/wonderlab-equinor-gallery>> [Accessed 16 June 2002].

La definizione più dettagliata, dopo le prime legate puramente alla fotografia, è quella presente nelle *Collecting Policy* specifica del *NMM* (non del gruppo quindi) del 2014 in cui si legge:

Film is both a recording medium and a potent means of creating fantasy. For over a century it has been a powerful means of global communication, used to reflect and shape ideas and attitudes within societies.<sup>234</sup>

L'impegno definito dal museo di lavorare sulla produzione filmica e la sua disseminazione, sui cambiamenti delle tecnologie rispetto alla natura del film e del *film-making*, esaminando come le innovazioni spingano la creatività e viceversa, è stato portato avanti dalle origini con la sala *IMAX* e dagli anni Novanta con la costruzione di diverse sale per vari formati, le proiezioni con una programmazione quotidiana e lo sviluppo di festival. Nell'area permanente 'dedicata' – che in realtà è una *Animation Gallery*, quindi con una problematizzazione ampia sulla questione dello sviluppo della visualità legata alle 'immagini in movimento' fra vari media e nello sviluppo poi di un 'genere' – il cinema è circoscritto ai dispositivi dell'animazione e alle figure autoriali (con una concezione ampia di *practitioners*). È soprattutto per la prima però che si avverte l'assenza di una riflessione sul rapporto storico ed epistemologico con la stessa (oltre quindi le tecniche digitali qui citate e gli effetti speciali).

Di converso l'avanzare del riconoscimento e dell'affermazione dell'istituzione con una visione ampia a partire dalla fotografia ha consentito negli anni Novanta l'attivazione della forma più immediata e 'riconoscibile' di esposizione del cinema, ovvero gli *screenings*, passando a una forma di esperienza diretta della sua varietà in maniera quasi immediata.

Per la ridotta accessibilità ai materiali del museo, soprattutto in tempo di pandemia, si è deciso di non lavorare sulla raccolta attraverso fonti terze delle programmazioni delle sale e dei festival che restano però un nodo cruciale da affiancare o ampliare rispetto all'analisi delle aree permanenti e delle attività temporanee espositive qui proposte.

Un'ulteriore analisi poi dovrebbe riguardare: I) il recupero dell'esposizione del cinema a livello comunicativo, soprattutto attraverso i contributi offerti sul sito internet dal 1996 (di cui si mostrerà la piena integrazione per le mostre e la loro complementarietà); II) le attività offerte educative e non, in presenza e online, rivolte sin dalle origini a giovani ma anche adulti (importanti per via della centralità dei *curricula* dedicati ai *media studies* in Inghilterra e il ruolo assunto nel tempo come luoghi della circolazione della cultura mediatica attraverso vari *format* come corsi, workshop e altro); III) e, infine, le relazioni con il mondo dell'Università che anche per questo museo, come per altre istituzioni sul suolo inglese, sembra aver avuto un peso specifico sia nell'evoluzione delle iniziative dei musei ma soprattutto anche negli scambi, nelle integrazioni di ricerca o didattiche, grazie anche all'attività di membri dello staff in o

<sup>234</sup> NATIONAL MEDIA MUSEUM, *National Media Museum Collecting Policy Statement*, Board of Trustees of the Science Museum, 2014, pp. 4-5.

con varie accademie.

Anche se è solo dagli anni Novanta e Duemila che si avvia una fase di espansione delle forme di esposizione, gli aspetti prima citati non dovrebbero essere esclusi dall'analisi delle aree permanenti e dalle attività collegate agli altri settori. Così come l'idea di lavorare attraverso sale, festival e proiezioni anche su un patrimonio intangibile nel tempo, quali i film intesi non come artefatti fisici ma esperienza di fruizione, senza necessariamente fare ricorso solo a collezioni più tangibili, deve essere riconosciuta a pieno come parte integrante delle forme di musealizzazione di Bradford. Ciò consentirebbe di limitare giudizi passati, sicuramente mirati rispetto all'assenza (paradossale) di un'area permanente dedicata al cinema in un'istituzione di tale rilievo sui media, ma che guardano solo all'idea di *'Film Museums'* come un'area di esposizione permanente:

As the official website puts it, 'The Museum has a wide variety of Activities, Events and Galleries to keep you entertained'. The word 'museum' is now for the most part a misnomer. Only one section of the new six-storey building retains anything that could justify the term. [...] Treatment of film is much more sparse and selective.<sup>235</sup>

#### *Aree permanenti*

Escluse quindi le aree di proiezione, i festival e le mostre temporanee inaugurate dal Duemila, il discorso sul cinema sembra risiedere sin dalla nascita del museo in punti di contatto o attività intermediali sia delle mostre temporanee che delle aree permanenti. Questi incroci, come si è visto via via e come vedremo nei successivi paragrafi, sono stati dapprima legati alla fotografia e ai dispositivi della visione in generale, al fotogiornalismo, poi alla televisione, al digitale e all'animazione, inclusi i videogame, e infine in alcune iniziative trasversali votate a delle interazioni più ampie tra oggetti, soggetti e contesti. Piccole sezioni 'dedicate', oltre quella dell'*Animation Gallery*, sono state la gallery *Profiles*, sezione realizzata nel 1999, dedicata alla collezione di Lord Puttnam sul sistema dei premi nella storia cinematografica e *Magic Behind The Screen* di cui parleremo nella sezione dedicata al centenario. Sul fronte fotografico e televisivo facciamo qui qualche ulteriore precisazione.

#### *Cine-Photo Display*

Negli sviluppi storici della *Kodak Gallery*, abbiamo parlato dei riferimenti storici presenti alle origini fra 'pre-cinema' e prime apparecchiature cinematografiche contenute nella collezione proveniente dal *SM* (ora nella sezione dedicata all'animazione). Si è detto anche, seppur in assenza di un passaggio fondamentale quale il rapporto con il movimento tra fotografia e cinema, dello stretto legame tra pratiche amatoriali fotografiche e filmiche e delle (dis)continuità archeologiche tra panorami, stereoscopie, *peep show* e camere.

Della relazione stretta tra fotografia e cinema resta però ancora oggi un'interconnessione voluta. Nel 2012, attraverso un progetto di ricerca mirato, è stata realizzata una sezione sull'emergere del colore nel cinema. Partendo dalla collezione di *Charles Urban*, presente nel *Kodak Museum*, il museo ha esposto la camera e i materiali

<sup>235</sup> D. ROBINSON, 'Film Museums I Have Know and (Sometimes) Loved', *Film History*, v. 18, 2006, p. 255.

per la produzione del brevetto del fotografo Edward Turner che con un banchiere, Frederick Marshall Lee, brevettò nel 1899 il primo sistema per un processo di registrazione filmica a colori. Si trattava di un procedimento complicato che adoperava una camera fotografica in bianco e nero dotata però di un sistema di tre filtri in blu, verde e rosso. Usando poi uno speciale proiettore, esposto nella galleria insieme ai documenti, venivano combinati su uno schermo per produrre l'intera immagine 'a colore'. Il sistema fu poi perfezionato nei primi del Novecento con George Albert Smith, di cui sono in mostra i relativi materiali, che semplificò il procedimento consentendo a Urban di immettere sul mercato il primo *Kinemacolor*. Tra il 1901 e il 1903 però Turner, prima della sua morte, aveva realizzato dei *short test films* tenuti da Urban. Il museo, seguendo l'esatta procedura di Turner e rimontando i frame conservati in collaborazione con il *BFI* e altri archivi filmici, ha realizzato una serie di film proiettati oggi insieme agli oggetti, presentate come le 'prime' immagini filmiche a colori.

Parte della storia del cinema è stata tracciata anche nelle gallerie dedicate alla televisione. Almeno fino al momento in cui l'area riprendeva le origini del mezzo con esperimenti quali quelli di Logie Baird all'incrocio fra le diverse aree e le prime prove sull'immagine e il suono. Questi scambi, come ricordava Richard Welton Dienst in una interessante tesi di dottorato supervisionata da Fredric Jameson del 1991 intitolata *The Worlds of Television: Theories of Culture and Technologies*, sono essenziali perchè: «Another set of clues about the relation between images and fields of visibility can be located in the combined trajectories of sound recording, cinema and television».<sup>236</sup> Vertov, ricordava l'autore, per esempio aveva pensato non a caso alla formula del *radio-eye* non solo del *kino-eye* per testimoniare questa convoluzione, il cui senso più profondo stava nel cogliere che:

On radio-eye, not only would every image testify to a material fact, but the fact of transmission itself would testify to a material link. Together, the circulation of images would exhibit both the means and the relations of all productions. Ideology – as a positive way making relations between people and things visible – would be completely externalized, no longer a matter of internal constructions but of constant public seeing.<sup>237</sup>

Di questi incroci il museo non recupererà gli intrecci archeologici ma guarderà comunque ad alcuni punti di contatto soprattutto per l'uso delle camere e della pellicola nella prima fase. Dei successivi scambi, persistenze e differenze visuali invece, poco o nulla ha raccontato il museo, almeno non nelle aree permanenti. Per esempio, nella collezione della BBC donata al museo intorno al 2013 è presente un *Blattnerphone* ideato dal regista Louis Blattner che usò uno *steel tape* di 6 mm per registrare il suono sincronizzato a un film (in particolare la voce di Chamberlain per lo scoppio della

<sup>236</sup> R. W. DIENST, *The Worlds of Television: Theories of Culture and Technology*, Doctor of Philosophy Thesis, Graduate Program in Literature, Graduate School of Duke University, supervisor: Fredric R. Jameson, 1991, p. 15.

<sup>237</sup> Ivi, p. 188.

Seconda guerra mondiale nel 1936).<sup>238</sup>

Cine-Game  
Display

Come accennato nella presentazione dell'area dedicata ai videogame, anche in questa si dà spazio al rapporto con il cinema seppur in maniera ristretta rispetto alle possibilità esplorabili. Anche qui il *trait d'union* è quello dell'animazione ripercorsa nella sua storia attraverso i titoli di alcuni videogame storici da cui sono nati dei film come *Prince of Persia* o viceversa la nascita di videogame dal mondo cinematografico, già citati prima. Nella stessa area, il pubblico ha potuto sperimentare tramite un'installazione interattiva la *Microsoft Kinect Camera* di Richard England, utilizzata anche dal cinema per la *motion capture*.

Centenario

Come accaduto in moltissimi paesi, il primo 'centenario' del cinema è diventato occasione di celebrazione e di iniziative espositive e non solo. Abbiamo già trattato, nell'elaborazione delle *policy*, il peso riflessivo di questo passaggio con le indicazioni di Michael Harvey, allora *Curator of Cinematography*, dopo il convegno dedicatogli dal museo. Da una testimonianza del periodo, però, emerge anche che il *NMPFT* lavorò contemporaneamente al *turn over* di tre gallerie intitolate *The Magic Behind the Screen*.<sup>239</sup> Si trattava di una *overview* delle *crafts and skills* del cinema inglese con un tributo all'*Ealing Studio* allora scomparso (in realtà è sopravvissuto rilevato dalla BBC anche per la televisione) con alcune commedie storiche come *The Lavander Hill Mob* (Crichton, 1951) e *The Ladykillers* (Mackendrick, 1955); con un omaggio alla *factory* della Hammer Horror con alcune cripte scenografiche in cui erano presentati gli artefatti della collezione; e con il fenomeno James Bond.

Animation  
Gallery

Le origini del cinema si ritrovano in parte nell'*Animation Gallery*. Come già accennato a proposito della *Kodak Gallery*, parte dei pochi elementi della collezione *Kingston* del *Kodak Museum* insieme a quelli del *SM* relativi sono stati mossi in quest'area. La precedente disposizione creava un filo diretto rispetto alle forme di cattura delle immagini basate sulla luce ma mancava però di un aspetto fondamentale qui proposto: lo sviluppo del movimento e i primi strumenti di proiezione.

La scelta dell'allestimento però è ricaduta su un rapido accenno alle forme di animazione tra i media. L'intento di ampliare il discorso verso l'animazione è sicuramente valido nella misura in cui non genera degli steccati. Porta avanti soprattutto un nodo cruciale per la stessa come tratto che interseca tutta la storia della cultura visuale: dalla nascita delle immagini in movimento, alle varie forme di animazione tra cinema, televisione e computer graphic.

Nella sezione dedicata alla percezione del movimento delle immagini, la comprensione di alcuni dispositivi è anticipata da una domanda al fruitore sulla corrispondenza fra l'equivalenza o no tra ciò che vediamo e ciò che crediamo (di vedere). Essa anticipa l'esperienza della visione di immagini prodotte attraverso la dissociazione dall'oggetto di partenza. Con un rapido accenno, il processo viene

<sup>238</sup> SCIENCE MUSEUM GROUP, 'Radio Relics Acquired by NMeM', in ID., *Opening Minds Securing Our Futures. Annual Review 2012-13*, p. 25; per saperne di più sul *Blatterphone* Cfr. R. BECKWITH, 'The Blatterphone', *Old BBC Radio Broadcasting Equipment and Memories*, <<http://www.orbem.co.uk/tapes/blattner.htm>> [accessed 17 June 2022].

<sup>239</sup> J. PORTMAN, 'Britain celebrates 100 years of cinema', *Kingston Whig*, 22 giugno 1995, p. 7.



sintetizzato come un mix tra il ruolo e l'influenza del/sul nostro cervello, i risultati dei meccanismi ideati a partire da vari esperimenti e gli sviluppi poi dell'industria, soprattutto per il cinema. La disposizione degli elementi, dato anche l'esiguo spazio della galleria, è condensata attraverso l'uso di pannelli (con testi semplificati e riproduzioni grafiche stilizzate per illustrare il funzionamento) e la replica in modalità *hands on* di alcuni dispositivi pre-cinematografici quali: un taumatropio, una *Faraday's wheel* (non presente in altri musei), un fenachistoscopio, uno zootropio, un prassinoscopio e una *wheel of life* per lanterna magica di Thomas Ross (inglese).

Il percorso procede poi verso le prime forme di proiezione attraverso la disposizione all'interno di alcune vetrine di camere e proiettori. Qui sono presenti i modelli di ripresa a *single lens* o sedici *lens* di Louis Le Prince; il sistema *clockwork-driven* con una ruota dentata di W.K.L. Dickson (impiegato di Edison) fondamentale per l'ideazione del sistema di rotazione della pellicola perforata; un *Kinetographe* e *Kinetoscope* di Edison, a cui aveva lavorato anche il precedente, come primi sistemi di registrazione e proiezione (facendo un rimando al teatro ottico di Reynaud, molto presente invece nel racconto del *Museo del cinema di Torino*); un *Cinematographe* Lumière. Ma manca il sistema di Robert Paul, recuperato di recente attraverso una mostra come vedremo.

L'idea migliore rispetto a questi è la realizzazione nella parete opposta di un sistema digitale per vedere la riproduzione animata del loro funzionamento, accompagnato dal tipo di immagini prodotte e da ulteriori schede di approfondimento sulla tecnica, l'apparecchio, i film inserendoli in timeline più generali. Si possono così parallelamente vedere e confrontare: la predilezione per l'uomo di Man Ray; l'uso della camera di Prince per riprese locali e piccoli *reel films*; le produzioni di Dickson che aveva prodotto un primo *sound film experimental* o la *Fatima's Dance*, uno dei primi film censurati; o, le riprese fuori dai *cinematographe* inglesi nelle riprese Lumière. L'usabilità però è ormai molto ridotta a causa del sistema digitale realizzato nel Duemila basato su un controllore a pallina e dallo schermo particolarmente piccolo. Oltre l'obsolescenza, però, di fronte a questi sistemi ciò che resta è il principio, assolutamente riadattabile ancora oggi con ulteriori sviluppi magari in questo rapporto tra tecnica, forma e opere.

Il resto della sala poi è prevalentemente dedicato all'animazione nel cinema e nella televisione attraverso un percorso storico sui cento anni dell'arte a partire dalle sue prime tecniche (tramite disegni, silhouette, interventi su pellicola, *puppets* e modelli) fino alla CGI e alla *motion capture*. L'approccio storico è affiancato a quello processuale a partire dal percorso che porta dall'idea al prodotto finale attraverso *concept*, *sketch*, *design project*, *storyboard*, *script*, *cels*, registrazioni e montaggi. In queste sezioni, materiali originali e set si affiancano per lo più a grandi pannelli grafici in cui il testo è costruito a partire dal riferimento visivo ad alcuni artefatti riprodotti. L'area è implementata da QR Code che consentono di vedere soprattutto alcune tecniche spiegate dai curatori e una piccola area di *screening* delle opere citate.

Si apre poi un focus rappresentativo e non esaustivo sulla storia del cinema e della televisione d'animazione inglese che ha raggiunto però una dimensione internazionale (con vari premi quali Oscar, BAFTA o Emmy). Materiali e pannelli per la maggior parte

sono legati a *filmmaker* (come Harryhausen o Joanna Quinn di cui parleremo più avanti), alcuni *studios* (come il *Halas and Batchelor*, *Cosgrove Hall Films*, *Aardman*). Testi e immagini qui si limitano a delle indicazioni commentate della filmografia, integrati rispetto ad alcuni riferimenti ai processi e alle pratiche attraverso le immagini riprodotte. Il ritratto che ne emerge consente sicuramente di avere un'idea dell'attraversamento storico delle varie figure (riflettendo o allontanandosi dalle varie epoche di appartenenza attraverso le loro opere e tecniche) e anche degli sconfinamenti via via tra cinema, televisione e animazione verso altri settori come quello culturale, commerciale ed *educational*. Alcuni esempi rompono un po' gli stereotipi che legano l'animazione a un mondo unicamente finzionale (Aardman partiva per esempio da procedimenti documentari) o l'idea predominante del genere rivolto per lo più ai bambini. I focus sulle varie tecniche poi abbracciano vari periodi dal cinema delle origini sino alle produzioni più contemporanee consentendo un confronto delle produzioni. Lo stesso vale per la tecnica, come quella delle silhouette e dei *cut out*, in cui vengono evidenziati i differenti stili possibili: eleganti, crudi, comici o lirici a partire da Lotte Reiniger, Bertold Bartosh, Terry Gilliam, Yuri Norstein o Michel Ocelot. Tra gli ultimi aspetti che sembrano emergere dagli approcci adottati vi è il ruolo sia di figure individuali che di un intero sistema industriale nello sviluppo di tecniche che talvolta rispondono a esigenze diverse: scientifiche, artistiche, commerciali e talvolta anche politiche. L'ultimo input proveniente dalla *gallery* è legato alla messa in risalto finale di iniziative che nel tempo hanno promosso il campo come il *Bradford Animation Festival* (con una funzione anche retrospettiva rispetto all'eredità di alcuni artisti viventi) o lo schema di *Channel 4 Artists in Residence* dedicato a figure emergenti che si sono poi affermate. Per il *BAF*, va detto che l'iniziativa è stata parte integrante del lavoro della galleria almeno fino al 2015 anno in cui è stato sospeso. Parte del lavoro sull'animazione resiste nell'attuale *Yorkshire Game Festival* ma con un focus più ristretto.

Il problema però per questa area deriva forse dalla staticità di tali materiali che richiedono un grado di attenzione particolarmente elevato da parte dei fruitori per poter andare oltre la descrizione iniziale. Soltanto l'ultima sezione recupera una componente più interattiva, ma datata, con un'installazione attraverso cui il visitatore osservando tutto il percorso che dai disegni porta al montaggio di un prodotto audiovisivo animato può tentare in forma semplificata di riprodurre il processo.

*Mediateque BFI*

L'ultimo livello legato al cinema è quello della *Mediatheque* digitale del *BFI*, inaugurata nel 2012. Il discorso sul medium qui, come abbiamo visto nella sezione televisiva, non può essere disgiunto da questa. Non solo perché essa ha inglobato il progetto relativo a essa intitolato *Tv Heaven* ma soprattutto per gli incroci tra i due media in termini storici (sono raccolte qui anche film e lavori per ragazzi) e di istituzioni demandate alla loro trasmissione in Inghilterra (rispetto alle quali come detto servirebbe sicuramente un'indagine più approfondita per comprendere *policy* e strategie fra cinema e televisione).

L'inaugurazione di questa sezione può sicuramente rappresentare quello stadio di

equilibrio generale nella suddivisione delle varie fasi grazie alla ricchezza della collezione, alla serializzazione e alle capacità innovative della programmazione spaziando a fondo nella cultura e nella percezione del cinema (almeno di quello britannico). Il catalogo comprende film considerati storici per l'area, gli adattamenti o film sulla letteratura, film in rapporto stretto con la musica, lo sport o l'età vittoriana. La cosa più importante però, al di là del catalogo storico, è il lavoro curatoriale che viene pensato e riadattato. Possiamo qui presentare un caso della proattività di iniziative simili che non si limitano a offrire nel museo una mera riproposizione della piattaforma *on demand* dell'istituto londinese. Nel 2012, per esempio, l'istituzione realizza in collaborazione con lo *Yorkshire Screen Archive* un progetto specifico per la raccolta e la rielaborazione sotto forma di film di alcuni materiali del muto con l'iniziativa *GOOLE – Shot Silent Movie* all'interno della sezione dedicata all'esplorazione della vita della regione dall'Ottocento fino ai giorni nostri.<sup>240</sup>

Le diverse sale e le proiezioni festivaliere hanno quindi dato il maggior spazio alla storia e ai suoi generi, anche tramite di incontri e la diffusione di conoscenze per la salvaguardia del lavoro di alcuni artisti e professionisti a partire dagli anni Sessanta (come accaduto per la fotografia), legati sia al livello internazionale che al territorio inglese e alle comunità di Bradford. L'ampiezza delle analisi che richiederebbero le programmazioni e la storia dei festival cinematografici sviluppati dal museo, non ci consente di presentare qui un discorso completo.

È utile però ricordare una definizione in progress elaborata in un report nel 2014 dal *Film Council* britannico che includeva tra i soggetti consultati il *Bradford Film International Festival* unito al *NMPFT*. Si parlava allora di *specialised cinema* per indicare quella strategia di 'exhibition' volta a:

satisfy the desire of audiences to see a diverse range of films, at a variety of cinemas or other locations. Specialised venues are often driven by a broad educational remit and may offer discrete education activities. Typically they exhibit a majority of specialised films.<sup>241</sup>

L'elemento più interessante dell'esistenza di simili sale o attività di 'esposizione' filmica – soprattutto oggi alla luce della riduzione del numero di sale e di presenze – è l'offerta di una programmazione specifica. Per *specialised films* si intendevano allora, come precisato nel documento, film che affrontano questioni estetiche, politiche, sociali e culturali contemporanee per incoraggiare le audience a essere *similarly engaged*, quindi coinvolte attraverso le stesse modalità di espressione. Il rischio di selezione di film di 'alta qualità' era ed è, in questa ottica, evitato se accompagnato dall'idea di film originali sul piano 'creativo' rispetto alla forma e/o al contenuto, o offrendo al pubblico uno stimolo sul piano delle aspettative, dell'estetica, delle emozioni e/o dell'intelletto. Ogni film che poteva essere incluso in uno di questi tratti

*Screening Exhibitions:  
IMAX,  
Cinerama,  
Pictureville e  
festival*

<sup>240</sup> N.D., 'Goole Silent Movie in National Project', *Selby Times*, 21 maggio 2012, s.p.

<sup>241</sup> FILM COUNCIL, 'Specialised Exhibition and Distribution Strategy. Appendices', novembre 2014, <<http://diversidadaudiovisual.org/wp-content/uploads/2014/11/KPMGContentsSummary.pdf>>, [accessed 21 luglio 2021].

poteva rientrare al suo interno. Altri aspetti considerati erano però legati anche all'appartenenza geografica o sociale, tenendo conto anche contemporaneamente di vari livelli territoriali o culturali. Tali film possono essere nuovi, provenire anche da archivi ed essere collegati già a dei prodotti filmici; oppure, essere parte di un repertorio da mantenere ma nell'ottica di strategie appena accennate.<sup>242</sup> Potremmo forse precisare meglio e far risalire l'idea di queste attività cinematografiche *specialised* all'interno di un 'cinema trasmesso' come proposto in questo contributo per non cadere nell'idea di un restringimento dello stesso anziché di una portata ampia delle sue storie

Il *NMPFT* si è dotato di una sala *IMAX* in 70 mm con un sistema sonoro già alla sua nascita nel 1983 (una delle allora cinque esistenti al mondo) e ne rappresenta l'incavo principale. Essa è stata adattata nel tempo per ospitare prima le proiezioni digitali e poi 3D. Infatti, i film sono evoluti dagli iniziali prodotti dedicati al mondo naturale e a esperimenti registici (es. visione del Titanic, storie su luoghi inaccessibili o caratterizzati da una spiccata sensorialità – citiamo qui per esempio *Mystic India* del 2004 di Keith Melton) a *blockbusters* e grandi film di animazione. In questo tragitto però si segnala anche l'avvicinamento alla dimensione 'televisiva' e 'teatrale' con alcune proiezioni live di eventi spettacolari o in versione filmata (soprattutto concerti o opere), esperienze che come scriveva Ben Parker nel 2013 erano caratterizzati dalle loro «hesitations in the direction of some idea of cinema proper».<sup>243</sup> L'idea di queste proiezioni, quindi, collimerebbero con l'idea di patrimonializzazione ma in realtà sono utili proprio a un suo 'riconoscimento' diretto per mezzo della sua esperienza. Se si guarda ai materiali promozionali, annunci sulle programmazioni o recensioni nel tempo tutte queste fanno sempre leva in positivo o in negativo, con l'uso di una variegata e talvolta pittoresca area semantica, al suo essere una «extra sensory projection» ovvero un'esperienza «out of body» come si legge in una di queste sul *The Observer* nel 1996, condensando il principio base dell'essere 'cinema'.<sup>244</sup> Sembra però ancora da realizzare da Bradford al resto del mondo per la sua storia filmografico-percettiva più specifica del formato (ma anche del *Cinerama* che citeremo fra poco). Lo sforzo di musealizzazione dei vari formati e delle esperienze connesse si è tradotto anche nell'intervento architettonico interno alla sala in passato per mostrare i meccanismi dello stesso. Mentre nella vecchia galleria, si è affiancata per un periodo un'esposizione dei materiali legati ai meccanismi della sala *IMAX*.

Lo stesso si può dire per l'ampiezza e la profondità delle camere e dello schermo curvo insieme al sistema in *stereo sound* del formato e della sala *Cinerama* realizzata nel museo nel 1992 aggiuntasi alla sala *Cubby Broccoli* del 1989 (intitolata a uno dei produttori di *James Bond* molto vicino al museo come vedremo nell'analisi delle mostre) formando l'area *Pictureville*. Bradford per molti anni è stato uno dei pochi centri

<sup>242</sup> FILM COUNCIL, 'Specialised Exhibition and Distribution Strategy. Appendices', novembre 2014, <<http://diversidadaudiovisual.org/wp-content/uploads/2014/11/KPMGContentsSummary.pdf>> , [accessed 21 luglio 2021].

<sup>243</sup> B. PARKER, 'IMAX and its Doubles', *Film Quarterly*, v. 67, n. 1, Fall 2013, p. 26.

<sup>244</sup> R. TREDRE, 'Extra Sensory Projection', *The Observer*, 2 giugno 1996, p. 129.

a mantenere in vita l'esperienza del *Cinerama*, nato negli anni Cinquanta e abbandonato per altri formati come il *Cinemascope* e *Panavision*, e per molti anni è stato anche l'unico. Nel 1994, Bill Laurence in occasione di una proiezione di grande successo in *Cinerama* dedicate al progetto originario di *2001: A Space Odyssey*, che aveva portato in poche settimane molte persone a spostarsi da Londra a Bradford, scriveva che «while its impact and the significance of its image of the future may have diminished over 26 years, its mystery and enigma, when seen under the conditions Kubrick intended, still capture the imagination of the cinema-going public».<sup>245</sup> Si spiega così il riferimento precedente alla 'qualità' della proiezione di cui si parlava prima. Ma l'idea di un *reenactment* assoluto appare contraddittoria per la notazione nello stesso articolo della 'migliore dotazione' assunta per necessità a causa dell'avanzamento tecnico delle dotazioni rispetto agli anni Sessanta, che mette in allerta rispetto alla riproposizione di film storici in determinati asset anche nelle sale di istituti dediti alla patrimonializzazione rispetto alle condizioni originarie.

A proposito dei festival ci limitiamo qui a ricordare che l'istituzione ha dato vita o ha collaborato per lungo tempo a varie manifestazioni. Nel 1989 aveva realizzato un'iniziativa dal titolo *Let's Make a Film Festival*, che puntava alla trasmissione anche dell'idea di festival in sé come elemento da trasmettere. Agli inizi degli anni Novanta era già uno dei promotori principali del *Co-operative Young Film Festival*, esperimento di *filmmaking* partecipato rivolto alle fasce più giovani. E, nel corso dello stesso decennio, ha dato vita al *Bradford Animation Festival* (1993), il *Bradford International Film Festival* (1995) e il *Bite the Mango Festival* (1994) dedicato alla cinematografia soprattutto del sud dell'Asia. Sulle funzioni cinematografiche, sociali e culturali dei festival nei musei a partire dall'esempio di Bradford ne ha discusso Rinella Cere.<sup>246</sup>

Da quando i principali festival sono stati soppressi, il *NSMM* comunque partecipa a delle iniziative come il *Yorkshire Game Festival* (attivo dal 2016), ha mantenuto la tradizione in ambito cinematografico del *Widescreen Festival* (in attivo dal 1996) e ha assunto un ruolo essenziale nella realizzazione del *Science Festival* di Bradford. I *Widescreen Festival* restano oggi l'unica manifestazione cinematografica vera e propria sul modello delle esperienze precedenti. Si tratta di una programmazione concentrata soprattutto nella formula dei *Weekend* che ha portato gli spettatori a fruire non solo di diversi formati e dell'esperienza della sala in sé ma anche di alcuni esperimenti. Questi momenti sono stati da sempre accompagnati da momenti di dibattito collettivo poi sugli stessi. Nel 2015, a proposito dei tentativi di ricerca rispetto ai formati proposti, in collaborazione con Saskia Wilson-Brown fondatore del *The Institute for Art and Olfaction* (IAO) fu riproposto il brevetto dello *smell brain* di Hans Laube con Mike Todd Jr produttore del primo film *Scent of Mystery* (1960) mostrato in un sistema *Smell-O-Vision*. La sala *Pictureville* fu riadattata quindi per diventare un *Smell-O-Rama* per sentire le essenze originali del film. L'occasione, nel blog del museo, è stata utile a un recupero

<sup>245</sup> B. LAURENCE, '2001 Screening', *Sight and Sound*, 1994, p. 72.

<sup>246</sup> Cfr. R. CERE, *An International Study of Film Museums*, London e New York, Routledge, 2021, pp. 40-41.

poi dal 1960 sino alla Virtual Reality di tentativi simili.<sup>247</sup>

L'importanza dei *Widescreen Weekend* non ha avuto a Bradford solo un valore retrospettivo rispetto a formati ed esperienze analogiche ma anche di riflessione sui nuovi. Nel 2014, poco prima della chiusura dei festival, l'allora *Film Programme Manager* Tom Vincent scriveva un contributo ancora presente sul blog del museo intitolato *Film is Dead, Long Live Film*.<sup>248</sup> Si trattava di una riflessione nata dopo lo stop ufficiale nel mondo della produzione di pellicola da parte di grandi marchi come la *Kodak* e la *Fuji*. Ciò che stava morendo, sosteneva, era l'idea di film in pellicola come *distribution format*. Quando era diventato programmatore del museo nel 2008, però, era comunque intervenuto sulla pratica di inserire il formato dei film nelle descrizioni eliminandolo. Perché? Gli spettatori rischiavano di considerare *greater or lesser* la visione di un film anziché un altro, anche nei confronti del digitale. La visione di una pellicola in analogico, con i suoi graffi, poteva ricevere per esempio più attenzione rispetto alla fruizione in digitale. E talvolta – metteva in guardia Vincent – la loro proiezione diventava quasi una sorta di *badges of honour*. Sul passaggio in digitale delle pellicole invece c'era da riflettere per le perdite anche di patrimonio, per via dei costi nel passaggio dall'analogico al digitale o alle minor competenze per alcune aree (come avevano dimostrato alcune iniziative del periodo per l'India). Ciò che andava preservato quindi era l'idea di un patrimonio filmico al di fuori delle selezioni che sarebbero state inevitabilmente fatte e la qualità materiale della pellicola che dà alla visione un'esperienza del tutto differente per lo scintillio della grana della pellicola esposta. In certi casi, poi – da cui la scelta in quel periodo di dedicare una retrospettiva a *Stan Brakhage* (artista che interviene materialmente sulla stessa) – non era proprio possibile pensare un lavoro di restauro. La visione di quella pellicola in 16 mm era l'unica esperienza possibile, l'unico modo per comprendere quel lavoro come materiale. Di fronte a queste difficoltà, valide ancora oggi, suggeriva che in realtà l'unico modo per 'salvaguardare' il cinema era *keeping film history alive*, altrimenti ciò che si rischiava di lasciare era un insieme di *greatest hits* in file:

We have to keep discovering and learning about the past; we have to keep films circulating, we should try and experience cinema experience together in the presence of artefacts, to imagine the past better. As the number of sites that can do this diminishes, we have all the more responsibility to foreground this debate, and to strive for careful choices.<sup>249</sup>

È in virtù di queste riflessioni che l'assegnazione totale a un sistema indipendente di gestione delle sale unito alla chiusura dei festival cinematografici, dal 2015 in poi, ci sembra una perdita essenziale.

<sup>247</sup> NATIONAL MEDIA MUSEUM, 'The smell of cinema: Why we're bringing Smell-O-Vision back', *National Media Museum*, 30 settembre 2015, <<http://blog.nationalmediamuseum.org.uk/2015/09/30/the-smell-of-cinema-why-were-bringing-smell-o-vision-back/>>, [accessed 22 April 2022].

<sup>248</sup> T. VINCENT, 'Film is Dead, Long Live Film', *National Science and Media Museum Blog*, <<https://blog.scienceandmediamuseum.org.uk/the-inevitable-loss-of-film-history-and-the-importance-of-film-as-artefact/>> [accessed 22 April 2022].

<sup>249</sup> *Ibidem*.

Pur apparendo quindi ‘quasi assente’ nelle aree di mostra permanente del museo nel corso della sua storia, l’attività di esposizione del cinema da parte del *NMPFT* (*NMM* dal 2006 e *NSMM* dal 2015) può essere suddivisa in tre fasi derivate dalla loro raccolta e messa in relazione con il quadro generale del museo (si vedano lo schema al punto 3.5.2 e le tabelle a seguire in appendice).

La prima, tra gli anni ’80 e ’90, è prevalentemente legata alle esposizioni intermediali legate alla fase di riconoscimento della fotografia cinematografica. Nel corso degli anni ’90, come detto, invece si apre uno stadio di forte riconoscimento e affermazione delle forme di *exhibition* filmica attraverso attività di *screening* legate alle proiezioni in sale proprie (già in realtà iniziate negli anni Ottanta con sale esterne) e alla realizzazione di festival, che proseguiranno per i successivi due decenni. Dal 2000 al 2019, che corrisponde alla fase di equilibrio, si concentrano le mostre sul medium. Queste si intrecciano inizialmente all’uso delle mostre da parte della stessa industria cinematografica, come accaduto per altri settori. Si susseguono poi mostre legate a particolari ricorrenze filmiche in parallelo rispetto ad alcune uscite. Via via il museo ha dato invece sempre maggiore attenzione all’emergere di collezioni cinematografiche promosse o acquisite dall’istituzione. Il paradigma del museo per le mostre più espressamente dedicate al cinema, a dispetto di altri media, resterà quasi sempre *object-driven* ma l’analisi delle tracce di comunicazione adottate per le esposizioni segnala comunque un approccio via via sempre più aperto alle audience e a un progressivo seppur parziale passaggio anche qui dalle forme di esperienza del cinema a quelle di percezione materiale. Nel successivo paragrafo vedremo invece come il cinema si sia inserito in un insieme di mostre dedicate a una concezione profonda di interazioni tra media, soggetti e contesti.

'80-'90

Nel primo anno di attività del *NMPFT*, l’attenzione al cinema emerge già da una mostra dei ritratti del fotografo Lord Snowdon (Antony Armstrong Jones) del cast e dell’equipe del coevo film *Greystoke – La Leggenda di Tarzan* (Hugh Hudson, 1984) basato sul romanzo di Edgar Rice Burroughs, *Tarzan of the Apes* (1912), con attori come Christopher Lambert nel ruolo di Tarzan e una giovanissima Andie MacDowell (Jane). L’esposizione fu occasione di una vendita all’asta i cui proventi furono destinati allo *Snowdon Award* a sostegno di studenti con disabilità.<sup>250</sup> Il fotografo è noto come un «society photographer»<sup>251</sup> e nel tempo è stato uno dei pochi a immortalare la regina Elisabetta II in studio, grazie anche al suo matrimonio con la sorella. Questo dato, unito alla sua presenza all’inaugurazione del museo, rende l’idea della sua importanza per il *NMPFT* per un posizionamento vicino alle più alte istituzioni del Paese. In ambito cinematografico, si ricorda soprattutto per alcuni ritratti ad attrici come Marlene Dietrich, Katharine Hepburn ed Elizabeth Taylor. A proposito degli oggetti della

<sup>250</sup> N.D., ‘Pinboard’, *The British Journal of Photography*, 21 September 1984, p. 1007.

<sup>251</sup> N.D., ‘Lord Snowdon. Royal Collection’, *CameraPress*, <<https://www.camerapress.com/photographers/archive/snowdon>> [accessed 18 March 2022].

mostra, alcune delle sue fotografie per il film *Greystoke* sono visibili oggi online.<sup>252</sup> In bianco e nero, in costume, con oggetti di scena, i personaggi in quei scatti sono ritratti in pose che riecheggiano i diversi ruoli per etnia, genere, posizione sociale e specie. Una di esse, infatti, riprende uno degli attori con il costume da scimmia, seduto su una pietra ma con la maschera in mano. Ciò che poteva emergere quindi in prima battuta dalla loro parallela esposizione era l'indistinzione dei soggetti fra umano e non umano, uno dei temi oggetto del romanzo e del film, che è uno degli adattamenti più vicini all'opera originaria anche per lo spirito sotteso. Inoltre, le foto prodotte attraverso una tecnica vintage di stampa in bianco e nero in camera oscura (*gelatin silver print*), imitavano con la loro materialità e composizione una certa tendenza alla *mimicry*, cioè una particolare forma di emulazione, della ritrattistica imperialistica del colonialismo britannico.<sup>253</sup> Questa configurazione così esplicita sposa la rottura (seppur non totale) e ambivalente del film riguardo alle gerarchie tra specie, forme di alterità e istituzioni, compresa quella museale (ricordiamo che la spedizione di un museo di storia naturale era proprio al centro della narrazione).<sup>254</sup> Uno dei motivi di suggestione quindi che potevano aver evocato quelle immagini nel museo era dato dalla capacità di Snowdon di riprendere, portandolo fino in fondo, un tratto dello stesso film attraverso le sue foto:

However, if *Greystoke's* mimicry of the Western world seems at some point to accomplish a similar 'rupturing' of the original text, we should bear in mind that what is unmasked and exposed here is not a dominant symbolic system but a simulation of hegemony at best.<sup>255</sup>

Nel gennaio 1984, al *NMPFT* il fotografo britannico di origini sudafricane, Sam Haskins (1926-2009), presentò i suoi ultimi lavori attraverso una performance che puntava a un recupero artistico di un «modern equivalent of a Magic Lantern show».<sup>256</sup> Per questa esibizione, più legata al precinema, usò dei trasparenti ma non ci sono indicazioni sul contenuto dei materiali proiettati. L'interesse verso gli oggetti esposti, oltre alla dinamica creativa di riuso di processi del passato, è legato al fatto che nella sua carriera molta dell'attenzione dell'artista è stata vicina alla sensibilità cinematografica. Ha lavorato nell'ambito dell'*advertising* e del *fashion* usando soggetti erotici, nudi e ritratti che hanno influenzato per esempio registe come Sofia Coppola per il suo film di debutto, *Vergini suicide* (1999), e per la campagna di Calvin Klein del 2017.<sup>257</sup> Prima dell'evento al *NMPFT*, Haskins era stato artisticamente vicino al cinema

<sup>252</sup> N.D., *Lord Snowdon (attr.)(1930-2017)*, <<https://www.finarte.it/auction/photographs-online-auction-online-2019-12-02/lord-snowdon-attr-ravinder-plays-dean-from-the-film-greystoke-the-legend-of-tarzan-9437>> [accessed 18 march 2022].

<sup>253</sup> R. MAYER., *Artificial Africas. Colonial Images in the Times of Globalization*, Dartmouth College, University Press of New England, 2022, p. 58-61.

<sup>254</sup> *Ibidem*.

<sup>255</sup> R. MAYER., *Artificial Africas. Colonial Images in the Times of Globalization*, Dartmouth College, University Press of New England, 2022, p. 61.

<sup>256</sup> N.D., 'Contract Flooring Exhibitions Photographic Awards – Judging', *The British Journal of Photography*, 30 December 1983, p. 1386.

<sup>257</sup> SAM HASKINS PHOTOGRAPHY, <<https://sam-haskins-photography.squarespace.com/>> [last accessed 16 March 2022].



realizzando nel 1964 un libro fotografico ispirato alle donne nel cinema western, *Cowboy Kate & Other Stories* (Haskins Press, 1975), che viene così descritto:

Cowboy Kate is a landmark in the history of photography, as revered today as it was first published fifty years ago. It is a lyrical tale played out by cowgirls of the old west, Haskins reinvented the genre of the nude with stunningly well-executed photographs, a cinematic approach, and a subtly engaging narrative.<sup>258</sup>

Attività come quelle realizzate con Haskins, quindi, esponevano e rimediavano un approccio 'cinematico' allo *storytelling* tra ambiti artistici medialmente differenti.

All'inizio del 1985, una successiva mostra (*Cornel Lucas: Putting the Stars in the Shadows*) fu dedicata al fotografo britannico pioniere tra gli anni '40 e '50 della fotografia filmica al servizio di grandi industrie americane (Columbia e Universal Picture) e poi inglesi.<sup>259</sup> Prima di dar vita al proprio studio, lavorò infatti per la *Rank Organisation*, una delle prime imprese filmiche, fondata nel 1937, organizzate secondo un criterio verticale: intrecciato tra produzione, distribuzione e proiezione. L'attività fotografica di Cornel Lucas era parte integrante di questo sistema. Le sue opere furono cruciali non solo per la ritrattistica delle star filmiche (per quattro anni fu sposo di Belinda Lee) ma anche nella prima produzione di *film stills*. Il riconoscimento anche artistico dentro il mondo cinematografico di tali operazioni è arrivato nel 1998 quando Cornel Lucas fu il primo a ricevere un premio dalla *BAFTA (British Academy of Film and Television Arts)* in qualità di fotografo al servizio dell'industria cinematografica inglese. Parte dei suoi ritratti, probabilmente esposti nel 1985, sono oggi conservati nell'archivio del *NSMM* che rispetto al percorso di storicizzazione della fotografia filmica o del cinema fotografico ha assunto un ruolo precursore.

Pochi anni più in là, nel 1986, un'altra mostra sarà dedicata alla fotografia-filmica con la mostra *Take One – British Film Stills* che però, come si legge da una rivista specialistica del periodo, «provides an insight into the making of British films in the last year»<sup>260</sup>. L'iniziativa, dunque, consentiva non solo un riconoscimento storico ma un contatto diretto con il cinema nel momento del suo stesso sviluppo. Per di più, la specificità di questo patrimonio derivava dalla produzione di un materiale per forza di cose, come sosteneva Snowdon, *one-off* ovvero come un evento unico e irripetibile. L'esposizione del *NMPFT* come altre del periodo era stata già allestita presso la *Photographers' Gallery* di Londra, sintomo da un lato della trasversalità di tali mostre e dall'altro delle reti attive in campo.

Il *NMPFT* portava però a sua volta già allora le proprie collezioni in tour. Nel 1989 fu il caso di *Lumiere*,<sup>261</sup> una mostra-dispositivo realizzata al *South Bank's Royal Festival Hall* in cui si provava a mettere in risalto il pionierismo dei fratelli francesi nella cinematografia e nella fotografia a colori, procedimento che anticipava di quasi due

<sup>258</sup> SAM HASKINS PHOTOGRAPHY, <<https://sam-haskins-photography.squarespace.com/vintage-books/p/cowboy-kate-other-stories-book>> [last accessed 16 March 2022].

<sup>259</sup> N.D., 'On Show', *The British Journal of Photography*, 15 February 1985, p. 182.

<sup>260</sup> Ivi, p. 138.

<sup>261</sup> G. BRISTOW, 'Light Fantastic', *The Guardian*, 6 March 1989, p. 38.

decenni lo sviluppo della filmografia attraverso il sistema *Autochrome* del 1907. Il museo copiò, secondo la testimonianza del tempo, centinaia di *original fragile plates* proiettandoli e rendendoli visibili all'interno di un *pavillion* vittoriano, ricostruito in collaborazione con l'*exhibition designer* Jeremy Bear e alcuni artisti della Royal Opera House, coinvolti per dipingere alcuni disegni in bianco e nero e con l'uso del 3D per restituire l'effetto architettonico del tempo. Le immagini unite quindi all'ambiente' ricreato offrivano «a fascinating glimpse of the early 20th century, from family snapshots and scenic landscapes to portraits».<sup>262</sup>

La luce quindi, legata alla storia del pre-cinema e del cinema, non basta da sola in sé per raccontare la storia dei media (nell'ultima fase del museo essa invece assume insieme alla dimensione sonora un forte peso in sé). Lo dimostra, oltre all'esperimento precedente, anche una mostra-show *Dark & Light: David Levinthal* realizzata nel 1994. L'artista americano usava *toy figures* e *dolls* per creare un intricato e oscuro *toy dramas drawing* ispirandosi alla storia della mitologia statunitense, alla cinematografia di Hollywood e alla storia del nazismo tedesco.<sup>263</sup>

Il rinnovamento dell'attenzione nei confronti del cinema nel primo periodo per il *NMPFT* è passato quindi attraverso le esposizioni temporanee che erano sviluppate per lo più nell'intersezione con l'area pre-cinematografica e fotografica. Soprattutto il secondo ha rappresentato in anticipo un traino nell'ottica di una storia della cultura visuale più ampia legata anche ad aspetti ambientali, sociali e culturali. In occasione di alcune mostre dedicate al mondo statunitense nel 1985 il museo, per esempio, realizza *American Images*<sup>264</sup> in cui attraverso una mostra, talks e alcune proiezioni di cortometraggi indipendenti si raccontava il mondo americano attraverso un focus sui prodotti non solo fotografici ma anche filmici. L'attività espositiva relativa al cinema quindi, ancor prima delle imponenti attività di *screenings* degli anni successivi, non è mai stata disgiunta dalle mostre.

Non sono comunque mancati anche nella prima fase focus specifici dedicati al cinema. Nel 1985, tra le attività che rientrano in una pratica celebrativa, il *NMPFT* dedicò un'iniziativa speciale per conoscere non solo il lavoro ma anche la vita di una delle figure di riferimento per il cinema delle origini con *Charlie Chaplin in Close-Up*.<sup>265</sup> Purtroppo non sono stati rilevati elementi utili di approfondimento per coglierne l'approccio.

#### Star Wars

È solo nel 2000, come detto, che l'attività espositiva specificamente legata al cinema si apre con la mostra *The Art of Star Wars* (realizzata per la prima volta presso il Barbarican Centre). La mostra nasceva dalla partnership con il nascente archivio del regista George Lucas – oggi alle prese con l'apertura negli Stati Uniti del *Lucas Museum of Narrative Art* a Los Angeles. Quest'ultimo progetto (di cui si è discusso nei primi capitoli) per i motivi già accennati rispetto alla ridefinizione nelle sue *policy* dei principi

<sup>262</sup> G. BRISTOW, 'Light Fantastic', *The Guardian*, 6 March 1989, p. 38.

<sup>263</sup> N.D., 'On Show', *The British Journal of Photography*, 9 Novembre 1994, p. 26.

<sup>264</sup> N.D., 'Pinboard', *The British Journal of Photography*, 2 August 1985, p. 853.

<sup>265</sup> N.D., 'On Show', *The British Journal of Photography*, 31 January 1986, p. 138.

e conflitti legati all'autorialità, alle rappresentazioni e all'accessibilità del patrimonio cinematografico appare significativo messo in relazione alla mostra del 2000 per i motivi che si diranno di seguito.

Tra gli oggetti esposti nel 2000, che emergono nelle fonti qui citate, vi erano più di duecento artefatti usati per la produzione del film come: modelli a dimensione naturale o in scala dei robot o delle navicelle, armi, *sketch* di produzione, alcuni *working puppets* (con cui era possibile interagire con un approccio *hands-on*) e *settings* disseminati già dal foyer del museo sino alla galleria temporanea. Dalla descrizione del sito di allora, recuperata tramite *Wayback Machine*, si ricavano indicazioni sul pubblico target: non solo *film lover* e fan ma anche amanti dell'arte e del design (a segnalare i possibili motivi di interesse per una mostra simile).<sup>266</sup> L'ambientazione secondo le testimonianze del tempo cercava l'effetto di un *black box* cinematografico dando al percorso un effetto drammatico nella sua composizione, anche se in una foto che resta della mostra sul sito l'impianto pre-galleria era di carattere anche tradizionale con l'uso di vetrine.

Si trattava di una mostra quindi prevalentemente legata allora agli oggetti plastici che considerati come «rubbish» sul set, nella testimonianza di uno degli attori durante la mostra,<sup>267</sup> in realtà rappresentavano da un lato una parte 'viva' del successo creativo di quei film e dall'altro dei punti di riferimento per l'immaginario prodotto. Una mostra simile serviva quindi a chiarire prima di tutto rispetto al concetto di autorialità nella storia cinematografica come scriveva Paul White che:

The films - and further episodes to follow in 2002 and 2005 - are the result of a "vision" by filmmaker George Lucas. But without the craft and expertise of a collection of talented artists, Lucas's vision would never have captured the imaginations of so many.<sup>268</sup>

Paul White ricordava inoltre come già allora quegli stessi set erano realizzati dietro gli attori in una modalità *computer generated* che avrebbe ulteriormente 'migliorato' le scene future.<sup>269</sup> Potremmo chiederci oggi che cosa è rimasto di quei processi nel passaggio al digitale e che tipo di mutamento hanno prodotto nell'esperienza filmica anche ricettiva. Ma ciò che importa qui sottolineare è che *The Art of Star Wars* si inseriva in un complesso di mostre tematiche organizzate sotto la supervisione di George Lucas. Essa rientrava, secondo Herrera e Keidl, in una logica di *transmedia storytelling* della saga rafforzandone la visione in maniera 'istituzionale' e compatta soprattutto in termini di autorialità, interpretazioni artistico-produttive, tecnologiche, scientifiche, culturali e di memoria individuale e collettiva.<sup>270</sup> Eppure la lettura di Paul

<sup>266</sup> NATIONAL MUSEUM OF PHOTOGRAPHY, FILM AND TELEVISION, 'The Art of Star Wars', 16 agosto 2000, <<https://web.archive.org/web/20000816062343/http://www.nmpft.org.uk/whatson/swintro.asp>> [accessed 15 aprile 2022].

<sup>267</sup> P. WHITE, 'Golden Memories of Star Wars', *Northern Echo*, 26 ottobre 2000, p. 2.

<sup>268</sup> *Ibidem*.

<sup>269</sup> *Ibidem*.

<sup>270</sup> B.B. HERRERA, P.D. KEIDL, 'How Star Wars Became Museological Transmedia storytelling in the Exhibition Space', in S. GUYNES, D. HASSLER-FOREST, *Star Wars and the History of Transmedia Storytelling*, Amsterdam, Amsterdam University Press, pp. 155-168.

White a proposito di *The Art of Star Wars* metteva già in discussione questa idea. Del resto, nello studio di Herrera e Keidl, la mostra è solo citata genericamente e non ulteriormente analizzata.

In accordo con quella lettura – come si notava al tempo a proposito dell'esposizione – il primo film del 1977 aveva segnato l' 'entrata' di molti fan nella galassia di *Star Wars*, espandendo entrambi con i successivi film del 1980 e del 1983, fino a diventare (le opere e l'esperienza delle audience) parte della «modern culture».<sup>271</sup> In questo 'spazio' e 'tragitto' erano proprio gli oggetti, come testimoniava l'allora curatrice dell'archivio di George Lucas, a essere diventati «immersed in our culture».<sup>272</sup> La mostra quindi diventava uno strumento, come scriveva anche il *Guardian* allora in un piccolo trafiletto, per far sì che la 'realtà' di *Star Wars* «out of this world» fosse resa visibile nel museo almeno nella sua dimensione oggettuale tranne per quella più 'vivente' dei personaggi.<sup>273</sup>

Ma, come per tutte le mostre, l'esposizione era legata ad attività collaterali che ne diventavano però parte integrante. Per l'occasione, oltre alla tradizionale attività di *screening*, usando anche la sala *IMAX*, venne realizzato anche il *Festival of the Force*, una lunga maratona di nove ore per proiettare tutti e quattro i film della saga.<sup>274</sup> Fu ospitato anche l'attore 'dentro' il personaggio del robot di latta dorato C-3PO, Antony Daniels. L'incontro fu una buona occasione per capire, tra gli spunti più generali, come l'attore prestava il suo «tiny frame» e la voce al personaggio, le difficoltà di adattamento o le idee di attori in simili parti nel tempo.<sup>275</sup> A proposito però del rapporto fra esperienza, cultura e ricezione filmica nell'articolo sull'incontro con l'attore si legge una sua dichiarazione:

Threepio and the actor are almost inseparable, and Daniels has always been very protective of his character, particularly when it came to learning of the robot's "gay icon" tag.

"I was actually speechless to hear that Threepio was gay. Somebody sent me an obscene, but beautifully drawn, comic book of what he does to every member of the cast. I was aghast. It's slightly disrespectful. Threepio would be miffed."<sup>276</sup>

Questo passo testimonia quanto le letture non canoniche non erano considerate parte non solo dell'universo transmediale di *Star Wars* ma neppure ammissibili allora nelle mostre dedicate, come spiegato da Herrera e Keidl.<sup>277</sup>

Tralasciando qui le questioni legate alle forme di rappresentazione, tale riferimento è utile per capire le opportunità di una successiva mostra realizzata dal *NMM* nel 2015 in occasione di uno degli ultimi film della saga dal titolo *Star Wars: The Force Awakens*. La

<sup>271</sup> P. WHITE, 'May the art be with you', *Northern Echo*, 13 ottobre 2000, p. 7.

<sup>272</sup> *Ibidem*.

<sup>273</sup> N.D., 'Out of this World', *The Guardian*, 21 ottobre 2000 p. 367.

<sup>274</sup> N.D., 'Star Wars' marathon in Bradford', *The Independent*, 24 gennaio 2001, p. 4.

<sup>275</sup> P. WHITE, 'Golden Memories of Star Wars', *Northern Echo*, 26 ottobre 2000, p. 2.

<sup>276</sup> *Ibidem*.

<sup>277</sup> B.B. HERRERA, P.D. KEIDL, 'How Star Wars Became Museological Transmedia storytelling in the Exhibition Space', in S. GUYNES, D. HASSLER-FOREST, *Star Wars and the History of Transmedia Storytelling*, Amsterdam, Amsterdam University Press, pp. 155-168

realizzazione della mostra è avvenuta grazie a una call che invitava la community di *Star Wars* a sottoporre delle *fan art* (nei materiali viene usato il termine *submit* per cui deve esserci stata una forma di selezione poi del museo). A questa hanno aderito anche degli artisti. Non sappiamo quali siano stati i principi poi di raccolta, quanti e quali opere in toto siano state presentate e se ci sono stati prodotti esclusi. Sul sito del museo, alcune di queste opere sono ancora oggi visibili accompagnate dalle parole delle testimonianze connesse alle immagini.<sup>278</sup> In alcune foto sono gli stessi fruitori a partecipare all'allestimento della mostra. Come per l'esposizione del 2000 è possibile considerarla come una *transmedial exhibition* ma siamo lontani in parte da quel grado di istituzionalità, controllo e principio di autorialità e canone. Dagli scatti ai profili, si legge il racconto di un'esperienza cinematografica che ha accompagnato vite intere, coinvolto generazioni diverse e soprattutto ha funto, come ricordano in molti, da collante anche per nuove relazioni. Questi materiali restituiscono qualche riflessione sul *concept* della saga visto dalla prospettiva degli spettatori a proposito della presenza del male o del bene anche nella realtà, su particolari scene, sui personaggi; restituendo, come scrive la prima partecipante, il modo in cui essi 'vedono' la serie o come la stessa si riflette. Accanto a questi racconti, si snodano poi alcuni principi delle dinamiche del *fandom* – tra teorizzazioni anche produttive per le realizzazioni successive, *rumors* e la nascita di una vera e propria cultura enciclopedica che li ha portati negli anni a cercare di saperne di più. Una delle partecipanti viveva a New York, segnale che una modalità simile può anche superare i confini più immediati. Tra le rimediazioni dal basso dei fruitori vengono citati poster o prodotti artigianali, legati al mondo *geekdom* o alla cultura *nerd*, ma anche ridestinati a forme di *no profit*. Sono interessanti anche le testimonianze di esperienza post-filmica legate ad altri prodotti come *fan-fiction books*, la creazione di video che ne riprendevano gli effetti speciali, spettacoli, *mash-up* ironici e *crossover*. Tutte pratiche che, come segnalano alcuni di loro, da una parte costituiscono «exercises of imagination» e dall'altra grazie alla costruzione di un universo 'infinito' di idee ne hanno ispirate altrettante dando vita a un impatto che altre saghe non hanno avuto.

Dalla ricerca nella collezione online non sembra che i materiali raccolti siano entrati a far parte del museo, in cui sono presenti dei poster e dei materiali pubblicitari. Ciò che resta quindi è legato al sito di quella mostra che ci offre uno spunto di riflessione sulle modalità stesse di 'trasmissione' collettiva nel tempo della cultura cinematografica. Segnaliamo a tal proposito, per concludere, la presenza di un disclaimer che risuona quasi come una nota stridente o comunque 'critica' rispetto alle forme di 'appropriazione' precedente ma significativa dell'evoluzione di tali format:

This exhibition is in no way affiliated with or endorsed by Disney, Lucasfilm Limited or any of their subsidiaries, employees or associates. We offer no suggestion that work presented in the exhibition is 'official' or produced or sanctioned by the owner or any licensees of the aforementioned trademarks. We

<sup>278</sup> SCIENCE AND MEDIA MUSEUM, 'Star Wars: The Fans Awaken', <<https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/wat-was-on/star-wars-fans-awaken>> [accessed 10 march 2022].

make no claim to own *Star Wars* or any of the copyrights or trademarks related to it.<sup>279</sup>

*James Bond*

Nel 2002 il *NMPFT* realizza un'altra mostra dedicata al cinema in occasione dei quarant'anni del fenomeno filmico della serie dedicata a *Bond, James Bond*. Ricordiamo che una delle sale del museo è stata dedicata proprio a uno dei produttori, Albert Cubby Broccoli, che col museo ha intrattenuto uno stretto rapporto. Sarà la fondazione Broccoli a sostenere l'apertura dello spazio londinese del museo con la realizzazione del *Media Space* nel 2012, per sancire il connubio tra 'arte e scienza', con una parziale riesposizione dedicata anche a Bond.<sup>280</sup>

La mostra tematica fu possibile grazie alla concessione dei diritti della *EON Production* e si iscrive, come quella del 2000 su *Star Wars*, ancora nell'idea di una *mostra-franchise* che da un lato ne prolungava la memoria e dall'altra ne rivitalizzava l'interesse proprio in occasione dell'uscita cinematografica. Anche qui, però, dalla descrizione recuperata dal sito nella versione del 2002, i pubblici di riferimento restavano non solo fan e amanti del cinema ma anche «mad about production and design». L'obiettivo da raggiungere, come testimoniato dal report finale del *NMSI* del 2001, era dar vita a una mostra che esplorasse il '*Bond genre*' focalizzandosi sui processi produttivi dei film e sugli *iconic Bond themes* così enucleati: «the assignment, rogues, villain's airs, action and chase sequences, women and the classic denouement». I punti di riferimento erano quindi legati alla struttura dei racconti, congiunto alle forme di realizzazione tecnica. Il progetto prevedeva l'attuazione della mostra ma anche: di un percorso interattivo tramite l'uso di card magnetiche; un sito dedicato con materiali che potevano essere sbloccati solo da chi aveva effettuato l'esperienza; incontri con studiosi e professionisti della saga; screening e attività educative anche online. Il riscontro di entrambe le modalità, fisiche e digitali, a livello strategico, è segnalato dal report del *NMSI* che riportava il numero fisico di visitatori (duecentosessantamila, senza considerare lo spostamento della mostra presso l'*Henry Ford Museum* negli Stati Uniti) e il contributo dato ai due milioni di visitatori del sito del gruppo grazie all'apporto dell'esposizione (insieme ad altre).<sup>281</sup> Tutto era finalizzato, dalle note del report del *NMSI*, affinché tutti questi potessero promuovere «the Museum's unique perspective on film through cinema, traditional gallery exhibition and linked events».<sup>282</sup> Dunque, il punto di partenza era ancora di tipo istituzionale e non aperto al pubblico.

Erano in mostra allora oggetti di scena del personaggio, *concept drawings*, storyboard, costumi, alcuni dei mezzi usati per le sue missioni e tecnologie adoperate segnando un nuovo incontro con il personaggio, o un 'rivedersi', come era descritta allora la mostra.<sup>283</sup> Dal recupero archivistico digitale del sito e da alcune testimonianze

<sup>279</sup> SCIENCE AND MEDIA MUSEUM, 'Star Wars: The Fans Awaken', <<https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/w-hat-was-on/star-wars-fans-awaken>> [accessed 10 march 2022].

<sup>280</sup> J. LOUISE, '007 helps museum put photographic treasures on show', *London Evening Standard*, 1 novembre 2012, p. 39.

<sup>281</sup> NATIONAL MUSEUM OF SCIENCE & INDUSTRY, *Account for 2002-2003*, p. 5.

<sup>282</sup> NATIONAL MUSEUM OF SCIENCE & INDUSTRY, *Account for 2001-02*, p. 7.

<sup>283</sup> Cfr. N.D., 'So we meet again, Mr Bond', *The Guardian*, 23 marzo 2002, p. 25.

del periodo, insieme alla mostra si svolgeva contemporaneamente un workshop per i più piccoli. Per i più grandi invece, prima di entrare, poteva essere svolta un'esperienza intitolata *death-defying stunt*, una sorta di battaglia interattiva con alcuni dei più immortali avversari di James Bond accompagnata da alcune guide.<sup>284</sup> Online sono state recuperate le *Education Notes* che accompagnavano tali esperienze a cui si aggiungevano alcuni *information sheets* sui diciannove film di James Bond scaricabili gratuitamente in formato PDF.

Proprio dalle *Education Notes* dedicate ai ragazzi è possibile oggi ricavare qualche informazione sul percorso della mostra. Lo svolgimento almeno per le prime due sezioni era di tipo lineare, dal *Dr No* del 1962 nella sezione *Pre-Title* alla successiva *Titles* dedicata alle varie versioni di Bond. Nella prima però il museo cercava di offrire una annotazione di contesto rispetto alla nascita del film, all'interno della guerra fredda tra USA e Russia con riferimenti diretti sulla guerra per lo spazio, una replica del muro di Berlino, video clip e titoli di giornali del periodo.

La parte di recupero della filmografia, sia nelle *Education Notes* che nella mostra, ricordando la particolarità di ogni sequenza iniziale dei film di *Bond* con il titolo promosso da dei *teaser* grafici artistici di anticipazione, sottolineava in maniera esplicita (anche in virtù della natura della serie filmica) quanto l'autorialità dell'opera fosse diffusa a dispetto della precedente esperienza di *Star Wars*.

Con una speciale carta, i più piccoli e i giovani potevano dalla sezione dedicata all'*MI6* scegliere diversi percorsi per piani di difficoltà a seconda del livello dell'agente scelto. Le istruzioni venivano ricevute attraverso alcuni personaggi (le guide) e l'uso di un pc. Sul sito, inoltre, era disponibile una *Agent Area* a cui si accedeva con il codice ricevuto nella card durante la visita.

La parte successiva, *Q Branch*, era dedicata ai gadget che venivano sviluppati per Bond come celebrazione del lavoro di 'intelligenti' scienziati e inventori. La sezione centrale invece era dedicata da una parte agli avversari per potere o per denaro e dall'altro alle *Bond's Women*. Nella descrizione si avverte una delle note critiche verso la serie seppur nella naturale formula di 'proprietà' veicolata dal genitivo sassone sulle 'donne di Bond': «Some have been friends, and some have been enemies. Bond's women are often thought of as being pretty but stupid, but in reality they are not only beautiful but intelligent and resourceful as well».

Le tre sezioni finali erano più dedicate agli aspetti produttivi per comprendere meglio il lavoro dietro gli stunt, nella costruzione degli ambienti di Bond soprattutto dei nemici e sui caratteri delle scene finali di ogni film invitando gli stessi fruitori a prendere parte a una di esse. L'ultima area spostava l'attenzione sul ruolo del marketing per ogni uscita del film per pubblicizzarlo in ogni parte del mondo. Nel *De-brief* finale i fruitori giovani potevano scoprire il punteggio del loro percorso. Attraverso il codice della carta era possibile sul sito dedicato alla mostra da parte del museo svelare ulteriori 'segreti' di Bond e affrontare nuove *challenge* in una *Online Mission* per una 'Browser

---

<sup>284</sup> Cfr. N.D., 'Exhibition with a licence to thrill', *Coventry Evening telegraph*, 22 marzo 2002, p. 9.

*Wars*'. Alla fine dell'esperienza ogni partecipante doveva riportare i propri traguardi in un report finale.

Sul sito, erano disponibili quindi delle schede dedicate a ogni film in cui però venivano soltanto riportati dati tecnici come anno, produttore, direttore, cast e comparto professionale, una breve trama, cattivi, figure femminili, musica e momenti memorabili. Graficamente però era riportata l'immagine del personaggio di Bond, che affiancati permettevano di ricostruirli tutti, e le riproduzioni dei titoli ognuno dei quali era connotato da un particolare stile o elemento come spiegato nella mostra. Nella scheda di approfondimento sulla *The Cold War* si ricordava la nascita del personaggio di Bond nel romanzo degli anni '50 di Ian Fleming, *Casino Royale*, e si illustrava lo sfondo come nella mostra anche per i film delle tensioni fra Stati Uniti e Russia senza però offrire rimandi precisi al film (a parte il lancio del primo appena un anno dopo la crisi cubana dovuta all'armamento nucleare e il ruolo degli storici sistemi militari come la NATO, di servizi di polizia come il KGB e di spionaggio, anche corrotto, fra i due paesi e i circostanti).

Dal racconto diretto di un ragazzo, pubblicato su un quotidiano del tempo, possiamo comprendere meglio ciò che arrivava ai visitatori, potenzialità e limiti dell'esperienza offerta insieme alla mostra. La recensione riguarda soprattutto l'esperienza interattiva 'fisica'. Si trattava di uno *spy training course* con delle attività a tappe e missioni in cui era possibile incontrare già alcuni degli avversari di Bond. Ricevute alcune brevi istruzioni, i visitatori si muovevano verso i loro target. Il giovane partecipante scriveva: «This is a world of initials: VIP, PES, CPO, SOP, POLSA and BG. Of em-busing and de-busing. Of red, amber and green zones. An outsider finds it hard not to giggle at the rules and regulations. Films like Johnny English make fun of this shadowy world, but it's a serious business for those who work in these life-or-death situations».<sup>285</sup> La questione messa in luce è indicativa anche della filmografia. Esposizioni simili richiedevano una conoscenza diretta dei film o almeno, per chi non conosceva la serie, la stessa capacità di sospensione dell'incredulità e costruzione narrativa di un mondo altro da noi e al tempo stesso vicino. Durante l'incontro, accompagnato da alcuni docenti, l'autore coglieva infatti la relazione che talvolta esiste per ruoli simili nella realtà rispetto alle credenze personali: dalla sessualità alle visioni religiose, il ruolo svolto dai media e per personaggi come Bond il glamour e il ruolo di dispositivi come le super macchine di cui disponeva.

L'esperienza era sviluppata in team, ognuno con le proprie posizioni. In questo percorso di esplorazione dei principi dell'opera filmica i partecipanti sperimentavano: le differenze delle dinamiche di visione attraverso il confronto tra il proprio sguardo o l'uso di particolari strumenti come specchi e strisce di pellicola di plastica trasparente e le modalità di visione filmica che consentono una visibilità più 'ampia' (attraverso l'uso del dettaglio, camere nascoste o seguendo obiettivi in movimento); e, ancora, manovre e gesti dell'agire filmico. Durante la lettura di questa testimonianza colpisce leggere un

---

<sup>285</sup> S. PRATT, 'Cinema – The day I went back to spy school', *Northern Echo*, 5 aprile 2003, p. 10.



commento simile:

Eventually, we pinpointed the headquarters of a Territorial Army unit in a busy London Street as our target. A notice inside the door stating BIKINI ALERT STATE seemed oddly appropriate, conjuring up images of Bond girls in states of undress.<sup>286</sup>

Puntiamo l'attenzione qui su quel *oddly appropriate* per la capacità del ragazzo di condensare in quell'appunto un carattere e un elemento trasmesso dai film di Bond (e dall'esposizione in quel momento) in cui le figure femminili da sempre (soprattutto nei primi film) sono stati più oggetto di seduzione che protagonisti. In un articolo, infatti, la mostra del *NMPFT* veniva citata per un confronto tra la 'vecchia generazione' di spie e la nuova che stava emergendo più vicina alla quotidianità anche in fatto di relazioni. In ogni caso, come precisava Appleyard, ogni generazione di spie nei film e in televisione diventava indice di un'epoca dal tipo di rapporti che tali spie maschili intrattenevano, il rapporto con le tecnologie e le loro modalità di presentazione e azione: «In the 1950s and 1960s, Bond's sadism, snobbery, misogyny, hard booze and gambling made him an aspirational ideal for a generation just discovering the delights of sex, consumption and abroad».<sup>287</sup> Appare sintomatico allora che proprio in occasione dell'incontro con il nuovo produttore Michael G. Wilson durante gli eventi della mostra lo stesso, rispondendo alle domande degli intervistatori, non escludeva la possibilità di una versione femminile del personaggio proprio per l'idea di un «film franchise that moves with the times».<sup>288</sup> Ma come sappiamo questo non è avvenuto, non fino ad adesso.

Per assistere a una successiva mostra sul cinema, almeno di grandi dimensioni, nel museo bisognerà attendere fino al 2006 anno in cui verrà realizzata la prima mostra su *Myths and Visions. The Art of Ray Harryhausen*, una delle principali figure dell'animazione britannica. Con l'artista il museo aveva già stretto una relazione di dialogo già a partire dal 2003 con uno *screen talk*.<sup>289</sup> Il focus della mostra, come si legge dal materiale promozionale online del periodo, gettava lo sguardo su «the imagination and research that went into conceiving the fantastic creatures».<sup>290</sup> Per far ciò l'esposizione proponeva come prima sollecitazione le fonti della sua ispirazione nel campo dell'animazione (come i disegni degli Hollywood Art Directors degli anni Trenta e Quaranta di Byron Crabbe e Mario Larrinaga, suo mentore, e di Willis O'Brien, creatore di King Kong). Il secondo piano delle fonti visuali riportate hanno segnato il carattere più innovativo della mostra e rappresentano forse uno dei tratti più specifici: le pitture naturali preistoriche di Charles R. Knight, l'arte tra Settecento e Ottocento di Michael Joseph Gandy, John Martin e Gustav Doré che avevano per oggetto

Harryhausen

<sup>286</sup> S. PRATT, 'Cinema – The day I went back to spy school', *Northern Echo*, 5 aprile 2003, p. 10.

<sup>287</sup> B. APPELYARD, 'What's the big secret?', *Culture. Sunday Times*, 28 aprile 2002, pp. 6-7.

<sup>288</sup> N.D., 'Bond producer says female lead is not 'out of question'', *BreakingNews.ie*, 22 marzo 2002, s.p.,

<sup>289</sup> N.D., 'Ray Harryhausen Screen Talk: Bradford', *The Guardian*, 6 dicembre 2003, p. 422.

<sup>290</sup> NATIONAL MUSEUM OF PHOTOGRAPHY, FILM AND TELEVISION, 'Myths and Visions: the art of Ray Harryhausen', <<https://web.archive.org/web/20060615090606/http://www.nmpft.org.uk/harryhausen/>> [accessed 16 aprile 2022].

riferimenti letterari legati al mondo biblico o classico. Il passaggio alla produzione filmica era testimoniato e incarnato dai disegni delle scene chiave e dagli artefatti legati allo studio dei personaggi, scolpiti dallo stesso usando varie tecniche e materiali (come il bronzo per esempio). Solo dopo queste prime modellazioni elaborava i suoi storyboard e realizzava le scene in *stop-motion* per sovrapporle spesso a quelle realizzate con attori umani. Rispetto all'intera carriera dell'animatore l'impianto della mostra era piuttosto tradizionale muovendo dai primi film fantastici, a quelli degli anni Cinquanta-Sessanta caratterizzati dalla presenza di 'creature', più che mostri come li definiva, per passare poi ai più noti basati sulla tradizione classica o i miti. La mostra fu realizzata dalla stessa collezione di Harry Harryhausen con l'aggiunta di contributi provenienti dal *Victoria & Albert Museum*, il *Sir John Soane Museum* e il *Laing Art Gallery*. In questo modo, come si legge sempre dalla presentazione, «His work can thus be appreciated as part of a wider cultural tradition».<sup>291</sup> Questo ci sembra il punto quindi cruciale. Ma che tipo di cultura e con quali modalità il museo ha approfondito questo taglio?

Per la mostra del 2006, non abbiamo ulteriori dati per offrire un'analisi più precisa soprattutto in merito all'allestimento. All'esposizione era affiancato, da dati raccolti sulla versione archiviata del sito, un workshop sul disegno, sull'animazione e sulla tecnica della *stop-motion* a partire dalla collezione.<sup>292</sup> Le estensioni invece online della mostra sulla parte del sito dedicato, creato dal museo, non sono recuperabili in toto.<sup>293</sup> A livello schematico, comunque, essi offrivano: un approfondimento cronologico sulla vita di Harry Harryhausen (in cui da ciò che è ancora leggibile si percepisce l'intreccio tra piano formativo, evoluzione delle tecniche e opere), una *gallery* online di alcune immagini e un articolo dedicato a *The Power of the Myth* con una presentazione delle principali figure presenti nella sua filmografia senza però un confronto comparato con i film e la tradizione della cultura visuale dietro gli stessi.

Dopo la prima mostra nel 2006, però l'artista nel 2010 annunciò di voler affidare la gestione del proprio archivio e delle proprie collezioni all'istituzione. Vedremo dopo alcuni dettagli in merito. Ci interessa qui sottolineare che in occasione della lunga mostra dei materiali dal 2011 al 2013 a partire dall'archivio nell'area *Insight: Research & Collections Center*, il museo ha ampliato le proprie iniziative e le modalità di comunicazione della mostra in concomitanza.

Nel 2011 per esempio, in collaborazione con la *Leeds University*, l'*NMPFT* ha organizzato durante il *Bradford Animation Festival* un convegno il cui obiettivo principale era, a partire dalla collezione, esplorare come «Harryhausen has shaped our perception of the classical worlds in modern cultures such as television, cinema and

<sup>291</sup> NATIONAL MUSEUM OF PHOTOGRAPHY, FILM AND TELEVISION, 'Myths and Visions: the art of Ray Harryhausen', <<https://web.archive.org/web/20060615090606/http://www.nmpft.org.uk/harryhausen/>> [accessed 16 April 2022].

<sup>292</sup> NATIONAL MUSEUM OF PHOTOGRAPHY, FILM AND TELEVISION, 'What's on', <<https://web.archive.org/web/20060427112558/http://www.nmpft.org.uk/whatson/calendar.asp#679>> [19 aprile 2022].

<sup>293</sup> NATIONAL MUSEUM OF PHOTOGRAPHY, FILM AND TELEVISION, 'Myths and Visions: the art of Ray Harryhausen', <<https://web.archive.org/web/20060615090606/http://www.nmpft.org.uk/harryhausen/>> [accessed 16 April 2022].

videogaming».<sup>294</sup> Come spiegato subito dopo nei documenti di presentazione, gli studiosi provenienti dal mondo anglo-americano tentavano di analizzare come le storie della tradizione letteraria classica anche attraverso altre rappresentazioni siano state interpretate nei film di Harryhausen e come queste abbiano poi a loro volta influenzato le versioni successive. Ciò fu fatto a partire dall'analisi del passaggio dai miti o le opere ai set, i costumi, i personaggi, le idee dell'artista per arrivare passando da qui all'impatto sulla tradizione letteraria delle illustrazioni per bambini (ridestinate anche agli adulti), al riuso della mitologia classica anche nella CGI successiva, le serie TV e l'ambito sociale rispetto soprattutto alle rappresentazioni di genere.

Ciò che un approccio simile permetteva, rispetto alla collezione fisica soprattutto, era la costruzione di una *model animation cinema history*, di cui qui possiamo coglierne il valore più ampio. Tale proposta veniva da Phil Boot, *Collection Manager* del museo, in un articolo del blog dedicato alla collezione: *The legacy of Ray Harryhausen's Medusa*.<sup>295</sup> Il contributo rappresenta un ulteriore tassello nella strategia di comunicazione e nella specificità emersa dalle modalità di messa in mostra del *NMPFT*. Esso è strutturato combinando il racconto e le riflessioni a riproduzioni della collezione e alcune fonti iconografiche relative al discorso sulle fonti visuali citate dall'arte al cinema. Il taglio è informativo ma non pedante mantenendo un carattere anche 'scientifico'. Citando lo storico Stephen Wilk, per esempio, Phil Boot ricordava come tante persone abbiano conosciuto la mitologia legata a Medusa proprio attraverso il film di Harryhausen *Clash of Titans* nel 1981, in cui essa appariva poco più che per pochi minuti destinati però a segnare il *canon of creations*, la *perception* e la *mental image* del personaggio. Al lettore-fruitor viene offerta poi nello stesso articolo una breve disamina sulla tradizione della rappresentazione di Medusa tra opere pittoriche e film per notare però le differenze immediate con le prime illustrazioni e i primi modelli, in cui l'artista la ritraeva ancora come un soggetto 'femminile' ma anche orribile. La trasformazione fondamentale del busto in un serpente, come veniva spiegato, serviva per mantenere l'effetto di terrore e suspense anche con la tecnica della *stop-motion*. L'approfondimento era demandato, come da tradizione per il museo, ad alcuni riferimenti bibliografici. In calce, tra i commenti giunti sul blog, alcuni di quei fruitori-visitatori condividono come la sua filmografia sia stata parte integrante delle loro *memories of growing up*, fonte di ispirazione poi per la scelta della propria professione; o commentano come nonostante il pubblico sia oggi più consapevole di alcuni caratteri tecnici la visione possa ancora suscitare orrore. I commenti al blog raccolgono anche ulteriori testimonianze di chi era entrato in contatto con quei materiali e aveva conosciuto l'artista aggiungendo dei dettagli che permettono di rendere visibile un altro aspetto non specificato né specificabile personalmente dall'autore dell'articolo:

---

<sup>294</sup> E. THOM, 'Animating Antiquity: Ray Harryhausen and the Classical Tradition', *National Science and Museum Blog*, 9 maggio 2013, <<https://blog.scienceandmuseum.org.uk/animating-antiquity-ray-harryhausen-and-the-classical-tradition/>> [accessed 9 May 2013].

<sup>295</sup> P. BOOT, 'The legacy of Ray Harryhausen's Medusa', *National Science and Media Museum Blog*, 22 agosto 2013, <<https://blog.scienceandmuseum.org.uk/ray-harryhausen-changed-our-perception-of-medusa-forever/>> [accessed 10 marzo 2022].

I will never forget the moment when Ray handed me the Medusa model in his home in 1983 or 1984. I almost dropped her on his desk because she was so unexpectedly heavy. Examining her in detail, I was amazed to see that she was articulated down to her fingertips. Even the snakes on her head and socket joints. The way her shoulders moved when you moved her arms...just incredible craftsmanship. I miss Ray Harryhausen a lot. He was a great presence in my life and I am proud to have met him in person. Albert Maly-Motta<sup>296</sup>

Nel 2010 come già detto lo stesso artista esprime la volontà di affidare al *NMPFT* la propria collezione. Nella stampa del periodo a proposito delle motivazioni si legge: «Now I have reached 90 it is important, certainly in my profession which does not have a reputation for looking after cinematic artefacts, to preserve my art – models, drawing, equipment etc, and that this will be available for future generations».<sup>297</sup> Era quindi forte l'intento non solo di preservazione ma anche di trasmissione della propria 'arte' con un richiamo alla poca attenzione nel settore cinematografico rispetto a questi oggetti. Nel 2013, il lavoro di documentazione della collezione era ancora in corso. Phil Boot, *Documentation Officer* della stessa, in un dietro le scene del blog del museo<sup>298</sup> dava qualche esempio visivo e indicazione testuale sull'apporto dato dal lavoro con l'artista e dalla raccolta di testimonianze di altri collaboratori o artisti per assicurarsi che le *stories and knowledge* correlate fossero opportunamente registrate per riferimenti futuri. Dai commenti leggiamo che l'articolo era stato *reblogged* su un forum da degli utenti mentre altri chiedevano nel 2017, molto tempo dopo con il sopraggiungere della morte dello stesso, dei piani futuri di esposizione. Il museo invitava per questo alla visita dell'*Animation Gallery*, dove è presente nella sezione dedicata all'animazione britannica, ma annunciava che non erano pianificate nuove mostre. Vedremo perché probabilmente questo sia stato uno dei motivi poi di rinuncia di deposito definitivo della collezione da parte della fondazione Harryhausen al *NMPFT*.

Dal momento del suo affidamento, l'istituzione si è occupata quindi della collezione e ha dato vita a proiezioni e una sorta di 'mostra' permanente (*Ray Harryhausen Display*) attraverso una sezione della *Kodak Gallery* poco fuori dall'*Insight: Collections & Research Centre*. A proposito degli *screening*, nel 2012 durante il *Bradford Animation Festival* organizzato dal museo fu realizzato un evento speciale con la proiezione di *Ray Harryhausen: Special Effects Titan* (Gilles Penso, 2012). Il film documentario, che ha visto il coinvolgimento dei tanti registi influenzati dallo stesso (come Steven Spielberg, James Cameron, Terry Gilliam e Tim Burton) fu realizzato usando i materiali dell'archivio personale dell'artista, raccontando la sua carriera. Il motivo dell'interesse per il film nelle note del museo però era più sottile facendo rientrare la proiezione

<sup>296</sup> P. BOOT, 'The legacy of Ray Harryhausen's Medusa', *National Science and Media Museum Blog*, 22 agosto 2013, <<https://blog.scienceandmediamuseum.org.uk/ray-harryhausen-changed-our-perception-of-medusa-forever/>> [accessed 10 marzo 2022].

<sup>297</sup> N.D., 'Monster master ray Harryhausen offers life's work to Bradford museum', *The Yorkshire Post*, 29 giugno 2010, s.p..

<sup>298</sup> P. BOOT, 'Documenting the Collection of Special Effects Titan Ray Harryhausen', *National Science and Media Museum*, <<https://blog.scienceandmediamuseum.org.uk/ray-harryhausen-collection-documentation/>> , 24 gennaio 2013 [accessed 29 aprile 2022].

stessa nell'idea di un *cinema trasmesso*:

But more than a simple portrait, *Special Effects Titan* endeavors to reveal the creative chain that has been driving fantasy cinema from the early days of Georges Méliès to the latest Hollywood blockbusters. Prepare for an epic travel across the international popular cultures and our modern collective unconscious.<sup>299</sup>

Con la mostra 'permanente' invece il museo dedicava alla collezione delle piccole (come sono state definite nei materiali di presentazione del periodo) esposizioni tematiche, periodiche, che si sono avvicendate ogni sei mesi dal 2011 al 2013.<sup>300</sup> In ordine esse hanno riguardato la mitologia, il rapporto con le leggende, la relazione con la science fiction e i dinosauri, proseguendo ancora una volta per lo più la linea legata alla cultura visuale espressa dalla sua produzione e collezione.<sup>301</sup> In un articolo online dedicato all'ultima esposizione,<sup>302</sup> l'approfondimento però è particolarmente limitato. Si ricordava però, anche con l'incorporazione di una video-intervista realizzata a Harryhausen durante la sua partecipazione al *Bradford Animation Festival* del 2010 per il conferimento al premio alla carriera, l'avvicinarsi della nuova edizione dell'evento. Seguendo il suo modello l'idea messa in risalto era quella di un lavoro continuo di recupero, condivisione e valorizzazione dell'animazione che avrebbe consentito magari di trovare un nuovo '*genius of craft*'. Al di là dell'idea un po' celebrativa delle singole individualità – lo stesso nell'intervista del 2010 (pur avendo lavorato quasi singolarmente per tutta la sua vita) ricordava il lavoro di equipe necessario per le animazioni. Per questo, è interessante notare lo spirito con cui il museo ha realizzato quindi questi festival sull'animazione tra trasmissione del passato e costruzione del futuro dell'arte.

Questo rapporto però può essere esteso anche all'esperienza spettatoriale e fruitiva. Nel blog del museo Kieron Casey scriveva nel maggio del 2013 in qualità di nuovo *team member* un articolo,<sup>303</sup> non direttamente connesso a Harryhausen, in cui raccontava la sua esperienza di spettatore, fruitore e poi membro dello staff. Nato nello stesso anno della fondazione del *NMPFT* riferiva in esso che cosa aveva significato 'crescere' con il museo in relazione ai media e soprattutto alla fruizione delle opere di Harryhausen in esso:

<sup>299</sup> NATIONAL MUSEUM OF FILM, PHOTOGRAPHY AND TELEVISION, 'Special Event: Ray Harryhausen. Special Effects Titan. *Bradford Animation Festival Guide*, 2012, p. 20.

<sup>300</sup> NATIONAL MEDIA MUSEUM, 'Ray Harryhausen Collection', <<https://web.archive.org/web/20121002231029/http://www.nationalmediamuseum.org.uk/Collection/Cinematography/RayHarryhausen.aspx>> [accessed 29 April 2022].

<sup>301</sup> NATIONAL MEDIA MUSEUM, 'Ray Harryhausen Display', <<https://web.archive.org/web/20121108171334/http://www.nationalmediamuseum.org.uk/PlanAVisit/Exhibitions/RayHarryhausen.aspx>> [29 April 2022].

<sup>302</sup> E. THOM, 'Ray Harryhausen's Dinosaurs Go On Display', *National Science and Media Museum*, <<https://blog.scienceandmediamuseum.org.uk/ray-harryhausen-collection-dinosaurs-display-baf-lifetime-achievement/>>, 2 novembre 2012 [accessed 29 April 2022].

<sup>303</sup> K. CASEY, 'Local Nostalgia: The Childhood Joy of Discovery at the Museum', *National Science and Media Museum Blog*, <<https://blog.scienceandmediamuseum.org.uk/my-memories-of-the-museum-30th-birthday-countdown/>>, 24 maggio 2013 [accessed 29 April 2022].

One of my earliest movie memories, from around the age of six, is my dad explaining to an exhilaratingly terrified, yet morbidly curious young me about how the skeletons in *Jason and the Argonauts* were given the electricity of life via stop motion animation.

Not long afterwards I made my first trip to the National Museum of Photography, Film and Television (as it was then known), a place which shares both my age (30, in case you hadn't noticed) and a fascination with images, stories and the machinations behind them.<sup>304</sup>

Al di là dello stupore nella scoperta soprattutto del *chroma key*, collegato da lui allora a Harryhausen ma presente nell'area dedicata alla televisione, ciò che lo aveva catturato da allora non era tanto la magia della tecnologia dietro i film ma anche l'opposto: l'idea che i filmmaker usassero la tecnologia per ricreare la loro immaginazione. In questa storia da spettatore-fruitore-membro dello staff, proseguiva ricordando la sua partecipazione a una proiezione con intervista nel cinema *Cubby Broccoli* con Giuseppe Tornatore. Lo stesso ricordava in una scena di *Baaria*, racconto a sua volta 'multi-generazionale', un giovane ragazzo che trova una bobina del film di Harryhausen *Jason and the Argonauts*. Kieron Casey, allora, scriveva in un passaggio che racchiude probabilmente un nocciolo importante per l'idea di un museo del cinema e/o dei media, oltre quella *nostalgia* di cui parla il titolo dell'intervento, in termini di percezione sia passata, che presente e futura:

A Proustian rush remind me of what it was to view film with unjaded eyes, and too, of my own ongoing experiences of discovering cinema and its infinite joys; a journey in which this museum plays a leading role.

While I was lucky enough to be around from the museum's very beginnings, our *Moving Stories* exhibition, opening in July 2013, will ensure that a new generation of young ones will experience the same journey I have begun.

I am growing up and old, yet the museum constantly surprises me by reminding me what it feels to be young and to experience and learn new things. We're both 30 years old this year, and I can't wait to see where the next 30 years takes us.<sup>305</sup>

Proprio della mostra *Moving Stories* parleremo nella sezione dedicata alle esposizioni intermediali, con cui coglieremo ancora meglio il senso di attività simili intorno alla percezione, in cui il museo terrà conto andando anche al di là di ogni età, generazione, individualità e contesti di appartenenza dei partecipanti. Sottolineiamo qui il passaggio, nell'istituzione, per il giovane dalla propria esperienza di spettatore alla percezione riflessa dello stesso che non genera un disincanto ma riporta alla mente e anche fisicamente (si presti attenzione al riferimento proustiano) quell'esperire e apprendere 'nuove cose'.

La morte di Harryhausen è arrivata nel 2013. Il museo lo ha ricordato in un tributo online per la sua capacità creativa, innovativa e visionaria che ha influenzato molti

---

<sup>304</sup> K. CASEY, 'Local Nostalgia: The Childhood Joy of Discovery at the Museum', *National Science and Media Museum Blog*, <<https://blog.scienceandmediamuseum.org.uk/my-memories-of-the-museum-30th-birthday-countdown/>>, 24 maggio 2013 [accessed 29 April 2022].

<sup>305</sup> *Ibidem*.

registri come Spielberg e Lucas, tra gli altri già citati. Nell'articolo dedicato sul blog si legge un commento di un visitatore della prima mostra che dava una personale lettura del contributo della stessa:

I have great memories of visiting the exhibition in 2006 (shortly after the birth of my daughter). There was something special about being close to the models and the realisation of how Ray worked towards creating his vision within the constraints of budget and technology. I know that he always felt uncomfortable revealing his working methods as he saw the effects as illusions; once the illusion was explained it revealed its magic. For me, the magic wasn't in his illusions, it was in his storyboards and the intricacy of his models. I am watching VALLEY OF THE GWANGI (1969) in tribute! Dirk Malcom.<sup>306</sup>

Ciò nonostante, nel 2014, il museo e la fondazione Harryhausen comunicarono la rinuncia al trasferimento completo della collezione al *NMPFT*.<sup>307</sup> La motivazione data era legata alla volontà di mantenere la proprietà sotto l'ala del manager della prima. Ma probabilmente, questo mancato passaggio è stato anche dovuto all'impossibilità di dare alla stessa una mostra permanente più ampia. Le due istituzioni dichiaravano di voler mantenere una relazione stretta, di mutuo supporto e che alcuni pezzi della collezione sarebbero sempre stati messi in esposizione al museo di Bradford e al *Science Museum* di Londra. Da allora, la collezione ha avuto invece diverse occasioni di esposizioni in tournée e una delle ultime, alla *Scottish National Gallery of Modern Art* sembra aver anche fatto un passo in più nell'utilizzo delle tecnologie digitali per la visualizzazione di aspetti poco visibili.<sup>308</sup> Ma dando un'occhiata anche ai temi sviluppati, ci sembra che nel lavoro di Bradford si potessero ritrovare già tutti gli elementi in nuce di interpretazione. Ad ogni modo, il trasferimento probabilmente ha causato l'arresto degli sviluppi delle documentazioni sulla collezione prodotti, citati prima.

Dopo il primo lavoro dedicato a Harryhausen nel 2006, dall'anno successivo prende il via almeno un decennio di stretta relazione e di ulteriori esposizioni dedicate a Bollywood. I dati qui rinvenuti sono stati recuperati attraverso *Wayback Machine* di *Internet Archive* nella versione digitalizzata del sito del periodo.<sup>309</sup>

La prima iniziativa dedicata fu organizzata in associazione con l'*International Indian Film Academy* e il *Bradford District Council*. Come spiegato in apertura, la città di Bradford registra una forte presenza di persone originarie e figli di migranti dal sud-est asiatico e in particolare dall'India per il passato coloniale e la forza dell'industria della

Bollywood

<sup>306</sup> E. THOM, 'A tribute to Ray Harryhausen (1920-2013), A Giant of Animation', *National Science and Media Museum Blog*, <<https://blog.scienceandmediamuseum.org.uk/ray-harryhausen-visual-effects-pioneer-dies/>> [accessed 29 April 2022].

<sup>307</sup> N.D., 'Ray Harryhausen Acquisition Update', 17 gennaio 2014, <<https://blog.scienceandmediamuseum.org.uk/ra-y-harryhausen-acquisition-update/>> [accessed 29 April 2022].

<sup>308</sup> NATIONAL GALLERIES SCOTLAND, 'Ray Harryhausen | Titan of Cinema', <<https://www.nationalgalleries.org/exhibition/ray-harryhausen-titan-cinema>> [accessed 30 April 2022].

<sup>309</sup> NATIONAL MUSEUM OF PHOTOGRAPHY, FILM AND TELEVISION, 'Celebrating Indian Cinema', <<https://web.archive.org/web/20070816192949/http://www.nationalmediamuseum.org.uk/exhibition/CIC/index.asp>> [accessed 20 April 2022].

lana nella città. I curatori erano l'*Head of Cinematography* Michael Harvey e Rajinder Dudrah, allora professore universitario di *Screen Studies* con una formazione improntata ai *Cultural Studies* tra media, cinema e letteratura e un dottorato in sociologia (si occupa oggi delle relazioni fra questi ambiti e le industrie creative). Questo background ci serve a cogliere meglio le strategie adottate per la curatela.

Quali erano i motivi e quali le tattiche adottate? Tra le ragioni segnalate, derivate dalla presentazione, si faceva riferimento a uno studio del 2006 che dimostrava la superiorità produttiva dell'industria cinematografica bollywoodiana ormai rispetto a Hollywood. La descrizione chiariva inoltre che, anche se i film più conosciuti sono stati prodotti a Mumbai, in realtà l'industria bollywoodiana si estende in vari centri dell'India. L'esposizione, quindi, era uno strumento che permetteva di conoscere meglio prima di tutto la conformazione del cinema indiano. L'altro presupposto è dato dalla distribuzione e dalla formazione di un'audience globale. Il sintomo più evidente di tale risultato era individuato nella messa in penombra del divismo hollywoodiano da parte dei nuovi astri nascenti in India. Questa cinematografia si basava però, da qui la terza ragione, su un processo storico di differenziazione e ibridazione filmica di generi e convenzioni ma anche di influenza del modello occidentale fino alla nascita di cross-produzioni internazionali.

Tali principi sono stati declinati nella mostra, come nei materiali che accompagnavano la stessa online nella sezione *films*,<sup>310</sup> con una ricostruzione storica della cinematografia e dell'industria, una selezione di film chiave, di registi e *star* e un'esplorazione dei generi. Ogni area sul web conteneva delle sottosezioni ognuna delle quali consentiva la consultazione di schede, accompagnate da descrizioni e foto o immagini dei materiali di riferimento. La capacità di orientamento dei fruitori era condensata in una *timeline* finale riprodotta online e da una scheda con ulteriori approfondimenti bibliografici e digitali (pratiche consuete per il museo già negli anni Novanta).

L'arco storico selezionato e i film individuati andavano dalle prime esperienze (la prima proiezione filmica risale al 1896 con il cameraman dei fratelli Lumière, Marius Sestier) fino al cinema contemporaneo. Il principio guida, recuperato dalla scheda della *timeline*, chiarisce i criteri adottati: «In the exhibition we show excerpts from films considered timeless by Indian cinema audiences, as well as some that stand out as different from the clichéd popcorn romances which Bollywood is associated». <sup>311</sup> Gli eventi chiave riportati poi in questa scheda cronologica sul web, ampliano l'interesse per le modalità di strategia di racconto della mostra. Essi davano dei riferimenti sul tipo di storia cinematografica presentata considerando: l'impatto del colonialismo inglese anche sul cinema e dell'indipendenza indiana nel 1947 (con la successiva creazione di alcune regioni filmiche); il primo successo in Russia, Africa e Medio-oriente; i conflitti

---

<sup>310</sup> NATIONAL MUSEUM OF PHOTOGRAPHY, FILM AND TELEVISION, 'Celebrating Indian Cinema. Films', <<https://web.archive.org/web/20071018033544/http://www.nationalmediamuseum.org.uk/exhibition/CIC/history.asp>> [accesse d 20 April 2022].

<sup>311</sup> *Ibidem*.



con il Pakistan con i suoi divieti filmici; la formazione delle prime grandi istituzioni cinematografiche come l'*International Film Festival* di Bombay nel 1952 e la formazione del *National Film Archive* del 1964; l'espansione americana con la prima proiezione al *MoMA* di New York nel 1955; l'ingresso e la storia agli Oscar; la commistione dello stile con le cinematografie occidentali sino al successo di film legati a *NRI* (*non-resident Indian*) o alla figura del *diasporic hero*. La lunga sequenza si concludeva significativamente, poi vedremo perché, con lo spostamento di alcune edizioni dell'*International Indian Film Academy Award* in Inghilterra tra Londra e Sheffield.

Le schede online quindi ci consentono di approfondire ulteriori tratti al di là della presentazione. I commenti dei singoli film selezionati<sup>312</sup> per esempio oltre a fornire indicazioni tecniche – su regista, anno di produzione e attori, generi, fonti cinematografiche e artistiche (spesso ibridate) – espongono una varietà di questioni mescolate ai primi: quali i riferimenti a una storia dell'evoluzione della 'visione' della società indiana (dal colonialismo al progresso post-indipendenza), sulle ambiguità e i contrasti storici interni anche per la cinematografia, sulle questioni di genere e in particolare sulle donne e sugli effetti del *global cinema* indiano.

Allo stesso modo, la sezione dedicata ad attori e attrici, registi e registe<sup>313</sup> non era una selezione meramente celebrativa ma relativa, come dichiarato, a coloro che hanno dato importanti contributi alla storia del cinema indiano, inclusi anche quelli che hanno usato un'estetica commerciale, ibridata rispetto alle filmografie occidentali o hanno seguito delle pratiche sperimentali offrendo una proposta alternativa per il genere cinematografico *tout court*. Le singole schede per attrici e attori ci raccontano così, per esempio, come gli attori indiani abbiano assunto degli *screen names* spesso più riconoscibili, i fattori che ne hanno influenzato la formazione e gli sviluppi attoriali (soprattutto in relazione al contesto di provenienza, la famiglia, le attitudini personali), figure inusuali (come un'attrice *stunt-woman* o un *one-man industry*). È soprattutto nel rapporto con le *audience*, sia in termini di *stardom* che di vite reali, si evidenziava che le loro figure danno corpo a una storia sociale e culturale attraverso il cinema. Anche l'area dedicata a *directors and filmmakers* seguiva le stesse logiche recuperando personalità dal cinema delle origini, dell'esplosione di Bollywood e del cinema contemporaneo per lo più con registi provenienti da classi agiate e colte, abituate sin dalla più giovane età all'esercizio anche di diverse arti. Le loro storie e il loro cinema restituiscono un modo di vedere e rappresentare l'India o di reimmaginarla, anche a contatto soprattutto con le culture cinematografiche occidentali. L'ultima selezione rivela invece l'attenzione dei curatori con Gurinder Chadha. Si trattava di una regista del secondo Novecento che ha sviluppato la propria cinematografia all'incrocio tra tradizione americana, inglese e indiana appropriandosene anche in maniera critico-parodica.

---

<sup>312</sup> Cfr. singole schede a partire dall'anteprima generale: NATIONAL MUSEUM OF PHOTOGRAPHY, FILM AND TELEVISION, 'Celebrating Indian Cinema. Films', <<https://web.archive.org/web/20071018033544/http://www.nationalmediamuseum.org.uk/exhibition/CIC/history.asp>> [accessed 20 April 2022].

<sup>313</sup> *Ibidem*.

Per quanto riguarda i generi,<sup>314</sup> invece, l'obiettivo della relativa scheda online e della presenza nella mostra era quello di cogliere il tratto *inter-generic* del cinema indiano. Così la mappa offerta, che includeva qualche frame e specifici esempi, forniva un'ottica ampia del cinema indiano rispetto all'evoluzione di ogni 'genere' per capire però e cogliere meglio: nessi con la storia politica e sociale, i cambiamenti delle relazioni con la propria cultura, i costumi e le tradizioni soprattutto di fronte alla nascita di film prodotti all'estero da figli di emigrati. Sin dalla sua origine, come si sottolineava, sono stati individuati dei generi predominanti. Questo sistema però causa la perdita nel *corpus* di molti film per le difficoltà di classificazione, data la natura peculiarmente ibrida di ogni singolo prodotto di questa filmografia.

I due percorsi in sala e online, infine, offrivano anche un recupero storico della tecnologia e della tecnica dell'industria cinematografica con il riferimento alle prime camere usate dai filmmaker indiani e i processi usati per la produzione dei poster.<sup>315</sup> A proposito di queste sezioni, segnaliamo qui che era riprodotta anche online la camera più antica esposta nella mostra, un cinematografo Lumière, importato dalla Gran Bretagna da un fotografo ritrattista indiano tra il 1897 e il 1898, simbolo di un recupero importante delle vie del cinema nel periodo delle origini. Le prime riprese documentarie di Bhatwavdekar, inoltre, oltre alla vita e agli ambienti indiani, hanno ripreso il ritorno di uno studente di matematica da Cambridge o l'incoronazione di Edoardo VII, con un forte intreccio quindi tra evoluzione della tecnica e questioni economico-politico-sociali. Lo stesso principio infatti emerge anche dalla storia della produzione dei poster dipinti a mano o eseguiti con il processo della litografia, i cui cambiamenti visivi erano strettamente legati al progresso tecnico, immaginario fino al declino dovuto all'avanzare della stampa commerciale. Tra gli ulteriori percorsi di approfondimento proposti dal museo vi era anche una documentazione visiva contemporanea di una famiglia di artisti che ancora nel 2002 continuavano a produrre a mano i poster. Al centro delle immagini, riprese in video o attraverso fotografie panoramiche, come dichiarava J. Khakshouri Corbis, non dovevano però esserci i colori vividi di quegli artefatti ma «a visual document of their hard work».<sup>316</sup> Tale nota richiama l'idea di un ulteriore approccio agli artefatti del cinema e alle possibili storie che possono raccontare.

La penultima sezione online ospitava i video dell'area dedicata a *People & Stories*.<sup>317</sup> Non sappiamo se questi erano parte integrante della mostra fisica, ma la loro presenza

<sup>314</sup> Cfr. NATIONAL MUSEUM OF PHOTOGRAPHY, FILM AND TELEVISION, 'Celebrating Indian Cinema. Films: The genres of Popular Indian Cinema', <<https://web.archive.org/web/20071018034019/http://www.nationalmuseum.org.uk/exhibition/CIC/genres.asp>> [accessed 20 April 2022].

<sup>315</sup> Cfr. le schede e gli approfondimenti contenuti in: NATIONAL MUSEUM OF PHOTOGRAPHY, FILM AND TELEVISION, 'Celebrating Indian Cinema. Films: Indian Cinématographe', <<https://web.archive.org/web/20071018033340/http://www.nationalmuseum.org.uk/exhibition/CIC/Camera.asp>>, [accessed 20 aprile 2022]; ID, 'Celebrating Indian Cinema. Films: Posters', <<https://web.archive.org/web/20071018033600/http://www.nationalmuseum.org.uk/exhibition/CIC/Posters.asp>> [accessed 20 aprile 2022].

<sup>316</sup> J.K. CORBIS, 'The Death of an Industry South Indian Film Poster Painters', <<https://web.archive.org/web/20090331034417/http://www.hostilerecordings.com/jk/1.html>> [accessed 20 aprile 2022].

<sup>317</sup> Cfr. l'anteprima e le singole schede: NATIONAL MUSEUM OF PHOTOGRAPHY, FILM AND TELEVISION, 'Celebrating Indian Cinema. People & Stories', <<https://web.archive.org/web/20071015024704/http://www.nationalmuseum.org.uk/exhibition/CIC/people.asp>> [accessed 20 aprile 2022].

nello spazio digitale dedicato li rende comunque parte integrante del progetto curatoriale. I video non sono più visibili a causa del decadere della tecnologia *flash* ma restano oggi nelle rispettive sezioni archiviate da *Internet Archive* le trascrizioni degli stessi da cui possiamo ricavare indicazioni utili sull'operazione svolta. Tale azione di curatela segna in maniera esplicita un importante passaggio anche per le mostre cinematografiche del museo più *object oriented* a una forma pienamente ibrida capace di intrecciare anche discorsi sul fronte sociale e culturale:

The National Media Museum recently asked local people for their personal memories and experiences of Indian cinema. In this video they recall the first time they saw films, their memories of particular characters and the songs that have been significant in their lives.<sup>318</sup>

Che cosa emerge dalla lettura di queste trascrizioni? Non abbiamo dei profili biografici dei partecipanti se non i nomi, che sembrano per lo più di origine indiana, e talvolta soltanto delle sigle. Anche dai contenuti sembra che le persone a cui è stato chiesto o che hanno aderito all'iniziativa siano indiani o figli di immigrati indiani in Inghilterra. Le proposte ruotavano attorno al cinema indiano in generale e a due film in particolare, *Mother India* (Mehboob Khan, 1957) e *Sholay* (Ramesh Sippy, 1975), presenti anche nella sezione dei *films*. Per *Indian Cinema* le testimonianze delle *audience* sono riconducibili a cinque elementi: il racconto del cinema come rito quotidiano; l'esperienza del cinema collettivo e soprattutto familiare (anche al di fuori dell'India e in contesti transgenerazionali); il ruolo della televisione; una lettura personale della filmografia indiana; e, una riflessione sul proprio e altrui rapporto con il film. Le due schede sui film, invece, se lette parallelamente rispetto a quelle tecniche preparate dal museo dimostrano quanto una storia del cinema sia ricostruibile anche attraverso le testimonianze dei fruitori ma al tempo stesso queste aggiungono qualche indicazione in più. Per *Mother India* (Mehboob Khan, 1957) infatti emerge la stessa contraddizione sulla figura femminile che da un lato sembra legata a una forma conservativa e che invece si rivela alla fine come uno dei primi film in cui le donne, anche in un contesto rurale, negoziano i propri ruoli e destini di figlie, mogli e madri. Infatti una partecipante dichiarava:

Tajpal Rathore - From the poster it does look like a very feminist film - there is a huge picture of Nargis and she is pulling this plough and you can tell it's a film about toil and struggle and things. And I watched it with my mum and I was absolutely in tears. I just couldn't believe how a film that isn't really for my kind of audience would affect me so much.<sup>319</sup>

<sup>318</sup> NATIONAL MUSEUM OF PHOTOGRAPHY, FILM AND TELEVISION, 'Celebrating Indian Cinema. People & Stories', <<https://web.archive.org/web/20071015024704/http://www.nationalmediamuseum.org.uk/exhibition/CIC/people.asp>> [accessed 20 aprile 2022].

<sup>319</sup> NATIONAL MUSEUM OF PHOTOGRAPHY, FILM AND TELEVISION, 'Celebrating Indian Cinema. People & Stories: Mother India', <[https://web.archive.org/web/20071019022813/http://www.nationalmediamuseum.org.uk/exhibition/CIC/motherIndia\\_transcript.asp](https://web.archive.org/web/20071019022813/http://www.nationalmediamuseum.org.uk/exhibition/CIC/motherIndia_transcript.asp)> [accessed 20 aprile 2022].

Un altro aspetto che emerge è il *social drama* delle aree più povere dell'India, ma a questa interpretazione per alcuni si aggiungeva un valore universale dato sia dal contenuto che da elementi come la musica, citata e tradotta da uno di essi. Così come spiegava e sentiva uno di loro, *Mother India* in realtà stava per una sorta di *Mother Earth*, 'realità' raccontata dal cinema che assumeva però un ruolo simbolico più ampio. Anche per *Sholay*, dalle parole degli spettatori, si poteva ricostruire il carattere ibrido da *curry western* ma con la solita commistione del cinema indiano che ingloba tutti i toni filmici. A questi si aggiungevano anche i movimenti emotivi suscitati, i rispecchiamenti, l'impatto di alcune scene anche a livello collettivo (sia in positivo che in negativo) e l'esperienza individuale, nazionale e sociale per mezzo delle modalità di visioni filmiche. Si citano qui di seguito due passi in particolare:

Sasha Bhat - *Sholay* was one of the first Indian movies I ever saw, and one that I saw repeatedly because it was the only one we had at the time. And it was a great family film. For me, the memory is not just the film itself, it was having so many different adults in the room and hearing their laughter and we'd all be there from the whole street just mesmerised by the songs and the dances and the villains.

[...] TR - It's just that immortal tale of sacrifice that resonates with every Indian. I mean, who wouldn't want to sacrifice their friendship in such a sort of lavish filmatic way?<sup>320</sup>

Per finire, gli eventi in seno alla mostra riportati online<sup>321</sup> sono fondamentali per capire da un lato una critica mossa al rapporto fra Bradford e Bollywood, anche con le successive mostre e iniziative, e dall'altro il lavoro di declinazione dei contenuti della mostra. L'*International Indian Film Academy* offriva nel museo dei workshop di apprendimento sul cinema di Satyajit Ray, uno dei più importanti registi, sulla danza in stile Bollywoodiano e *screening* di film fondamentali per l'esplorazione dello stato e dell'indipendenza delle donne indiane nello sviluppo della società. In collaborazione invece con l'*India International Film Awards* che aveva ricevuto la possibilità di essere svolto nella regione e con il programma dello *Screen Yorkshire* era possibile seguire un workshop sulla scrittura che da un lato approfondiva i caratteri dell'*Asian storytelling* e dei generi di Bollywood ma dall'altro indicava esplicitamente l'obiettivo di voler favorire poi la partecipazione a schemi di sviluppo per film nell'ambito promossi anche a livello regionale.

Questi punti sembrano rispondere a una critica sollevata sul *Times of India* nel 2007:

[...] That Bollywood is big business is validated, among other things, by the intense lobbying by world cities to host its star-spangled events [...].

[...] The wonder-world that goes by the name of Bollywood has long had fans in Britain, but these were largely limited to South Asian pockets. Now the change in

<sup>320</sup> NATIONAL MUSEUM OF PHOTOGRAPHY, FILM AND TELEVISION, 'Celebrating Indian Cinema. People & Stories: Sholay', <[https://web.archive.org/web/20071019022754/http://www.nationalmediamuseum.org.uk/exhibition/CIC/sholay\\_transcript.asp](https://web.archive.org/web/20071019022754/http://www.nationalmediamuseum.org.uk/exhibition/CIC/sholay_transcript.asp)> [accessed 20 aprile 2022].

<sup>321</sup> NATIONAL SCIENCE AND MEDIA MUSEUM, 'Celebrating Indian Cinema. Events', <<https://web.archive.org/web/20071112134722/http://www.nationalmediamuseum.org.uk/exhibition/CIC/Events.asp>> [accessed 20 aprile 2022].

clientele is discernible. The increased willingness of the British to flirt with Bollywood is born out of an appreciation of its business potential. It has less to do with cinematic appeal and more with the associated enterprises that feed off Bollywood's forays – fashion, hospitality, and entertainment [...].

[...] Meanwhile at Bradford, curators at the National Media Museum are putting together a retrospective of posters, prints, photographs and other movie memorabilia.

While the focus is on generating sustainable interest among locals, an eye is firmly trained on boosting tourism. Almost 50 film projects have applied for permission to shoot in and around London this year. For Screen Yorkshire, the UK film council's Yorkshire branch, the awards are a perfect platform to promote the scenic dales and moors in the region as a shooting location for Bollywood films [...]<sup>322</sup>

Ricordiamo, a tal proposito, che il museo aveva istituito già dal 1995 il festival *Bite the Mango* dedicato al cinema asiatico durante le cui varie edizioni sono stati mostrati film e ospitati registi e attori, anche controversi, legati al cinema bollywoodiano. Il primo direttore, Irfan Ajeeb, era il figlio di un immigrato indiano divenuto poi sindaco di Bradford che in una intervista del 2005 poco prima di lasciare (per provare a fare l'attore in India) dichiarava di essersi sentito come un 'ambasciatore' non solo per persone come lui ma per tutti i giovani della città, la cui bellezza nonostante alcune difficoltà interne, era proprio legata a questa dimensione multiculturale.<sup>323</sup> Rispetto allo spostamento del festival e dei premi dell'*International Indian Film Academy* nello Yorkshire nel 2007, in cui erano coinvolte diverse città contemporaneamente, il museo serviva – rispetto agli obiettivi turistici, di *positive thinking* in risposta ai problemi contemporanei legati alle varie comunità, alle spinte industriali e di diffusione della cultura cinematografica bollywoodiana del premio – per 'preparare il terreno'.<sup>324</sup> Nell'*Annual Report and Accounts 2006-2007* del *National Museum of Science & Industry* a proposito del *NMM* l'essere stato *key partner* per portare il premio a Bradford era indicato tra i principali risultati dello stesso per quel biennio.<sup>325</sup> Nel 2012, inoltre, fu ideata anche una *Bollywood Film School* all'interno del programma *Bradford City of Film* (di cui il museo era uno dei principali motori).<sup>326</sup>

Se un motivo di sottofondo quindi rispetto all'industria non è escludibile, probabilmente questa considerazione può essere oggi mitigata dalla nostra sensibilità verso forme di sviluppo di filiere creative e culturali. I livelli di apertura delle iniziative sono tali da non consentire di accogliere la proposta critica in toto. I restanti eventi per la mostra del 2007, del resto, erano legati a *gallery talk* con esperti e con le guide interpreti del museo per affrontare la diversità non solo del cinema indiano nel tempo ma anche dei livelli in entrata delle *audience*, facendo una distinzione per esempio per le famiglie. Un'ultima attività proposta poi consentiva ai bambini nel giorno del

<sup>322</sup> S. MANDESH, 'Vilayati Dreams', *The Times of India (1861-2010)*, 13 aprile 2007, p. 14.

<sup>323</sup> C. BOND, 'A big screen love affair with Bollywood', *The Yorkshire Post*, 1 dicembre 2005, p.1.

<sup>324</sup> M. WAINRIGHT, 'G2: Short Cuts: Bollywood on the Ouse', *The Guardian*, 26 giugno 2006, p. 2.

<sup>325</sup> NATIONAL MUSEUM OF SCIENCE & INDUSTRY, *Annual Report and Accounts 2006-2007*, p. 13.

<sup>326</sup> N.D., 'New film school has ties with Bollywood', *The Yorkshire Post*, 20 novembre 2012, s.p., <<https://www.proquest.com/docview/1171636318/217A35E1F53A4A75PQ>> [accessed 17 aprile 2022].

*National Children's Art Day* di scoprire e riprodurre con un'artista indiana tratti e prodotti vicini all'arte del paese ispirati dalla mostra.<sup>327</sup>

L'analisi dei materiali inoltre sembra che possa ridurre alcuni dubbi su mostre simili che riguardano specifiche comunità. Citando proprio l'esperienza di *Celebrating Indian Cinema*, che aveva portato al 17% di crescita del numero di visitatori provenienti da minoranze etniche, e la successiva esperienza della mostra del 2013, Ien Ang sottolineava i rischi di simili *targeting exhibitions*. I pericoli per l'autrice erano legati all'incerta trasformazione di queste comunità in 'visitatori abituali' del museo, una frattura dei pubblici per comunità, il rinforzo e l'omogeneizzazione delle stesse.<sup>328</sup> I dati precedentemente riportati però ci portano a ridurre anche questo timore in virtù di un'esposizione aperta alla pluralità, al coinvolgimento diretto, alla critica e al tempo stesso di ritrovo generale in virtù del cinema, in una prospettiva non multi ma 'interculturale' per mezzo di questo.

Due mostre successive saranno dedicate ancora al mondo bollywoodiano: l'esposizione *Bollywood Set* del 2008 e *Bollywood Icons: 100 Years of Indian Cinema* del 2013. Per la prima, il NMM presterà i propri materiali per un'esposizione intermediale tra cinema indiano e arte indiana contemporanea, dalle stampe artigiane alla scultura, ispirati però ai film posters, ai costumi, *film stills* indiani e a quell'universo cinematografico in generale, accompagnati anche da un programma di *screening* presso la *Shire Hall Gallery* a Stafford.<sup>329</sup> La mostra del 2013 fu realizzata invece in occasione del centenario dalla proiezione del primo lungometraggio indiano (*Raja Harischandra*, di Dadasaheb Phalke, 1913) ed era parte integrante del programma e del circuito di *Bradford City of Film* in collaborazione con altri partner.<sup>330</sup> All'interno del report del *Science Museum Group Plan 2013-2014* essa è riportata fra le attività del NMM che puntavano sul piano degli obiettivi tattici a «implement clear audience strategies that focus on providing life-enhancing experience» e nello specifico a proporre un «exciting world class programming that connects with audiences and inspires engagement».<sup>331</sup> Dunque le direttive attraverso il patrimonio cinematografico erano da un lato produrre un beneficio a lungo termine rispetto alle audience coinvolte e dall'altro un'apertura globale, che riduce quel senso critico di interesse solo economico e di *targeting exhibitions* citati prima. La curatela questa volta era affidata a Ina Qureshi, antropologa, scrittrice e curatrice anche di programmi sui media specializzata in arti e cultura inglese-asiatica. L'esposizione era parte di un'intera stagione dedicata al cinema indiano, che includeva anche dei film all'interno del *Bradford International Film Festival* e un *family festival* che si teneva ogni settimana per un mese e mezzo. Non sono stati

<sup>327</sup> NATIONAL SCIENCE AND MEDIA MUSEUM, 'Celebrating Indian Cinema. Events', <<https://web.archive.org/web/20071112134722/http://www.nationalmediamuseum.org.uk/exhibition/CIC/Events.asp>> [accessed 20 April 2022].

<sup>328</sup> Cfr. I. ANG, 'Museums and cultural diversity. A persistent challenge' in K. DROTNER et al. (a cura di), *The Routledge Handbook of Museums, Media and Communication*, London e New York, Routledge, pp.

<sup>329</sup> N.D., 'Bollywood is set to inspire', *The Sentinel*, 26 maggio 2008, p. 5.

<sup>330</sup> NATIONAL MEDIA MUSEUM, 'Bollywood Icons: 100 Years of Indian Cinema', <<https://web.archive.org/web/20130604175540/http://www.nationalmediamuseum.org.uk/PlanAVisit/Exhibitions/BollywoodIcons/Introduction.aspx>> [accessed 21 April 2022].

<sup>331</sup> SCIENCE MUSEUM GROUP, *Science Museum Group Plan 2013-2014*, p.13.

reperiti online i dati completi sulla sezione eventi relativi alla mostra, ma nell'*Annual Review 2013-2014* del *Science Museum Group* è possibile leggere un riferimento:

Outreach activities examined the impact of Bollywood on newly arrived South Asian communities in Bradford during the 1950s; while a civic reception and on-stage interview with Bollywood star Jackie Shroff were partnered by *Asian Express* newspaper and BBC Asian Network. Shroff dubbed the rise of Bollywood a 'global sensation'.<sup>332</sup>

Dunque, rispetto ai principi strategici indicati prima, si rileva qui il ruolo e l'attenzione al patrimonio cinematografico in sé guardando da un lato attraverso di esso a un preciso arco storico e dall'altro allo specifico ruolo dell'estetica del medium sul piano mondiale.

Dalla *Exhibition Overview*<sup>333</sup> sappiamo che gli oggetti selezionati erano per lo più poster del cinema indiano, accanto ad alcuni estratti dalle più celebri scene di danza e di musica dello stesso. Rispetto al primo evento del 2007, l'impianto della mostra ripercorreva più o meno gli stessi cardini. Veniva meno però prima di tutto il recupero tecnologico relativo alle prime camere adottate (rimaneva però e si ampliava la storia relativa ai poster). Era messo più in risalto invece il racconto sulle figure inusuali come la *stunt-queen* Mary Evans (passata alla storia con lo pseudonimo *Fearless Nadia*, titolo anche di uno dei suoi film e di una sezione della mostra). Fra i filoni seguiti vi era quello della storia della dinastia dei *Kapoors*, che dagli anni '30 all'età contemporanea hanno prodotto di generazione in generazione film in qualità di attori, produttori e registi. Una parte era dedicata ad *Amitabh Bachchan*, l'*angry young man* degli anni '70 e ora uno dei protagonisti anche della televisione indiana, ospitato a Bradford durante una delle edizioni del *Bite the Mango* film festival. La penultima parte era concentrata sulle *Iconic Women*, tra vita reale, *stardom* e riferimenti alle narrazioni cinematografiche di cui erano protagoniste. L'ultimo oggetto era *Shahrukh Khan*, nuovo inserto rispetto alla mostra precedente, citato per la sua centralità come produttore nel più recente cinema a livello globale.

Nel blog del museo, dove si raccontano i dietro le scene delle mostre e vengono fornite ulteriori informazioni sulle collezioni in mostra, la stessa curatrice Irna Qureshi spiegava in *Decoding the Bollywood Poster*<sup>334</sup> che in realtà i primi dipinti a mano non erano utilizzati per pubblicizzare i film ma rappresentavano una sorta di genere a sé. Quando fu proiettato il primo film, per esempio, fu pubblicizzato attraverso inserti testuali sul *Times of India* così come il primo film sonoro su altri giornali. Questa nota ci ricorda che molti degli artefatti del patrimonio cinematografico possiedono una loro autonomia. Altri appunti della stessa richiamano ulteriori indicazioni. Dalle affermazioni

<sup>332</sup> SCIENCE MUSEUM GROUP, Big, Ambitions Serious Science. Annual Review 2013-2014, p. 46.

<sup>333</sup> NATIONAL MEDIA MUSEUM, 'Bollywood Icons: 100 Years of Indian Cinema. Exhibition Overview', <<https://web.archive.org/web/20140116071636/http://www.nationalmediamuseum.org.uk/PlanAVisit/Exhibitions/BollywoodIcons/Overview.asp>> [accessed 21 aprile 2022].

<sup>334</sup> I. QURESHI, 'Decoding the Bollywood Poster', *Science and Media Museum*, <<https://blog.scienceandmediamuseum.org.uk/decoding-the-bollywood-poster/>> [accessed 10 marzo 2022].

dell'autrice, la pratica di produzione dei poster a mano rimarrà fino al declino negli anni Ottanta, finendo per inglobare in sé quel senso di nostalgia per il periodo aureo del cinema indiano. Alcuni di essi si rifacevano all'immaginario Hollywoodiano, ma in generale dovevano rispondere ai bisogni culturali delle *audience*. All'interno di un mondo così variegato, come quello dell'India con tutte le sue differenze regionali, questi poster erano indice della capacità di uniformazione del cinema di Bollywood ma anche di estensione (con l'uso, per esempio, delle diverse varianti indiane e dell'inglese che ha avvicinato poi il pubblico *british* di origini indiane). Per l'analfabetismo delle persone molti di questi erano ridotti a livello testuale. Come negli altri paesi erano poi prodotti di reimmaginazione legati ai temi chiave del film, di condensazione narrativa ma presentavano al tempo stesso delle *regional nuances* e un'estetica vicina alla sensibilità degli artisti commissionati. Alcuni di questi in accordo alle esigenze dell'industria venivano nel tempo modificati e alimentavano il sistema dello *star system* tra un film e l'altro. In una intervista la stessa Irna Qureshi, infatti, spiegava che i motivi di una mostra simile erano legati da un lato alla decostruzione degli stereotipi del cinema indiano, alle possibilità di riscoperta delle nuove generazioni di origine indiana (rispetto alle precedenti che non avevano accesso a tali riferimenti) e di riconoscimento della dimensione globale del fenomeno con la convinzione che i poster potessero raccontare molto di più a proposito della storia di questa industria che dei film in sé.<sup>335</sup>

Nel blog del museo è possibile anche trovare il racconto personale dell'allestimento della mostra da parte di Angela Clare, membro parte dell'*exhibition team*. Oltre a richiamare motivi già presentati raccontava la propria esperienza così: «I've really enjoyed working on this project so far and being exposed to a new genre of films I had never encountered but I am now rather enamoured of».<sup>336</sup> Questo ci indica come l'attività di curatela di una mostra possa rappresentare una forma di nuova ricerca anche per gli stessi responsabili.

Joanna Quinn

Tornando indietro, due anni dopo la prima mostra dedicata al cinema indiano del 2007, il lavoro di riconoscimento di artisti contemporanei prosegue nel 2009 con una dedicata ancora all'animazione intitolata *Drawing That Move: The Art of Joanna Quinn*. Da un report annuale del *National Museum of Science & Industry* recuperato online, sappiamo che la stessa aveva già preso parte al *Bradford Animation Film* nel 2006 e che la mostra prevista nel 2009-2010 non rappresentava che un modo per «continued her work with the Museum».<sup>337</sup> Il *NMM* è stato il primo a realizzare una retrospettiva dell'animatrice inglese vincitrice di diversi Emmy e premi Bafta, nota per il suo stile animato basato su disegni a mano su fogli di carta in cui hanno preso vita: personaggi femminili irriverenti, la satira della realtà inglese, prodotti commerciali realizzati con lo

<sup>335</sup> N. AHAD, 'Poster exhibition brings Bollywood to Bradford', *The Yorkshire Post*, 15 marzo 2013, s.p., <<https://www.proquest.com/docview/1316992215/fulltext/D3E255EE5BCE405APO>> [accessed 17 April 2022].

<sup>336</sup> A. CLARE, 'The adventures of an Indian Cinema Novice', *Science and Media Museum Blog*, <<https://blog.scienceandmediamuseum.org.uk/what-i-learned-while-working-on-the-indian-cinema-exhibition/>> [accessed 17 April 2022].

<sup>337</sup> NATIONAL MUSEUM OF SCIENCE & INDUSTRY, *Annual Report and Accounts 2009-2010*, p. 15.



stesso tocco artistico e l'adattamento dei *Canterbury Tales* di Chaucer.<sup>338</sup>

Dal sito archiviato su *Internet Archive*<sup>339</sup> abbiamo un riferimento preciso all'insieme di realtà che hanno contribuito alla produzione della mostra che ha coinvolto altri musei, gallerie d'arte, università, emittenti televisive, aziende pubblicitarie e la stessa Joanna Quinn e il marito Les Mills, collaboratore della sua casa di produzione. Nonostante l'interdisciplinarietà dell'animazione che ne farebbe un medium a sé, la sua attività a quella altezza viene per lo più fatta risalire al mondo cinematografico nella descrizione online: «In an age of computerised 3D animation, her distinctive hand-drawn style, combined with observational skills and an incisive wit, marks her out as a unique filmic artist». Nella presentazione attuale invece del museo, a segnalare forse la diversa sensibilità almeno intermediale, si ricorda che: «Quinn's love for drawing and movement has been the driving force behind a beautifully distinctive body of animation, all hand-drawn on paper and cels» (tra l'altro la parola 'corpo' ci sembra qui un termine chiave per cogliere il rapporto tra tecnica, contenuti e opere come vedremo).<sup>340</sup> Del resto, è stato proprio a partire dalla mostra che è iniziato un lavoro di riflessione sugli stessi e sull'intermezzo tra il processo creativo e il prodotto finale che è il luogo poi dell'animazione. La comunicazione online, ma anche la mostra fisica a sua volta come vedremo, costituiva un tutt'uno grazie al classico sistema informativo a integrazione della stessa ma soprattutto con la presentazione di una selezione dei video presenti nella mostra e il rinvio a un articolo contenuto all'interno del magazine del museo *Archive*. Purtroppo, il sito del 2009-2010 non è stato indicizzato per intero su *Internet Archive* perdendo dati utili rispetto alla mostra in sé, alle risorse messe a disposizione e agli eventi correlati. Sul canale web attuale, invece il museo conserva una breve presentazione, un articolo sul blog dedicato al *making of* e un collegamento ad almeno uno dei video realizzati allora *Joanan Quinn: How I Animate*, mettendo al centro la funzione conoscitiva dei suoi processi.

Su *Internet Archive* e da documenti sparsi sul web è stato possibile però recuperare ulteriori dati dalla guida di presentazione della mostra come *touring exhibition* e il *booklet*, catalogo probabilmente non destinato al pubblico ma ai canali promozionali.

Dal catalogo recuperato online<sup>341</sup> ritroviamo una scheda dettagliata della composizione della mostra che era organizzata in «five thematic sections that facilitate a measure of flexibility in its layout». Ciò significa che l'architettura concettuale di una mostra può servire a tracciare dei sentieri declinabili in vari modi al loro interno e soprattutto possono essere rivisti nella selezione dei materiali. L'esposizione si apriva con una *Introduction* dedicata ai premi e a un primo pannello informativo, un modo per

<sup>338</sup> Per saperne di più si consiglia di approfondire la sua produzione sul sito della sua casa di produzione Beryl Productions. Cfr. BERYL PRODUCTIONS, 'Joanna Quinn and Les Mills', <<http://www.berylproductions.co.uk/company/joanna-quinn/>> [accessed 28 April 2022].

<sup>339</sup> NATIONAL MEDIA MUSEUM, 'Drawing that Move: The Art of Joanna Quinn', <<https://web.archive.org/web/20091202224459/http://www.nationalmediamuseum.org.uk:80/joannaquinn/>> [accessed 20 April 2022].

<sup>340</sup> NATIONAL SCIENCE AND MEDIA MUSEUM, 'Drawing that move: the Art of Joanna Quinn', <<https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/what-was-on/drawings-move-art-joanna-quinn>> [accessed 10 March 2022].

<sup>341</sup> Il booklet della mostra è recuperabile online al sito. Cfr. M. SPORN, 'Quinn & Schnall', *Michael Sporn Animation – Splog*, 22 maggio 2009, <<http://www.michaelspormananimation.com/splog/?p=1859>> [accessed 27 April 2022].

il pubblico che non la conosceva di conferirle valore e intraprendere un percorso di 'riscoperta'. L'esposizione si apriva poi alle *Inspirations* non solo per apprendere i punti di riferimento nella formazione della stessa (che spaziavano dalla pubblicità ad altri artisti dell'animazione, pittori e illustratori) ma soprattutto imparare a costruire un ambiente intorno anche per altri artisti: «No creative artist works in isolation». Ma compresi i caratteri relazionali della sua arte, il progetto offriva poi un affondo a partire dal suo *Early Work* sulla *distinctive quality* della sua produzione non solo in termini di varietà di stili visuali ma anche di evoluzione dei contenuti che l'anno portata a diventare una delle animatrici più note a livello internazionale, una voce anche politica, capace di dare un *personal 'response'* a ogni lavoro anche di tipo commerciale. Del resto, la stessa ha dato vita poi a un proprio studio, oggetto della quarta sezione *The Business of Animation* con cui la mostra cercava di mettere in evidenza sia il tipo di lavoro svolto all'interno dell'ambito che le relazioni con diversi committenti. Ci sembra significativo per capire la stretta relazione anche con i prodotti finali di questa sezione un passaggio che traccia una storia politico-economica dell'animazione: «Changes in technology and the global economy have also meant that they now outsource elements of their production from China». Nell'area, a tal proposito, erano presenti delle video interviste di Joanna Quinn con il marito Les Mills che con lei ha gestito la casa di produzione. Tra la penultima e l'ultima sezione, infine, vi era una *Gallery Cinema* che mostrava una selezione programmata di estratti per quindici minuti. L'ultima parte era dedicata invece al principale personaggio femminile della stessa, Beryl, in cui ancora una volta la relazione fra tecnica e narrazione erano 'materialmente' connessi: «The quality of script writing and voice acting is just as important as the animation in defining Beryl».

Come nelle altre frazioni erano qui esposti non solo dei lavori di bozza, storyboard e materiali legati ai film ma anche *sketches drawn from life*, a segnalare lo stretto rapporto poi di rimediatazione della realtà nella sua animazione. Anche quest'area esponeva delle video interviste in cui con il marito discutono «how her character has developed over the years to reflect her environment and changes in society». Chiaramente non si è trattato di un rispecchiamento, vista la sua produzione spesso incentrata su personaggi, soprattutto femminili, 'oversize', dai corpi esuberanti e seminudi, alle prese con costumi e usi non convenzionali ma anche con sogni e desideri individuali che ne hanno definito il carattere più 'reale'.

Che il *booklet* ritrovato online non sia un catalogo per il pubblico, o non solo, si può evincere forse dalla presenza di alcune notazioni estremamente tecniche. Da questo, infatti, sappiamo che la mostra esponeva circa settancinque *framed artwork*, esposti in cornice, video visibili tramite monitor o proiettati e panel introduttivi a introdurre ogni sezione. Quello che da queste indicazioni può essere significativo è una notazione anche sulle *Gallery Visitor Figures & Audience Profile*:

Gallery Two exhibitions normally attract in the region of 20.000 visitors.  
Audiences to Gallery Two are predominantly adults often visiting with other

adults. However, audiences visiting the museum overall are 50% adults visiting with children and 50% adults visiting with other adults.<sup>342</sup>

Tale indicazione è utile per comprendere il lavoro di inquadramento dietro ogni progetto. Vedremo più avanti questo dato confermato dal *Making of* della mostra.

Il progetto è nato come una *touring exhibition*: a conclusione, infatti, l'esposizione ha poi varcato i confini dell'Inghilterra, ospitata da diversi Paesi. Nel documento dedicato dal museo ritrovato dai materiali archiviati del sito da *Internet Archive* nella sezione *Touring Exhibitions*. Queste, come spiegato nella guida, erano ideate dal museo per condividere le proprie mostre con il pubblico inglese ma anche straniero. Il dato più interessante della presentazione rispetto alle strategie del museo è proprio quello che fa riferimento all'idea di 'esposizione' del museo molto più vicina a una logica di riflessione sulle modalità di trasmissione a partire dagli oggetti al pubblico che di semplice presentazione degli stessi:

Through a strong commitment to creating through interpretation the museum produces layered information to accompany each of our exhibitions. Our in-house Media Team direct, produce, shoot and edit short films and audio recordings to accompany many of our exhibitions.

Come vedremo nel *Making of* questo concept abbraccia tutte le fasi di progettazione della mostra e in generale della strategia del museo. La guida alla *touring exhibition* – oltre a presentare informazioni generali sull'istituzione, uno sguardo alle sue idee sulle modalità di esposizione e di presentazione della specifica mostra e dell'artista Joanna Quinn – presenta un elenco più dettagliato sulle specifiche tecniche e sulle condizioni di noleggio. Dalla prima parte è possibile desumere i tre livelli che costituiscono il passaggio dal *framing*, all'adattamento, all'asset finale della mostra. Da una parte ci sono gli *Exhibition Content* che sono sottoposti già a un lavoro di inquadramento: attraverso le modalità di presentazione dalle cornici, alle vetrine per arrivare però anche a una forma filmica in sé con un *Cinema showreel*. Il secondo livello, l'*Exhibition Interpretation*, include i pannelli, citazioni visive o testuali, contenuti audiovisivi (viene fatto qui un elenco dettagliato che vedremo però più avanti per le forme di 'trasmissione' della mostra), le trascrizioni degli stessi per una maggiore accessibilità, e poi un touch-screen interattivo con l'evoluzione del processo di animazione dal trattamento iniziale al film finito e il rimando anche qui a un articolo sul magazine *Archive* del museo scritto dal curatore della mostra Michael Harvey su *The Importance of Character*. Questo livello ha per le famiglie poi una specifica propaggine in una serie di risorse per l'apprendimento per mezzo di *Family trailsheet*, schede dedicate a questo specifico tipo di audience. Il terzo livello che dialoga e si intreccia però ai due precedenti è quello dell'*Exhibition Identity*, che al di là dello stile adottato dal museo, si lega ai contenuti dell'esposizione nello stile grafico, cromatico e nelle modalità di

---

<sup>342</sup> Il booklet della mostra è recuperabile online al sito. Cfr. M. SPORN, 'Quinn & Schnall', *Michael Sporn Animation – Splug*, 22 maggio 2009, <<http://www.michaelspornanimation.com/splug/?p=1859>> [accessed 27 April 2022].

presentazione delle immagini. Rispetto alle condizioni di noleggio, per concludere questa analisi, oltre alle prevedibili misure di sicurezza e trasporto dei materiali il museo richiedeva di poter ricevere dati poi sui fruitori non solo in termini numerici ma anche di specifiche *survey* sottoposte. Un indizio della circolarità dei processi attivati.

La mostra, tra gli altri luoghi, è stata realizzata come prima tappa a Valencia. In un saggio abbiamo una testimonianza strategica che ci consente di fare alcune riflessioni sulle *touring exhibition*. Il titolo del contributo è indicativo delle idee sostenute a proposito del passaggio dall'attenzione verso l'esposizione alle modalità di 'trasmissione' dell'arte cinematografica per mezzo delle mostre. L'autrice parla infatti di *El arte del dibujo tras el frame y la consolidación de un sueño compartido*.<sup>343</sup> L'accento quindi è posto su quel *frame* già insito nella forma artistica che viene 'rafforzato' a partire dalla fruizione collettiva delle modalità base della stessa arte. Ricordando Wells, infatti l'autrice ricorda che ogni atto creativo implica la dimensione del 'sognare', cioè dell'attivazione della capacità immaginativa, e dall'altra la necessità delle *maquinaciones*, cioè di precise forme di generazione materiale. Anche a Valencia la mostra era realizzata alla presenza e in collaborazione con l'animatrice. Il coinvolgimento degli artisti, come accaduto già a Bradford, può avere una valenza formativo-pedagogica anche per i nuovi professionisti del settore. Rispetto ai caratteri di Bradford – che mettevano in primo piano il valore del suo disegno in una prospettiva evolutiva e comparativa con le fonti di ispirazione per dimostrare anche che Joanna Quinn era una figura dell'animazione britannica di rilievo a livello internazionale – a Valencia il titolo stesso della mostra passava a *Arte Vs. Animación*: per far percepire come l'animazione prenda forme tradizionali per fonderle in una nuova. Rispettando la stessa struttura, l'idea era quella di evidenziare il suo ruolo di *estudiante*, cioè di artigiana-apprendista rispetto alle tecniche prima e poi di 'maestra' cosciente del rapporto fra realtà e fantasia e soprattutto del ruolo dell'osservazione da una parte e dell'immaginazione dall'altra. L'altro aspetto accentuato, rispetto ai personaggi femminili, era proprio la diversa caratterizzazione di questi e la loro evoluzione nel tempo:

Los personajes femeninos de Joanna Quinn se reconocen perfectamente en este postulado: ni timoratas, ni “supermujeres”, ni competidoras, ni iconos sexuales. Joanna Quinn propone mujeres que se recrean a ellas mismas, como mujeres y creadoras, generando femeninos desde el femenino y estableciendo otro rol de las mujeres en las producciones de animación. Joanna Quinn evoluciona con sus personajes en cada nuevo filme, tanto en su expresividad gráfica, como en su tratamiento del ser humano.<sup>344</sup>

L'ultimo elemento messo in risalto erano le modalità con cui l'artista favoriva un *cuestionamiento del espectador* tanto a livello estetico che tematico, rispetto a temi quali la famiglia, la politica oltre alle questioni di genere già citate.

<sup>343</sup> S. GARCÍA RAMS, 'Redescubriendo a Joanna Quinn. El arte del dibujo tras el frame y la consolidación de un sueño compartido', *Con A De Animación*, n. 1, 2011, pp. 35-44.

<sup>344</sup> Ivi, p. 39.

Quello che ci preme qui rilevare è la risposta attraverso una nuova ricerca a quel principio di flessibilità ricercata dal progetto stesso della *touring exhibition*, capace di essere scalabile cioè adottabile in altri contesti ma con un apporto nuovo e funzionale al luogo di destinazione. Il binomio poi tecnica-contenuto è un'ulteriore dimostrazione delle riflessioni possibili materiali e immateriali sul patrimonio in oggetto.

Tornando alla mostra di Bradford, l'ultima strategia più metariflessiva si concretizza nel *Making of* raccontato sul blog del museo e promosso nella presentazione della mostra ancora oggi.<sup>345</sup> Il contributo si affiancava ed è stato prodotto a partire dai frame e dal racconto fatto in un video. Attraverso questo e l'articolo i fruitori erano resi partecipi della nascita del progetto ma la produzione di elementi simili può fungere anche da strumento di auto-riflessione. Il primo lavoro a monte di tutto per il curatore e lo staff del museo – come spiega in video Michael Terwey (*Senior Exhibition Organizer* del museo) mentre è ripreso in una riunione – si lega molto ai discorsi affrontati in questo contributo:

We do between four and six temporary exhibitions every year. So, there are two things. There is the idea and the thing that we are trying to communicate with people. And then there is the work and material that actually goes on display. So, the first job of the curator and the people of the museum is start to kind of work on how and what material we are displaying and how to help to communicate the idea that we are trying to get across to our visitors.<sup>346</sup>

La selezione dei materiali è avvenuta direttamente nella casa dell'artista dal *Curator of Cinematography* Michael Harvey e il *Content Developer* Dan Jackson in collaborazione con l'animatrice. Michael Terwey sottolineava proprio l'idea del museo del coinvolgimento degli artisti durante la fase di discussione delle mostre (pratica che l'istituzione ha adottato come detto precedentemente dal 1985 con le *fellowship* bi-annuali in collaborazione con l'*University of Bradford* legata a progetti espositivi monografici spesso legati però a pratiche aperte sia a livello di metodologia che di oggetto). Come rifletteva la stessa Joanna Quinn, infatti, durante la fase di scelta dei lavori, per molto tempo i disegni sono rimasti chiusi in box con una vita a sé rispetto ai film, motivo per cui l'artista dichiarava nello stesso:

So to be able to put it on a wall as a 'drawing' not just a drawing within the sequence that you see on film that flits by to be able to dwell. It's worth spending that extra time fiddling. So, that's a real treat".<sup>347</sup>

Questo lavoro, anche attraverso altri archivi consultati, portava la stessa artista come sosteneva Terwey a riconoscere durante il processo la sua stessa evoluzione discutendo della scelta di un oggetto piuttosto che di un altro. Lo staff mostra e

<sup>345</sup> M. GREEN, "The Making of 'Drawing That Move'", *National Science and Media Museum Blog*, <<https://blog.scienceandmediamuseum.org.uk/the-making-of-an-exhibition/>> [accessed 10 March 2022].

<sup>346</sup> NATIONAL SCIENCE AND MEDIA MUSEUM, 'Behind the scenes at the National Media Museum', <<https://www.youtube.com/watch?v=YjirEd3N0c>> [accessed 20 April 2022].

<sup>347</sup> *Ibidem*.

racconta poi il processo di trasporto, *unpackaging* degli oggetti selezionati ma passaggio per noi più interessante anche di 'design' della mostra. È un processo che richiedeva anche fino a due anni. Su Flickr, altra piattaforma, usata dal museo è stato pubblicato un album del *Making Of*<sup>348</sup> in cui è possibile notare una nota in più rispetto al principio interdialogico del museo. Una fotografia di un muro rappresentava delle grafiche analogiche che rinviavano in maniera ecosistemica agli eventi della mostra, la presentazione sul sito per saperne di più, l'articolo del magazine *Archive* con alcuni contributi dedicati e l'area dell'*Animation Gallery* dove Joanna Quinn è presente.

Su YouTube invece resta ancora oggi la playlist dei video esposti nella mostra<sup>349</sup> accanto a come abbiamo detto a *sketches*, quaderni e informazioni relativi ai processi creativi e produttivi legati anche all'economia del cinema d'animazione. In sette video Joanna Quinn racconta illustrando i suoi materiali: come anima; che cosa pensa rispetto alla sua produzione del 'disegno' per l'animazione come processo dinamico e stratificato; il *balance* raggiungibile nel genere commerciale; le tante figure, anche non dello stesso genere, dietro il suo personaggio Beryl e gli altri personaggi femminili; l'evoluzione della tecnologia; la registrazione del suono per l'animazione; e, il lavoro con gli 'attori' e 'attrici'. Seguendo un po' la logica della piattaforma è presente anche un *video-diary*, molto sgrammaticato ma vicino alle modalità dei primi anni di YouTube, in cui Joanna Quinn fa un *tour* del suo studio per conoscere postazioni di lavoro e persone che ruotano intorno a questo mondo. Sulla stessa scia della mostra, quindi, essi rappresentano ancora oggi non solo una sorta di propaggine temporale della stessa ma, in assenza di un resoconto archivistico sistematico, uno dei pochi elementi che ci danno il senso di quel valore di 'ricerca comunicativa' perseguito e integrato. Nel primo di essi infatti *How I Animate*, l'unico incorporato nel sito nella presentazione della mostra, ci restituisce una testimonianza unica delle sue riflessioni, dei suoi approcci direttamente dalla sua postazione di lavoro. Su un piano inclinato, all'interno di un cerchio in trasparenza, la stessa Joanna Quinn mostrava, disponendo i vari fogli nello stesso momento, come generava l'immagine animata: lavorando più che su uno storyboard al «between» sonoro e sull'immaginazione dei movimenti di camera intorno al personaggio. Scorrendo i materiali, illustrava come ciò che le interessava era far vedere i personaggi come se recitassero, agissero di fronte alla camera senza il timore non solo di esagerare ma cercando volutamente una forma di *over-exageration*, come tratto caratteristico e 'normale' per l'animazione. Alla fine del video, poi, mostrava anche l'uso di un oggetto terzo come uno specchio per uno sguardo finale alle immagini, osservandole specularmente rispetto alla loro realizzazione.

Robert Paul

Cronologicamente, dopo la mostra dedicata a *Star Wars* del 2015, si apre per il museo una nuova fase di spaccatura che porterà nel 2017, come si è detto nella prima parte, al passaggio del nome del museo a *National Science and Media Museum* con un

<sup>348</sup> NATIONAL SCIENCE AND MEDIA MUSEUM, 'The making of Drawings that Move', <<https://www.flickr.com/photos/mediamuseumevents/albums/72157622548432248/with/3994806981/>> [accessed 27 aprile 2022].

<sup>349</sup> NATIONAL SCIENCE AND MEDIA MUSEUM, 'Drawings that Move: The Art of Joanna Quinn', <<https://www.youtube.com/playlist?list=PLC8FCA8D57DE96A33>> [accessed 10 marzo 2022].

relativo cambiamento di strategie. Ne è derivato per il cinema, la fine del periodo più esteso di esposizioni temporanee realizzate con il cambio della direzione curatoriale e soprattutto degli obiettivi dello stesso. Dal 2014, infatti, a parte un paio di piccole mostre dedicate a *Nature Camera Action! The Secrets of Making Incredible Wildlife Films* e *Panavision in Pictures* (entrambe riconducibili da un lato al tema della sostenibilità emerso nelle *policy* e dall'altro a uno specifico interesse tecnologico), l'unica mostra espressamente dedicata al cinema arriva nel 2019 con *The Forgotten Showman: How Robert Paul Invented British Cinema*<sup>350</sup> dedicata alla riscoperta di uno dei primi pionieri della cinematografia britannica e mondiale. L'occasione per la realizzazione era legata alla ricorrenza dei centocinquant'anni dalla sua nascita. Il principale motivo trainante – si ricordi qui il passaggio alle nuove *policy* – dava risalto soprattutto alla componente tecnico-scientifica ed economico-industriale inglese e internazionale. In realtà, l'importanza da più parti nella stessa presentazione viene legata alla storia popolare e all'apertura di una nuova era globale attraverso il nuovo mezzo d'intrattenimento. Nel 2019 ricorrevano anche i dieci anni dalla nomina UNESCO di Bradford come *City of Film*, per cui l'evento si inseriva nel solco di un tributo anche al patrimonio cinematografico dell'area (vedremo come). La mostra era suddivisa in tre 'capitoli' che raccontavano il passaggio di Paul dall'industria tecnica come ingegnere elettrico al cinema dopo una iniziale richiesta per la riproduzione di un *kinetoscopio* sulla base del modello Edison (non brevettato al di fuori degli Stati Uniti). Terminata però la riproduzione, quest'ultimo si rifiutò di fornire dei film, da cui il passaggio di Paul alla produzione tecnologica e filmica – anche per motivi legati alla stessa esperienza spettatoriale come approfondiremo più in là. Iniziò a collaborare, infatti, con il fotografo Birt Acres e aprì un proprio studio indipendente grazie soprattutto alla propria invenzione di una camera prima e di un proiettore poi (il *Teatrograph*), il primo che permetteva (parallelamente al cinematografo dei fratelli Lumière) di proiettare le immagini su uno schermo per una visione collettiva (i due dispositivi saranno assemblati e venduti dallo stesso in un unico apparato). La seconda parte era dedicata alle sperimentazioni di Paul all'interno di una vera e propria 'lotta' del periodo. L'ultima parte, invece, guardava alla sua *legacy* soprattutto dopo il ritiro dall'ambito filmico anche tecnica, che lo portò a distruggere gran parte dei suoi ottocento film con la donazione di parte delle macchine al *Science Museum* di Kensington nel 1913 dando vita alla prima collezione cinematografica inglese. Dal suo ritiro, avvenuto intorno al 1910, darà vita ad altre macchine innovative per altri ambiti messe in mostra nell'ultima sezione. La mostra, inoltre, come si legge nel *press-book* della stessa,<sup>351</sup> era sì una *brand-exhibition* (organizzata cioè con i materiali del museo) ma era organizzata in collaborazione con Ian Christie, professore di Film e Media History alla Birbeck University di Londra. A sua volta questi aveva lavorato con l'artista ILYA per produrre

---

<sup>350</sup> NATIONAL SCIENCE AND MEDIA MUSEUM, 'New Exhibition to Uncover the Story of 'The Inventor of British Cinema'', press office, 24 ottobre 2019, <<https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/about-us/press-office/new-exhibition-uncover-story-inventor-british-cinema>> [accessed 1 May 2022].

<sup>351</sup> *Ibidem*.

un *graphic novel* (*Time Traveller*) tratto dalla sua ricerca, *Robert Paul and the Origins of British Cinema* del 2019. Tra le sue dichiarazioni nel documento di presentazione si legge un ulteriore riferimento al motivo dell'iniziativa:

It's important too that young people today, living through the digital media revolution, can draw inspiration from knowing that Britain led the original film revolution in the mid-1890s, which is why we've also told Paul's story in a graphic novel, *Time Traveller*.<sup>352</sup>

Questa dichiarazione si inseriva perfettamente nel solco delle nuove strategie del museo. Rispetto al cambiamento delle *policy*, essa promuoveva l'attenzione verso una storia scientifica e tecnologica e ai suoi impatti ma con l'obiettivo anche di ispirare le nuove generazioni. Come si avvicina però la mostra al paradigma dell'ultimo museo, votato agli aspetti percettivi nel modello proposto, e quali le criticità che hanno limitato l'adozione piena di tale approccio?

I dettagli della realizzazione della mostra sono visibili nelle descrizioni fornite online da *Instruct Studio*, partner per il design, e dai commenti di una recensione pubblicata dalla *Museums Association*. Dalla documentazione di *Instruct Studio*,<sup>353</sup> sappiamo che il gruppo è stato scelto nelle note riportate, da una dichiarazione di Alice Parsons (*Interpretation Manager* del museo) per la capacità degli stessi di avere cura tanto delle *museum stories* che dei visitatori elaborando qualcosa di utile, gradevole e stimolante attraverso una precisa ricerca, che non esclude qualche forma di rischio. Insieme con gli organizzatori del museo e Ian Christie, il team ha scelto di allestire il racconto del recupero della storia del cinema delle origini e di Robert Paul riadattando e commissionando nuove tavole della *graphic novel* realizzata con l'artista ILYA basata sullo studio dell'accademico. I tre capitoli della mostra ricostruivano nell'insieme l'ambiente e le atmosfere dei *music hall* di età vittoriana con un preciso obiettivo e con l'idea di uno specifico riadattamento: «We wanted to create a strong sense of time and place, transporting visitors to the exhibition's historic setting while maintaining a contemporary design aesthetic.».<sup>354</sup> Il lavoro dell'equipe è iniziato per questo motivo con la ricerca e lo studio dei materiali delle collezioni del museo per costruire lo stile visuale dei *playbills*, dei caratteri tipografici ma anche delle ambientazioni, architetture e oggetti d'uso di età vittoriana riprodotti sulle pareti della galleria e utilizzati anche per la comunicazione all'esterno (alla riapertura dopo la pandemia parte dei materiali sono stati anche riadottati e ampliati anche per la galleria che porta alla sala *Cubby Broccoli*)<sup>355</sup>. In dialogo quindi con la narrazione suddivisa per capitoli, a partire dalla linea narrativa della *graphic novel* adattata agli spazi fisici della galleria, sviluppavano

<sup>352</sup> NATIONAL SCIENCE AND MEDIA MUSEUM, 'New Exhibition to Uncover the Story of "The Inventor of British Cinema"', press office, 24 ottobre 2019, <<https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/about-us/press-office/new-exhibition-uncover-story-inventor-british-cinema>> [accessed 1 May 2022].

<sup>353</sup> INSTRUCT STUDIO, 'The Forgotten Showman', <<https://instruct.studio/portfolio/the-forgotten-showman/>> [accessed 01 maggio 2022].

<sup>354</sup> *Ibidem*.

<sup>355</sup> I. CHRISTIE, 'Paul's Animatograph Works: Corridor of Fame', *Researching Early British Cinema*, <<https://paulsanimatographworks.wordpress.com/2021/06/04/corridor-of-fame/>>, 4 giugno 2021 [accessed 1 maggio 2022].



una *distinctive and paired back-line work illustration style*. Tale allestimento supportava la pianificazione degli usi dello spazio ripensati in particolare come ambienti ‘immersivi’: «Each zone had a slightly different look and feel to reflect the changing time period and theme, helping the visitor to engage with the objects within the context their use». <sup>356</sup> Tutto, comprese alcune vetrine-armadio, era declinato rispetto al tema specifico. Il racconto era accompagnato poi da pannelli che ospitavano tavole della *graphic-novel* e testi per «forming a large part of the written interpretation» (realizzati anche in 3D per favorire l’accessibilità). I ‘personaggi’ della storia invece erano riprodotti sulle pareti a dimensione naturale con dei cartoni nello stesso stile del fumetto. Sulle mura erano anche disposte in un tutt’uno le riproduzioni grafiche o tangibili degli artefatti tecnologici, spesso in maniera combinata, insieme a vari riferimenti (foto, documenti, citazioni). Ogni area prevedeva infatti varie forme di *interactive displays*, che facevano dialogare tutti gli elementi (galleria, oggetti e possibilità di azione del visitatore).

Nel primo capitolo, in particolare, in cui veniva raccontato il contesto di partenza di Robert Paul, vi era un box attivabile dal fruitore che combinava lanterna magica e riproduzione di alcune slide dei Riley Brothers; accanto, erano presenti in una vetrina-armadio gli strumenti ottici di W.C. Hughes di Bradford. I dispositivi, soprattutto per lo sviluppo degli esperimenti di Paul poi, erano affiancati ove possibile da frammenti audiovisivi o dai *frame* sopravvissuti, incorniciati in modo da consentirne però una visione diretta. Era mostrato per esempio *Come Along, Do!*, il primo film del 1898 che monta due scene insieme.

Nel secondo capitolo, a proposito delle installazioni interattive, ricordiamo soprattutto la costruzione di alcune *purpose-build cinema areas* in cui erano proiettati film di Paul. Una di queste era la ‘riproduzione’ (anche negli ornamenti stilizzati, nell’insegna e con l’uso di tendine) della ‘sala’ vittoriana *Alhambra* a Leicester Square a Londra, noleggiata per due settimane, in cui Robert Paul finì invece per proiettare per due anni consecutivi per via del successo delle stesse. La sua tecnologia era stata ribattezzata qui come *Animatograph*, elemento riportato anche nella simulazione della mostra. Parallelamente, nei materiali di approfondimento, si ricorda che le proiezioni dei fratelli Lumière a Londra avvennero in contemporanea in un’altra sala della città. Il modello francese però richiedeva, a differenza di quello di Paul, il noleggio non solo del cinematografo ma anche di un macchinista per la sua gestione. <sup>357</sup> L’idea dello sviluppo dell’inglese invece di un cinema immersivo è stata riprodotta nel progetto della mostra attraverso una ‘*Cinema 4D*’ *experience*. L’area era però intitolata in realtà, in omaggio allo stesso progetto di Paul (mai realizzato) ideato dopo la lettura dell’omonimo romanzo di Wells, *Time Machine*. Realizzata con delle panche che riproducevano delle ideali sedie vittoriane, di fronte a uno schermo, l’installazione prevedeva un sistema sonoro e multisensoriale adattato e adattabile all’interazione del movimento dei fruitori

<sup>356</sup> INSTRUCT STUDIO, ‘The Forgotten Showman’, <<https://instruct.studio/portfolio/the-forgotten-showman/>> [accessed 01 maggio 2022].

<sup>357</sup> NATIONAL SCIENCE AND MEDIA MUSEUM, ‘Robert Paul and the Race to Invent Cinema’, <<https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/objects-and-stories/robert-paul#robert-paul%E2%80%99slegacy>> [accessed 1 May 2022].

(producendo del vento per esempio). Nella seconda parte, il susseguirsi di tutte queste invenzioni apriva alla sezione *Fight for Cinema*. Questa 'lotta' era sviluppata soprattutto attraverso la riproduzione dei personaggi accanto all'emulazione di poster del periodo tra annunci e proclami (in un'area della stessa alla fine erano i fruitori a poterli comporre analogicamente). La riproduzione della battaglia storica di quel periodo, come dichiarato da Kate Burnett (*Interpreter Developer*), era tradotta anche per mezzo della disposizione dei proiettori come se si fronteggiassero l'uno contro l'altro.<sup>358</sup> Il tema era riadattato anche attraverso una sorta di 'gioco delle innovazioni' (ironicamente intitolato *Cinema Smash or Stinker*) attraverso l'uso di carte di grandi dimensioni disposte su due mensole su cui erano stilizzati in chiave fumettistica i protagonisti. Ognuna delle schede, un po' come nei giochi da tavolo contemporanei, riportava una breve presentazione del personaggio da un lato e dall'altro uno schema con diversi punteggi su punti di forza e debolezza tra elementi come: acume economico, *technical know-how*, *showmanship*, numero di film prodotti, ecc. Dalle immagini riprodotte nel progetto di *Instruct Studio* si nota anche la presenza della Regina Victoria, in cui si intravede nella presentazione il riferimento alla formazione sotto il suo regno delle rotte commerciali globali e la sua popolarità come soggetto per le prime riprese e proiezioni. L'idea di tale gioco però alla fine era quella, come notato in un riferimento, per cui:

There were many interactive elements, including a wall mounted 'Top Trumps' style game to illustrate all the major figures in the development of cinema, ranking them against each other to illustrate how difficult it is to pinpoint one single 'true inventor' of cinema.<sup>359</sup>

L'altro motivo di interesse per questa storia era legato alla necessità di ricordare in quale *framework* hanno lavorato questi giovani imprenditori di età Vittoriana, come ricordava Toni Booth in una intervista.<sup>360</sup>

Ciò che ci sembra più importante rilevare nel secondo capitolo, infine, è anche il tentativo da parte della mostra di far comprendere direttamente processi, similitudini e differenze, sovrapposizioni e parallelismi nello sviluppo delle tecnologie. Gli oggetti della collezione, infatti, erano messi in mostra accanto a installazioni interattive per comprenderne il funzionamento in maniera comparata. Solo per fare qualche esempio, la differenza tra il sistema di proiezione di Paul e quello dei Lumière era condensato analogicamente in un diagramma a muro in cui era incorporata una replica del meccanismo centrale della croce di Malta (attivabile dal fruitore), con accanto due schede di approfondimento e la stilizzazione dei due diversi meccanismi. Il passaggio alla comprensione delle differenze nelle opere era ricercato lungo tutto il percorso: per

<sup>358</sup> J. TAYLOR, 'Reelife pioneer | Robert Paul: The Forgotten Showman', *Museums Association*, <<https://www.museumssassociation.org/museums-journal/reviews/2020/11/reel-life-pioneer-robert-paul-the-forgotten-showman/>> [accessed 1 maggio 2022].

<sup>359</sup> INSTRUCT STUDIO, 'The Forgotten Showman', <<https://instruct.studio/portfolio/the-forgotten-showman/>> [accessed 01 maggio 2022].

<sup>360</sup> R. MOSS, 'Robert Paul: Remembering the forgotten father of British cinema', *Museum Crush*, 7 novembre 2019, <<https://museumcrush.org/robert-paul-the-forgotten-pioneer-of-british-cinema>> [accessed 01 maggio 2022].

l'esperienza ravvicinata e 'diretta' dalle lanterne magiche, del kinoscopio di Edison, le diverse idee di esperienza *theatrical* riprodotte, i *frame* presenti e gli estratti audiovisivi in cui erano mostrati anche le sperimentazioni filmiche. Alla realizzazione delle quattro installazioni più elaborate ha preso parte il *Liverpool Science Park* che ha risposto alla challenge del museo, come spiegato in un documento online,<sup>361</sup> per creare delle '*immersive experience*' mantenendo in esse un senso di *authenticity*, cioè vicinanza agli originali, garantendo l'usabilità estesa, la loro riproducibilità in maniera pianificata tutte le volte senza errori e la sicurezza. Il contributo offerto non è dato necessariamente da un output di tipo digitale. Lo dimostra la riproduzione in una versione scalata molto più grande del *filoscope* (simile a un *flipbook*) realizzato dal collaboratore Henry Short su cui erano riprodotte alcune delle scene più popolari della sua produzione. Questo a proposito della relazione tra innovazioni, modalità di rappresentazione, riproduzione e condivisione (con un cortocircuito rispetto al progetto contemporaneo) dimostra quanto esse fossero legate all'esperienza fruitiva del pubblico ma anche alla stessa industria. Esso era usato al tempo – come spiegato dal museo in un approfondimento –<sup>362</sup> non solo dagli spettatori per una esperienza '*on-demand*', cioè autonoma e in qualsiasi luogo, ma anche per i clienti per vedere un'anteprima dei film da mettere in programma. La seconda installazione *Circuit Active* – che poteva essere spinta più in là rispetto ai dispositivi di ripresa e proiezione messi in mostra – riproduceva su una parete il sistema di un circuito. Il visitatore poteva 'completarlo' toccando due *capacitive pads* nello stesso momento. Questa azione permetteva di attivare la proiezione di un video che spiegava però il contributo di Paul alle invenzioni mediche. Più vicino invece al connubio tra sviluppo tecnologico e quello filmico, era l'installazione *Trick Films*, definito come un *interactive game* in cui il visitatore doveva abbinare le tecniche audiovisive a esempi mostrati su tre schermi ponendo i *board token* nei rispettivi box. Gli stessi hanno dato poi un contributo allo sviluppo della *Time Machine* per la riproduzione degli effetti fisici, la rilevazione dei movimenti dei fruitori tramite sensori e la messa in sicurezza del setting (che prevedeva anche un getto di aria).

Nell'ultimo capitolo, come già indicato, erano presenti le invenzioni successive di Robert Paul per presentare la *legacy* delle sue invenzioni, anche in ambito medico per esempio. Non approfondiremo tale presentazione, anche se sarebbe stato interessante capire se ci sono stati anche a livello storico delle correlazioni tra le due esperienze, ma ci serve qui per elaborare qualche riflessione sulle criticità della mostra. Questa chiusura sulla sua 'eredità' ricorda quanto l'interesse prioritario fosse legato alla storia tecno-industriale e scientifica. Il taglio offerto dalla mostra ha sicuramente reso accessibile a più livelli il contesto e la storia del periodo. Ci chiediamo però quanto delle criticità politiche, economiche e anche culturali dietro queste fasi siano passati al

<sup>361</sup> DEF PROC (LIVERPOOL SCIENCE PARK), 'Creating the immersive world of the Forgotten Showman', <<https://www.defproc.co.uk/projects/forgotten-showman/>> [accessed 1 maggio 2022].

<sup>362</sup> NATIONAL SCIENCE AND MEDIA MUSEUM, 'Robert Paul and the Race to Invent Cinema', <<https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/objects-and-stories/robert-paul/#robert-paul%E2%80%99s-legacy>> [accessed 1 maggio 2022].

fruitore. Nella mostra, solo per fare un esempio, non erano riprodotte tra 'i protagonisti' del tempo di questa evoluzione delle figure femminili, a parte la Regina Vittoria. Non è un caso forse che nello sviluppo successivo di alcune silhouette sullo stile della mostra a introduzione della gallery della sala *Cubbry Broccoli*, come racconta Ian Christie,<sup>363</sup> il *NSMM* abbia deciso anche di omaggiare tra le altre Ellen Paul, la moglie di Robert. Non è chiaro dai documenti sparsi online se fosse stata citata nella mostra ma non è sicuramente presente nei tanti discorsi sviluppati. Ellen divenne lei stessa una *studio manager*, attrice e probabilmente – come suggerito da Ian Christie – una produttrice. La galleria sviluppata successivamente, sebbene sulla scia della mostra, introduce anche figure come Alice Guy-Blaché, Lotte Reiniger e Oscar Micheaux (autore, attore, regista e produttore indipendente di colore). Lo stesso Ian Christie, parlando di questa galleria, ricordava la realizzazione del convegno dal titolo *Remapping Early British Cinema* al Birkbeck College pensato per ritornare in quest'ottica sul cinema delle origini britannico. Egli scriveva:

Anyone who's studied the canon of early cinema knows how long it takes to change this, and do justice to unknown or forgotten figures. By the standards of film history, this marks rapid progress to correct the received view, still widely circulated, that it was the Lumières wot done it all...<sup>364</sup>

Il riferimento poteva essere utile, non solo per una corretta contestualizzazione anche rispetto alla storia di genere ma per il contributo dato anche a esperimenti specifici come quello di Alice Guy-Blaché con la Solax su Kennington Bioscope, come ricordava Ian Christie presentando il simposio.

Di converso nella mostra, come testimoniato nel feedback di James Taylor (che parlava anche di un 'effetto di divertimento'), c'è da chiedersi poi il grado di corretta contestualizzazione anche per un ridimensionamento critico in senso opposto:

That direct tone also came through in the section on the rivalry between Paul and the Lumière brothers. Set up in the style of a boxing ring, the display's text has all the bombastic tone of an announcer hyping up a prize fight. I suspect that in all the works written on the Lumière brothers' revolutionary Cinématographe, nowhere has it been described as "The Parisian Peril! The cinema assassin! ... The infamous triple threat!"<sup>365</sup>

Del resto, la lotta era anche interna, Paul e Acres ruppero i loro rapporti perché il

---

<sup>363</sup> I. CHRISTIE, 'Paul's Animatograph Works: Corridor of Fame', *Researching Early British Cinema*, <<https://paulsanimatographworks.wordpress.com/2021/06/04/corridor-of-fame/>>, 4 giugno 2021 [accessed 1 maggio 2022].

<sup>364</sup> *Ibidem*.

<sup>365</sup> J. TAYLOR, 'Reelife pioneer | Robert Paul: The Forgotten Showman', *Museums Association*, <<https://www.museumassociation.org/museums-journal/reviews/2020/11/reel-life-pioneer-robert-paul-the-forgotten-showman/>> [accessed 1 maggio 2022].

secondo brevettò una camera simile a una che avevano sviluppato insieme.<sup>366</sup>

Il secondo elemento critico è la spinta generale per rispondere alle nuove *policy* verso un discorso tecnico-industriale disgiunto dalla prassi filmica. Esso ci sembra smentito a diversi livelli dalla storia di Paul, dalla necessità di mettere in mostra i film rispetto alla tecnologia e anche dalle note o dichiarazioni contrastanti prodotte dagli stessi curatori.

In molte interviste<sup>367</sup> la curatrice Toni Booth – pur riconoscendo il suo contributo nello sviluppo dell'idea stessa del cinema sia sul piano filmico che esperienziale – ha rimarcato quanto Paul fosse e sia rimasto un ingegnere elettrico, un innovatore che ha portato un grande contributo all'industria, un business man 'ampiamente dietro le scene' per cui il cinema era stato solo una *jaunt*, una gita passeggera. Essa ha avanzato anche l'ipotesi che, considerate le difficoltà dovute all'avanzamento dell'industria cinematografica sul piano economico quanto stilistico, egli si sia ritirato perché non sentiva che il cinema fosse il suo focus primario e soprattutto che abbia distrutto i suoi film proprio per marcare questa visione di sé. La stessa aggiungeva anzi a tal proposito: «It is interesting that he was very careful to retain his equipment and he destroyed his films. So I think he felt that his legacy was his engineering ability».<sup>368</sup> Eppure in un'altra intervista sosteneva:

“I think he was interested in solidifying his place in the history of cinema,” says Booth, “because he had an awareness that what he did was relevant and should be memorialised in some way. He continued, even when he left the film industry, to talk about his experiences a great deal right up until his death [in 1943].<sup>369</sup>

L'inscindibilità dei due aspetti (tecnologico e di 'azione') in realtà, al di là poi degli sviluppi e del suo modo di concepirsi nel tempo, è dimostrata dalla stessa storia di Robert Paul ricostruita anche in un approfondimento sul sito del museo,<sup>370</sup> spinto all'innovazione dalle esigenze di proiettare un prodotto, un contenuto prima per il rifiuto di Edison, poi dall'osservazione dell'esperienza e degli interessi del pubblico e infine anche dalla natura stessa degli eventi da rappresentare o delle storie da costruire. Fu il protagonista, come ricordava il museo, di una serie di *first* raccontati anche nella mostra. Le lunghe code e le limitazioni date dalla fruizione singola del *kinetoscopio* di Edison, lo spinsero a immaginare gli sviluppi successivi. Piano piano lavorò alla sperimentazione con il suo studio-laboratorio. I suoi soggetti erano legati alla realtà più

<sup>366</sup> NATIONAL SCIENCE AND MEDIA MUSEUM, 'Robert Paul and the Race to Invent Cinema', <<https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/objects-and-stories/robert-paul/#robert-paul%E2%80%99s-legacy>> [accessed 1 maggio 2022].

<sup>367</sup> Cfr. R. MOSS, 'Robert Paul: Remembering the forgotten father of British cinema', *Museum Crush*, 7 novembre 2019, <<https://museumcrush.org/robert-paul-the-forgotten-pioneer-of-british-cinema>> [accessed 01 maggio 2022]; D. BARNETT, 'Forgotten showman who invented British cinema', *The Independent*, 24 novembre 2019, p. 44; N.D., 'Forgotten cinema pioneer celebrated in new exhibition', *Yorkshire Evening Post*, 5 dicembre 2019, p. 40.

<sup>368</sup> N.D., 'Forgotten cinema pioneer celebrated in new exhibition', *Yorkshire Evening Post*, 5 December 2019, p. 40.

<sup>369</sup> R. MOSS, 'Robert Paul: Remembering the forgotten father of British cinema', *Museum Crush*, 7 November 2019, <<https://museumcrush.org/robert-paul-the-forgotten-pioneer-of-british-cinema>> [accessed 01 May 2022].

<sup>370</sup> NATIONAL SCIENCE AND MEDIA MUSEUM, 'Robert Paul and the Race to Invent Cinema', <<https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/objects-and-stories/robert-paul/#robert-paul%E2%80%99s-legacy>> [accessed 1 May 2022].

prossima (urbana, politica, storica) ma offrivano anche su queste delle ricostruzioni drammatiche comiche, sentimentali o semplicemente delle 'storie' (si dedicò anche a un adattamento di *A Christmas Carol* da Dickens). Fu il primo a creare il sistema degli intertitoli. Sperimentò in relazione alle opere da costruire una serie di 'effetti speciali'. Lo ricordava Richard Moss nella recensione all'esposizione:

Double exposures, the appearance of ghosts, stopping the camera, removing something from the frame and putting something else in so things appeared and disappeared as if by magic – all of these techniques became his stock in trade.<sup>371</sup>

Sua fu una delle prime proiezioni a colori *hand-made* nel 1896, il primo film composto da più scene *Come Along, Do!*, la ripresa di un evento sportivo e la sua trasmissione appena a ventiquattro ore di distanza (un principio di *news reel*). Uno degli oggetti esposti, poi, era la camera usata per filmare il *Queen Victoria's Diamond Jubilee* nel 1897. Per quell'evento sviluppò un *panning device* che non era presente nelle camere del periodo e che gli permetteva (ne dispose tre lungo il percorso) di avere una rappresentazione più viva e d'insieme.<sup>372</sup> Nella mostra, del resto, il binomio tecnologia-contenuto sembra comunque essere emerso con l'affiancamento delle opere ai dispositivi, alcuni video-tematici e installazioni come abbiamo visto dedicate alle sperimentazioni. Non c'è stata forse troppa attenzione per i soggetti ripresi, lasciati alle inferenze dei visitatori.

In alcuni passaggi si era lui stesso immerso all'interno della materia filmica in questo percorso di esplorazione tra evoluzione tecnologica ed elaborazione filmica. Nel marzo del 2021 infatti Toni Booth ha sviluppato un interessante articolo<sup>373</sup> connesso alla mostra sui film-maker che si riprendono a loro volta nel film. Questa storia, che arriva sino all'età contemporanea e che si declina in varie modalità (dalla comparsa, al ruolo chiave, al gioco con lo spettatore), parte dal periodo del cinema delle origini con i fratelli Lumière e anche lo stesso Robert Paul. Uno dei soggetti ripresi in campo medio all'interno della scena del *flickbook Westminster Bridge* era proprio il regista, che passando da sinistra a destra sulla strada di un ponte si volta indietro a guardare la camera mentre altri soggetti come una carrozza e dei passanti transitavano in senso opposto. Scrive la stessa Toni Booth a tal proposito:

Why did Paul do this? Maybe to add some more foreground interest to the film in much the same way Hitchcock did in *The Lodger*. Certainly, prior to Paul walking by, most of the interest is in the road from the carriages. He moves much more quickly than any other pedestrians so injects some pace and action into the shot –

<sup>371</sup> R. MOSS, 'Robert Paul: Remembering the forgotten father of British cinema', *Museum Crush*, 7 novembre 2019, <<https://museumcrush.org/robert-paul-the-forgotten-pioneer-of-british-cinema>> [accessed 01 May 2022].

<sup>372</sup> Cfr. NATIONAL SCIENCE AND MEDIA MUSEUM, 'Robert Paul and the Race to Invent Cinema', <<https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/objects-and-stories/robert-paul#robert-paul%E2%80%99s-legacy>> [accessed 1 May 2022].

<sup>373</sup> T. BOOTH, 'FilmMakers Filming Themselves', *National Science and Media Museum Blog*, <<https://blog.scienceandmediamuseum.org.uk/film-makers-filming-themselves/>>, 17 marzo 2021 [accessed 1 May 2022].

demonstrating that he had a keen understanding of dynamism and keeping an audience's attention, even in these very early days of cinema.<sup>374</sup>

In una intervista podcast,<sup>375</sup> dopo un'iniziale introduzione di Alice Parsons (*Interpretation Manager*) e Toni Booth sull'importanza del recupero di Robert Paul come un innovatore tecnologico, Matt Micucci chiedeva (non a caso) allora perché il titolo era dedicato a *'The Forgotten Showman'*. La risposta della seconda metteva in luce che Paul era stato il primo a «take film and make cinema»: cioè, nelle parole della stessa, a concepirlo come strumento quindi non solo di ripresa ma anche di produzione, proiezione, evento con la consapevolezza dell'interesse del pubblico per contenuti 'rilevanti'. Esso aveva colto, proseguiva la curatrice, che il cinema stava nella 'relazione' (su tutti i piani potremmo dire) per presentare qualcosa di 'spettacolare'. Usando questo termine, essa ricordava proprio il senso più 'nobile' (o più etimologico, di come atto del guardare ma anche luogo di 'azione'): una *relationship* diceva Toni Booth basata sul «back and forth». È stata questa che ha spinto insieme, concludeva, la forma tecnologica e artistica in avanti sino a oggi a partire da Paul.

Altra criticità probabilmente – nonostante la capacità di traduzione e adattamento stratificato, l'interattività e il giudizio anche di James Taylor a proposito dell'accessibilità data dall'«absence of a traditional curatorial voice»<sup>376</sup> – sembra per certi versi data dalla mancanza di feedback reali dei visitatori come per altre mostre nell'ultima fase e anche dall'assenza della voce dei curatori, che sembra essersi persa poi negli adattamenti, soprattutto rispetto a passaggi meno immediati o contestualizzabili dai fruitori come quelli menzionati poco prima. Lo stesso James Taylor, facendo un esempio, scriveva:

My one criticism is that I would have liked to see a more diverse range of voices in the exhibition.

An opportunity for this was particularly missed in the final film summing up Paul's legacy – for a show so successfully aimed at a younger audience, it was a shame that we didn't get to hear their reactions to Paul's work.<sup>377</sup>

Un'ultima nota rispetto alla mostra riguarda l'impatto del Covid. Aperta al pubblico nel settembre del 2019 avrebbe dovuto essere chiusa nel marzo del 2020, ma l'esplosione dell'emergenza sanitaria ne ha causato l'inaccessibilità insieme a tutto il museo. Per questo, nella prima riapertura successiva è stata ripresa. Questo passaggio però, anche se non ha registrato particolari spostamenti online dei suoi contenuti, ha richiesto un adattamento anche grafico della stessa per la visita in sicurezza ma ha

<sup>374</sup> T. BOOTH, 'FilmMakers Filming Themselves', *National Science and Media Museum Blog*, <<https://blog.scienceandmediamuseum.org.uk/film-makers-filming-themselves/>>, 17 marzo 2021 [accessed 1 May 2022].

<sup>375</sup> M. MICUCCI, 'Toni Booth, Alice Parsons – Robert Paul: The Forgotten Showman', *Fred Film Radio*, 21 agosto 2020, <<https://www.fred.fm/uk/toni-booth-alice-parsons-robert-paul-the-forgotten-showman/>> [accessed 1 May 2022].

<sup>376</sup> J. TAYLOR, 'Reelife pioneer | Robert Paul: The Forgotten Showman', *Museums Association*, <<https://www.museumassociation.org/museums-journal/reviews/2020/11/reel-life-pioneer-robert-paul-the-forgotten-showman/>> [accessed 1 May 2022].

<sup>377</sup> *Ibidem*.

consentito soprattutto un'ulteriore ricerca.<sup>378</sup> Abbiamo citato poco fa l'articolo, per esempio, sui filmmaker che si filmano nei film, nato dopo questo periodo di stacco. Ma il risultato più importante è stata la riscoperta di una enorme cornice nella collezione del *Science Museum* in Kensington contenente molti frame di suoi film pensati come perduti o mancanti rispetto ad altri *corpora*. Tale riscoperta evidenzia le difficoltà di management di una collezione sicuramente estesa. Non sappiamo se il pezzo appartenga ai materiali donati dallo stesso Robert Paul. In ogni caso la sua presenza tra gli oggetti del museo riduce, se mai ce ne fosse bisogno già a partire dalla mostra stessa, l'idea che l'eredità di Paul fosse solo di natura industriale, scientifica o tecnologica. Lo stesso, infatti, a proposito di alcuni prodotti del suo studio dichiarava con una piena consapevolezza 'teorica' (discorso valido anche per le sue produzioni realistiche che ricordiamo): «Each of which tells a tale, whether Comic, Pathetic or Dramatic, with such clearness, brilliancy and telling effect that the attention of the beholders should be riveted.»<sup>379</sup>

### 3.2.5 Dalla percezione alle inter-azioni delle *media exhibitions*?

Riconoscimento  
e affermazione  
dell'intermedialità  
dalle origini  
agli anni  
Duemila

Dalla ricostruzione del quadro delle attività delle mostre, dalla loro modellizzazione e dalle analisi delle *policy* precedenti abbiamo registrato come a partire dagli anni Ottanta per mezzo delle esposizioni legate alla fotografia il museo si apra negli anni Novanta a un discorso intermediale che coinvolge le relazioni con varie pratiche, temi, contesti e persone. Da queste esperienze, è maturata secondo il modello di fasi qui proposte una consapevolezza stratificata ereditata via via nei vari settori, in rapporto anche all'evolversi delle *policy* analizzate. Gli spunti qui proposti guardano quindi ai risultati più consapevoli di questo percorso per mettere in evidenza anche come la svolta 'scientifica' da un lato e talvolta quella 'culturale' dall'altro abbiano portato a un disequilibrio verso i principi base o la dimensione sociale, che nelle migliori esperienze invece risultano integrati senza alcuna ridondanza.

Le attività intermediali dagli anni Novanta (si veda in particolare 3.5.7 ma anche le altre precedenti), sul modello delle attività fotografiche dei due decenni precedenti, iniziano a esplorare, con una strategia di racconto trasversale ai vari media, temi che per approccio e strategia si pongono a pieno in un *milieu* postmoderno, soprattutto per l'emergere a ridosso del nuovo millennio dell'avvento del digitale.

Per fare qualche esempio il rapporto tra i media e la corona inglese viene ulteriormente sviluppato nel 1993, dopo una precedente mostra del 1988 dedicata al patrimonio fotografico. In quest'occasione fu proiettata nella sala *Pictureville* la versione non censurata della *Pathè News* raccontando quanto accaduto invece alle riprese televisive. Per disposizione di Buckingham Palace, infatti, furono autorizzate le riprese

<sup>378</sup> NATIONAL SCIENCE AND MEDIA MUSEUM, 'The Forgotten Showman: The Exhibition that Kept on Giving', <<https://blog.scienceandmediamuseum.org.uk/forgotten-showman-robert-paul-film-frames/>> [accessed 1 May 2022].

<sup>379</sup> *Ibidem*.



telesive ma non il momento dell'incoronazione. Perché? Il *copyright* del prodotto audiovisivo non fu mai dato alla BBC ma mantenuto dalla casa reale. La trasmissione andò giù allora senza alcuna spiegazione. Secondo la testimonianza di un articolo dell'*Observer* – che riporta un virgolettato non chiaro come fonte – i motivi erano dovuti alla sacralità riconosciuta al momento e dall'altro a una considerazione mediale a tutti gli effetti. La registrazione televisiva, infatti, non era stata considerata una 'buona idea' perché ciò avrebbe significato poterla mostrare più e più volte (in maniera più immediata rispetto al cinema). Questo passaggio fa sentire il lavoro svolto dal museo che, a distanza chiaramente di tempo e con una sensibilità diversa, lo ripropone ancora oggi in 'loop' nella sezione dedicata agli *iconic moments* nella galleria dedicata all'*Experience Tv*.<sup>380</sup>

Rispetto quindi all'esplorazione dei rapporti fra fotografia, cinema e teatro del decennio precedente si passa a una fase anche qui di affermazione di una cultura visuale trasversale affrontata anche in ottica critica sullo sfondo di un *milieu* postmoderno. Tra le attività però di decostruzione e ricostruzione, sul modello di alcune precedenti mostre in fotografia, vanno citate iniziative intermediali come *The Last Frame*, dedicata al tema della morte e della mortalità. L'argomento, in un articolo del *The Guardian* ispirato dalla mostra ma non sulla stessa, era stratificato: in relazione alle rappresentazioni medialità come *taboo* o oggetto sovraesposto in maniera anestetica; per le modalità di rappresentazione negativa anziché come un momento comune; la funzione che potevano assumere quindi le sue immagini rispetto al nostro essere umani; e l'uso delle tecnologie non in una concezione di vittoria contro la stessa ma di esplorazione anche del rapporto con il non umano con virus e malattie come l'AIDS.<sup>381</sup>

Un altro filone che accompagna questi attraversamenti dalla fotografia ai vari media è dato dalle relazioni degli stessi con la dimensione del surreale, del fittizio, del paranormale e del 'falso' (si vedano nel riquadro da *Dreams-Visions-Metaphors* (1984) o *Cottingley Fairies Exposure* (1985) in fotografia a *The Unexplained Part One: Phenomena* (1997). Su questa base poggeranno le iniziative degli anni Duemila che a partire dall'avvento del digitale ma in maniera retrospettiva affronteranno temi ancora relativi al 'fake' in ottica intermediale (*Faking It: Between Art Photography and Advertising*, 2004) e *Fake News* (2017).

La riflessione sull'intermedialità a partire dall'avvento del digitale prende il via come abbiamo visto non da *Imaging Frontiers* (il rifacimento del museo del 1999 che ha visto la dimensione del digitale come perno di ripensamento di tutto il museo) ma dalla prima mostra in ottica ampia a partire dalla fotografia sulle *Electronic Ages* già del 1991 e, come vedremo nella sezione dedicata al digitale, dall'inaugurazione nel 1996 del sito e delle attività online dopo il convegno *Museum Collections and the Information Superhighway* del 1995. È soprattutto però a partire dal ripensamento del museo nel 1999 con la realizzazione di aree permanenti intermediali come *Wired Worlds*, come

<sup>380</sup> N.D., 'HM censored', *The Observer*, 6 giugno 1993, p. 60.

<sup>381</sup> K. TOOLIS, 'Death. An Irish Wake and Anglo-Saxon Attitudes', *The Guardian*, 7 ottobre 1995, pp. 54, 57, 58, 237 e 238.

visto, che si apre una fase specifica di riflessione sulle intersezioni prodotte dal digitale. Dal 2000 infatti prendono il via una serie di esperimenti, in collaborazione anche con alcuni artisti in residenza, che portano a mostre o installazioni che esplorano non solo l'impatto sulla vita delle persone ma anche come cambia l'esperienza delle persone attraverso questi.

È il caso di *Noise Gate* del gruppo *Granular Synthesis* (duo artistico austriaco formato da Kurt Hentschlagger e Ulf Langheinrich) che nel 2000 ripensava per il museo un'installazione in cui il fruitore era spinto lungo un corridoio al buio (ricorda la pratica della Fantasmagoria) per immergersi in uno spazio in cui veniva bombardato sensorialmente fino al disorientamento, nelle descrizioni del periodo, da uno spettacolo audio-visivo disturbante (venivano proiettati vari estratti filmici), gestito da un computer che organizzava i vari *granules* in più ampi *pattern*. Il nome del gruppo prendeva il nome da una tecnica di selezione e ricreazione di micro-unità audio e video. L'ambiente era costruito attraverso schermi proiettivi, luci e sistemi audio sub-sonici immersivi, spingendo il fruitore a trovare una propria soluzione rispetto alla costruzione di ciò che veniva 'raccontato' e al modo in cui era realizzato. Posizionati all'interno di una pratica performativa neo-costruttivista, la loro opera non era considerata collocabile all'interno della precedente *video-art*, né alle pratiche di esplorazione psicologica umana attraverso l'arte e i media, né alle pratiche di *artist's cinema*. Il riferimento per Bracewell era più vicino ad artisti come Bruce Naumann che nella loro videoinstallazione *Shouting Man* erano in grado di indagare tanto la dimensione umana quanto quella del medium. Nella stessa recensione infatti si legge:

Based in Vienna, Granular Synthesis have pioneered electronic and visual arts as a response to what they regard as 'the urban museum' of their native city. Claiming their inspiration to be "the soul" of machines and their impact on human "souls", the pair take the stance of philosopher scientists, articulating the ceaseless tics of inner conflict.<sup>382</sup>

Per il *Guardian*, proprio per questa capacità dell'installazione di legare sensibilmente gli input dei media alla percezione umana anche sul piano cognitivo e annullarle contemporaneamente, attraverso le varie distorsioni o interferenze, la scelta del museo di ospitare il duo meritava «full credit for being culturally intrepid enough».<sup>383</sup>

A partire da questo esperimento il museo proseguirà un lungo percorso di esplorazione insieme ad altri artisti dei confini fra tecnologie, modalità di racconto e dimensione umana con la capacità di legarli insieme (si veda lo schema ricostruttivo). Ricordiamo qui *In a Lonely Place* sul tema della melancolia (2001) o l'installazione-performance (con una estensione online), convegno e pubblicazione intitolata *Symptomatic* (2001) a partire da alcuni lavori di Perry Hobermann sull'esplorazione del concetto di ambiente tra realtà, soggetti, tecnologie e opere.<sup>384</sup>

<sup>382</sup> M. BRACEWELL, 'Film: Sensory Assault on Audience in Bradford', *The Independent*, 6 agosto 2000, p. 4.

<sup>383</sup> R. CLARK, 'Noisegate', *The Guardian*, 1 agosto 2000, p. 40.

<sup>384</sup> Per la pubblicazione Cfr. P. HOBERMAN, *Symptomatic: recent works by Perry Hoberman*, Bradford, National Museum of Photography, Film and Television, 2001.

La giornata di riflessioni era intitolata *Reframing the Interface*. Infatti, benché l'attenzione fosse rivolta ai 'new media' in realtà il museo si interrogava su come i linguaggi mediali del passato fossero *resurfaced* nelle nuove interfacce e come gli artisti potessero intervenire nella formazione di nuovi. All'incontro parteciparono Siegfried Zielinski, Timothy Druckrey – storici e teorici dei media – insieme agli artisti Hobermann e Rafael Lonzano-Hemmer. La giornata fu accompagnata da un'ulteriore performance al di là di quelle in programmazione. Hobermann diede vita a *Let's Make a Monster*, uno spettacolo sull'ambito inesplorato fra scienza e fiction 'deformando' delle mini-narrazioni da frammenti filmici, televisivi, siti web e pubblicità.<sup>385</sup>

L'esplorazione concettuale dell'idea di 'scienza', anche in maniera critica, si può notare anche nelle descrizioni delle opere che componevano il programma espositivo *Symptomatic* (testi elaborati dall'artista, da critici o da musei, gallerie e centri da cui le operano erano partite). Le riportiamo di seguito dal sito recuperato su *Wayback Machine* nella loro interezza. Esse riguardano rispettivamente *LightPools*, *Timetable* e *Workaholic*:

Using VR (Virtual Reality) technology, Lightpools melds physical and virtual space to create a unique interactive environment. Armed with coloured lanterns, four people enter a large, circular arena. Each lanterns conceals a sensor, which reports its position to a host computer. On the floor, pools of light appear to be cast by the lanterns, but their behaviour is strange, their movements unpredictable. Amongst the pools of light, small coloured polygons ("proto-objects") are spontaneously and randomly generated throughout the arena. Each Polygon in colour to one of the four lanterns. Once an object is grown and stabilized, it becomes the user's 'partner' and can be trained to dance. At any point, after two or more users have grown and trained stable objects, they can bring their lanterns together in a ritual gesture that indicates that they want their objects to join together in a choreographed object-dance. After a brief fanfare and a shower light, the lightpools and objects leave the user behind and perform a group dance to a driving drumbeat, using the movement that they have been taught. The lightpools then leave the arena, and users can begin the cycle again.<sup>386</sup>

A projected image illuminates a large, circular table. Twelve dials positioned around its perimeter appear as clocks, gauges, speedometers, switches and steering wheels, their functions mutating with the changing projection. At the centre of the table, a real-time 3D scene is controlled or influenced by the movements of the dials. At the outset, the space of *Timetable* seems to be rational and unified, but the longer the piece is used, the more complex and multi-dimensional it becomes. *Timetable* attempts to render certain paradoxical (even impossible) pseudo-scientific concepts into creative experiences, such as time, multiple branching universes, alternate dimensions and shared hallucinations. The table itself represents a kind of giant immersive clock, but it could be described as a board game without rules or a seance without spirits. *Timetable* is an exploration

<sup>385</sup> NATIONAL MUSEUM OF PHOTOGRAPHY, FILM AND TELEVISION, 'Symptomatic: Symposium', <<https://web.archive.org/web/20020816042637/http://www.nmpft.org.uk/symptomatic/symposium.asp#sym>> [accessed 15 April 2022].

<sup>386</sup> NATIONAL MUSEUM OF PHOTOGRAPHY, FILM AND TELEVISION, 'Symptomatic: Lightpools', <<https://web.archive.org/web/20020823024430/http://www.nmpft.org.uk/symptomatic/lightpools.asp>> [accessed 15 April 2022].

and an intervention in our radically reconfigured – if not completely shattered – concepts of time.<sup>387</sup>

“Since the Renaissance, the pendulum has been the quintessential symbol of the (time) machine. The weight at the bottom of the vertical arm, which appears to move endlessly back and forth from a central point, is, in this case, a scanner equipped with a laser that can move in all directions of the compass. It scans a circular carpet made of hundreds of bar codes, those black and white patterns of lines adorning every article in a supermarket, like supersignifiers of the product’s exchange value, which can only be read by machines. The work done by the tireless scanner is image work if several air guns are in use, it begins to describe dynamic curves or turbulent trajectories, which influences the images produced. The principles are not easy to comprehend. In my perception, these are processes familiar to us from machine production, but also from dream work: shifts separations, dissolves, erasures, chain formation.<sup>388</sup>

Le descrizioni allora sparse nelle varie pagine sono state riportate integralmente perché coincidono con una riflessione ‘teorica’ e per restituirne il grado di complessità dovuta alla vicinanza postmoderna (e al suo superamento) che, come vedremo in successive sezioni che illustrano l’eredità e il riadattamento di queste modalità, verranno semplificate e rese più immediate e accessibili.

Ciò che ci interessa qui notare è che in un’intervista con Natalie Jeremijenko, pubblicata allora sul sito dal museo,<sup>389</sup> i due parlavano proprio di *group interaction*, *networked situation* che includevano tanto i dispositivi mediali, quanto i soggetti in maniera individuale e collettiva e le opere, considerate non solo nella loro capacità di narrare storie ovvero nei contenuti, ma nel modo in cui ciò può avvenire e in direzioni anche non ‘narrative’. Secondo l’artista tutto questo aveva più a che fare, tanto nel cinema quanto nei media immersivi, non tanto con il modo di *frame* un’immagine con uno schermo ma sull’idea di *screen space* basato sulle *perspective* fisiche, sulle *experience* e le percezioni di ciascuno e sulle interazioni fra tutti gli elementi. In quest’ottica si poteva esplorare la ‘terza dimensione’ anche a partire da quella doppia con una giusta disposizione. La cosa più importante, però, era la circolarità che si instaurava tra le audience, ciò che assumeva la funzione di ‘schermo’ e le loro relazioni (lavorando anche su nozioni quali quella di collaborazione, cooperazione e conflitti fra queste). In questa modalità passava una critica, come spiegato dall’artista, verso un’idea progressiva nella storia dei media, di scambi simulativi fra gli stessi – non pensati o realizzati come forme di interrogazione – e di passaggi cumulativi verso un’idea di

<sup>387</sup> NATIONAL MUSEUM OF PHOTOGRAPHY, FILM AND TELEVISION, ‘Symptomatic: Timetable’, <<https://web.archive.org/web/20020626213230/http://www.nmpft.org.uk:80/symptomatic/timetable.asp>> [accessed 15 April 2022].

<sup>388</sup> NATIONAL MUSEUM OF PHOTOGRAPHY, FILM AND TELEVISION, ‘Symptomatic: Workaholic’, <<https://web.archive.org/web/20020626213530/http://www.nmpft.org.uk/symptomatic/workaholic.asp>> [accessed 15 April 2022].

<sup>389</sup> NATIONAL MUSEUM OF PHOTOGRAPHY, FILM AND TELEVISION, ‘Symptomatic: Bar Codes and a Really Clumsy Mouse. A conversation Between Natalie Jeremijenko and Perry Hoberman’, <[https://web.archive.org/web/20021113174450fw\\_/http://www.nmpft.org.uk/symptomatic/interview\\_print.asp](https://web.archive.org/web/20021113174450fw_/http://www.nmpft.org.uk/symptomatic/interview_print.asp)> [accessed 15 April 2022].

'interactive narrative'. All'invito da parte di Jeremijenko sulle sue strategie di *framing* usate in maniera radicale per ripensare che cosa conta come *interaction*, non come qualcosa che semplicemente passa 'attraverso', rispondeva:

Certainly there's a formalist idea that we've progressed from painting to photography to cinema to interactive cinema, that it's all a cumulative process. First, there's the direct recording of light, then motion, then sound, then color. In this story, everything just gets better and better until you finally arrive at a point where you can enter the movie and tell it what to do; it all leads to interactive narrative.<sup>390</sup>

Stressiamo qui questi passaggi perché è chiaro quanto questi momenti siano significativi rispetto alla storia della musealizzazione dei media, soprattutto se riportati dalla stessa istituzione.

Nel frattempo, nel 2002, come abbiamo ricostruito dalle *policy*, viene pubblicato un manifesto in questa direzione a favore più però dal punto di vista poi umano. Si ricorda qui il lungo programma attivato in occasione di un episodio di imbrattamento fuori dalle mura del *NMPFT*, tradotto in un programma intitolato *Youth TV*. Attraverso giovani provenienti da vari gruppi, apprendendo le nozioni base di filmmaking e progettazione televisiva, davano vita ai loro contenuti, li usavano per interagire nel contesto e i loro prodotti servivano a proseguire il circolo. Su questa scia si porranno anche le successive opere commissionate e fellowship con il gruppo *Dalziel + Scullion* (Matthew Dalziel e Louise Scullion) con l'opera *GENUS* che realizzò una *moving installation* contenente migliaia di immagini dagli archivi del museo. L'obiettivo era realizzare una multi-proiezione per portare al pubblico, attraverso di esse, la storia della fotografia dai pionieri sino all'età contemporanea. L'attenzione però era rivolta al tema dell'essere umano come specie per riflettere sui 'traguardi', le assurdità, i conflitti delle nostre relazioni con l'ambiente della terra visto come *habitat*. Più centrato sul discorso dell'opera era invece la mostra *Fabula* (2003) che esplorava i confini delle immagini documentarie fra il concetto di 'fatto' e di finzione, le sfumature fra questi e gli effetti sul piano drammaturgico, mettendo alla prova le aspettative e l'esigenza di porsi delle domande sulla 'veridicità' delle stesse da parte dei fruitori.

Nel 2006 si colloca il passaggio del museo da *NMPFT* a *National Media Museum*. Questo ricalibramento fu inaugurato dalla campagna *Media Matters*. Sul modello delle survey per trovare gli *Iconic moments* della televisione, si pensò allora di accompagnare l'evento con una call pubblica per selezionarne dieci in generale, relativi a cinque categorie diverse come film, fotografia, radio, TV e web per accentuare l'attenzione

Media  
Matters: fase  
dell'equilibrio

<sup>390</sup> NATIONAL MUSEUM OF PHOTOGRAPHY, FILM AND TELEVISION, 'Symptomatic: Bar Codes and a Really Clumsy Mouse. A conversation Between Natalie Jeremijenko and Perry Hoberman', <[https://web.archive.org/web/20021113174450fw/http://www.nmpft.org.uk/symptomatic/interview\\_print.asp](https://web.archive.org/web/20021113174450fw/http://www.nmpft.org.uk/symptomatic/interview_print.asp)> [accessed 15 April 2022].

sulla trasversalità ricercata.<sup>391</sup>

Si apre ora, almeno fino al 2017, una fase di sostanziale equilibrio in cui la sperimentazione della ricerca delle relazioni fra i vari elementi non rinuncia a un discorso stretto sui media. Ricordiamo in tal senso la mostra *The Dawn of Colour – Celebrating the Centenary of the Autochrome* (2007) che ricostruisce una lunga storia di meraviglie ma anche di reazioni di *disappointment* verso esperimenti (anche manuali) di ricerca del colore. Così ‘successi’ seppur non realistici e fallimenti a partire dal processo dell’*Autochrome* ripercorrevano una storia che è scientifica a partire dall’Ottocento ma anche ibrida fra fotografia e cinema (già con i fratelli Lumière) recuperando processi vicini alla pittura. L’attenzione, parallelamente, era rivolta non solo ai processi industriali ma anche alle ricadute nel mondo amatoriale e alle modalità di visione. L’intero processo, nonostante la complessità produttiva, era spiegato dal museo online per ‘trasmettere’ quella conoscenza utile anche a una sperimentazione contemporanea (i dati online erano presentati in maniera semplice insieme a un saggio e un *instruction booklet* del 1908).<sup>392</sup> Con *Lee and Turner* invece nel 2012 il museo, a proposito del colore tra fotografia e cinema, ricostruisce il ‘primo film a colori’ risimulando e ricostituendo i frame conservati del duo nella collezione Charles Urban (ne abbiamo parlato a proposito dell’installazione nell’area della Kodak Gallery).

In quest’ottica, anche grazie alla prosecuzione della ricerca scientifica da parte del museo, si pone anche la successiva mostra *In the Blink of an Eye: Media and Movement* del 2012 con un discorso ampio e trasversale sia in senso storico, processuale e pratico (arrivando sino ai *Time and Motion study* per i lavoratori o alle relazioni con le Olimpiadi). Per mostrare quanto le varie storie fossero incrociate fu ricostruito nella mostra e messo in azione il *Timeslice* sviluppato nel 1980 da Tim Macmillan molto usato nel cinema e nella televisione: un anello circolare di camere basato poi sui principi della ripresa fotografica delle fasi del movimento in rapida successione di Muybridge ma ripresi da differenti angolazioni. Così come si lavorò dalle tute di Etienne-Jules Marey a sviluppare un discorso sulla *motion capture* non solo nelle arti audiovisive ma anche nello sport e nella medicina.<sup>393</sup> Tra le opere realizzate per la mostra c’era l’interessante esperimento di animazione surreale degli oggetti in mostra legati al tema di Jo Lawrene e l’opera digitale *Forms* di Memo Akten, che riutilizzando immagini di atleti, le rielaborava attraverso un software restituendo le relazioni astratte con un prodotto artistico.<sup>394</sup>

<sup>391</sup> Per alcune tracce sui risultati Cfr. N.D., ‘Magic moments that we can’t forget’, *The Yorkshire Post*, 30 novembre 2006, p. 1; N.D., ‘Brookie’s handy helper’, *Liverpool Echo*, 30 novembre 2006, p. 23; N.D., ‘Was Beatlemania the greatest media moment?’, *Liverpool Echo*, 30 novembre 2006, p. 4; N.D., ‘Kate’s crowning moment on telly’, *Evening Chronicle*, 6 dicembre 2006, p. 16;

<sup>392</sup> Cfr. NATIONAL MEDIA MUSEUM, ‘The Dawn of Colour – Celebrating the Centenary of the Autochrome. Technical Details’, <[https://web.archive.org/web/20070913115904/http://www.nationalmediamuseum.org.uk/autochrome/Technical\\_Details.asp](https://web.archive.org/web/20070913115904/http://www.nationalmediamuseum.org.uk/autochrome/Technical_Details.asp)> [accessed 15 April 2022].

<sup>393</sup> Cfr. NATIONAL MEDIA MUSEUM, ‘In the Blink of an Eye’, 8 aprile 2012, <<https://web.archive.org/web/20120408184722/http://www.nationalmediamuseum.org.uk/PlanAVisit/Exhibitions/IntheBlinkofanEye/Overview.aspx>> [accessed 20 April 2022].

<sup>394</sup> Per vedere il risultato Cfr. NATIONAL SCIENCE AND MEDIA MUSEUM, ‘In the Blink of an Eye’, <<https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/what-was-on/blink-eye>> [accessed 20 April 2022].

Le altre mostre fino al 2017 riprendendo i caratteri migliori del periodo precedente guarderanno per esempio ai media tra testi e immagini dalle pagine e dalle foto conservate nel vasto archivio del *Daily Herald Picture Library* o altre testate o ancora nel passaggio dei libri (anche illustrati) per bambini ai film e alla tv con *Moving Stories* (2013).<sup>395</sup> Tornerà un discorso stretto sullo *stardom* del cinema ma ponendo più l'attenzione sull'influenza e l'impatto sulle vite umane dello *star system* con *Live by the Lens. Die by the Lens* tra cinema, fotografia e advertising (2007). E non mancheranno mostre intermediali sulle criticità degli stessi media o anti-speciste con *Immersion* esperimento video-fotografico in alta definizione e partecipato online sul comportamento delle persone durante la fruizione di prodotti audiovisivi come tv, film, game e mondi virtuali, *Animalism* (2009), *Nature Camera Action! The Secret of Making Incredible Wildlife Films* (2014), *Joan Fontcuberta: Stranger than Fiction* (2014) sul fronte dell'esplorazione tra media e natura (anche qui si ricorda della spinta fotografica già nei decenni precedenti per cui si veda per esempio *New Natural History* del 1998).

In questa direzione di semplificazione e ricerca di equilibrio fra gli elementi, tenendo conto anche del patrimonio mediale del museo, si pone dal 2006 circa il programma del museo delle *Reminiscence Sessions*. In realtà, come tante altre iniziative, si inserisce in un percorso di attività più lunghe. Nel 1993, per esempio, il *NMPFT* aveva partecipato alla pubblicazione del volume *Talking Pictures: the Popular Experience of the Cinema* che raccoglieva proprio un insieme di aneddoti e reminiscenze dell'attività di *cinemagoing* nella regione.<sup>396</sup> Nel 2005 invece il museo aveva lavorato a una *collaborative exhibition* dedicata alle *People's War – Living Memories*. Ciò che era cambiato era l'approccio della ricerca non più finalizzato solo all'oggetto ma alla riattivazione in altre forme di esperienze, percezioni e relazioni tra le collezioni e i soggetti, guardando ai benefici dell'uno e dell'altro in maniera anche autonoma senza quindi un interesse solo storico o culturale, né dall'altra parte di benessere fisico e sociale.

Si tratta di eventi organizzati un po' per tutti i media periodicamente in cui i partecipanti avevano la possibilità di esplorare alcuni materiali dell'archivio, delle library digitali, dei festival cinematografici o delle mostre e a partire da quelli di condividere memorie, incontrare e dialogare con altre persone in maniera semi-strutturata attraverso la pratica dell'*informal discussion group*. Il soggetto dell'attività poteva anche essere proposto direttamente dai partecipanti.<sup>397</sup>

Essi sono stati rivolti per lo più a persone ultracinquantenni, ma la stessa modalità con una presa più sull'esperienza presente potrebbe essere adottata ancora oggi. In realtà il museo ha lavorato con attività partecipate anche in ottica intergenerazionale,

<sup>395</sup> Per avere un'idea dell'interattività della mostra che esplorava generi, caratteri e processi dalla versione archiviata del sito Cfr. NATIONAL MEDIA MUSEUM, 'Moving Stories: Children's Books from Page to Screen', 25 agosto 2013, <<https://web.archive.org/web/20130825000508/http://www.nationalmediamuseum.org.uk/PlanAVisit/Exhibition/s/MovingStories/Introduction.aspx>>, [accessed 21 April 2022]

<sup>396</sup> Cfr. C. HARDING, L. BRIAN, *Talking Pictures: The Popular Experience of the Cinema*, Castleford: Yorkshire Arts Circus and the National Museum of Photography, Film and Television, 1993.

<sup>397</sup> Cfr. SCIENCE MEDIA MUSEUM, 'Reminiscence Sessions', <<https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/what-was-on/cinema-memories>> [Accessed 16 April 2022].

iniziativa citata in un contributo intitolato proprio *Heritage and Beyond* a partire da una pubblicazione proprio del *NMM (Beyond Reminiscence)*, ma tali attività dovrebbero essere oggetto di una ricostruzione sistematica.<sup>398</sup> Intorno al 2017 per esempio hanno anche coinvolto i volontari del museo.<sup>399</sup>

Nel 2019, in particolare, un focus specifico dell'iniziativa è stato dedicato alle *Cinema Memories*.<sup>400</sup> L'iniziativa non si limitava agli incontri, registrati in video, ma ha realizzato una mostra con le fotografie (provenienti in particolare dal fondo del *Daily Herald Archive*) dedicate al *movie-going* a e intorno a Bradford accompagnate dalle memorie dei visitatori. Tali materiali erano provenienti dalla collezione fotografica del museo. L'iniziativa però è il risultato del lavoro dei team del museo in collaborazione con Rachel Walker, dottoranda della *University of Sheffield* con il supporto del *White Rose College of the Arts & Humanities*. In alcuni esempi, mostrati ancora sul sito, emergono alcuni paradossi: come il ragazzo presente nelle immagini di un film impossibilitato però a vederlo per la censura del film per i sedicenni; o la testimonianza di una spettatrice allora bambina intorno alle possibilità di ingresso in certi casi facendosi 'accompagnare' da sconosciuti. Altri aspetti sono legati a elementi di servizio, reazioni del pubblico, l'influenza sul desiderio di tornare causato da elementi come la proiezione di *serial* alla fine del film, i ricordi legati all'esperienza filmica in rapporto alle azioni del proiezionista. Alcuni di questi elementi possono essere tipici o distintivi di un'area unita per esempio alla diversa periodizzazione delle stesse magari rispetto ad altri paesi. Non è chiaro però quanto il discorso andasse nella direzione della specificità poi dell'esperienza in un luogo o sull'universalità di certi aspetti. Probabilmente, si trattava di un mix e può valere per essa quanto detto a proposito delle relazioni fra locale, regionale e internazionale discusse prima e in appendice nell'intervista con Geoff Belknap: di fatto ogni luogo è già una storia internazionale.

*Light, Sounds  
and Noises:  
Science, Media,  
Culture and  
People?*

Come dicevamo nella ricostruzione delle *policy* soprattutto nel passaggio al *NSMM* molte delle mostre sono state prima realizzate a Londra e poi trasferite a Bradford. Negli ultimi anni in particolare è stata, per esempio, realizzata la mostra *Top Secret: From Ciphers to Cyber Security* dedicata ai sistemi di cifratura e alla storia dei servizi segreti e la comunicazione. Questa mostra è stata realizzata attraverso documenti, artefatti provenienti da esterni e dalle collezioni del *SMG*. Parlando della storia da Turing alla guerra fredda, dall'età moderna fino all'età contemporanea del *cybercrime* c'è da chiedersi quanto l'esposizione, spostata al *NSMM*, sia stata in grado di connettersi ai 'focus' recenti del museo ovvero media, luce e suono.

Un riferimento va fatto alle attività durante il periodo pandemico. Queste, seguendo comunque le pianificazioni precedenti, si sono concentrate su incontri online dediti alla questione ambientale e alla transizione ecologica. In questo ambito il *NSMM* ha funto da coadiuvante per riflettere attraverso le collezioni del museo sull'impatto delle

<sup>398</sup> Cfr. CONSEIL DE L'EUROPE, *Heritage and Beyond*, pp. 154-155; S. MUMFORD, S. TENNANT, 'Beyond Reminiscence', in GEM (GROUP FOR EDUCATION IN MUSEUMS), *Case Studies*, v. 1, Gillingham, GEM, 2008, p. 17.

<sup>399</sup> SCIENCE MUSEUM GROUP, *Our New Wonder Age. Annual Review 2016-17*, p. 23

<sup>400</sup> Cfr. SCIENCE MEDIA MUSEUM, 'Cinema Memories', <<https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/what-was-on/cinema-memories>> [Accessed 16 April 2022].



innovazioni nel passato, ispirare il futuro, impegnandosi come istituzione insieme al gruppo direttamente per un'azione concreta di riduzione delle emissioni ma soprattutto lavorando sul «assessing prospective».<sup>401</sup>

Più proficua invece è la realizzazione di mostre come *Light Fantastic: Adventures in the Science of Light* che pur affrontando la scienza dietro l'elemento è stata in grado di integrare il discorso sui media, i suoi prodotti e la percezione collettiva. Realizzata in occasione dell'*International Year of the Light* dell'UNESCO, l'iniziativa è stata realizzata attraverso una mostra temporanea, la commissione di un'opera artistica e alcuni gruppi artistici al lavoro per un anno in residenza accanto ad attività temporanee come workshop e show. Ciò ha portato a un percorso espositivo che ha integrato attraverso installazioni interattive la sfera dal pre-cinema, il funzionamento delle camere fotografiche e filmiche, i diversi effetti della luce su fotografie e film, il tema della luce in relazione anche al digitale e ai dati, fino ad arrivare alla comprensione attraverso la manipolazione dei vari principi base.<sup>402</sup>

A Liz West, *light artist*, è stata commissionata un'opera che ha portato alla realizzazione di una stanza specchiata su cui si stendevano sul tetto duecentocinquanta neon scelti e posizionati in modo che il fruitore entrando e distendendosi potesse osservare il loro ricomporsi in un unico spettro per dare la luce bianca e vedersi al tempo stesso riflessi all'infinito tramite l'illusione ottica prodotta dagli specchi. Quest'impianto, secondo l'artista, serve a esplorare la dimensione non soltanto fisica ma anche psicologica, emotiva e cognitiva con effetti anche benefici su tutti i soggetti.<sup>403</sup>

Il gruppo invece composto da *Cherry Kino* (Martha Jurksaitis) e *Alchemy Studio* (Christian Hardy) si sono recati in Islanda nel giorno del solstizio d'estate, quindi il giorno più lungo in termini di luce, per sperimentare da un lato fotografia e ripresa filmica in analogico e digitale e dall'altro provare le stesse in condizioni di totale assenza di luce al calare della notte per restituire quella doppia realtà poi nella vita di quelle aree. Dai risultati è stata prodotta una mostra ma le stesse hanno continuato a lavorare su principi alchemici di produzione delle immagini con workshop aperti al pubblico per sperimentare per esempio la tecnica della cianotipia e realizzare immagini senza camera, mentre il museo in collaborazione con studi di restauro ha messo a disposizione anche dei kit *Do It Yourself Film*, una guida con le istruzioni per realizzare un film in super8 e qualche pellicola in regalo.<sup>404</sup>

Il terzo gruppo in residenza, invece, era quello della *Noise Orchestra* (formato da

<sup>401</sup> Cfr. SCIENCE MUSEUM GROUP, 'Sustainability Policy', <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/sustainability-policy/>> [accessed 07 maggio 2022].

<sup>402</sup> Per alcune immagini Cfr. D. DUNKLEY, 'Light Fantastic | Exhibition photography Yorkshire', *DanD Photography*, <<https://www.dandphotography.co.uk/blog/architectural-photography/light-fantastic-exhibition-photography-yorkshire/>> [accessed 18 June 2022].

<sup>403</sup> N.D., 'Liz West, An Additive Mix at the National Media Museum', *Aesthetica*, 27 giugno 2015, <<https://aestheticamagazine.com/interview-liz-wells-additive-mix-national-media-museum/>> [accessed 18 June 2022].

<sup>404</sup> SCIENCE AND MEDIA MUSEUM, 'Unveiled: 'Double Exposure' Is Almost Fully Developed', <<https://blog.scienceandmediamuseum.org.uk/unveiled-double-exposure-is-almost-fully-developed/>> [accessed 18 June 2022].

Vicky Clarke and David Birchall) che ha combinato luce, elettronica e materiali di carta per far risuonare immagini e oggetti provenienti dalla collezione del museo. Il duo è infatti dedito alla produzione di *noise music* tramite l'uso dei materiali citati per produrre delle *graphical images* e dei *soundscapes* tramite la luce. A loro è stato affidato un laboratorio sperimentale permanente nella galleria che ha coinvolto il pubblico con *light and sound show* e nella produzione di *paper sounds*. L'ispirazione del gruppo è derivata dai film sperimentali di un gruppo di artisti e scienziati degli anni Venti in Russia come Sholpo e Avraamov.<sup>405</sup>

Alcune delle attività poi hanno previsto iniziative di *Tinkering with Film*, che si limitavano però al disegno, ai scarabocchi o allo *scratch* sulla pellicola (i migliori sono stati poi proiettati). Il passaggio al digitale invece era realizzato attraverso attività laboratoriali per la produzione di un'immagine a partire dai pixel in un workshop di *coding* base tramite software Arduino o kits per *Do It Yourself Gamer*.<sup>406</sup>

Nel 2018, al passaggio quindi del museo dal *NMM* al *NSMM*, il racconto di queste tecnologie si fa più oggettuale per certi versi ma va a esplorare la lunga linea storica che ha abbracciato l'idea della ricreazione di esperienze sensorie immersive. La mostra *Immersion* (pensata in maniera complementare con quella VR *Thresholds* sulla prima mostra di Talbot che vedremo nella sezione dedicata al digitale) ha infatti riguardato le camere stereoscopiche vittoriane, tanto quanto la storia dell'IMAX, del Cinerama e la novità dalla relazione anche con le innovazioni in campo sonoro contemporaneo, attingendo per esempio all'archivio di Brian May ma guardando al passato all'emergere delle *stereocards* degli anni Sessanta, alla *stereophotography* e alla storia dei primi esperimenti di Alan Dower Blumlein per lo sviluppo di microfoni stereofonici. Le persone inoltre avevano la possibilità anche di fruirli in stretto rapporto con gli esiti. Come dichiarava una delle curatrici del museo:

This is a wonderful opportunity to show how historical collections can work with contemporary installations. Visitors will be able to see and hear that immersive audio and visual technologies have a long and varied history, and that VR is one of the latest in a long line of developments.<sup>407</sup>

I cambiamenti repentini a livello tecnologico hanno spinto il museo a trovare anche nuove forme di *'exhibition'* e di riflessione sulla stessa tecnologia. Nel 2018, per esempio, nell'ambito del *Widescreen Festival* organizzato in collaborazione con il *Sheffield Doc Fest* sono state realizzate tre 'esposizioni' per mezzo della VR reality nella sezione dell'evento *Alternate Realities* dedicata all'evoluzione della forma documentaria

<sup>405</sup> Per avere una visione diretta Cfr. SCIENCE MEDIA MUSEUM, 'How can you make sound from light? Noise Orchestra demonstration', 10 settembre 2015, <<https://www.youtube.com/watch?v=ia4ID8jCKN8&t=139s>> [accessed 18 June 2022].

<sup>406</sup> N.D., 'Light Fantastic – Bringing Drawings to Life Through Life Light and Sound', *The Big Draw*, n.d., <<https://thebigdraw.org/light-fantastic---bringing-drawings-to-life-through-life-light-and-sound?id=85>> [accessed 18 June 2022].

<sup>407</sup> SCIENCE AND MEDIA MUSEUM, 'Mat Collishaw's Thresholds Restages World's First Photography Show', <<https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/about-us/press-office/mat-collishaws-thresholds-restages-worlds-first-photography-show-plus-new>> [accessed 11 July 2021].

per mezzo di VR, AR, AI e installazioni immersive. Tra quelle proposte dal museo vi era il lavoro di Martin Hertig *Sensible Data/Mixed Emotions* che rifletteva sulla stessa tecnologia. Spingeva cioè il fruitore a interrogarsi su come algoritmi, macchine e dati potevano ‘vedere’ lo stesso e come la ‘visione’ di sé stesso o degli altri poteva essere cambiata attraverso esse.<sup>408</sup>

Un altro esperimento bilanciato tra media, soggetti e interazioni fra gli stessi è stato nel 2019 la mostra *Above the Noise*. Essa ha raccolto quindici storie prodotte dalle persone di Bradford che riadattavano o superavano altri racconti presenti sui media e avevano prodotto *cultural networks*, producendo un cambiamento sociale. La peculiarità di queste storie, quindi, era data dalle loro *forms* che andavano dai testi alle fotografie, dai poster alle installazioni sonore o lavori artistici assemblati per l’occasione. L’esposizione è stata il frutto, infatti, di un percorso svolto con le persone e le comunità del luogo per capire come esse possano rimodellare il luogo in cui vivono anche per mezzo dei media e dei loro prodotti. Il progetto è stato realizzato attingendo ai materiali di molte istituzioni locali come il *Bradford Heritage Recording Unit* (guardando proprio alle forme di patrimonializzazione tecnologica delle storie delle persone per mezzo, per esempio, di registrazioni orali) o la radio del *Bradford Community Broadcasting (BCB)*.<sup>409</sup>

Chiaramente uno dei temi predominanti era la pluralità comunitaria di Bradford. La testimonianza di uno dei volontari<sup>410</sup> racconta come la mostra sia servita a riflettere sul modo in cui ogni comunità abbia contribuito a ridefinire la cultura del luogo. Come avevamo visto per le mostre su Bollywood per il cinema, i media hanno rappresentato un modo, come ricorda anche Yusef, per preservare il proprio carattere e tenersi in contatto con i propri punti di riferimento. *Above the Noise*, quindi, affiancava materiali della collezione fotografica, filmica e iconografica in generale o sonora a nuovi materiali locali che testimoniavano l’esperienza dei migranti, la vita delle comunità o risposte sociali per mezzo delle tecnologie in momenti di crisi o difficoltà legate alle stesse. Come, per esempio, per un poster prodotto negli anni della cortina di ferro sovietica da polacchi e ucraini di Bradford che sfruttavano il segnale radio per mandare messaggi ai propri conoscenti o le cassette realizzate da chi non poteva permettersi l’alto costo delle chiamate. Come scrive Yosuf: «Historical stories and images make *Above the Noise* not just educational, but also aesthetically pleasing.»<sup>411</sup> E con questo passaggio si riferisce a come le forme, la materialità, i caratteri dei media adottati restituiscano ancora oggi delle storie di avvicinamento rispetto alle distanze geografiche, di lavoro sulle identità, modellazione o ricreazione del contesto mediale intorno (le proiezioni bollywoodiane erano spesso organizzate dagli stessi o si ricordano i juke box nei ristoranti asiatici). L’esposizione guardava anche alle nuove

<sup>408</sup> SCIENCE AND MEDIA MUSEUM, *Widescreen Weekend*, materiale promozionale, 2018, p. 16.

<sup>409</sup> SCIENCE MEDIA MUSEUM, ‘Above the Noise’, <<https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/what-was-on/above-noise>> [accessed 11 July 2021].

<sup>410</sup> YOSUF, ‘Above the Noise’: Immigrant Identity in Bradford and Beyond’, *Science and Media Museum Blog*, 29 maggio 2019, <<https://blog.scienceandmediamuseum.org.uk/above-noise-immigrant-identity-bradford/>> [accessed 11 July 2021].

<sup>411</sup> *Ibidem*.

generazioni e a come queste attraverso ulteriori produzioni, pratiche e iniziative avessero espresso la loro *mixed culture* non solo a livello locale ma anche internazionale (con serie tv, film e programmi televisivi). Il percorso si chiudeva poi con un invito ai visitatori ad adottare lo stesso *creative approach* producendo ulteriori contenuti attraverso i nuovi mezzi a disposizione. Il percorso, quindi, era in grado di sviluppare – nella testimonianza di un altro volontario, James Wilson –<sup>412</sup> una riflessione storica cercando di capire anche come sono cambiate per esempio le fotografie e le registrazioni di famiglia, dai prodotti della quotidianità fino a bollettini, *zine* per le questioni più nazionali e internazionali.

Due i lavori commissionati per questa esposizione. Il primo, di Basir Mahmood, avrebbe dovuto registrare un film con diverse persone di Bradford registrando le loro reazioni a uno script comune in un set nel museo asettico. Ma, nonostante il suo lavoro internazionale e i suoi rapporti con l'*University of Leeds* il suo visto non è stato accettato. Per riprendere i temi della mostra, il lavoro è stato riconvertito usando dei materiali *found footage* e spostando l'attenzione su come le prospettive influenzino la nozione di identità di ciascuno di noi. L'altra opera, di Amar Kanwar, mostrava un film sul confine indo-pakistano come un *prism* da cui osservare ulteriori conflitti e *displacements*.<sup>413</sup>

### 3.2.6 Policies e pratiche per il digitale

Il lancio dei siti all'interno della cornice principale dell'infrastruttura del *NMSI* fu effettuato a partire dal maggio 1995. Su *Internet Archive* è stato possibile recuperare le prime concezioni e sviluppi. L'accesso dei musei del *Science Museum Group* al mondo di internet a metà degli anni Novanta<sup>414</sup> era reso possibile grazie a uno stato dell'arte dei *data network* che consentiva di 'trasmettere' testi, suoni, immagini statiche e 'immagini in movimento'. Una delle cose più interessanti è che questa rete era collegata direttamente a un network accademico inglese (*SuperJANET*) e a una *Large-Scale System Initiative (LASSI)* che mirava alla costruzione di un 'framework' scalabile e riutilizzabile da tutti i musei inglesi a partire dalla sperimentazione di un consorzio di otto musei fra cui quelli del *NMSI*.

Il lavoro online, nella descrizione del gruppo, era sin dagli esordi una prova collettiva che coinvolgeva lo staff curatoriale, educativo, tecnico, di design e legato alle 'pubblicazioni', ossia alla comunicazione della 'ricerca' del museo. I siti del gruppo mettevano online testi e immagini per centinaia di pagine relativi a tutte le parti dei musei e delle loro collezioni. Ma gli obiettivi erano più ampi, raccolti in un progetto intitolato *Science Museum Internet Learning Experiment* specificamente dedicati ad

<sup>412</sup> J. WILSON, 'Above the Noise': A Window Between Worlds', *Science and Media Museum Blog*, 15 maggio 2019, <<https://blog.scienceandmediamuseum.org.uk/above-noise-window-between-worlds/>> [accessed 11 July 2021].

<sup>413</sup> N. POOVAYA-SMITH, 'Behind the Scenes of Our 'Above the Noise' Artworks', *Science and Media Museum Blog*, 10 marzo 2019, <<https://blog.scienceandmediamuseum.org.uk/above-noise-artworks/>> [accessed 8 May 2022].

<sup>414</sup> NATIONAL MUSEUMS OF SCIENCE AND INDUSTRY, 'NMSI Annual Review. NMSI Information Systems', <<https://web.archive.org/web/19990901012501/http://www.nmsi.ac.uk/review/infosyst.htm>> [8 May 2022].

umentare le ‘connessioni’ soprattutto con il mondo della scuola. La citazione dei dati di fruizione già nel 1995 fa presagire l’attenzione analitica, seppur ancora limitata a numero di visualizzazioni, provenienza e ritorni.

Il passaggio alla dimensione online dei musei seguiva un convegno realizzato nel 1995 dal gruppo dedicato a *Museum Collections and the Information Superhighway*, i cui risultati erano resi pubblici online.<sup>415</sup> Al tema il gruppo dedicò nello stesso anno una mostra al *Science Museum*, diventata poi una *touring exhibition*, per esporre alcune delle questioni che ruotavano intorno alle comunicazioni globali.<sup>416</sup> Rispetto al convegno, che quindi ne era alla base, portiamo qui alcuni passaggi fondamentali solo per capire retrospettivamente i caratteri attuali del sistema sviluppato e il grado di consapevolezza raggiunto rispetto al lavoro di tante istituzioni con i media digitali ancora oggi.

La prospettiva allora era molto centrata sulle potenzialità dell’infrastruttura con l’ideale sovrapposizione del ruolo museale al nuovo sistema come elemento trasmissivo simile a una ‘superautostrada’. Ma i discorsi ruotavano per lo più intorno al mondo dell’informazione. Molti dei partecipanti notavano, demistificando le metafore adottate, che se l’infrastruttura era già disponibile da tempo, bisognava tener conto degli usi e delle capacità diffuse: sia a livello tecnico (nelle case la velocità di rete non era ancora sviluppata da cui l’attenzione al peso dei materiali caricati online) sia a livello pratico di *skills* di professionisti e utenti, e il collegamento ai servizi pubblici e a tutta la rete in generale, compreso anche l’insegnamento e la ricerca universitaria attraverso le collezioni. Quale quindi il ruolo e le potenzialità dei musei di allora? Come abbiamo visto per le attività del *NMPFT*, le istituzioni museali fungevano da fonti di informazioni e utilizzavano le potenzialità delle reti dando più accesso alle informazioni delle mostre, sviluppando contenuti multimediali nativi o adottando *terminal* all’interno degli spazi fisici che potevano essere ulteriormente collegati ad altri network.<sup>417</sup>

Il convegno poneva anche questioni cruciali quali l’*Intellectual Property* di cui fu chiamato a discutere Jeremy Rees, direttore dell’*International Visual Arts Information Network*. Vedremo più avanti quali sono oggi le possibilità offerte a tal proposito, ma è interessante notare quanto già allora si riconosceva ai musei un ruolo importante come risorse dei contenuti culturali nell’*information society*. Il dibattito coglieva come la questione si inserisse in un percorso storico di innovazione delle tecnologie e implicasse aspetti in realtà legali, etici, economici, geopolitici ma soprattutto di costruzione di ‘ambienti online’ che più che controllare avevano il ruolo di consentire

<sup>415</sup> NATIONAL MUSEUMS OF SCIENCES AND INDUSTRY, ‘Museum Collections and the Information Superhighway. Proceedings of the conference held on 10 May 1995’, <<https://web.archive.org/web/19991005051743/http://www.nmsi.ac.uk/infosh/infosh.htm>> [accessed 7 May 2022].

<sup>416</sup> NATIONAL MUSEUMS OF SCIENCE AND INDUSTRY, ‘NMSI Annual Review. Exhibitions’, <<https://web.archive.org/web/19990831230704/http://www.nmsi.ac.uk/review/exhibs.htm>> [accessed 08 May 2022].

<sup>417</sup> Cfr. S. SIM, ‘The Information Superhighway’, *National Museums of Science and Industry*, <<https://web.archive.org/web/19991005124125/http://www.nmsi.ac.uk/infosh/sim.htm>> [accessed 8 May 2022]; M. WINTROUB, L. THOMAS, ‘Collecting, Displaying and Teaching Material Culture’, *National Museums of Science and Industry*, <<https://web.archive.org/web/19991006002543/http://www.nmsi.ac.uk/infosh/wintroub.htm>> [accessed 8 May 2022].

un certo tipo di accesso e riuso dei materiali.<sup>418</sup> In quell'occasione partecipò anche Leonard Will (ex dipendente del *Science Museum* entrato a far parte di *ICOM – l'International Council of Museums* e in particolare del *CIDOC – l'International Committee for Documentation*). Nel suo contributo ricordava quanto la crescita della mobilità delle infrastrutture digitali stesse permettendo ai fruitori in ogni luogo di essere parte del museo e soprattutto ai professionisti museali di poter usufruire di una strumentazione che ne potenziava l'attività. Sul nuovo medium suggeriva in particolare che «Internet is not just a technology for presenting information, but it also a link which makes the community larger and the world smaller». Dal lavoro, invece, delle istituzioni museali che *ICOM* aveva già raccolto emergeva che:

[...] Internet gives curators much more than the opportunity of presenting their collections. It gives discussions, news of current developments, catalogues, virtual exhibitions of the kind which we've talked about, and directories. [...] Weightier topics can include how much editorial freedom there should be in public funded museums. [...] There is a diverse range of views which touch on the philosophy of museums and what museums ought to do, and it's only by having the ability to communicate easily and quickly across the world that this can take place in such a wide-ranging way.<sup>419</sup>

Le ultime frasi si riferivano ad alcune discussioni intorno anche al lavoro espositivo materiale, a proposito di un caso su una mostra che riguardava lo sgancio della bomba atomica durante la Seconda guerra mondiale. Ciò che ci interessa evidenziare qui è che c'era una forte consapevolezza non solo del tipo di lavoro possibile online ma anche dei riflessi epistemologici.

Inoltre, come suggerito già allora da Doron Swade,<sup>420</sup> la comparsa di ogni tecnologia era fonte di nuove promesse ma anche di nuove prospettive. Prima di internet erano arrivati gli *interactive video*, *interactive compact disk*, *cd-rom* per esempio che se avevano già portato a una *non-linear narrative* al tempo stesso avevano posto questioni infrastrutturali, di tempistiche nei musei, investimenti e di delineazione degli scopi. Internet consentiva ora, come abbiamo visto anche per le mostre del *NMPFT*, di passare dall'idea di un *geographical museum* a un *networked museum* attraverso i dispositivi nel museo che consentivano di aprire anche uno spazio di discussione oltre che di informazione e attraverso l'estensione delle attività online. Il passaggio quindi per Doron Swade era di due tipi. Da un lato, gli 'artefatti primari' non erano più solo gli oggetti fisici ma anche le informazioni intorno e dall'altro l'attività curatoriale era ora

<sup>418</sup> J. REES, 'Intellectual Property Issues', *National Museums of Science and Industry*, <<https://web.archive.org/web/19991005082914/http://www.nmsi.ac.uk/infosh/rees.htm>> [accessed 7 May 2022].

<sup>419</sup> NATIONAL MUSEUMS OF SCIENCE AND INDUSTRY, 'CIDOC and ICOM. Leonard Will and Andrew Roberts, International Committee for Documentation and International Council of Museums', <<https://web.archive.org/web/19991005232412/http://www.nmsi.ac.uk/infosh/will.html>> [accessed 7 May 2022].

<sup>420</sup> D. SWADE, 'The Digital Superhighway and the Curator', *National Museums of Science and Industry*, <<https://web.archive.org/web/19991005170315/http://www.nmsi.ac.uk/infosh/swade.htm>> [accessed 8 May 2022].

diffusa dando a questi pari importanza all'area di gestione delle risorse, progettuale, di marketing e comunicazione. L'area curatoriale restava ma era soggetta a una interdipendenza forzata ed era ora implementata nelle sue potenzialità. I curatori si trasformavano in *creative agents* indispensabili a tutto il processo che determinava un *intellectual assets* in cui essi fungevano da *'information providers'* del *networked museum*. Secondo Doron Swade le implicazioni in particolare erano legate nella pratica a una maggiore visibilità della conoscenza e della pratica curatoriale oltre che all'estensione delle sue modalità di restituzione (abbiamo visto per tutta la storia del *NMPFT* fino al *NSMM* il racconto dei *behind the scene* online e quanto i materiali digitali abbiano contribuito a una maggiore comprensione delle stesse mostre); e, poi, a seguire nello schema pensato da Swade, i curatori tramite il digitale svolgevano un ruolo cruciale nell'individuazione e nel lavoro indirizzato verso nuovi pubblici oltre quelli scolastici e familiari, nel grado di *storytelling* fra soggetti, oggetti e interpretazioni e nel bilanciamento dell'architettura e del design non solo di una fruizione multimediale ma anche di una forma di *multimedia authoring* estesa con utenti, partner e l'intero sistema gestionale. Uno dei rischi possibili, era dato dalla competizione del mondo accademico per le stesse capacità ma abbiamo visto come il sistema inglese e soprattutto del museo in analisi sia stato in grado di integrare le due anime. L'integrazione di tutti i musei del gruppo del *National Museums of Science and Industry (NMSI)* in un'unica rete online – esistente ancora oggi in maniera potenziata attraverso un'unica interfaccia di ricerca delle collezioni – era già pienamente ricercata allora. Nel 1995, inoltre, l'intero sistema museale del *NMSI* ricevette il premio *Towards the Superhighway* per lo sviluppo di un dibattito pubblico sul *genetic screening*, ovvero per un progetto di sperimentazione di dibattito online sulle informazioni in rete e sulle controversie legate a nuove tecnologie genetiche.<sup>421</sup>

Nelle nostre indagini online, tramite *Wayback Machine*, abbiamo appurato come seppur con una grafica *minimal* tipica del web degli anni Novanta, già allora il sito del *NMPFT* non era pensato come una semplice vetrina. Tentando conto infatti, come si diceva, anche delle diverse lunghezze di banda dei fruitori erano talvolta caricate alcune immagini in vari formati delle collezioni e/o delle mostre; e per queste link di approfondimento (essenziali nella prima era di internet) o schede di approfondimento. Le prime forme di partecipazione integrata rispetto al museo però erano date dai forum integrati alle mostre. Erano poi pensate delle 'mostre virtuali' che erano però allora nient'altro che la presentazione di alcune immagini e testi. Al volgere del nuovo millennio il sito fu aggiornato (lo farà anche via via al mutare dell'identità visiva del museo e delle strategie online), aprendo lo spazio web alla realizzazione di siti personalizzati per ogni mostra, ognuna delle quali dotata di sezioni pensate ad hoc sulla base delle attività o dei contenuti pensati sia per la mostra fisica che per la 'mostra digitale'. I due ambiti, come abbiamo visto per esposizioni come quella legata a *007*, talvolta si integravano. Gli anni duemila sono il periodo anche dell'avvento dei social

---

<sup>421</sup> NATIONAL MUSEUMS OF SCIENCE AND INDUSTRY, 'NMSI Annual Review. NMSI Information Systems', <<https://web.archive.org/web/19990901012501/http://www.nmsi.ac.uk/review/infosyst.htm>> [8 May 2022].

media e il museo in particolare userà per un certo periodo la piattaforma Flickr di *photosharing* con un'idea di *community engagement* (il canale è ancora oggi disponibile online anche se non più in uso).<sup>422</sup> Tra queste immagini, come abbiamo visto a proposito di Joanna Quinn, si collocano i primi *behind the scene* che raccontavano però qualcosa della mostra stessa. Nel 2010 invece nasce il *blog* del museo che, integrato successivamente con il resto del gruppo, rappresenta davvero una forma di 'esposizione' in sé, in cui l'utente può arrivare online anche cercando argomenti correlati. In tal senso, vengono sempre prodotti materiali contenutistici che ibridano immagini della collezione, a testi molto accessibili, soprattutto per la visione online, alle attività del museo, oltre a proporre contenuti extra.<sup>423</sup> Abbiamo estrapolato da questi canali molti dati validi alle analisi a dimostrazione dell'importanza di equiparare tali materiali a una sorta di 'archivio online'. Lo sviluppo del web e delle piattaforme ha poi consentito al museo di embeddare in tutti i contributi del sito materiali video o audio. Con l'avvento di Youtube, il museo ha inaugurato anche dei progetti ad hoc, come la serie espositiva sul web e in presenza intitolata *My Museum and Me* realizzata con persone con disabilità sulla loro esperienza di contatto con gli oggetti dell'*Insight Collection and Research*.<sup>424</sup>

Nel 2012, con *Life Online*, abbiamo visto come i due aspetti fisico e digitale siano stati del tutto integrati. È nel 2017 però che si colloca un ripensamento delle *Digital Strategies* in seguito al rinnovamento di quelle del *SMG*.<sup>425</sup> In queste si ritrovano gli assett della piattaforma online del sito: attenta all'esperienza degli utenti (di vario genere e con diverse possibili motivazioni per utilizzarla); ai dati offerti online, a cui è da tempo dedicato un *Digital Lab*; l'accesso alle collezioni portato avanti da tempo ma realizzato ora attraverso un'interfaccia denominata *Object and Stories* che collega i vari contenuti dei musei e fornisce ulteriori suggerimenti correlati; l'orientamento allo *storytelling* anche nei contributi scientifici. I principi guida, oltre a quello delle audience, sono diventati quello della sostenibilità e scalabilità (tutti i musei di fatto condividono interfaccia e cloud), la stimolazione degli utenti, il carattere aperto, riusabile e condivisibile (molti dei contenuti sono offerti sotto licenza *Creative Commons 4.0*) e incorporati poi in tutti i contenuti del gruppo. Le criticità, forse, sono dovute allo stesso database i cui risultati talvolta non sono strettamente correlati alla ricerca o presenta un così alto numero di risultati difficili talvolta da discriminare anche usando i vari filtri. Le attuali pagine dedicate alle mostre ci sembrano però meno creative nella serializzazione rispetto ai 'siti' dedicati in passato *ad hoc*. Inoltre, servirebbe rispetto a queste creare un archivio dei materiali relativi di cui il museo davvero sembra carente.

A tal proposito, abbiamo già accennato all'uso della VR tra le strategie per riflettere

<sup>422</sup> Cfr. NATIONAL SCIENCE AND MEDIA MUSEUM, Flickr: <<https://www.flickr.com/photos/nationalmediamuseum/>> [accessed 8 May 2022].

<sup>423</sup> Cfr. NATIONAL SCIENCE AND MEDIA MUSEUM, Blog: <<https://blog.scienceandmediamuseum.org.uk/>> [8 May 2022].

<sup>424</sup> SCIENCE MEDIA MUSEUM, 'My Museum and Me', <<https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/what-was-on/my-museum-and-me>> [Accessed 18 June 2022].

<sup>425</sup> SCIENCE MUSEUM GROUP, 'Digital Strategy 2015-1017', <<https://www.sciencemuseumgroup.org.uk/about-us/policies-and-reports/digital-strategy/>> [Accessed 18 June 2022]



sui media stessi da parte del museo. Nel 2018 lo strumento è stato anche adottato nella mostra che ha ospitato il lavoro dell'artista Mat Collishaw *Thresholds*, un'installazione volta a ricreare la mostra del 1839 di W H Talbot attraverso delle fotografie e usando gli artefatti del museo. Proprio l'uso di questa modalità ci spinge a riflettere sulle forme di patrimonializzazione delle mostre medialità che per tanto tempo, anche da parte della stessa istituzione, sono state eclissate. Documentare, conservare e rendere accessibile in futuro materiali simili anche con modalità creative, oltre che per una storia della teoria e della critica dei media nei musei dedicati, potrebbe aiutare in futuro a offrire un'immagine dell'evoluzione del ruolo e delle funzioni svolte ricostruiti qui attraverso tracce disseminate.<sup>426</sup>

---

<sup>426</sup> N.D., 'Unmissable Exhibitions', in SCIENCE MUSEUM GROUP, *Making Digital History. Annual Review 2018-19*, 2019, p. 38. Per vedere come è stata realizzata Cfr. SCIENCE AND MEDIA MUSEUM, 'Thresholds', <<https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/what-was-on/thresholds>> [accessed 18 June 2022].

### 3.3 Intervista con Geoff Belknap (*Head of Curators, National Science and Media Museum*)

This interview has been realized on Zoom (17th June 2021) with the assistance of Rinella Cere (Lecturer in *Media and Culture, Sheffield Hallam University*).

G.S. *During my visit, I noticed that the National Science and Media Museum exhibits technologies, but in an 'experimental' way. For this reason, I would like to ask you how the idea of a 'science museum' influences the curatorial approach.*

G.B. Your question is very relevant to the work that we are doing now but I need to give you a little bit of a background of both the museum and to myself because the question is very pertinent to how we are framing what the museum is in the present.

I joined the *Science Museum Group* and the *National Science and Media Museum* in 2017, but I came in as the Curator of Photography and Photographic Technology. I became the Head Curator in November 2018. So, my knowledge is related a lot about photography collections, because this is where I come from, but I am also now in charge of a team of eleven people who work with our core collections which are photography, film, television, and sound technologies.

So, the *National Science and Media Museum* has changed its name a couple of times in thirty-eight years. We started as the *National Museum of Photography, Film and Television* in 1983. And then, in 2006, we became the *National Media Museum* which changed its remit. It was originally supposed to be the 'national museum of photography', as its primary concern. Film and television were added on top of that in 2006. It broadened out to just general media histories, and we started getting things like computing, technologies, and gaming technologies for a broader understanding of media. Hopefully for a final time we changed to the actual name in 2017.

A lot of that has come out of the fact that our first two identities have not really been reflective. We are part of the *Science Museum Group* and media technologies are part of a scientific narrative.

There was a period of time, in the early 2000, when there was a lot of risk around the museum. There was a question in the public domain of the ability of the museum to go on in that period. This has been coming out of the financial difficulties of the 2008 period onwards. From that point, the identity of the museum has really gone on a strong trajectory. So, part of the reason because we became the *National and Science Media Museum* was to continue the really strong rooting what we had with photography, film, and television as our kind of core collections, but to much more align ourselves with the *Science Museum Group*, which we had always been considering that we were founded as a member of it. We have always been a part of the *Science Museum* but we have never really been identified publicly or our audiences didn't really know that we are a part of the *Science Museum Group* and that's our way to tell stories about media area aligned with scientific stories. So, we have been doing a big job of changing how we understand our relationship to science, but also how our audiences understand the relationship to science 'through' media technologies.

The second part of that story is that I come from a history of science discipline background. I'm a historian of photography. I've been trained, particularly, in histories and philosophy of science, which is a very specific discipline in the UK and in north America. I think to the various epistemologies of science throughout time. And we have, in my team, a number of other people who are educated as historians of science, as well as media studies scholars thinking about what the role of media is and its relationship to science.

This is a little bit of the broad background. But the really interesting question is how we engage with the question of science when it is not an obvious relationship to media. It is much easier to tell that story when we are talking about chemistry in London, or we are talking about trains because they are very obviously technology. Whereas our audiences and generally people, the way they experience media is about social communication, reproduction, a social story rather than a scientific story. Generally, we believe that there is more to tell on those topics and that there is a way to connect that to people's understanding of a broader influence, importance of science.

So, we are also a technology museum. We have very rich and technological collection of objects and we have always told the stories about the content of media but connecting them fundamentally to their technology and bridging the gap between how we understand the impact of film, television or photography and now, since 2017, we have added another formal category to our collection which is sound technologies. Then, how do you understand an MP3 or a photographic image or a film is fundamentally connected for us to the type of camera used, the material chemistry that was used to make it, the contexts of how that film or that photograph was produced. Who was making it? Where was it made? Why were people doing it? What choices did people make?

Essentially, we have been doing a lot of theory, intellectualizing around that, in term of our team about what the relationships are. We are on a journey where we are starting to think about the relationship between science and media as fundamentally about our questions of process and practice. So, how were these technologies made? What were the different materials or what are the consequences of those materials and then of practice being? What are the various ways in which these things were used and enacted in different spaces and how can those tell us science stories? Fundamentally we believe that if we can connect the phone that everyone has in their pocket as a media object to a science story, we have the ability to connect every single person in the world. Every person should be an audience member or have a potential interest to our collections because everyone has our science in their pocket. We are trying to connect and it is still a journey we still need to make understanding the boundaries between these things and what that means for our audiences as well for ourselves. But ultimately, we are understanding science from how you make and how you use it rather than just the content. So, we can connect our audiences to these technologies in a more fundamental way.

*G.S. I think this is the main interesting point today. Because it is not a deterministic approach, not technologies versus people, but technologies and people together. Do you think this is also related to the hands-on, namely practical, approach of the museum?*

Yes, absolutely. We have a big problem with what is called the black box or a big brown box problem. Technologies are fairly difficult things to understand and interact with. They are and tend to be square and with not a lot of flashy buttons. They are not cuneiform tablets. They are not a mummy, not something that has an automatic, tangible understanding connection for our audiences. So how do you bring out those histories to an audience member or to a researcher?

A key part is by understanding how they are used. So, what do you do with this thing? How do you bring it up to your face? How do you project or how did it project an image onto a wall? How it works essentially is a key aspect.

We have policies across the *Science Museum Group* about handling our objects or recreating the use of the objects. Obviously, we need to always maintain the conservation of them. But how we facilitate our audiences and our researchers' understandings of their purpose is essentially by turning them on, making them used, and making them go in some way, or protecting them. Because unlike many other museum objects they only become live when they are made to work. When they do something is when their purposes become clear rather than just being something that can sit in a case. This is why we work really closely with our

interpretation team and our exhibition team, because it is not just about what we collect. It is about how we tell those powerful stories through their working and making.

*G.S. I agree that this is one of the most difficult goals of a media museum, because it is not only about objects from a material point of view, but also about immaterial processes. When I visited the museum, I saw that there are many levels in it dedicated to different media. But I also had the feeling that there was no idea about their connection beyond their origin on these paths. How could the museum work on these developments?*

G.B. It's a very astute observation because that is rooted in the history of the museum itself. For a long period of time, we were a museum that championed the individual aspects of these three technologies respecting our names as national museum of photography, film, and television. So, for a very long period of time, the way with which we interpreted that was by saying "Here, audiences, there is your photography gallery. Go downstairs, level zero. There you can understand all of the histories of photography. Go up to the level three, if you want to know about TV. Level five for our film gallery". Although we label the film gallery as our *Animation Gallery* because it doesn't really champion what film is ultimately. But it has fantastic show stopping film collections such as Louis Le Prince, the prompts camera and the Lumiere brother camera and many other kinds of historical objects related to film.

One of the big transformations we are doing is acknowledging that the boundaries between photography, film and television are almost non-existent. They co-created each other that you cannot tell the history of cinema without talking about the history of photography or magic lanterns or projection because they are all evolutions of each other. Sound technologies and television are part of that narrative as well. So, we are right in the process with five years of redeveloping two floors of our museum, which we are calling our *Sound and Vision Galleries*. These are to tell integrated histories of photography, film, and television and sound. So, not just "Here there is the photograph of William Henry Fox Talbot. Let's tell you a long history of the invention of photography". It is how can we tell the transformative stories and the impacts of sound and image technologies on the way that we hear and see the world? Because the key narrative of those galleries, as we are building them, is that sound and image (photography, film, television, and sound technologies) shape our experience of the world at the moment. We cannot imagine how we would understand the world if we took those technologies out of our existence right now.

So, what do they do to shape our experience and how do they connect to each other? A phone is a perfect example because it holds all these technologies all together and every person has always with them. So, how do we show that integration as well as including the science-based stories within that as well as including the people-based stories in that? This is the work we are doing right now.

*G.S. I was thinking of a book by Kittler (Gramophone, Film, Typewriter) in which he points out how media and visual culture are also related to written texts and documents. I have not noticed a consistent presence of documents in the museum and consequently of connections of kind, although I imagine the archive is full of them.*

G.B. We are trying to tell, find ways to connect these deep histories together essentially linking those to our collections. So, in our new galleries we have three kind of core pillars to the project.

One is to tell stories that are connected to our objects, to the rich heritage that sits on that kind of basic principle. We cannot tell these stories and we can look into unless we connect them to the past. And the way to do this is by talking about the heritage objects, whether that is or might be (images, documents, technologies, digital media). Heritage objects inform how we tell histories.

We are going then to interpret that through STEM-based approach (Science, Technology, Engineering, and Mathematics). So, understanding, making, and using is our interpretative approach to that.

And then the third, we cannot tell these stories alone. We tell them with people. So, we are developing a participatory approach, particularly important to our collections because every single person use them. Everyone has a story to tell about the impact of these things to their lives. We need to tell those stories in participation and collaboration with our audience.

G.S. *Have you ever discussed these approaches on the basis of the material that is kept for the curatorial exhibition approach?*

G.B. These approaches are coming from a curatorial perspective about the heritage of our objects and how we can connect those to the stories that we tell. So, we are essentially bringing together the museological practice of curators, the object study with the kind of new approaches to interpretation and understanding of to how to engage audiences with the participatory journey, not necessarily co-curated, but with a collaborative approach to working with our audience.

As well as working with our learning and engagement team about approaches to science engagement methodology. We use a term called *Science Capital* across the *Science Museum Group*.

G.S. *As you know, my doctoral research is dedicated to cinema storytelling in museums. The National Science and Media Museum certainly tells about the origins of cinema and has had a great programme of screenings for many years. But, I was surprised that there is only a small section in a 'media museum' dedicated to this topic.*

G.B. It would be great to see your interpretation of this in about five years' time once we are able to articulate our ongoing projects and change the actual structure. Because the only offer that we have for cinema heritage right now is in our *Animation Gallery* which is not enough.

But we have a fantastic collection that go much beyond that and our Associate Curator of Film, Tony Booth, who has been working with our collection for a long period of time developing it. She has helped us to enhance in areas such as film production. We have, for example, the *Hammer Horror Collection* which is all about science, special effects and how you create kinds of visual effects in 20<sup>th</sup> century film. We have a lot of archives. I am really interested in cinemas themselves as public spaces for an audience experience with film. So, we are collecting the trajectory of 20<sup>th</sup> century cinema going from a kind of private individual people that were making and promoting their own cinema as well as the kind of public, commercial, now conglomerate sides of those stories.

We are working on that while our public program is very much aligned and centred around cinema history. So, you probably know that Bradford is the first UNESCO world City of Film. We are very connected to that, and we are working on our kind of alignment because Bradford is aiming to become the 2025 UK City of Culture in which the City of Film is a really important part developing screen cultures. Our museum has three cinemas, located in the centre of our story because we have always had them. We were the very first IMAX. It is central for the museum making up the physical imprint of what the museum is. We have also one of the three remaining Cinerama projection sites in the world. Just before the pandemic, we ran our cinemas through *Picturehouse Cinemas* and now we run them in house through *Pictureville*. These are our public programme as well as our events. So, we run our widescreen weekend festival, which is very popular.

That might sound quite far away from the curatorial stories. But it's all connected because our audience and how we understand film is about people seeing films and experiencing them. These things are connected now to the heritage that they understand is film. So, we are

working to integrate those more effectively through our collecting areas and also our public programme.

G.S. *Many museums work with film artists within the museum. For this reason, there is a specific current of practices. There are also artists who work with cinema or media heritage or are generally involved in the creation of various exhibitions. For example, in the current exhibition Let's Chat: River of Tea, the National Science and Media Museum has collaborated with a photographer. So what is the connection between your museum and artists?*

G.B. Generally we work with film producers, artist and directors or people that produce film content primarily through our exhibition and gallery development because we do not actually collect film content itself. We do not collect film reels because the BFI exists essentially for that, and they collect all forms of film media. It is a very expensive resource to be able to manage. So, that is outside our collecting areas.

We work through commissions. For example, we have just done a small commission recently for our café. When the visitor come in the museum, this area is themed around media and film. There is a screen at the back of the wall, which has a silent loop and we have been working to update that on more Bradford specific content. We have been working with an editor and producer to create a better set of content historical material, as well as any new exhibition.

We have film interpretation and big exhibitions. We always think about the potential artists commissions on gallery to tell a story more effectively. For example, we have had the exhibition *Above the Noise*. For that, we had a number of artists commissions. One was for an international film artist to recreating the sound of a mosque in a closed space. We produced his film as part of the interpretation on the gallery.

G.S. *What can you tell me about the exhibition Let's Chat: River of Tea, which is due to take place in June 2021? Have you worked on it?*

G.B. Not directly because I have my team. The way we usually work is that we have an exhibition team who is split into Interpretation Managers and Project Managers. And they work with usually one member of my team, who is the Curatorial Lead on the Content depending on what is the main theme.

So, about the exhibition *Let's Chat: River of Tea* with Tim Smith, he is a photographer with whom we have been working with for a long period of time, in particular for the *Above the Noise* project. This project is part of a larger project called *Bradford's National Museum* project which is about how you tell national stories in a local context through national museums. Tim has been a core project partner on that. So, essentially, *River of Tea* came pre-packaged by Tim's work. So, we did not do a lot of re-interpretation of Tim's work. We just worked in collaboration with him to tell stories about his series of photographs *River of Tea* in the gallery and put some interpretation around it essentially.

G.S. This exhibition was interesting to me because from a curatorial point of view it represents a new approach where stories are created with people. But the media aspects and their influence are perhaps not explicit so much in this kind of storytelling. My question is how can all this be reconciled in a media museum? And then, how these kinds of new exhibitions, working in the present with the past and its material heritage, perhaps can create a kind of 'new archive' for the museum itself for the future. I do not know if the museum decides to collect the materials and outputs of these exhibitions .

G.B. I see a new approach and we are definitely moving on this trajectory of collaborative participatory work with our audiences. And part of that work is to tell us about the better stories through our collections themselves. So how do we develop our collecting areas in ways

that are reflective? How do we open the doors to what tends to be a fairly closed off process of what gets acquired, what gets brought forward into our collection? We are doing that as discrete bits of work and some of those examples are included in the *Above Noise* which was our very large collaborative exhibition of things that we do not actually collect.

But we do not tend to collect directly from the exhibitions. The record of those goes into our corporate archive and go into how we define the work of the museum itself. We do targeted acquisitions in developments for exhibitions. So, a lot of our acquisition program is delivered along the question of "Is this going to be on display soon through an exhibition program?". But they are not mutually exclusive. So, it is not, we are going to collect out of the exhibition. We are going to develop a collection area that will support exhibition in the first place. Especially as we are going towards more collaborative exhibition spaces and it will be about how audience members become more embedded in what ends up in the collection.

*G.S. I thought back to my visit to the Photography Gallery, where contemporary photographs from a competition were on display. One of the most interesting points, in my opinion, was where elements from the museum's collections from the past were exhibited there, telling two parallel but interconnected stories on the subject. In the portraits section, for example, there were Victorian cards that showed motifs that were not canonical for the time, such as subversive subjectivities in relation to gender, a way to represent that we believe connected to our days.*

G.B. That is one of our key principles. We always connect an exhibition to our collections. There are exhibitions very collections-focused and others, such as the *Pursuit of Perfection: The Yorkshire Photographic Union*, that you mentioned, which give space to a local community of photographers to exhibit their work.

The actual exhibition was for their big anniversary. I remember they are one of the first photographic unions. So, we are celebrating their annual show but, in order to do that, we made sure that we are connecting that to the heritage we hold in our collections.

*G.S. To conclude my questions, and thank you for your availability, I would like to ask you how these exhibitions work on different levels, not only in terms of media studies, but also taking into account geographical and cultural aspects, ranging from local to international and regional?*

G.B. It is one of the biggest questions in museological practice in general, but especially for Bradford. We have been always in this city, and we are very proud of it. But it brings its own questions and difficulties because we are in a city with a very specific demographic. It is a very large south Asian population. It is one of the youngest cities in the UK. Like 25% of the population is going to be under 25. And it is already a minority/majority city. There are a lot of long histories of other migrant populations (Polish, Ukrainian, German, and so on). It is also high levels of socioeconomic deprivation.

And also, we are still a national museum with a status of it, even in our name. It comes with both privilege and responsibility. It means that we are resourced at *DCMS level*, namely by the *Cultural Development Fund of the Department for Digital, Culture, Media and Sport administered by Arts Council England*, so we are supported by government to tell these stories. We understand that, as a 'national museum', we have been for a long period of time highly coveted but lowly visited. People love the fact that we are national but does not necessarily. Bradford is 'national' city, but it does not mean they are inevitably going to come and visit. So, there is that divide that we are working towards adjusting, working with our audiences and understanding what their expectation of us as a museum is. And there is also the reality that for almost forty years of our history, maybe thirty, we have been doing a lot better than the last ten. We have not really been telling local stories, working with our local audiences, or understanding the histories of these media that are relevant to not just a national audience but particularly for all people, also local and regional, that come into the museum. Most of our people are in Bradford or Yorkshire District.

So, we have been working really hard intellectually to understand the relationship between local, national and international and the relationships with our collections as well as we increase and become more embedded through participatory approach with audiences. We need to go hand in hand, because you cannot just say “we are going to create this content for audiences” and they are coming to visit us. You need to create a new kind of process by which you can understand what the audience want to do with the museum or why they value or do not want it and what are the barriers because they do not work with us.

So, following this new trajectory we are trying to do better, creating collaborative work by designing projects that engage with the audience and focusing on methodologies that bring down barriers. Associate with that there is understanding what means to be a national museum in a local context. Ultimately, what we are involved in is to understand that all national and international stories come from somewhere and some of those stories comes from Bradford. So, how do you connect those internationally global stories of which our collections tell with the origins of television, photography and film stories that we have. We have those stories that matter to all people in the world. They come from some places. Many of those places may be outside Bradford, many come from specific ‘local context’ (i.e., Reading town, London, Germany) or around the world. They have a local origin. But there are also stories that we have told as well that have Bradford and local origin’s stories. Film is a perfect example of that. Film’s origin is around Leeds with Louis Le Prince. It is a Yorkshire story to tell about the origins of film and cinema. Why we do not tell better those stories in Bradford because it could be relevant and important stories to tell people about it. How we connect to them? So, this is how to say all stories need to be local but also all local stories are international. So, we can make sure to bring in and give space to more stories of those kinds, also telling them in a way that matter to people.



### 3.4 Intervista con Phil Wickham (Curator of the *Bill Douglas Cinema Museum, Exeter*) sull'esempio di Exeter come museo del cinema universitario

This interview was conducted at the Bill Douglas Cinema Museum in Exeter (20 July 2021). The author would like to thank Angela Mandrioli (*Special Collections Team Leader* of the University of Exeter, responsible for cataloguing, access and projects) for her assistance.

G.S. *We could begin by talking about the origins of the museum. Why was Exeter chosen as the location for the Bill Douglas Cinema collection?*

P.W. Bill Douglas was a famous filmmaker but also a collector with his friend, Peter Jewell. Peter died in 1991. They had always the idea that the collection could form the basis for a museum that could be shared with people. And after Bill died, Peter looked for a home. I think he contacted a lot of places, but the advantage of Exeter was firstly that he is in Devon. So, it was close. But also, because the university was keen that it would be free and open to the public as well as to students and researchers. This is why we are happy for it to be named after Bill.

G.S. *For how many years have you been the curator responsible for the Bill Douglas Cinema Museum? Have there been other curators from the beginning? And if so, what changes have there been?*

P.W. I have been here for thirteen years. I started in January 2008. I previously worked at the British Film Institute in London, but I am from this part of England originally.

The original curator was called Richard Crangle. Then there were a couple of other curators between us who were not here so long. But I took over at the beginning of 2008 and started in the curator sense. And obviously there has been quite a lot of changes since then and what we do with the museum.

We have tried to make the museum better known and have increased the numbers of visitors substantially. When I took over in 2008, we were on about 1000-1500 visitors a year and just before the pandemic we were at 9000. Obviously, that is still low numbers in terms of many museums, but it is significant for us. So, we have tried to promote it as a visitor attraction, or we also try to engage more fully with teaching and research at the university. We had been taking the collection to over hundred classes a year, pre pandemic, across a range of disciplines.

G.S. *Was the cooperation with the university planned from the beginning or was it established later?*

P.W. I think later but it was always part of the university. It was set up as a part of the university, as you can see also for the location inside the campus. But in recent years we have tried to raise this profile to make it better.

I would argue that we are the leading cinema museum in UK. We have pushed it up much more in recent years. It was always a university museum. And it was involved in research through the collections. There was always something that could be used as materials, also for teaching, but we have increased that substantially. There are a lot of practical teaching possibilities. I don't think there is any other university museum that have as much as us in the UK. We are the only one connected intrinsically to a university compared to the other cinema museums in the UK. It does make us kind of different as well.

On the other hand, I would argue that our museum is the most accessible. We have a collection, and anyone can access it. Anyone can see anything in it, through the galleries which are open, free, lively every day. Or anyone can consult all our catalogues, going to the meeting room or online, and make a request to see something and then look at it in the reading room. That makes us more accessible than Bradford where access for research is much more restricted. They have 'less' although they are a bigger and richer museum, perhaps less on display or public collections,

G.S. *As far as English museums are concerned, I am impressed by the fact that, apart from Bradford, there is no 'big' museum in London, the capital. I mean, there is the Cinema Museum but it is a volunteer institution after the experience of The Moving Image Museum opened and closed in the Nineties.*

P.W. The situation in the UK is not like in Italy where there is clearly a dominant museum. As you have read, now it is opening a museum in Hollywood in September. It will be one of the best cinema museums in the world. It does have links, I know, to the university insurance, but it risks being a tourist attraction over all.

There is nothing quite in the same way in the UK. There used to be something called the *Museum of the Moving Image* in London, which was run by the BFI who I used to work for. That was opened between '89 but closed in '99. That was a big tourist attraction in the middle of London. But since then, there is not really something similar. There is the *National Science Media Museum* at Bradford but it is a very technological museum about machines. There is the *Cinema Museum* in South London but it is a private collection where access is very limited. It is not very organized for researchers that basically just go have to look through piles of stuff. There is also the *Kent MoMI* which is another private collection. Its director was an archivist of the BFI in the eighties that went to America.

For these reasons, I would argue that we are the leading cinema museum in the UK now. Because we have links with the museums abroad. For example, I have been to Chile. I have met for Italy Donata Pesenti Campagnoni. We are in contact with other owners in Dusseldorf and Frankfurt and other many places.

G.S. *Have you ever exchanged material with these contacts?*

P.W. We usually be in contact and collaborate with other cinema museums. I met, for example, Donata Pesenti Campagnoni in Italy and her team which was very good, also exploring their library in the suburbs.

We have had a meeting recently with the *Academy Museum* in Los Angeles and they tried to set up the possibility of future collaborations. We would look forward to hopefully working with them in the future. They open to the public in September.

We have some links with other museums in Britain. We do loan materials but they tend to be for broader museums or galleries. So, we have loaned stuff to the *Imperial War Museum* in the past. But there is also a gallery set in other parts of the UK, who were wanting some moving image, material culture. In a Blackpool gallery, for example, we were doing a contemporary art exhibition on the use of light, but they wanted some original 19<sup>th</sup> century material to augment it.

G.S. *Considering all these connections, in the world of cinema we have the FIAF (International Federation of Film Archives) to which many museums are affiliated but it has had more to do with the archives. Do we need a specific network to discuss issues of museums together or to strengthen their activities?*

P.W. I think that would be a really good idea and sometimes I have thought about setting one up, but then I realize I have not got the time. I did look at the FIAF but it is really on the

start very expensive and they are really based around film archives. I mean, it was lovely to have been busy as members, but it is not really set up for that. So, it would be an excellent idea to have an international network or at least a European network.

G.S. *Perhaps it would be useful to also think about the relationship between archive and museum for all cinema institutions. We have the examples of the Cinematheque, which are not only archives and not only museums, but both, or archives with small museums and each museum has an archive. What do you think of the relationship between these two poles, looking at the example of the Bill Douglas Cinema Museum, which is also an archive? And you, Angela, as one of the staff that work in the archive?*

P.W. We have archival material as well as museum materials. We have 85,000 artifacts in the museum that I would say are the museum content (ephemera, prints, and other stuffs) and we have also some filmmakers' archives. But we don't keep films in them, or we have very little. We don't really collect film material because that is a specialist film archive. A job that involves incredibly expensive conditions and premises usually to do it properly. But we do have archive paper material, homemade, also some other leading independent British producers. We have parts of a heritage collections team which has a lot of other archives for literary or historical recorded songs. So, we are used to work with archive material.

A.M. Sometimes it is interesting what connection you have come up with between the collections we have in our archive through the same objects and books that can be accessed in the same place.

G.S. *To return to the specific case of the Bill Douglas Cinema Museum as a university museum, I have read a lot about how the museum has taken up the idea of openness by Bill Douglas as a kind of mission, that you mentioned earlier. But how can a cinema museum work with a university? And what can change at the university level itself, starting with film studies, but also beyond that?*

P.W. The university is very supportive, and they pay for our wages and the overheads. We have a small budget. What we bring to the university is both having a world-class collection that can be used for research and teaching. But also, we offer a bridge to the community because we are a free museum for everyone. So that offers something that the university is giving back to the local area development in here.

Does the university character of the museum influence the acquisition of new donations? Yes, very much. So, if I know that something will be used for research or teaching, that does really help me make my decision about whether to take care of or not. Because, I guess, if you say 'museums', there is a kind of spectrum between sort of access and preservation. Some people are very much about preserving the things forever, but they are quite closed on access. I am very much the other way. Obviously, I want to preserve things and look after them, but I am very much in favour of making things as accessible as possible. So, I want the material to be used. Space is very limited, and we have to make decisions about what we take and what we do not. I would want to know that it is not just going to be chattel on the shelf, just as a nice thing to have. I have got to think either. "Is he going to be used for research and teaching? Does it really compliment some other stuff that we already have, like filling gaps in Ireland or something like that, or is it really attractive? And we can display it?"

So, those are the kinds of decision-making, but certainly to know that it would be used within teaching research at a university would be a definite plus. So, if I know there is an academic look here in that area, if I know that the course is running, where they could see this, then that really would be important.

G.S. *So, if we summarise, firstly, it is about how the university can become open through the museum. Secondly, it is about connecting its heritage with the knowledge that the university produces and how it can recognise museums as part of its own 'research', as a resource for various activities.*

*And, finally, perhaps we could say that this produces a kind of 'new heritage' because academics and students' knowledge is involved in exhibition activities and communication, collecting new materials and creating new different perspectives on the heritage of the past.*

P.W. We use also books both as research results, but also as artifacts, especially if they have an attractive cover. If it actually sort of helps, make the display speak, taught, tell the story and make an argument. That is what I asked the students to do when they put that displays together. The idea is that they use the collection, make an argument or tell the story about moving image culture.

So, the university character of the museum does influence what we acquire but also what we acquire hopefully will influence what the university does. So, some collections will inspire research and teaching.

For example, about four years ago a lady came to me and said that she had a series of photographs of her sister that died and she had to move house. They are very interesting because her sister was a leading *Continuity Supervisor* in the industry. So, I acquired them. There were pictures of her with cinema artists. This acquisition then has set up some research. I had a volunteer who was PhD students at the university who catalogues the collection. And he also set up a symposium, talking about script work that has led to interest in the role of women in film, in this period. He was looking at below the line female labour, which has been ignored. Then he considered how that can be celebrated and studied. So, the collection is both informing some potential research bids, which would be a broader base around women in cinema. It is also being used as a case study in a new archive, in a course that starts in September. This is what happen when we acquired something which I think is important within cinema history that can inspire university research and teaching. For example, we have used it in some teaching classes about women in film and I had used it in *British Screens* course. It is a way of telling new stories that have been hidden histories. People often ignore those kinds of roles. The role of the Continuity Supervisor was almost always female in that period. When people say there was no women in the industry, they know today that there were. So, it can inspire a whole new way of looking at cinema history.

*G.S. The difficult thing about this kind of approach is perhaps trying to tell these stories about people with a balance between media, film studies or other subjects. The Bill Douglas Cinema Museum seem to explore this balance.*

P.W. We read those, although it starts from the film studies question, as questions that can inform lots of other debates about history, about roles within society or those kinds of things.

We use the collection, although it is central to film studies, across a whole range of different disciplines. We use it a lot for history, for example. So, that might be 1920s fan magazines to talk about the rise of consumer culture, particularly women in consumer culture. It might be the panoramas that you can see in the gallery downstairs which can have questions about globalization and all those kinds of things related. We use collection for art history but also in drama, sociology, even with sciences as well as for some of the optical stuff. So, we can use some of the same research questions in a variety of different ways and across many different subjects.

*G.S. I am really curious to ask you something about Gone with the Wind. I have read that the Bill Douglas Cinema Museum has showed something or organised some activities about it. But in these days, there is an online debate triggered by the exclusion of the film from the digital platform HBO due to its racial issues. What do you think about this and what is the role of a cinema museum in relation to its heritage and possible issues like this?*

P.W. We did have a lecture and we mentioned this controversy but it was around 2014. I would probably do it differently now. I think you can ignore these state, but it is one of the most

popular film ever made and you cannot pretend it never existed. You would want to acknowledge the issues around it. And the lecture was given by a very leading scholar, Helen Taylor, who had done an important work about fans with the film.

We did a year later an exhibition, one on both nations, where I did get the students to curate it. Where we have said that it is an important film, but it is hugely racist too. It has always been controversial. We did reflect that controversy in the exhibition.

There is also a sort of decolonization agenda at the university. I am against pretending these things never happened, but they are contextualized things.

We do have some racist material in the museum, particularly some of the 19<sup>th</sup> century stuff. We use it. We have used it quite extensively to teach about racism in a drama course that I have been involved which is taught by a person of colour. She is even thinks it is important to bring these things to students' attention, to talk about racist stereotyping and its systems through culture, and work on the use of collection to do that.

To turn again on *Gone with the Wind*, there are issues around its representation of race in the case of media smiling, partly because it tries to sort of gloss over it. It is interesting because the book is very racist and they tried watered that down in the film, but they sort of glossed over it and they have romanticized slightly that period. And there are some portraits of black characters or people in there I think are stereotypical. But this film is also important because that is the first Oscar won by a person of colour who was a very significant performer in her own right.

There are also many things that are going on with government. When in fact we had done a more recent research projects, about Vivien Leigh which touched on this, I think it is important to do this. We have made few changes. I would be careful about putting things on display with them if they were not sufficiently contextualized.

I did take some images off also on the website because I thought it was not possible to contextualize them enough. They would be available for researchers. The listing is still there, but I am not putting the image because people just come across it sort of by accident and they were incredible offensive.

We do not hide that fact that we have some material that is very unpleasant. But, contextualizing, it can be very important to use this material for teaching about racism and how race is constructed and disseminated through popular culture and those kind of things. And I have generally found that a number of teachers have found very useful to work with.

*G.S. I noticed that several courses at the university in recent years have been devoted to British Screen Culture. Why did you choose this focus? Could you tell me more about the 'parameters' applied in these courses, as I have read on the website?*

P.W. This choice about British Screens regards many reasons. It is not just about British cinema. It is about cinema and TV in Britain. Partly because that is my research specialism. Before I came here, I was specialised in British television but I know also a bit about cinema. This is my background as a researcher. Indeed, the collection was sourced in Britain. So, it tells the story of moving image in this country. We actually show some Hollywood history, Italian films and it would be about how they were consumed in Britain, how British society was influenced by Hollywood Culture. I showed Dante as part of why, in the fifties and sixties, Italian Culture was so important to young British people and how that has developed ideas about taste class and all those kinds of things. So, it was broader than just British cinema, but it is about the set and the way that moving image culture has worked in Britain. That makes sense because we work in Britain, and the collection was sourced primarily here.

I have taught it for eight times, the last three have been with Professor Linda Williams who is Head of Film at the University of Exeter. She and I worked together on it and on the course. I would bring the collection to most sessions on the course and the students would loop up material to support the topics that we are discussing that week, but they also look at the material in itself and see how it is as a source. What is it saying about showing culture? And

then of course, in their assessments, they are using the collection to put together an exhibition. For the way that works, the course is 50% an essay, 50% an exhibition. What I asked them to do for that is curating the exhibition in groups.

When I say the parameters of the course, they are anything to do with moving image culture in Britain. And then also the exhibition they are referring to, they choose the topics. As long as it is something to do with moving image culture in Britain, they would then select the items from the collection and design the display. The brief is that they use the items to tell a story or make an argument about culture. They are also asked to write a sort of reflective piece on what they did in the exhibition. Why did they choose this topic? What was their own individual role so that they get an individual mark? The exhibition is not only on campus. That is about 70% of their mark, but then the 30% remaining is what was that individual contribution which I can see through a reflective blog. Then I asked them to produce some social media posts, promoting the exhibition, and then mark on those and also how they sort them working together.

G.S. *Speaking of courses, I read about a special course on the History of Popular Culture that was set up here with the University of Exeter. What do you remember about that experience? How was it organised?*

P.W. That was in the Nineties. We do use the collection in the normal MA and that was dedicated to film. For the last few years, there has been some film options with the *English* but from this year there will be a dedicated course to *Film Memory*.

There is an archive course in which they had be working in the museum substantially. There was another module based around the music. We also have a few courses like the British Screens in third year for undergraduates.

We try to integrate the collection all the way through the academic careers, PhDs interest and teachers.

G.S. *What were the pop-cinema events organised with students from MA, such as International Film Business?*

P.W. Public cinema is based on using normal several spaces to stage. I am involved in an *International Film Business* MA of the University, that you mentioned. So, for a number of years, they staged a 'pop-up cinema' in the lower gallery downstairs. The idea was that in groups, they would program a show of shorts. They would have themes, might decorate the gallery in a way that I approved, and show them. So the basic thought was "how can they best adapt the space?". That is actually difficult in terms of sight lines. They were given a lot of choice, but they tend to choose something that was a little bit easier. For a long time, it has been housed in the gallery. I worked also with a guy who is now helping on this course. He has run a number of pop-ups events across the local area. We did stage also one here at the first floor which was with local filmmakers putting together a pop-up gallery. So, that it is. I am using non-central spaces for cinema screen.

The *International Film Business* course is very expensive and there are usually students from overseas who want to work either in film, production, or programming. It is in collaboration with the *London Film School*. They come here and do a term. The pop-cinema event was part of their assignment, but they also do some work using the collections to find out to think about creative business.

G.S. *The museum has been also involved in international schools for students. Can you tell me something about that?*

P.W. We have done some classes for international school students. There are students from usually China and India coming over here. For example, one has been referred to a period of global history.

We also come across that massive open online courses where we use quite a bit of the collection to talk about people and decolonization. It was a very useful way to show our collections. We have got big numbers of people.

We also worked with the BFI on another recently about early cinema.

We do not have the resources to run some of the schools ourselves. But we have run symposia before dedicated to particular topics and we have sometimes helped the university with international schools.

But there are sort of clever teenagers or really good students here from deprived backgrounds who we want to encourage to go to university. So, we have done number of sessions every year for that group. Those are people from across the UK who might be like seventeen. The teachers think they have got the talent, but they are not from a background where that would be an automatic to go to university. So they often do a rocket residential course. In the last two years, obviously I have done it online. That has been really good.

*G.S. Could you mention something about the connection between the museum and the local area? Because I saw that the museum has organized various events regionally and internationally, but I would like to know what the relationship is with Exeter.*

P.W. I did an internship just before the pandemic. The volunteer had a bit of experience in evaluation. So she put together a questionnaire for visitors which included certain bits of demographic data and we saw that there was a bit of a gap in terms of visits from local and ethnic minority groups.

So we want to try to address that by making a direct kind of appeal to them and working with them to bring them to the museum but talking to them about what they want. So, she was trying to set up those kinds of things.

*G.S. In your experience, talking about visitors (especially young people) and considering the Bill Douglas Cinema Museum's specialisation in the experience of cinema in the 20<sup>th</sup> Century, what difficulties do you have in communicating the history of cinema to those who do not really know it?*

P.W. I am not a specialist in working with children or anything. So, sometimes I did bring an educator but I do not have that much money. I cannot do that very often.

In terms of people that come into the museum, we find young people are quite open-minded and quite interested in cinema history. Obviously, they do not have the nostalgia element that some of the older people might have. For example, the 19<sup>th</sup> century material and records – before the pandemic I have made some traffic tests – were always very popular with children and families.

I have done also school visits because of some changes in the curriculum. I have not had so many of those although school has contacted me this week. This is one of the issues in the future because obviously they are quite large groups, but now for the pandemic I do not know when I could have them again.

But, in general, I have not found it a problem, they are not bored, and they recognize immediately things like the Disney stuff. They seem to know Chaplin that is surprising. They are often intrigued by the kind of optical material downstairs.

We have a lot of students as visitors unlike a lot of museums because we are in the university. We have an easier job because the subject is immediately relatable by most people that have some kind of experience of film or some kind of interest in film.

It is pretty rare that people are not interested at all. Most of them have been to the cinema, so this kind of university museum is more accessible than many other sort of similar museums.

A.M. I was thinking also that the *Bill Douglas Cinema Museum* has worked with the public library. We brought the material there and I thought that could have been also wake up call. Because it pushes people that would not normally go to a museum to try to approach the material in an environment they are more familiar with, like a library instead a museum. Because sometimes it can be intimidating for certain groups of people. So, I remember, that there was also an unusual shopping, the gear pool. He pulled materials out for people to see and encourage them to interact with the collection.

G.S. *In these activities have you tried to discuss arguments related to cinema history or other topics connected to it?*

It depends on what the brief is, but it was more of promoting the collection thing. A shop offered us some of their units and we made this for two years. It was really useful getting people to know about the museum.

We do also loan to other places. If I get opportunities to show things in other local spaces, I display or made talkies to take them to other audiences. Sometimes they are focused but sometimes with broad themes related to cinema.

So, we are trying to promote the museum to the public and then they can come or visit our website discovering lots of other things that they can love.

G.S. *You have spoken of other forms of 'exhibition' that go beyond physical galleries, including online or integrated forms as you explained earlier with research, teaching and writing activities. I would like to ask you if these can be considered, as it seems to me from my research on other cinema museums, as new and different forms of exhibition.*

P.W. In terms of the students, most of them like to work on a physical exhibition. It is enjoyable for them to do work together. This year, there was one French student who was stuck in France, so it could not do that. So she did an exhibition on *Microsoft Sway*. So, we have within heritage collections started to use Microsoft Sway for doing some online exhibitions.

We have also, as you can see, the website, although we do not have assessed as part of the course because it is hard to do, but all the things that you see there are things that we have done on the museum.

You can see through our news bulletins that over the years we have done podcasts, created films, artworks, and regular blog posts. We have used also filmmakers quite a bit. You will see there a number of different films to promote the collection.

Some of those come from a scheme that we set up which is a stipend scheme. So, we have some philanthropic funding from Peter, and he agreed that some money could go to advertise for stipends, which are up to 1500 pounds from researchers from abroad and 500 from researchers from the UK. They apply and can say "this is the area of the collection we are interested in studying. We would like to come to Exeter to do that". And if we think it is good enough, we say "okay, we can award you a start, kind of up to this amount. You can use it to come to Exeter and look at this material.". And in return, we ask that you produce a blog for the website about your research. So to throw an Italian example, we had a scholar from Udine, Andrea Mariani. Andrea came over to look at scrapbooks of which we have quite a lot of examples and he should contribute to our blog.

So, in this way we have had people looking at some of all kinds of material, all sorts of different aspects of it. The last couple of years I have emphasized for stipends. I think I have used our about 20-25 applications and maybe offer 8-9 the first year. I think we all fit 14 and we have 45 applicants. We offer based on how good they are and how much money we have basically. So that has been very successful and that has really helped us.

I think that has been really helpful scheme in sort of showing the importance of the museum, the research. So quite big names have come, but also some new people and new scholars, people doing PhD and these have been able to take advantage of that scheme.



G.S. *And what can you tell me about these blog entries that everyone creates with certain objects of the collections, data and texts?*

We put up quite a lot of blogs, some of which are from external researchers who come to us on a stipend. Some are our own volunteers or staff.

The blog opens up research so as well as promotes their research. It also shows the potential of the collection. All of the things that you see listed there are things that we do here.

Some of them, like podcasts, we have done a few times because it is quite hard to maintain regularly. Just because it is the time resources the big problem. So, if I have had volunteers who are quite technically skilled then there was a period, to be honest, I am not very good with that kind of technical stuff, and I have limited time, so I cannot do everything myself. But at that time, we had someone who was pretty good at it and we were able to do a few things that could well happen again. We had a meeting last week where the subject of possibly a bit of money that could be got from the college which meant that some academics were able to do more podcasts. They have been well used to do that and now we could put those on the website.

When I have not the time, I have tried to use volunteers. This system is able to try and maximize the value for the museum, but all of a sudden it is very useful for the students. Most of them are students, not all, and they have learned really valuable skills. If they are good enough, I will give them a lot of responsibility. And they produce quality outputs. They go then to work in the heritage and culture sector. I have been here for twelve, thirteen years. Some of my early volunteers are now running their own museums. So, we have got a very good record of getting really good quality kind of new people into the heritage sector.

G.S. *I was thinking of an Italian debate that addressed to the critics of the volunteer system in museums and cultural events in general, especially when it comes to young people, but who can be skilled yet. I think that there is a kind of 'programme' where young students acquire new skills or competences and there is a specific reflection for the museum.*

It is not quite the same here. The problem becomes with media industries where people are doing work experience which is unpaid for often years. When they are trying to get into the media business, this is when people are also, apart from the small group of people who want to do it, just local.

But our volunteers are primarily students and they are free to choose if to come here or not. This is entirely for their benefit. It is not like they are being exploited, because they already have a 'job' as being a student for which they get paid to do or to have. This is a supplement to what they do as a student that enables them to get on and get work in the future.

It is useful for the museum but also good for the stuff that they find interesting. They are gaining skills. In fact, a couple of my volunteers recently who have graduated and left the university, they still offering to do something because they really engaged. One graduated in 2020, still doing Instagram because she wants too, even though she is working three jobs in the media. Another, who is working in the arts consultancy business, helps out occasionally.

And sometimes there is a huge talent that we are sometimes able to offer some paid internships for specific projects, even if they are students. I have had three this year because I have money from different schemes and different sources for some students to do particular projects that require more responsibility. For example, one volunteers, who is a student, is paid now to produce a report on digital futures for the museum. She had been volunteering with me, so I knew she was good and had the capability. She delivered this report last month and it is very useful laying out some options for us in future and at the moment. This is the kind of job that I would not ask a volunteer to do.

Another student, who had worked with me as a volunteer, was good enough. Then she is doing an internship, which is building links with community organizations, older people and

people from ethnic minorities in the local area to try and work together so that they can take full advantage of the museum and also possibly do some co-creation in the future.

*G.S. I know how difficult it is to carry out all these activities, considering that museums sometimes have small budget and few staff. But are you thinking about new projects?*

P.W. Nonetheless, before the pandemic, we were quite far down the road in plans for new premises. It was to build on another part of the campus, a new museum by the city, bigger, able to have more exhibition spaces. But of course, the pandemic has put paid to those plans on all the capital plans everywhere for three to five years.

In the meantime, I am getting some extended storage space, which we really need. It will enable us to continue to collect over this period and therefore interpret those collections, get people researching and teaching with them, refresh exhibitions and so on.

But the university recognizes that the museum is a unique asset of the university and they are supportive in trying to make it better. I can maximize what the museum could offer, but there are only so many minutes in the day and I have got two arms. We have only two members of staff with the heritage collection staff, sometimes helping out as added. My assistant helps out. The volunteers have enabled us to be able to do a lot more.

If we are trying to step up further and more, more community engagement events, I would need more resources to be able to do that regularly because they do take up a lot of time and energy to do that. We have certain obligation as part of university.

I go to other universities, and I am trying to work with them to get them to access the collection. In January I am going to collaborate with an art college or a local education college. They pushed me into going there and speak. I do a talk there about the collection every year. It helps also students that attend art foundation courses or grade levels. Sometimes they come up and use the collection. So we try to work with other educational organizations on make it as accessible as possible to all and those people have the same rights to research as extra students.

A.M. There are students of sixteen or eighteen years old that use the collection for example for their school projects.

*G.S. It is interesting to imagine new kinds of reusing cinema collections.*

*To conclude our conversation, I would like to ask you a very broad question, but one that may be useful in imagining the future of cinema museum. The experience of cinema itself has changed from movie theatres to digital, but it is a story that continues. So from your point of view, what can a museum like this continue to do?*

P.W. I do still collecting contemporary material. In fact, it is at the moment quite difficult because they have taken everything physical out of the cinemas, but I have some arrangements with cinema to keep things for me and pass them on. I am still collecting publicity materials, things around festivals or product activities.

It is an interesting question how we can collect digital things, and nobody got an answer to that really yet, theoretically of course. Collecting born digital material is something that everything, everyone is grappling with in the sector. We now collect physical materials. We have only a couple of digital things related to filmmakers archives in hard drive. We have a digital humanities lab in Exeter and we work quite closely with them. Where it becomes difficult is things like publicity material, like press books. We have beautiful press books that go right back to the 1910s but of course now it is just a shared encrypted file between a producer or a distribution company and people like critics. Nobody gets to see it and they cannot keep it because they probably only have access to it for a couple of weeks.

So, that worries me. I am not quite sure what to do about it. There was still enough physical material to at least cover broadly the history. I would still have programs, postcards, and other

things related to films. But if they stopped doing that, it is a problem. I have to think about how we can possibly access and keep material.

And of course, as you know, trying to store things digitally is also really difficult. There are endless problems about formats and making sure things are still functional. If you are trying, will they work in five years? There is no easy answer, I am afraid. But we are very mindful of those questions.

### 3.5 Campione dati

#### 3.5.1 English cinema museums

##### ENGLISH CINEMA MUSEUMS

Years	Title	Region	City	Museums not inserted in the Bottomore List	New museums in 2022 from Bottomore List 2006	Museums closed in 2022 from 2006	Main Link	Keywords
1852-	Museum of Manufactures (1852) > South Kensington. Science Museum (1854) > Science Museum (1914-)	Greater London	London				<a href="https://www.sciencemuseum.org.uk/home">https://www.sciencemuseum.org.uk/home</a>	science museum, technology
1852-	Museum of Manufactures (1852) > South Kensington Museum. Science Museum (1854) > Victoria & Albert Museum. Museum of art, design and performance (1899-)	Greater London	London				<a href="https://www.vam.ac.uk/">https://www.vam.ac.uk/</a>	science museum, intermedial, visual culture, polyfunctional
1904-	Kingston Museum (Muybridge collection)	South West London	Kingston upon Thames				<a href="https://www.inkingston.co.uk/places/kingston-museum">https://www.inkingston.co.uk/places/kingston-museum</a>	collection, Muybridge, archaeology, photography
1927-*	Hove Museum & Art Gallery (collection from *1994)	East Sussex	Brighton				<a href="https://brightonmuseums.org.uk/hove/">https://brightonmuseums.org.uk/hove/</a>	collection, archaeology

1933-	National Film Library (1933) > National Film Archive (1955-1992) > National Film Archive and Television (1993-2006) > British Film Institute (2006-)	Greater London	London				-	library, archive, museum, institute, film screening, visual culture, cinema, television, digital media, intermedial, polyfunctional
1963-1983	The Barnes Museum of Cinematography	Cornwall	St Ives				<a href="https://www.youtube.com/watch?v=aHo_cH65GQA">https://www.youtube.com/watch?v=aHo_cH65GQA</a>	archaeology, private, research
1976-	East Anglian Film Archive	Norfolk	Norwich				<a href="http://www.eafa.org.uk/">http://www.eafa.org.uk/</a>	archive, community, digital, visual culture, university
1979-2005	Museum of Entertainment	East Midlands	Spalding				<a href="https://museweb.dcs.bbk.ac.uk/Museum/mm.domus.EM100">https://museweb.dcs.bbk.ac.uk/Museum/mm.domus.EM100</a>	intermedial, visual culture
1982-1989	Buckingham Movie Museum	South East	Buckingham				<a href="http://www.cinerdistan.com/contents/2-uncategorised/539-buckingham-movie-museum-2">http://www.cinerdistan.com/contents/2-uncategorised/539-buckingham-movie-museum-2</a>	technology
1983-	National Museum of Photography, Film & Television (1983) > National Media Museum (2006) > National Science and Media Museum (2017)	Yorkshire	Bradford				<a href="https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/">https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/</a>	media museum, science museum, visual culture, archaeology, polyfunctional
1983-2009-	Laurel and Hardy Museum	Cumbria	Liverston				<a href="http://www.laurel-and-hardy.co.uk/">http://www.laurel-and-hardy.co.uk/</a>	actors museum;
1984-	Cinema Museum	Greater London	London				<a href="http://www.cinemamuseum.org.uk/">http://www.cinemamuseum.org.uk/</a>	cinema museum; community museum; theaters, audience culture; polyfunctional;
1988-1999	Museum of the Moving Image (related to the British Film Institute)	Greater London	London				-	
1989-2011	Cars of the Stars Motor Museum	Cumbria	Keswick				<a href="https://lakedistrictletsgo.co.uk/attractions/attractions_pages/cars_starsmotormuseum.html">https://lakedistrictletsgo.co.uk/attractions/attractions_pages/cars_starsmotormuseum.html</a>	cars, scene's objects
1997-	Bill Douglas Cinema Museum	Devon	Exeter				<a href="https://www.bdcmuseum.org.uk/">https://www.bdcmuseum.org.uk/</a>	university museum; filmmakers museum; digital museum; popular culture; archaeology, polyfunctional

1999-2014	Curzon Exhibition of Heritage Cinema technology	Somerset	Clevedon			<a href="https://curzonproject.wordpress.com/about/">https://curzonproject.wordpress.com/about/</a> <a href="https://curzoncollection.omeka.net/">https://curzoncollection.omeka.net/</a>	movie theatre
2003-	Carnforth Station Heritage Centre	Carnforth	Lancashire			<a href="https://carnforthstation.co.uk/">https://carnforthstation.co.uk/</a>	film museum, location, community
2008-	London Film Museum (Bond in Motion) > Harry Potter Photographic Exhibition		London			<a href="http://londonfilmmuseum.com/">http://londonfilmmuseum.com/</a>	pop culture
2009-2011	Bond Museum (related to Cars of the Stars Motor Museum)	Cumbria	Kenswick			<a href="https://www.lovetoescape.com/business/35568/the-bond-museum-keswick.htm">https://www.lovetoescape.com/business/35568/the-bond-museum-keswick.htm</a>	cars, scene's objects
2015-	Museum of Classic Sci-Fi	Northumberland	Allendale			<a href="https://www.museumofclassicsci-fi.com/">https://www.museumofclassicsci-fi.com/</a>	
2018-	Kent Museum of the Moving Image	South East	Kent			<a href="https://www.kentmomi.org/">https://www.kentmomi.org/</a>	visual culture; archaeology; technologies, interactive, digital, polyfunctional
2021-	National Film and Sci-Fi Museum	Buckinghamshire	Milton Keynes			<a href="https://nationalfilmandscifimuseum.com/">https://nationalfilmandscifimuseum.com/</a>	genre museum, sci-fi

## 3.5.2 National Science and Media Museum's historical areas

BUILDING			
Year	Title	Areas	Notes
1983	<i>Camera Obscura</i>	Level 1	Photography, Bradford, Media Vision, Pre-cinema, Technologies
1983	<i>Portrait Studio</i>	Level 1	Photography, Studios
1983	<i>Photography is News!</i>	Level 2	Photography, Press
1983	<i>Beyond Vision</i>	Level 3	Photography, Science, Media Vision
1983	<i>Things to Come</i>	Level 4	Meta-communication
1983-	<i>IMAX</i>	Level 0	Movie Theater
1986	<i>The Story of British Television</i>	Level 3	Television, BBC, Central Tv Studio, Interactive, Camera, Set, Studio,
1986	<i>Television: Behind the Screen</i>	Level 2	Television, Vision Mixers, Journalism, Chromackey
1989	<i>Kodak Museum</i>	Level -1	Photography, Kodak, Popular Photography, Technologies
1989	<i>Lumiere Pavillion</i>	Level -1	Cinema
1989	<i>Live Broadcast Studio</i>	Level 3	TV AM, Nickelodeon, Youth TV
1992-	<i>Pictureville</i>	Level 0	Movie Theater
1993-	<i>Cinerama</i>	Level 0	Movie Theater
1993-	<i>Tv Heaven</i>	Level 3	Library, Television, England, Nostalgia, Archive, Tv Genres,
1996	<i>Magic Behind the Screen</i>		Cinema, Centenary, Crafts, Skills, Ealing Studios, Comedies, Crime, The Lavander Hill Mob, The Ladykillers, Hammer Factory, James Bond
1999	<i>New Glass Atrium</i>	Level 0	
1999-	<i>Cubby Broccoli</i>	Level 1	Movie Theater
1999	<i>Kodak Updates</i>	Level -1	Digital
1999	<i>News: Frontlines, Headlines, Deadlines</i>		Controversial, Challenging, Salacious Pictures, Paparazzi, War, Famine, News, How we See, Understand the World, New's Construction, Stereotypes, Propaganda, Use, Independent Opinions
1999	<i>Advertising: The Persuaders' Art</i>	Level 3	Teenagers as Targets, Persuasion, Consumption, Products, Understand, Creativity
1999	<i>Production Studio</i>	Level 3	Television Programmes, Professional Equipment, Cameras, Vision Mixer, Autocue, Screen
1999-2017	<i>Magic Factory: Making Light Work</i>	Level 4	Light, Science, Basic Principle, Lens, Camera, Prisms, Speed, Reflection, Mirror, Pinhole, Binoculars, Television Camera, Colours, Shadows, Camera Obscura, 3D, Morse Code, Termal Camera, Colour, Reflection, Camera, Lenses, Bradford, Morse Code, Prisms, Camera Obscura, Interactive, Speed, Shadows, Termal Camera, Website
1999	<i>Animation Gallery</i>	Level 5	History of Animation, Early Experiments, Movin Images, Artist, Britain Animation Industry
1999	<i>Games Lounge</i>	Level 0	Videogames, Building illumination, original arcade, console formats, interactive, history, global, home, table formats
1999-2004	<i>Wired Worlds</i>		Digital Media, Images, Blockbuster Movies, Computer Games, Robot, Virtual Worlds, Electronic-life forms, Telecommunications, Text, Images, Sounds Flshed, Digital Streams, New Information Age, Initial Reactions, Trasnformation, Learn, Work, Entertainment, Manipulation, Multimedia, animation, Interactive, Networked Communities, Speed, Capability, Recording, Embedding, Intelligent Agents, Ambiguous Aspects, Speech, Pernicious, Propaganda, New Ways of Seeing and Exploring the Real World, New Creative Methods, Visibile Unvisible, Access Disparities, Skills, Benefit,
1999	<i>IMAX development</i>	Level 0	Movie Theater, IMAX developed (seats and 3D)
1999	<i>Profiles</i>	Level 6	David Puttnam Collection, Film Producers, Oscar, Palme d'Or, Goldeb Globes, David di Donatello, Nick Parl, Irving G Thalberg Memorial Award, Albert R Broccoli, James Bond
1999	<i>IMAX Projection booth viewing area</i>	Level 6	
2003	<i>BBC Tri-media studio</i>	Level 3	Television, BBC, Journalism, Interactive, Live, Radio, Web

2006	<i>Experience TV</i>	Level 3	Television, Invention, Vision Mixer, Sets, Advertising, Influence, Science, Domestic Televisions, Production, 3D television, Business (Research, Regulations, Ratings), Power
2006	<i>BFI Mediateque</i>	Level 6	Cinema, Yorkshire, Historical Films, Adaptation, Kids, Sport, Music, Victorian and Edwardian life, TV Heaven
2007-2008	<i>Gallery Explaining the basic principles of light and sound</i>		
2008	<i>Animation Gallery</i>	Level 4	Cinema, Television, Pre-cinema, Characters, Processes, Optical Illusions, advertising, Adult Animation, National Cinematography Collection, Moving Pictures, Interactive Display, England,
2008	<i>Celebrate our 25th Anniversary</i>	Level 5	Anniversary Display, Photographs, TV footage, Interviews, Fun Arts, Activities, MediaFest Conference
2009	<i>Insight: Collections &amp; Research Centre</i>	Level -1	Archive and Collections
2010	<i>Game Lounge</i>	Level 5	Videogames, original arcade, console formats, interactive, history, global, home, table formats, animation, kinect, motion capture
2012	<i>Life Online</i>	Level 7 + Level 0 > Level 0	Internet, Exhibition, History, Networks, Innovators, Online Communities, Impact, Web Time Machine, Virus, "new era of information sharing", Everyday Life, Privacy, Trends, Technologies
2015-	<i>IMAX development</i>	Level 0	Movie Theater, IMAX developed (digital)
2017	<i>Wonderlab</i>	Level 3	Vision, Sound, Light



## 3.5.3 National Science and Media Museum's photography activities

Photo Activities				
Year	Title	Tipologies	Artists involved	Notes
1983	<i>Karsh</i>	Exhibition		Karsh, Canadian Photographer, Portrait, Famous People, Armenian Photographer
1983	<i>O. Winston Link</i>	Exhibition		O. Winston Link, American Photographer, Britain, Railway, Night-time Photography, Rural, 1950s, 1960s
1983	<i>Northern Exposure</i>	Exhibition		Rory Coonan, English Photographer
1984	<i>Andre Kertesz</i>	Exhibition		Andre Kertesz, Hungarian-American Photographer
1984	<i>Dreams-Visions-Metaphors</i>	Exhibition		Manuel Alvarez Bravo, Mexican photographer. Surrealism, Street Photography, Death, Everyday Life
1985	<i>Harry Benson</i>	Exhibition		Harry Benson, English Photographer, Photo-Journalism
1985	<i>A Vision Exchanged</i>	Exhibition		Photographers 1850-1860, Amateur, Landscape, Etchings, Engravings,
1985	<i>Josef Koudelka</i>	Exhibition		Josef Koudelka, Czechoslovakian Photographer, Nomadic, Outsider
1985	<i>Home front: work by Derek Bishton and John Reardon</i>	Exhibition		Derek Bishton, John Reardon, English Photographer, Contemporary Photographers, Handsworth, Birmingham, Immigrants, 1948 Nationality Act
1985	<i>Marcus Adams</i>	Exhibition		Marcus Adams, British Photographer, 1907-1959, Child Photography, Aristocracy, Royal Family
1985	<i>Mary, Countess of Rosse</i>	Exhibition		Mary Countess of Rosse, British Photographer, Female Photographer, Bradford, Pioneer, 1850s, Ireland, Wife of Fox talbot, Family, Estate, Equipment, Centenary of her Death, Collaboration with Dublin Institute of Technology, Birr Castle
1985	<i>Britons: 50 group portraits by Neal Slavin</i>	Exhibition		Neal Slavin, American Photographer, America, British Society, Nuns, Nannies, Meatporters, Debutantes, Amateur Photographer, Polaroid, Instant Camera
1985	<i>Brunel's Kingdom</i>	Exhibition		Victorian Britain, Industry
1985	<i>Cottingley fairies exposure</i>	Exhibition		Cottingley fairies, Original Photographs, Cameras, Historic Material, Hoax
1986	<i>The Image of the Train</i>	Exhibition		National railway 10th anniversary, Alfred Stieglitz, Andre Kertesz, Erich Salomon, Edqin Smith, David Hockney, Neal Slavin
1986	<i>Instamatic Views of New York</i>	Exhibition		Popus Caesar, New York, Instamatic
1986	<i>Women Photographers in Britain</i>	Exhibition		Female Photographer, 1900-1950, Farm Security Administration, Documentary, Potrait, Art, Open Forum, Dorothea Lange, Marion Post Wolcott, Edith Plummer (madame Yevonde), Book of Val Williams, Tv series of Channel 4
1986	<i>John Thomson - Life and Photographs</i>	Exhibition		John Thomson, British Photographer, Lanscapes, Architectural Views, Oriental Royalty, Poor
1986	<i>Land: Photographs by Fay Godwin</i>	Exhibition, Fellowship		Fay Godwin, British Photographer, Land
1986	<i>Beyond Caring</i>	Exhibition		Paul Graham, Social Security, Unemployment Offices, Britain, Corridors, Cubicles, Waiting Rooms
1986	<i>Masterpieces of Twentieth Century Photography</i>	Exhibition		Gruber Collection, Museum Ludwig, Photokina image Shows, 1950-1980, 20th Century Masters, Steichen, Man Ray, Edward Weston, Robert Capa, Cecil ebaton, Eugene Smith, Philippe Halsman

1986	<i>Two Modern Masters</i>	Exhibition		Gruber Collection, Man Ray, Lazlo Moholy-Nagy, Experiments
1986	<i>Another Country</i>	Exhibition		North East
1986	<i>The Black Triangle</i>	Exhibition		Arnet Francis, African Diaspora, Journey, Africa, Caribbean, Europe, Atlantic Slave Trade
1986	<i>India and Britain</i>	Exhibition, Fellowship		Raghubir Singh, Indian Photographer, Britain, Photographies taken in India
1986	<i>The Photographic Postcard 1900-1920</i>	Exhibition		Postcards, Portrait, Work, Domestic, Great War, Politics, Progress
1986	<i>Take One - British Film Still</i>	Exhibition		Photography, Cinema, Film Stills, Plenty, Santa Claus, Highlander, The Mission, David James, Bob Peno, Frank Connor, David Appleby, Nobby Clark, Graham Atwood, Eva Arnold, David Hurn, Snowdon
1986	<i>Photo Workers</i>	Exhibition, Fellowship		Photography, Workers
1987	<i>Women of Consequence</i>	Exhibition		Book of Jane Bown, Observer
1987	<i>International Photography Biennale</i>	Exhibition		Visual aesthetics, Photo-Journalism, Agit-Prop, Portrait, 3D
1987	<i>The textile industries of West Yorkshire</i>	Exhibition		Ian Beesley, British Photographer, Industry
1987	<i>Bradford Challenge</i>	Competition		David Hockney Charitable Trust, Reuse, Exploration of the medium
1987	<i>Let us now Praise: Famous Women Photographers</i>	Exhibition		Realized at Watermans Arts Centre in Bradford, Photography, Women, Farm Security Administration and Office of War, America, 1936-1943, Roosevelt, New Deal, Policy, Documentary Photograph, People, Lives, Library of Congress, Book of Walker Evans, Andrea Fisher and John Tagg as Curators, Marion Fust Wolcott, Dorothea Lange, Universal Quality,
1987	<i>Walter Nurnberg: an image of industry</i>	Exhibition		Walter Nurnberg, British Photographer
1987	<i>Lewis Carroll: Photographs</i>	Exhibition		Lewis Carroll, Writer, British Photographer, Charles Lutwidge Dodgson, Still Life, Landscape, Family, Friends
1987	<i>Bradford Challenge</i>	Challenge		David Hockney as Jury, Make an Image or 3-D, Reject one print Western Perspective
1987	<i>New Work by David Hockney</i>	Exhibition		David Hockney, British Photographer, Home Made Prints, New Work
1987	<i>Printed Light</i>	Exhibition		Exhibition from the Science Museum London
1988	<i>A Sense of Place: Women and Homeless</i>	Exhibition		Documentary Photography, Posters, Rhonda Wilson (Spectrum)
1988	<i>You Press the Button - We Do the Rest</i>	Exhibition		Snapshots, No. 1 Kodak Camera
1988	<i>Snaps One Hundred Years On</i>	Exhibition		Photographs by 50 twelve-year-old children
1988	<i>Julia Margaret Cameron: The Herschel Album</i>	Exhibition		Julia Margaret Cameron, British Photographer, Female Photographer, John Herschel, Album
1988	<i>Karsh</i>	Exhibition		Karsh, Canadian Photographer, Celebrities, Portraits
1988	<i>Bradford in Colour</i>	Exhibition, Fellowship		Fay Godwin, British Photographer, Female Photographer, Teaching, Bradford
1988	<i>Normand Parkinson</i>	Exhibition		Norman Parkinson, British Photographer, 75th Birthday, Fashion Photography, Portrait, Royal Family
1988	<i>Ian Beesly</i>	Exhibition, Commissions		Ian Beesly, British Photographer
1988	<i>Henry Peach Robinson</i>	Exhibition		Henry Peach Robinson, British Photographer, Victorian Photography, Linked Ring Brotherhood, Artistic Photography, Secession Movement, Royal Photographic Society, Different Collections, Picture Making not Taking, Photography as a toll of expression of ideas, Watercolours, Drawings, Etchings, Studio Practices, Context, Books, Photographic Art Theory
1988	<i>Crown and Camera</i>	Exhibition		Crown, Britain, Royal Archives, 1842-1910, NMPFT fifth birthday celebrations

1988	<i>Humphrey Spender</i>	Exhibition		Humphrey Spender (Lensman), British Photographer, Former Architect, Daily Mirror, Picture Post, Official War Photographer, Second World War
1989	<i>150 years of photography celebration</i>	Conference		Photographs and news, History of Photography, Images of the Future
1989	<i>The Eyes of Time. American Photojournalism</i>	Exhibition		Photojournalism, America, Albumen Prints, Colour Photography, Civil War, Vietnam, Afghanistan, Beirut
1989	<i>Bradford City 1988</i>	Exhibition, Fellowship		Eamon McCabe, British Photographer, Sport, Bradford City Football Club, Study, Excitements, Ritual Exorcism, Community, Ritual, Highs, Lows, Theatre of Absurd, Tragedy, Comedy, Farce, Individual Masks, Ordinary, Dressing, Costumes, Emotions, Pain, Spectacle, Archive
1989	<i>Eyewitness: 30 Years of World Press Photo</i>	Exhibition		World Press Photo Awards, Thirty Years
1989	<i>Humphrey Spender</i>	Exhibition		Humphrey Spender, British Photographer, Photo-Journalism, hand-held 35 mm Leica, Unobserved Observer, Life, People, Documentary, Living Culture, War Office, War, Picture Post,
1990	<i>Lord Snowdon</i>	Exhibition		Lord Snowdon, British Photographer, Thirty Years, World Press Photo
1990	<i>Paul Graham: from Western Europe 1986-1989</i>	Exhibition, Fellowship		Paul Graham, British Photographer, Western Europe, 1988-1989
1990	<i>Jack Hulme - Children of Fryston</i>	Exhibition		Jack Hulme, British Photographer, Local History, Childhood, Community
1991	<i>Children of Fryston</i>	Exhibition		Jack Hulme, British Photographer, Life, Yorkshire, Fryston, Local Historian, Pit Head Worker
1991	<i>Gorbals Children</i>	Exhibition		Joseph McKensie, Life, Generation, Torn Down slums of the Gorbals
1991	<i>The Face of Crime</i>	Exhibition		Photography helps against Criminality
1991	<i>Electronic Age</i>	Exhibition		David Hockney, British Photographer, Electronic Snaps, Chemical Snaps, Still Video Camera, Colour Laser Printer, California, Light, Colour Photography, Painting, Electronic Age, Artist as Researchers, Portraits
1991	<i>David Hevey</i>	Exhibition		David Hevey, Disabled, Weakness, HIV, Stereotypes, Social Realism
1992	<i>Boormans photographs experiments</i>	Exhibition		
1992	<i>George Tice - Stone Walls, Grey Skies</i>	Exhibition, Fellowship		American Photographer, Urban Landscape, Printing, Platinum Technique
1992	<i>Eastern Europe As Seen by Magnum Photographers</i>	Exhibition		Western Europe, History, American, French, Bresson, Josef Koudelka, James Nachtway, Susan Melselas, Robert Capa, Here and Now, Time, Events, Role of Photography, Technology of Photo-Journalism, Magnum Heritage
1992	<i>Soldiers' Snaps</i>	Exhibition		Soldiers, Wallets, Family Albums
1993	<i>Lewis Hindi</i>	Exhibition		Immigrant, USA
1993	<i>Positive Lives</i>	Exhibition		Documentary Photograph, Photography, Study, AIDS, Death, Policies, Protocols, Generation, Identification, Terrence Higgins Trust, Network Photographers, People, Archive, Public Perceptions, Emotion, Body, Friendship, Time
1993	<i>Felix H Man</i>	Exhibition		Felix H Man, Centenary Retrospective, Photo-Journalism, Portrait, Social Documentary, Popular Culture, Picture and Texts, Picture Post, Berliner, Munchener Illustrierte, Weekly Illustrated, no Photo Essay, Mussolini, George Orwell, Politician, Objective Subjects, Artist, Lieselott, Immediate, Personal,
1993	<i>Panorama Festival</i>	Festival		
1994	<i>Workers: An Archaeology of the Industrial Age</i>	Exhibition		Work, Workers, International, Sebastiao Sagado, Physical Toil, Serra Pelada Goldmine, Brazil, Sicily, Fisherman, Firefighters, Kuwaiti, Popular Demand, Petition
1994	<i>The last most recent thing that happened: Ron'</i>	Exhibition		Ron' Odonnell, Environment, Social Issues

	<i>Odonnell</i>			
1994	<i>Edward and Margaret Hardman</i>	Exhibition		
1994	<i>Mari Mahr: As in a Dream</i>	Exhibition		Collection, Mari Mahr, Female photographer. Signals Festival, Women Photography Festival, Personal, Loss. Exile, Family, Surrealism, Monochrome, Experimental, Born in Chile of Hungarian Parents and then moved to Britain. Disorientation, Poetic Embodiments, Melancholy
1994	<i>E Chambre Hardman Photographs, 1921-72</i>	Exhibition		Edward Fitzmaurice Chambre Hardman, Margaret Pearlie, English Photographer, Landscape Photographer, Pictorialism.
1994	<i>Dark Light, 1984-94</i>	Exhibition		David Levinthal
1995	<i>The Dead</i>	Exhibition	28 eight artists	Clare Strand, Female Photographer, English Photographer, Local Mortuary, Taboo, Imaginary, Murders, Mortality, Objects, Equipment, Fairground Attractions, Loss of Innocence
1995	<i>Parliamentary Photographic Group Annual Exhibition</i>	Exhibition	Edwina Currie, Denis Healey	Britain, Politic
1995	<i>Heaven's Emroidered Cloths: camera-less photography</i>	Exhibition		Contemporary Photograph, Camera-Less
1995	<i>The Pencil of Nature</i>	Exhibition		Camera-Less, William Henry Fox talbot, Anna Atkins
1995	<i>Spirit Photography</i>	Exhibition		Supernormal, Fake
1996	<i>Ray's A Laugh'</i>	Exhibition		Richard Billingham, English Photographer, Portraits, Dysfunctional, Family, Social Documentary Photography, Images Aesthetically Moving, No Documentary Intention, Intimate View, Violence, Tension, Coach and Horses Through Traditional British Reserve, Introspective Camcorder Portraits, Exploitation, Voyeurism, Representation of Class, Public Arena, Tragic and Moving Paintings, Relationships Objectified, Distancing, Therapy, Catharsis, Alternative Family Album, Shock, Squalor, Claustrophobia, Angst, Poses, Compositions, over-flashed, Accidents, Colour, Texture, Movement, Mise-En-Scene, Not Social Documentary, Risks
1996	<i>Nick Waplington: Wedding, Parties, Anything</i>	Exhibition		Nick Waplington, English Photographer, Weddings, Parties, Social Documentary Photography
1996	<i>Eve Arnold</i>	Exhibition		Eve Arnold, Black Liberation, USA, Lesbian Weddings in 50s Britain, Vanessa Redgrave Undressed
1996	<i>Irving Penn</i>	Exhibition		Mortality, Prints, Portrait, Fashion Photography, Composition, Background, Lisa Fonssagrives, Order, Disorder, Alexei Bordovich, Painting, Vogue, Artificial Lights
1996	<i>Where do we go from here?</i>	Exhibition		Young, Viewpoints, Afterlife
1996	<i>A British Journey</i>	Exhibition		Nick Danziger, Britain, Life, Economic Black Spots, Documentary Photography
1997	<i>Evergon</i>	Exhibition		Canadian Contemporary Artist, The Ramboys, Truckstops, Lovers' Lanes; Masks, Nature Photography, Gay Photographer, Promiscuous Boy Culture, Truck Stops, Lovers Lanes, Cruising Grounds, Contemporary Petition in Ottawa
1997	<i>Elemental Patterns</i>	Exhibition		Liza Dracup, Social Documentary Photographer, Landscape Imagery, Bradford, Traditional Chemical Photography, Modern Electronic Media, Work Around, Camera like Sketch
1998	<i>Ohh La La! - Martin Parr</i>	Exhibition, Commission		Martin Parr, Documentary Photography, Culture, Identity, Nation, Europe, Ordinary, Typical People, Typical Things, Extraordinary, Cliches, Stereotypes, Seven European Countries, Photo 98
1998	<i>Donova Wylie - Losing Ground</i>	Exhibition		Donovan Wylie, Documentary Photography, Study, People, Fringes, Travelling, New Age Travellers, Intimate, Communities, Social Recognition, Needs, Conforming, Non-conformists

1998	<i>Photo 98</i>	Celebration programme		Sede temporanea: bradford Business Arts and Media Mill
1998	<i>Young Meteors - British Photojournalism 1957 - 65</i>	Exhibition		Bailey, McCullin, Donovan, London, Swinging, Austerity, Exhibition made in Art Mill (Bradford), Photo 98, Young Meteors, 1950s,1960s, Youth, Energy, Agenda, Fashion, Journalism, Society
1998	<i>Northern Light</i>	Exhibition		Photo 98, North Britain
1998	<i>New Natural History</i>	Exhibition		Contemporary Photography, Conventions, Nature, Animal, Sustainability, Joachin Schmid, Joan Fontcuberta, Catherine Chalmers, Jean Luc mylayne, Cor Dera, Balthasar Burkhard, Curated by val Williams and Greg Hobson, Small Events, Incidents, View
1999	<i>Birth of the Cool - David Bailey</i>	Exhibition, Touring Exhibition		David Bailey, 1957-1998, Advertising, Magazines, Fashion Photography, 60s media heroes, Mick Jagger, Jean Shrimpton, Beatles, Bradford, Cultural Mix, Polaroid, collaboration with The Barbarican
1999	<i>ReVisions</i>	Exhibition		Invention, Discovery, Art, Science, Photography
1999	<i>The Face in the Desert</i>	Exhibition, Public Artwork, Catalogue	Joachim Schmid	Changing exhibition in the subway of Bradford, Public Artwork, Environment, Daily Herald Archive, People, Stories, Faces, Photography Retouched, Newspaper Style, News, Archive, Transient Truths, New Stories, Photo 98, City of Bradford Metropolitan Council
1999	<i>Locomotion</i>	Public Artwork	Ron Haselder	Neon installations, Muybridge, Surreal Theatre, Not Seen, Granted, Extraordinary, Ordinary
2000	<i>A Collector's Choice</i>	Exhibition		Michael G. Wilson, NMPFT Collection
2000	<i>Specimens and Marvels: The Work of Wililam Henry Fox Talbot</i>	Exhibition		Henry Fox Talbot, Bycentenary, The Pencil of Nature (First Commercial Photo-Text), Electronic Album, Perception of Reality, Experiments, Tourism, Industry, Commercial, Mid-Victorian, Consumption,
2000	<i>Martin Parr</i>			
2001	<i>The Anatomy of Melancholy</i>	Exhibition		Robert Burton, Book, contemporary photography, real, fantastic
2001	<i>Paul Strand Tir a'Mhurain</i>	Exhibition		Documentary Photography, Creative Photography, Politics, Arts, Aperture Foundation in New York, Study of Life, Outer Hebrides, 1950s
2002	<i>Martin Parr- Photographic Works 1971-2000</i>	Exhibition, Touring Exhibition		Martin Parr, retrospective, Social Documentary Photography, Installations, Love Cubes Interactive Game, Yorkshire, Northwest of England, Humorous, Provocative, Incisive, Distinct Vision, Colour Photography, Gloomy, Class-Conscious, Empathy, Monochrome, Thatcher Age, Consumption, British Abroad, Tokyo, curated by Val Williams, Collaboration with Barbarican gallery and Magnum
2003	<i>Unknown Pleasures: Unwrapping the Royal Photographic Society Collection</i>	Exhibition, Website, Audio-Guides		Royal Photographic Society, 150th Anniversary, Familiar, Hidden Dimensions, Amteurs, Art, Science of Photography, Diversity of the Medium, High Art, Pictorialist Work, Medical, Documentary, Mix of Ideas Technologies and Images, How Photography Shapes Our Ways of Seeing, Pioneer, Talbot, Cameron, Stielgitz, Weston, Experimental Cameras, Stereoscopic Equipment, Portable Darkrooms, Colour Processes, Postcards, Illustrated Books, Journals, Manuscripts, Ephemera, Audio Guides, Gallery online, Familiar,
2003	<i>GENUS - Photo Installation (?)</i>	Installation		
2003	<i>Portrait of a Nation</i>	Special Day		Self-portrait, National Project
2003	<i>Julia Margaret Cameron: 19th Century Photographer of Genius</i>	Exhibition, Conference, Catalogue, Website		Getty Museum, National Portrait Gallery, Female Photographer, Portraits, Masters of Photography, Genius, Victor Hugo, Male Critic, Imperfection, Mortality,
2004	<i>A Matter of Focus: The Art of Photography 1892-1917</i>	Exhibition, Gallery		Linked Ring Brotherhood, Art, Nineteenth Century, Victorian Photographers, Experimental

2004	<i>Luc Delahaye - History and Winterreise</i>	Exhibition, Website	Luc Delahaye	Panoramic Photography, Anti-globalisation, Protests, War in Iraq, Ground Zero, Afganistan, Melancholy, Road Story, Russia, Crisis, Nation, People, Fragmented Media, Detached View, Haunting, Humanizing Image, Visuality, Thoughtfulness, Power, Range, Beauty, Deutsche Borse Ohotography Prize 2005
2004	<i>Simon Nieweg: Landscapes and Gardens</i>	Exhibition		Simone Nieweg, Landascapes, Human Intervention, Outskirts of Cities, Female Photographer
2004	<i>A Gentle Madness: the Photographs of Tony Ray Jones (1941-72)</i>	Exhibition, Website		Tony Ray Jones, Independent Photography, Portrait, Britain, Sardonic, Surreal, Seaside, Customs, Festivals
2004	<i>Forget Me Not: Photography &amp; Rembrance</i>	Exhibition, Website, Education Notes, Co-contributed Exhibition		Memory, Family, Friends, Special Moments, Time, Space, Emotional, Subject, Viewer, Complex Relationships, Enhancements of Photography, Words, fabric, Embroidery, Flowers, Hair, People, Cultural Differences, Yorkshire, Selling Memories, Digital, False Memories, curated by Geoffrey Batchen Professor of History of Photography at the Graduate Center of the City University of New York
2004	<i>Hans van der Meer: Dutch Fields</i>	Exhibition		Sport, Football, Amateur Leagues, International, Bizarre, Passion, Comradeship, Bradford
2005	<i>The Other Side of Football: Hans van der Meer</i>	Exhibition		Sport, Football, Amateur Leagues, International, Bizarre, Passion, Comradeship, Bradford
2005	<i>Eleven</i>	Exhibition	North West Photography Network	Boundaries, Social, Political, Personal Issues
2005	<i>Football Crazy!</i>	Collaborative exhibition	Lizzie Coombes	Response to the Other Side of Football exhibition Football, Local, Young
2005	<i>Lifetimes: Portrait Projects by Julian Germain</i>	Exhibition, Fellowship		Julian Germain, Contemporary Photography, Study, People, Babies, Individuals, families, schoolchildren, Existence, Social Observation, Memories, Experience, Continuation, Memory, Change
2005	<i>Eleven</i>			
2005	<i>Raghubir Singh: From One World to Another</i>	Exhibition, Fellowship		Raghubir Singh, Colour Photography, Documentary Photography,
2006	<i>Free Photography Exhibition: I'm not serving time. Time is serving me</i>	Free Exhibition		Julian Germain, Prisoners, Women, Arts Charity, Family
2006	<i>Elliott Erwitt: A Retrospective</i>	Exhibition		Elliot Erwitt, Retrospective, Magnum, Books, Dogs, Snaps
2006	<i>Mark Power: A Systems of Edges</i>	Exhibition,		Magnum Touring Exhibition, Mark Power, Landscape, Architecture, London
2006	<i>Photography Week</i>	Exhibition		
2006	<i>A Tale of Two Cities</i>	Exhibition		London, New York, Evocation, Fenton, Talbot, Coburn
2006	<i>The Old Older and the New: P H Emerson and Photography 1885-1895</i>	Exhibition, Book		Peter Henry Emerson, Royal Photographic Society Collection, Photography, Ephemera Drawing, East Anglia, Contet, Techniques, Technology, Traditional Life
2006	<i>The British Landscape: Photographs by John Davies</i>	Exhibition, Book		John Davies, Contemporary Photography, Human Impact, Echo in the History of Photography, Land, Idealisation, Countryside, Landscape
2007	<i>Paul Seawright - Field Notes</i>	Exhibition		Paul Seawright, Forensic Photographer, Documentary Photography, Contemporary Photography, Ireland, Violence, Places, Photomuseum Antwerp Touring Exhibition
2007	<i>An-My Le: Small Wars</i>	Co-organized Exhibition		An-My Le, North Carolina, Virginia, Conflict, Re-enactment of Battles, Vietnam, Iraq, Afghanistan, Documentary Photography, NMPFT Collection, Museum of Contemporary Photography, Columbia College,
2007	<i>Sarah Jones: Photographs Bradford Fellowship in Photography</i>	Fellowship, Exhibition		Sarah Jones, Portrait, Still Photography, Intimate, Contemplative, Haunting, events
2008	<i>Henry Cartier Bresson's Scrapbook Photographs 1932-46</i>	Exhibition, Website		Henry Cartier Bresson, Post-War, Scrapbooks, Travels, Surrealism, Modern Art

2008	<i>Sunny Snaps Street and Beach Photography in Britain</i>	Exhibition		Portrait Photography, People, Leisure, Pleasure, Ignored, Ridicule, Contempt, Prolific, Out History of Photography, Inerant Photography, Forgotten Photographers
2008	<i>New Works: Pavilion Commissions 2008</i>	Exhibition, Commissions		Contemporary Photography, British Photography
2009	<i>Baby, Picturing the Ideal Human 1840s - Now</i>	Exhibition, Website		Western Photography, Professional, Amateur, Studios, Ideal, Human, Decostruction, Postcards, Advertising, Documentary Photography, Creative Photography, ICON Foundation, Website
2009	<i>Bradford Babies</i>	Collaborative exhibition, Commissions	Tim Smith	Immigrant, Families, 1950s, 1960s, Belle Vue Studio, Tim Smith, Website
2009	<i>Don McCullin: In England</i>	Exhibition, Website		Don McCullin, Britain
2009	<i>Seeing the Unseeable</i>	Exhibition		Scientific
2010	<i>Simon Roberts: We English</i>	Exhibition, Commissions, Touring Exhibition		Simon Roberts, Britain, landscape
2010	<i>Fay Godwin: Land Revisited</i>	Exhibition		Fay Godwin, NMM Collection, Landscape, Britain
2010	<i>From back Home</i>	Exhibition		Anders Petersen, JH Engstrom, Swedish Photographer, Sweden, Study, People, Places
2011-	<i>Ways of Looking - A New Photography Festival</i>	Festival		
2011	<i>Daniel Meadows: Early Photographic Works Curated by Val Williams</i>	Exhibition, Festival, Book		Ways of Looking Festival, Independent Photography, 1970s, Urban, People, Interviews, Writing, in collaboration with Fotogallery, Birmingham Central Libraries, Photography and the Archive Research Centre, University of the Arts London, Photoworks UK
2011	<i>David Spero: Church</i>	Exhibition		
2011	<i>Outposts: Donovan Wylie</i>	Exhibition, Fellowship	Donovan Wylie	Donovan Wylie, Modern Military Architecture, Canada, Afghanistan, Northern Ireland Conclit, Vision, Power, History, Impermanence, collaboration with Imperial War Museum
2012	<i>The Lives of the Great Photographers</i>	Touring Exhibition		
2012	<i>The Art of Arrangements: Still Life and the Photographic Tradition</i>	Touring Exhibition		Photography, Arts, Advertising, Still Life, Craft, Themes, Influence, Painting, Photojournalism, Documentary, Advertising, Fashion Photography, Contemporary Video Art Installation, Talbot, Dorothea Lange, Edward Steichen, Roger Fenton, Don McCullin, James Jarche, Video, Ori Gehrsh, Pomegranate, Falling Bird, Chris Killip, Jem Southam, hannah Starkey, Taryn Simon, Simon Norlfok, Luc Delahaye, Sarah Jones
2012	<i>The British Landscape</i>	Touring Exhibition		Landscape, Rural, Urban, Britain
2013	<i>Tom Wood: Photographs 1973-2013</i>	Exhibition		Collaboration with Photographers' Gallery London, Tom Wood, Yorkshire, People, Britain, Street, Study, 5 days for 40 years, Empathy, Human, Real, Time, Places
2014	<i>Only in England: Photographs by Tony Ray-Jones and Martin Parr</i>	Exhibition		Tony Ray Jones, Martin Parr, Black and White Photography, Britain
2014	<i>Copper Horses by Chris Harrison Bradford Fellowship in Photography 2012-2013</i>	Exhibition, Fellowship		Identity, Class, Industry, Britain, Father
2014	<i>Open for Business</i>	Exhibition		Industry, Britain, Culture, Community, Contemporary Photographer, Study
2014	<i>Landscapes of Le Grand Depart</i>	Exhibition		Landscape, Architecture, Heritage
2015	<i>Drawn by Light: the Royal Photographic Society Collection</i>	Exhibition		Royal Photographic Society collection

2017	<i>Britain in Focus: A Photographic History</i>	Exhibition, Series	Eamon McCabe	BBC 4, Everyday Snapshot, World Iconic Images, Social Media, Video, Websites, Data, Machine Learning, Britain, Share, Consumption, Photographers, National History, Social History, Everyday Life, First World War, Postcards, John Hinde, Talbot, Jane Bown, Portrait, Martin Parr, Eamonn McCabe, Reports, Fay Godwin, Landscape, Julia Margaret Cameron, Alvin Langdon, Cecil Beaton, Nadav Kander, Peter Mitchell, Industry, Technologies, Techniques, Subjects, Popularity, Processes, Cartes de visite,
2017	<i>Poetics of Light: Pinhole Photography</i>	Exhibition		Pinhole Camera, Imagery
2017	<i>Extraordinary Drawers!</i>	Exhibition, Competition		Competition,
2017	<i>City Girls</i>	Exhibition	Nudrat Azfa	Female Bradford City Fans
2018	<i>I am still me</i>	Exhibition	Helen Williams	Portrait, Dementia, People
2018	<i>Bradford Together</i>	Exhibition		Community, Family, Bradford



## 3.5.4 National Science and Media Museum's fellowships

Fellowship Activities		
Year	Artist	Notes
1985	Raghubir Singh	Photographs taken in India, Bradford, Colour Photography
1987	Fay Godwin	Land
1988	Eamon McCabe	Teaching, A Year in the life of the Bradford City Football Club
1989	Paul Graham	
1990	George Tice	Tice, American Photographer, Stones, Britain, Book, North, Landscape, People, Quotations, Priestly, Bronte, Gaskell, Bram Stoker
1991	Nancy Honey	
1993	David Hurn	
1994	Nick Danzinger	
1996	Evergon	
1999	Perry Hoberman	
2002	Dalziel & Scullion	Video, Photography, Sculpture, Sound, Environment, Human, Life, Death, Specism
2004	Julian Germain	
2005	Raghubir Singh	
2008	Neeta Madahar	Nature, Artifice, Imagery, Strangeness, Everyday life, Behind the scene
2007	Sarah Jones	Sarah Jones, Portrait, Still Photography, Intimate, Contemplative, Haunting, events
2010	Donovan Wylie	Conflicts, Modern Military Architecture, Canada, Afghanistan, Northern Ireland Conflict, Vision, Power, History, Impermanence, collaboration with Imperial War Museum
2012	Chris Harrison	Identity, Class, Industry, England, Father
2014	Cherry Kino, Alchemy	Photography, Film, Light, Science

## 3.5.5 National Science and Media Museum's cinema activities

Cinema Activities			
Year	Title	Tipologies	Notes
1870	/	Collection	Science Museum, Photography, Cinematography, Department of Chemistry
1913	/	Loan	Science Museum, Robert W. Paul, Theatrograph, Projection, Camera, Tripod, Panning, Pre-cinema, Archaeology of Cinema
1922	/	Collection	Science Museum, Will Day, William Friese-Greene, Pre-cinema, Rudge Phantascope Lantern, Archaeology of Cinema, Trewey, Equipment, Projection
Inter-War	/	Loan	Science Museum, Robert Paul, Cameras, Projectors, Prestwich Company, Arthur Newman, Newman Sinclair, Louis Le Prince, Sequence
Inter-War	/	Loan	Science Museum, Marie Le Prince, Louis Le Prince, Cameras
Inter-War	/	Acquisition	Science Museum, Charles Urban, Kinemacolor, Urban Company, Photographs, Documents
Inter-War	/	Acquisition	Science Museum, Forty-two records, Single Objects, 1921-30, 1931-40
Second Post War	/	Acquisition	Science Museum, Hundred Inventory records, Edison Kinetoscope, Kinetophone, Five List Film Clips, Cameras, Birtac, Birt Acres
1959	/	Loss	Will Day Collection
1973	/	Gallery	Science Museum, Photography, Cinematography, Department of Chemistry
80s	/	Acquisition	Film Stills Photographers, Cornel Lucas, Bob Willoughby, Eric Gray, Ken Danvers, Photography Collection
80s	/	Donation	Kodak Museum, Equipment, Professional, Arthur Kingston,
1983	/	Keeper	NMPFT, Colin Ford
1983-	/	Opening	Film programme, Projections
1983	<i>IMAX</i>	Movie Theater	306 seats
1985	Charlie Chaplin in Close-Up	Exhibition	Charlie Chaplin, Characters, Comedy Star, Biography
1985-	<i>Script to Screen</i>	Events	Encounters, Production
1989	/	Gallery	Kodak Museum, Photography, Cinematography, Equipment, Pre-cinema

1989	<i>Lumiere</i>	Exhibition, Show	Lumiere, Light, South Bank, Royal Festival Hall, Archaeology of Cinema, Colour Photography, Autochrome, Slide-display, Victorian pavillion, Jeremy Bear, Victorian Architecture, Impressionism
1989	/	Acquisition	John Burgoyne-Johnson, Buckingham Movie Museum, Amateur, Equipment
1989	/	Transfer of Collection	Science Museum, NMPFT
90s	/	Acquisition	VistaVision Camera, Contemporary Cameras, Dolby Stereo Sound Camera, Photographs of <i>The Ten Commandments</i> , Objects, Drawings, Photographs of the <i>Hammer</i> Archive, Special Effects, Phil Leakey, Roy Ashton
1989	<i>Let's make a Film Festival</i>		Disabled Children, Media Studies for Schools
1991-	<i>Co-operative Young Film Festival</i>	Festival	Young
1993-2015	<i>Bradford Animation Festival</i>	Festival	
1993	<i>Cinerama</i>	Movie Theater	
1994-2013	<i>Bite The Mango Festival</i>		
1995	<i>Celebrating 1895: The Centenary of Cinema</i>	Conference, Proceedings	
1995-2016i5	<i>Bradford International Film Festival</i>	Festival	
1995	<i>Magic Behind the Screen</i>	Exhibition	Anniversary, British Cinema, Stardom, Behind Camera, In front of Camera, Production, Processes
1995	<i>Body Language: the work of Barry Purves</i>	Exhibition, Bradford Animation Festival	Models, Videos, Barry Purves
1996-	<i>Widescreen Weekend</i>	Festival	Film Formats
1998	<i>Hammer Archive</i>	Exhibition	Hammer Collection,
1999	<i>IMAX 3D</i>	Movie Theater	3D Updates
1999	<i>Cubby Broccoli</i>	Movie Theater	120 seats
1999	<i>Animation Gallery</i>	Gallery	Pre-cinema, Animation Genre, Companies, Filmmakers, Festival, Television
2001	<i>The Art of Star Wars</i>	Exhibition, Film Festival, Film Programme, Encounters	Creative processes, Original Objects, Lucas Archive, Costumes, Size Models, Settings, Vehicles, Anthony Daniels, C-3P0, Painting, Drawings, Models, Acting, Modern Culture, Fandom, Production Paintings, Imaginary, Craftmanship
2001	<i>Ciné equipment from Pinewood Studios</i>	Acquisition	Projectors, Pinewood Studios, Backgrounds, Bond, Kubrik, Photographs, Film Clips
2001	<i>Film posters printed by W E Berry</i>	Acquisition	Posters, Bradford, W E Berry, Cinema Projectionist, Chester, Museum's W E Berry, Double Posters

2002	<i>Bond, James Bond Exhibition</i>	Exhibition, Touring Exhibition, Website, Online activities, Workshop Training, Film Programme	James Bond, 40 years, Movie Phenomenon, Seriality, International Icon, Spy Genre, Anniversary, Characters, Acting, Objects, Vehicles, Costumes, Weapons, Setting, Science, Art, Drawings, Storyboard, Costume Designs, Gadget, Special Effects, Eon Productions
2002	<i>Eve Arnold: On Location</i>	Exhibition, Film Programme	Pictureville Bar, Eve Arnold, Pemale Photographer, Photojournalism, Celebrities, Marlene Dietrich, Marilyn Monroe, Laurence Olivier, Richard Burton, Elizabeth Taylor, Laurence Harvey, Michael Caine, Sean Connery, Orson Welles, Films about the Life Stars at Work, The Misfits, The Man Who Would Be King, Life at The Top
2002	<i>Film - Sport. When we were kings</i>	Film programme (?)	Cinema, Sport
2004	n.a.	Exhibition	Posters, Bite the Mango Film Festival
2005-2006	Sarosh Collection of Film Equipment	Collection	Former at MoMI
2006	<i>Anim8d</i>	Project	Local School, Museum Objects, Curriculums, Projects linked to Animation
2006	<i>Myths and Visions - The Art of Harryhausen</i>	Exhibition, Website	Ray Harryhausen, Special Effects, Animation, Fantastic, Research, Imagination, Creatures, Sources
2007	<i>Celebrating Indian Cinema</i>	Exhibition, Website	Indian Cinema, Posters, Photographs, Promotional Material, Drama, Scale, Flavour, International Indian Film Awards,
2008	<i>Boolywood set</i>	Exhibition	
2009	<i>Bradford City of Film</i>	Project	UNESCO
2009	<i>Drawing That Move: The Art of Joanna Quinn</i>	Exhibition, Website	
	<i>BAF04</i>	Virtual Exhibition (?)	
2010	<i>Ray Harryhausen</i>	Exhibition	
2010-2011	Fantastic Film Weekends	Screening	
2010-2011	Rural Communities Project	Project	North-Yorkshire, Film, Live Opera, Theatre, Sport Screening
2011-2013	<i>Ray Harryhausen Display</i>		Insight: Collection and Research Centre, Animation Gallery, Stop-motion, Animation, Myth, Creatures, Harryhausen Collection, Models, Artworks
2013	<i>Bollywood Icons: 100 Years of Indian Cinema</i>		
2012-	<i>Widescreen Weekend</i>	Festival	
2018	<i>Panavision in Pictures</i>	Exhibition	
2019	<i>Cinema Memories</i>	Exhibition, Reminiscence Sessions	Movie-going, Photography, Daily Herald Archive, Video-recording, Bradford, Yorkshire, PhD

## 3.5.6 Quadro attività temporanee televisione

		Tv Activities	
Year	Title	Typology	Notes
1984	<i>Be a Weather Forecaster</i>	Workshop for children	Weather forecaster, live images, Satellites, Work displayed
1986	<i>The History of the British Television</i>	Gallery, Documentary, Booklet	50th Years of television, Basic principles, Milestones, Broadcasting, ITV, Video Recording, Satellites, Colour, Britain, Set, Control Room, Mock-up, Mobile News Cinema Couch
1986	<i>Television Behind the Screen</i>	Gallery	Magic Carpet, Vision Mixing, Regional News Control Room, Channel 4 Video Box, Reconstruction of a Thirties-period News Cinema, What's on the Box (Live), How Tv works, Still versus Moving Image
1987	<i>Sony</i>	Exhibition	Sony, Professional Video Communications Division, Present and Future Uses of Television and Video in the World of Business
1988	<i>Public Meeting Independent Television</i>	Meeting	
1989	<i>Live Broadcasting Studio</i>	Gallery	Industry Standard television Studio, TV AM, used by Nickelodeon, BSc students, Youth TV
1993	<i>Tv Heaven</i>	Gallery, Library	BBC, ITV, genre, data, alphabetical, screening, settings
1993	<i>Watch With the Mother Gallery</i>	Exhibition	Children Television, Play School, BBC1, Andy Pandy, Bill, Ben, Woodentops, Puppetry, Cartooning, Drama, Magazine Programme, Voice Synthesiser, Theatre Animation
1994	<i>One Small Step - a view of the Moon</i>	Exhibition	Television, Moon Landing
2000	<i>Future World</i>	Touring Exhibition, Co-organized Exhibition, Website, Virtual-Game Show	BBC, Digital, Television, Programming, Technologies, Advances, Interactive, Hi-Tech Exhibition, Processes, Ten Themed Areas, Walking with Dinosaurs, Gormenghast, Combination Digital and Traditional
2001	<i>Display 3D</i>	Exhibition	Lodge Baird, 3D Television
2007	<i>Digital Switchover</i>	Exhibition	Experience Tv Gallery, Sponsored by Pace Micro Technology of Saltaire
2008	<i>Here's One We Made Earlier...50 Years of Blue Peter</i>	Exhibition, Website	Blue Peter, Children, Television, BBC, Programme, Badges, Pet, Expeditions, Clips, Characters, Objects, Values, Identity, Society, Britain, Psyche
2010-2011	<i>National Theatre Live satellite broadcasts</i>	Screening	
2012	<i>BBC Super Hi Vision Broadcast - London 2012 Olympic Games</i>	Screening	Super Hi-Vision, Olympic Games, Wide Angle Camera Shot, Realistic, Experience
2014	<i>Fifty Years of Doctor Who Fans</i>	Exhibition	50th Anniversary, Television Programme, Devotion, Fans, Affection, Memorabilia, Stories, Collaborative Exhibition, Souvenirs, Fan Art

### 3.5.7 National Science and Media Museum's intermedial activities

Intermedial Activities				
Year	Title	Typology	Artists involved	Notes
1983	<i>Summer Festival</i>	Festival		Music, Photography, Cinema
1983	<i>Painter as Photographer</i>	Exhibition		Painture, Photography
1984	<i>Greystoke – La Leggenda di Tarzan</i>	Exhibition		Lord Snowdon, Photography, Cinema, Film, Actors, Actresses
1984	<i>Same Haskins</i>	Show	Sam Haskins	Magic Lantern, Contemporary Photography
1985	<i>Cornel Lucas: Putting the Stars in the Shadows</i>	Exhibition		Photography, Cinema, Actors, Actress
1985	<i>David Hockney</i>	Installation, Fellowship	David Hockney	First fellowship, Photographs of NMPFT, Photography, Installation
1988	<i>Opera!</i>	Exhibition		Photography, Opera, Teathrical Photographs, Operatic Photography, Black and White, Theatre Photographers, Clive Barda, Royal Opera House, Covent Garden, English National Opera, Opera North
1988	<i>A Season at Glyndebourne</i>	Exhibition		Photography, Opera, Ira Nowinski, American Photographer, Glyndebourne Opera Festival, Manchester Palace Theatre
1993	<i>The 1953 Show: The Media and the Crown</i>	Exhibittion		Photography, Film, BBC TV coverage, censorship, Pathe News version
1994	<i>Dark &amp; Light: David Levinthal</i>	Exhibition, Show	David Levinthal	Dark, Light, Toy figures, Dolls, Toy Dramas, American History, Cinema, Hollywood, Nazism
1994	<i>It'll Be Fine Tomorrow</i>	Installation		Students, Shipley College, People
1994	<i>Carvings and Controversy</i>	Exhibition	David Hurn	Photography, Sculpture, Controversial
1995	<i>The Last Frame</i>	Exhibition	Twenty eight artists	Photography, Film, Death, News, Taboos, Memorials, Social Event, Existential Event, Physical Nature, Ritual, Process, Culture, Emotional Trauma, Control of Terror, Irrational, Generation, Technologies, Virus, Mortality,

1995	<i>Paradise Lost</i>	Exhibition		Contemporary Environment, Country, Ownership, Access, Future Survival
1995	<i>Body Language: the work of Barry Purves</i>	Exhibition		Bradford Animation Festival, Barry Purves, Models, Videos
1996	<i>Linda McCartney tour with Paul</i>	Exhibition		Linda McCartney, Photography, Music
1996	<i>Nick Waplington</i>	Exhibition		Documentary Photography, Nottingham, Family, Weddings, Parties
1997	<i>The Unexplained Part One: Phenomena</i>	Exhibition		Original Images, Paranormal, UFOs, Alien, Criptozoology, Fake, Weird, Science, Credulity, Spirit of an Age
2000	<i>NoiseGate</i>	Exhibition, Installation	Granular Synthesis, Kurt Hentschlagel, Ulf Langheinrich	Multimedia Installation, Video, Sound, Acting, Digital, Experience, Weird, Satisfaction, Alienation, Exhilarating, Spectacular, Vienna based Artist
2001	<i>In a Lonely Place</i>	Exhibition	European and American Artists	Photography, Video, New Media, Loss, Melancholy, Loliness, Isolation, Ambiguity, Causes, Symtpms, Media Between Fantastic and Real, Blurring Distinction Between Documentary and Abstract Narratives, Form, Function, Experience, Frances Kearney, Lucinda Devlin, Broomberg & Chanarin, Maria Marshall, Philippine Hoegen, Tom Hunter, Luc Delahaye, Slater Bradley, Ann Lislegaard, Johnny Jensen, Aino Kannisto and Una Henry
2001	<i>Symptomatic</i>	Exhibition, Installation, Symposium, Performance, Publication	Perry Hoberman	Installation, Multi-user, Playful, Interactive, Originality, Obsolescence, Reimagine Our Technological Universe, Environments
2002-2007	<i>Youth TV</i>	Project		Young, Filmmaking, TV, Manifesto 2002
2003	<i>GENUS</i>	Exhibition, Fellowship, Commission	Dalziel + Scullion (Matthew Dalziel, Louise Scullion)	Video, Photography, Sculpture, Sound, Multi-perjection, Images from the Archive's Museum, Environment, Human, Life, Death, Specism

2003	<i>Fabula</i>	Exhibition, Website	International Artists	Documentary, Fiction, Boundaries between Fact and Fiction, Dramatic Effect, Challenge Expectations, Encouraging visitors to question the veracity of What They See, Provocative, Playful, Subversive
2004	<i>Everything's Gone Green: Photography and the Garden</i>	Exhibition, Website, Online Games	Contemporary Artists	Photography, Video, Royal Photographic Society Collection, Garden, Domestic, Private, Eden, Arcadia, Nature, Environment, Imagination, Geography, Class, Fashion, Time
2004	<i>Faking it: Between Art Photography and Advertising</i>	Exhibition		Photography, Advertising, Imagery, Amateur, Commercial, Narrative, Visual Parallels, Crossovers, Themes, Props, Poses, Styles, Studio Practices, Royal Photographic Society Collection, Wilson Collection, National Library of Wales
2004-	<i>Archive</i>	Exhibition, Journal		Meta-communication
2005	<i>People's War - Living Memories</i>	Collaborative Exhibition		Photography, Film, Television, War, Library Service
2006	<i>Art Cart: Making Faces</i>			Germain
2006	<i>Media Matters</i>	Search, Campaign		National collection of 10 moments from five categories between film, tv, radio, web and photography
2006	<i>Fashionation: between art and fashion</i>	Exhibition, Special Events, Workshops		Mixed-media exhibition, contemporary art, fashion, non-blockbuster exhibition
2006-2017	<i>Reminiscence Sessions</i>	Events		Photography, Cinema, Artefacts, Memories, Moviegoing, Encounters, Social Relationships, Dementia
2007	<i>The Dawn of Colour - Celebrating the Centenary of the Autochrome</i>	Exhibition		Autochrome Process, Lumiere, Colour Photography, Sense of Wonder, Disappointment, Failures, Experiments, Isaac Newton, Colours Spectrum, James Clerk Maxwell, RGB, Handed Coloured Photography, Plates, Lumiere brothers, Cinema
2007	<i>Tales From the Daily Herald Picture Library</i>	Exhibition		Photography, Film, Television, Radio, Digital Media, 1912-1964



2007	<i>Extra! Extra!</i>	Exhibition		Mark Museum Name Change, media representation, 1912-1964, National Circulation, The Sun, The Herald Picture Library
2007	<i>Live by the Lens. Die by the Lens</i>	Exhibition, Website		Cinema, Photography, Film Stars, Advertising, Dreams, Embodiment, Craft, Control, Star Image, Behind the Scenes, Complex World, Photographer, Shooting, Set, Outside View, Falling Stars, Paparazzi, Techniques, Approaches, Relationships
2008	<i>Breaking News - 140 years of the Press Association</i>	Exhibition		Photography, Press, Communication Technologies, Nikon
2009	<i>An Evening with the Curators</i>	Show Exhibition		Meta-communication
2009	<i>Animalism</i>	Exhibition		Website, Modern Media, Film, Photography, Television
2009	<i>Immersion</i>	Exhibition, Website		Screen Media, Media Exposure, Photography, Video, Television, Virtual Reality, Second Lives, Computer Games, Absorption, Disengagement, People, Everyday Life, Portraits, Video Footage, Single Frames, Behaviour, International, America, Asia, Europe, Human Interaction, Virtual Identities
2012	<i>In the Blink of an Eye</i>	Exhibition, Website, Commissions	Anne-Marie Culhane, Bob Levene, Quayola & Memo Akten	Movement, Photography, Film, Television, Still Pictures, New Media, Art, Sciences, Inventions, Optical Toys, Magic Lanterns, Illusions, Brain, Devices, Record, Analyse, People, Animal, Muybridge, Etienne-Jules Maray, Motion Capture Suit, MoCap, Pioneers, Timeslice Photography, Tim Camillan, Ingenuity, Time and Motion Workers Study, Chronocyclegraphs, Entertainment, Sport, Medicine, Cultural Olympiad programme,

2012	<i>Stopping Time</i>	Exhibition, Website, Commissions	Anne-Marie Culhane, Bob Levene, Quayola & Memo Akten	Related to In the Blink of an Eye, Photography, Exposures, Stop Motion Photography, Animation, Seeing the Invisible, High-Speed, Time-Lapse
2012	<i>Lee and Turner Display</i>	Exhibition, Website		Cinema, Colour, Kodak Gallery, Edwathd Raymond Turner, Frederick Marshall Lee, 1899, Patent, Camera, Film Reconstruction, George Albert Smith, Kinemacolor, 1903, Short Test Films, Charles Urban Collection
2013	<i>Moving Stories: Children's Books from Page to Screen</i>	Family Exhibition, Website		Children, Books, Films, Television, Genres, Fairy tales, Worlds of Fantasy, Journeys of Adventure, Monster, Disney, Quentin Blake, Nick Sharratt, Alice in Wonderland, Howl's Moving Castle, The Lost Thing, Snow White, Shrek, The Gruffalo, Fantastic Mr Fox, Cinderella, Literature, Authors, Illustrators, Illustration, Emotion, Action, Characters
2014	<i>Nature Camera Action! The Secrets of Making Incredible Wildlife Films</i>	Exhibition, Website, Activities		Cinema, Photography, Filmmaking, Television, 3D, Capture Sounds, Capture Speed, Beyond Human Senses, Spy Cams, Predators, Back to Life Extinct Animals, Hands-on, Tips, Tricks, Nature, Underwater, Extreme Climates, Undergrowth, Air, Dark, Safari, Doorstep, Oceans, Continents, Animals, Wildlife
2014	<i>Joan Fontcuberta: Stranger than Fiction</i>	Exhibition, Website		Joan Fontcuberta, Documentary, Fact, Fiction, Science, Art, Visual languages, Journalism, Advertising, Museum Display, Scientific Journals, Photography, Authority, Believing, Nature, Fossils, Fauna, Plant, Orogenesis, Constellations, Sirens, Miracles
2015	<i>Light Fantastic: Adventures in the Science of Light</i>	Exhibition, Activities, Workshops, Shows, Installation		Light, Festival of Light, UNESCO International Year of Light, Wonder, Creating, Capturing, Ideas, Shadows, Puppets, Cameras, Artefacts, Use of Light in Photography and Film

2015	<i>Additive Mix</i>	Installation, Commission	Liz West	Light, Festival of Light, UNESCO International Year of Light, Wonder, Creating, Capturing, Liz West, Additiv Mix, White Light, Spectrum, Room, Imagination, Senses, Fluorescence, Colour, Radiant, Mirrors, S
2015	<i>Double Exposure: A Tale of Two Planets in Darkenss and Light</i>	Exhibition, Installation, Residence, Activities	Cherry Kino, Alchemy,	Light, Festival of Light, UNESCO International Year of Light, Wonder, Creating, Capturing, Super 8, Cherry Kino (Martha Yurksaitis), Alchemy Studio (Christian Hardy), Iceland, Two fictional World, Dailyght, Dark, Shooting, Analogue, Digital, Photography, Filmmaking, Summer Solstice, Alchemy, Cianotype
2015	<i>Revelations: Experiments in Photography</i>	Exhibition		Scientific Photography, Record, Measure, Phenomena, Talbot, Muybridge, Harold Edgerton, Hiroshi Sugimoto, Modern Art, Contemporary Art, Experimental, The Guardian
2017	<i>Bradford Science Festival</i>			
2017	<i>Fake News</i>	Exhibition		Photography, Internet, Telegram, News, Titanic, Donald Trump, Messican Website, Cottingley Fairies, Politic, Misreporting, Viral, Commercial, Blurred Distinctions
2018	<i>Immersion</i>	Exhibition		Innovators, Science, Technology, Create Immersive Sensory Experiences, Photography, Cinema, Recorded Sound, Stereoscopies, IMAX, Cinerama, Bryan May Archive, OWL Stereoscopic Viewer, Stereocards, Stereophotography, Weetabix, Alan Dower Blumlein, Stereo Sound, Binaural Ribbon Michrophone, HB1 microphones, Experience
2018	<i>Thresholds</i>	Exhibition, Installation	Matt Collishaw	VR, Past Exhibition, Restaging, F X Talbot, 1839, Photography
2018	<i>Action Replay</i>	Exhibition		Technologies, Kits, Tricks, Capture Drama, Live Sport, Television, Cinema, Cameras, International Ways of Transmission, eSports

2018	<i>Alternate Realities</i>	Exhibition, Installation		Widescreen Festival, Sheffield Doc Fest, VR, Installation-Exhibition, Cinema, AR, Home, Identity, Technology
2019	<i>Above the Noise</i>	Exhibition, Commission	Basir Mahmood, Amar Kanwar	Collaborative Exhibition, Creative Approach, Bradford, Yorkshire, Britain, International, Media, Stories, Immigrants, Communities, Voices, Riadaptation, Bradford Recoring Heritage Unit, Bradford Community Radio, Photography, Cinema, Zine, Bulletin, Posters, Radio, Phone, Recording, Tapes,
2022	<i>Top Secret: From Chipers to Cyber Security</i>	Exhibition		Science Media Museum, GCHQ, DCMS, Codebreaking, Ciphers, Secret Communications, Handwritten Documents, Declassified Files, Artefacts, SMG Collections, Ala Turing, Bletchley Park, Cold War, Modern Cybercrime
2022	<i>Switched On</i>	Exhibition		BBC, Centenary, Channel 4, 40 years, Galleries 1, Galleries 2, radio Programmes, Rise Streaming Services, Industry, Pioneers, Innovations, Everyday Life, Future Media, Activities, Events SMG

# 4

## Appunti per uno studio italiano

*Terra mi sento, forte terra sono.*  
MARIA ADRIANA PROLO

### 4.1 Le radici del ‘complesso espositivo-trasmissivo’ in Italia: nascita, limiti e nuove opportunità del modello polimorfico italiano

Quelli che seguono sono appunti in fieri su una raccolta dati svolta in Italia durante il triennio del dottorato per un futuro studio più ampio che potrà far leva e dare spazio compiuto ad alcuni aspetti emersi. Per i ritardi dovuti alla pandemia, all’accesso ristretto agli archivi e agli stessi musei si è preferito nella fase finale della stesura, nonostante uno stadio avanzato d’analisi, optare per completezza a un approfondimento successivo, fornendo qui alcuni dati generali fondamentali derivati dall’aggiornamento e dalla revisione di mappature precedenti e dalla raccolta di dati bibliografici e in quotidiani nazionali per una presentazione orientativa.<sup>1</sup>

In Italia, come nel contesto internazionale, la fase di riconoscimento del cinema passa per un insieme di attività espositive quali expo, fiere e universali tecniche – oltre a quelle ambulanti in forma spettacolare – che poggiano sulle esperienze espositive ottocentesche portando con sé alcuni caratteri critici quali la spinta verso il progresso, l’eurocentrismo culturale e la negoziazione industriale, artistica ma anche culturale

*L’influenza  
mediale del  
fascismo e le  
‘mostre’ filmiche*

---

<sup>1</sup> Precedenti mappature trasversali (cioè con una visione ampia delle istituzioni museali dedicate al cinema tanto da comprendere alcune cineteche o altre realtà non espressamente museali) si devono soprattutto a Benedetti e Bottomore che non avevano però un approccio storico né di riflessione sugli stessi se non a livello sintetico generale. Cfr. A. BENEDETTI, *Il cinema documentato. Cineteche, musei del cinema e biblioteche cinematografiche in Italia*, Genova, Cineteca D.W.Griffith, 2006; S. BOTTOMORE, ‘Cinema museums – a worldwide list’, *Film History*, v. 18, 2006, pp. 261-273. In maniera molto semplificata e senza un taglio sistematico sulle attività Grossi ne ha individuate nove in un recente volume. Cfr. M. GROSSI, *Museologia del cinema*, Roma, Herald Editore, 2020, pp. 67-78. Sulle cineteche invece Cfr. M. GIACOMO, *Guida Alle mediateche italiane: una mappa delle cineteche, delle mediateche e degli archivi Audiovisivi Italiani*, Ancona, Transeuropa, 1994.

della produzione cinematografica.<sup>2</sup> Rispetto al potere di riconoscimento di queste forme, il complesso espositivo e poi archivistico-trasmissivo italiano si fonda sulla peculiarità della creazione sin dall'inizio del Novecento anche di un insieme di concorsi, 'mostre' filmiche in parte recuperate da Ongaro<sup>3</sup> che si accompagnavano però in certi casi sin dalle origini a forme anche di esposizioni 'tradizionali' (appendici 4.2.4, 4.2.5).

Su questo sfondo, simile a quello internazionale, si inserisce la politica culturale fascista che negli anni Trenta, prima ancora della nascita dell'*Esposizione Internazionale d'Arte Cinematografica*, per mezzo della partecipazione alla *Commissione nazionale* e agli *Istituti Internazionali per la cooperazione internazionale*, l'*Offices Internationales des Musées* all'interno della *Società delle Nazioni* favorisce la nascita per mezzo dell'*ICE - Istituto per la Cinematografia Educativa* e del *LUCE - L'Unione Cinematografica Educativa* una rete sovranazionale che avrà un ruolo di negoziazione della centralità culturale italiana soprattutto nei confronti della Francia proprio attraverso il cinema, nella stimolazione delle riflessioni museologiche e la spinta verso un patrimonio 'vivo' non solo sul piano storico, memoriale ma anche politico e culturale. Questi scambi internazionali si sono condensati in convegni ed esposizioni internazionali in cui il fascismo porterà anche il cinema per la cultura italiana. Tali iniziative saranno alla base della nascita dell'*UNESCO* subito dopo la guerra e spiegano anche l'attenzione da parte della stessa sin dalle origini verso il cinema.

Ne deriverà, dopo alcuni esperimenti già nel padovano di mostre (appendice 4.2.4, 4.2.5), l'apertura dell'*Esposizione Internazionale d'Arte Cinematografica* del 1932<sup>4</sup> a Venezia (appendice 4.2.4) come una delle forme di esposizione e trasmissione permanente della cultura cinematografica pensate nel quadro istituzionale del periodo attraverso la *Biennale*, che rappresenta la vera novità rispetto al periodo precedente. Da riscontri emersi inoltre la natura della mostra è complicata sin dall'inizio da una visione ampia fra: la possibilità di un'entità internazionale di tipo 'museale'; l'appropriazione della forma di riconoscimento diretto del cinema delle 'mostre filmiche', che avevano già una visione polimorfica nella sua strutturazione sia rispetto alle specializzazioni del cinema che all'organizzazione molteplice di attività al proprio interno retrospettive, contemporanee e anche non filmiche; la forma distinta per certi versi del 'festival', per indicare l'evento temporaneo in sé, che maturerà dopo nel linguaggio comune in Italia portando con sé però la pluralità delle mostre; e la possibilità di farne un 'centro permanente di studi' con ruoli ampi in termini di attività e iniziative, 'documentazione archivistica', 'cineteca' e 'consultazione bibliotecaria'. La *Mostra* di Venezia inoltre influenzerà la nascita di diverse altre 'mostre' per emulazione, necessità di ulteriori specializzazioni o per contrasto (appendice 4.2.4). Cosa più

<sup>2</sup> D. CAVALLOTTI, S. DOTTO, A. MARIANI (a cura di), *Exposing the Moving Image: the Cinematic Medium across World Fairs, Art Museums, and Cultural Exhibition*, Milano e Udine, Mimesis Edizioni, 2018, pp. 21-147.

<sup>3</sup> D. ONGARO, *Lo schermo diffuso. Cento anni di festival cinematografici in Italia*, Bologna, Libreria Universitaria Tinarelli, 2006, pos. 162-381 (cap. 1-2), ed. ebook.

<sup>4</sup> Per uno studio recente che conferma molti dei dati riscontrati fra il 2019 e il 2022 Cfr. G.P. BRUNETTA, *La Mostra internazionale d'arte cinematografica di Venezia 1932-2022*, Venezia, Marsilio e La Biennale di Venezia, 2022.

importante, da quanto emerso, è che essa sia diventata un po' il fulcro da un lato di diverse forme espositive sin dalle origini filmiche e non (negli anni Cinquanta sarà la stessa UNESCO a realizzare lì una delle prime mostre internazionali su materiali tangibili della storia del cinema). Diverrà perno di una rete anche per realtà nascenti o affermate sia di tipo cinetecario che museale ma soprattutto con la nascita ufficiale poi negli anni Settanta dell'ASAC – *Archivio Storico delle Arti Contemporanee* della Biennale con relativa cinoteca (le raccolte erano pensate sin dall'inizio e avviate già precedentemente) costituirà un proprio spazio di archiviazione e riuso nel tempo dei materiali raccolti, anche per momenti di riflessione storici ed espositivi sul percorso della stessa mostra aprendo anche a una riflessione sulle forme della sua 'musealizzazione' come spinta propulsiva e creativa (appendice 4.2.5). Gli sviluppi successivi poi rispetto alle varie sezioni e di scambio con le altre aree della Biennale alimenteranno il riconoscimento di una produzione e riconoscimento artistico del cinema anche fuori dalla sala (si veda soprattutto negli ultimi anni, per un esempio, la costituzione dell'area dedicata alla VR). Pubblicazioni, convegni e conferenze sul cinema in sé e sul film come bene culturale suggelleranno il ruolo polimorfico dell'organizzazione.

Tornando quindi al fascismo, non è un caso quindi che alla metà degli anni Trenta – dopo la nascita della *Mostra di Venezia* – il fascismo penserà già a una prima *Cineteca* da parte della *Direzione Generale per la Cinematografia* con la raccolta di varie forme materiali, non solo filmiche, annessa alla nascente *Scuola di cinema*, a un *Museo Storico della Cinematografia* con gli stessi caratteri nell'*Istituto per l'Educazione Cinematografica* e nel 1942 a un *Museo Romano del Cinema (Museo Ricciotto Canudo)* nella capitale (con i materiali provenienti dalla Francia di Dante Vannucchi e con il giornalista cinematografico Giuseppe Lo Duca che aveva lavorato lì), anche questo ideato in un'unica veste sul piano delle collezioni (appendice 4.2.1). Il regime apparirà inoltre nel 1936 da un bilancio in Senato del *Ministero per la Stampa e la Propaganda*, valorizzatore di tutti i beni esistenti, attento: all'immagine nazionale e internazionale da veicolare attraverso una realtà museale militare, alla funzione museologica del cinema anche in funzione sostitutiva in assenza del precedente, a questioni di *media history* a partire dalla radio di Marconi, al ruolo del ministero verso il turismo, l'arte all'estero e il ruolo della *Scuola cinematografica* in funzione dei 'patrimoni nazionali'.

Il ripiego dittatoriale e gli esiti della guerra influiranno negativamente sul 'complesso archivistico-espositivo' per molti anni a causa della *damnatio* pubblico-istituzionale che ne seguirà e la distruzione del patrimonio cinematografico raccolto. Le istituzioni nazionali, in particolare, pur sostenendo le politiche legislative verso il patrimonio filmico, un generale sostegno alle cineteche e la nascita, per esempio, del *Museo Nazionale del Cinema* di Torino nel 1956, per molto tempo in realtà non svolgeranno una politica di indirizzo comune o di messa in rete, soprattutto per il patrimonio 'non filmico'. La migliore compagine culturale del paese però lavorerà dal basso già dagli anni del fascismo a un diverso riconoscimento dello stesso in ottica pubblica, rielaborando al meglio alcuni principi emersi in Italia fino a quel momento, anche se in

maniera frammentaria e attraverso reti informali.

Questa debolezza peserà almeno fino alla fine degli anni Ottanta-Novanta ma le varie realtà pur muovendosi in un contesto instabile saranno in grado di manifestare sempre una certa capacità rigenerativa. Al centro di queste tensioni pubbliche sul principio di istituzionalità del cinema, com'è evidente anche nella recente ricostruzione storica di Brunetta, vi sarà la *Mostra* di Venezia che ha rappresentato l'indice più alto dei continui ripensamenti sui principi delle sue origini, sulla sua natura ma anche sul delicato rapporto con il contesto.<sup>5</sup>

Anni Quaranta-Sessanta:  
irrigidimenti e  
rinnovamenti  
dal basso

Questo sfondo, unito come negli altri paesi alle preoccupazioni per la perdita e la distruzione del patrimonio cinematografico per motivi fisiologici o per la mancanza di un'attenzione diffusa, è alla base della nascita di alcune delle maggiori istituzioni dedite al patrimonio cinematografico in Italia sin dagli anni Quaranta. Si tratta di una fase che si inserisce nel quadro culturale precedente, tanto da sviluppare un movimento istituzionale per mezzo soprattutto di attività espositive inserite nel quadro storico del periodo (in spazi cioè di esposizioni tecniche, industriali e d'arti applicate) e di carattere anche internazionale soprattutto verso la Francia recuperando e rinnovando le reti culturali precedenti. Esse daranno vita quindi a una 'rinascita' dal basso del movimento patrimoniale nonostante l'inesistenza di fatto di un supporto politico strategico vero e proprio. È la fase in cui nascono la *Cineteca Italiana* di Milano (1947) e il *Museo del Cinema* di Torino (1956), le cui attività però si inscrivono già in iniziative a partire dalla fine degli anni Trenta e in una rete di attività espositive nazionali e internazionali (appendice 4.2.1, 4.2.2).



<sup>5</sup> P. BRUNETTA, *La Mostra Internazionale D'Arte Cinematografica di Venezia: 1932-2022*, Venezia, Marsilio, 2022.



Dentro il clima internazionale d'urgenza rispetto alla salvaguardia del patrimonio filmico, con vari movimenti già a partire dagli anni Trenta, l'intervento dello Stato italiano del 1949 per il deposito delle copie positive presso la *Cineteca Nazionale* di Roma e poi l'apporto dato negli anni Settanta alla formazione delle cineteche regionali per la decentralizzazione, non seguito però dall'elaborazione di politiche culturali più generali, rafforzerà la limitazione delle visioni delle pratiche verso i film e il discrimine immotivato fra archivi e musei (indirizzati gli uni prevalentemente al patrimonio filmico e gli altri al non filmico). Dal 1949 al 2005, poi, le disposizioni internazionali nel campo del patrimonio cinematografico e nazionali sul piano legislativo hanno creato sempre più dei solchi fra istituzioni dedite ai 'beni culturali' filmici da un lato e non dall'altro e fra attività 'turistico-spettacolari' e 'culturali', legati per lo più ai film. Dai dati storici emersi, invece, gli uni e gli altri sono non solo indispensabili per una visione completa ma spesso intrecciati.

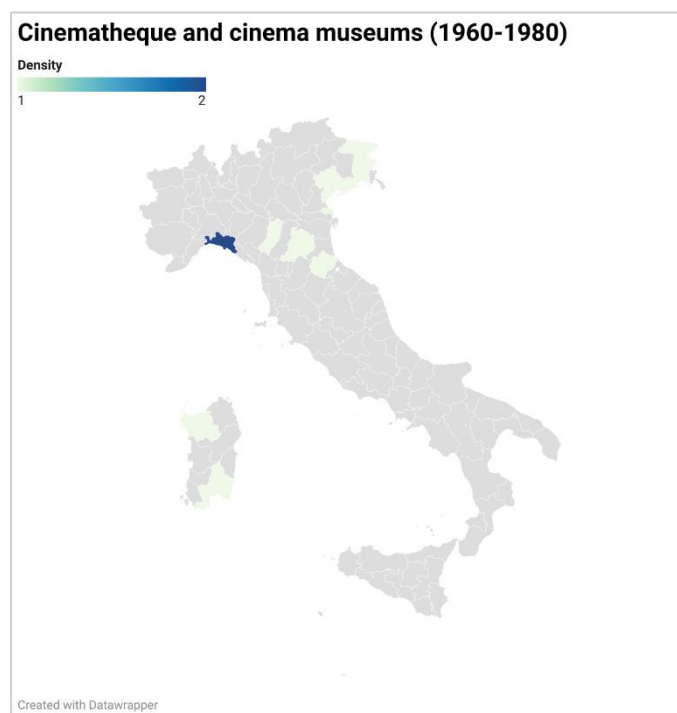
La tendenza multiforme italiana, espressa sin dalle origini, ha così ricevuto un freno negli anni Ottanta e Novanta nell'irrigidirsi delle differenti visioni. Essa è però proseguita anche in questi anni nelle migliori esperienze, mostrandone il carattere carsico e fruttuoso per il nuovo millennio.

Il movimento delle cineteche, in particolare, aveva preso piede grazie a iniziative dal basso oltre alla *Cineteca Italiana* nel 1945: con quella bolognese del 1963 (che sarà strettamente legata alla *Mostra del cinema libero* di Porretta Terme nata in contrasto a Venezia, favorendone però il ricongiungimento negli anni Ottanta); la *Cineteca Sarda* del 1966 della *Società Umanitaria* (le cui attività oltre agli interventi europei per l'audiovisivo di quel decennio risalivano alla fondazione del museo sociale dell'organizzazione a Milano e a una visione formativa del cinema già in epoca fascista); la *Cineteca Griffith* nel 1975 a Genova per iniziativa di un italo-palestinese (Angelo R. Humouda); e nel 1976 quella del *Friuli* a Gemona (che aveva un rapporto diretto con la precedente per il supporto ricevuto durante i primi giorni di maturazione della sua idea e le proiezioni itineranti post-terremoto nella regione). Il lavoro della cineteca del Friuli in particolare non sarebbe comprensibile senza tener conto della nascita di altre due 'istituzioni' con cui ha collaborato negli anni nell'attività di raccolta e attività: la *Cappella underground* del 1968, nata come spazio espositivo per le arti viste in funzione sociale da un gruppo di giovani, specializzatasi però quasi subito nel cinema; e, *Cinemazero*, un'associazione nata nel 1978 che ha contribuito alla patrimonializzazione della cineteca e alla fondazione delle *Giornate del cinema muto* nel 1982 oltre ad altre attività. Saranno soprattutto queste, infatti, più di quelle regionali, a essere in grado con una certa capacità trasmissiva di alimentare da un lato la formazione e la salvaguardia di un patrimonio cinematografico variegato e dall'altro di favorire dei sistemi di incontro e di produzione culturale attraverso varie forme, fra cui 'mostre' filmiche e non (appendice 4.2.4 e 4.2.5).

I travagli e le sperimentazioni più multiformi nel campo espositivo dagli anni Quaranta agli anni Settanta però e le reazioni critiche degli anni Sessanta alla *Mostra* di

Venezia (che porteranno alla formazione di nuove realtà ai ‘margini’ del suo solco) hanno continuato a manifestare una visione plurale del cinema, degli enti o manifestazioni dedite. Prende il via nel nostro Paese, infatti, un benefico qui complesso espositivo fatto di mostre filmiche, ‘tradizionali’ e poi esplicitamente patrimoniali i cui confini non sono sempre così netti.

Sul fronte delle principali cineteche e dei musei negli stessi anni, non sempre esplicitamente dedicati al cinema (come il *Museo della Scienza e della Tecnica* nato nel 1954), si rafforza la visione del cinema come ‘produzione culturale’ ampia intesa cioè come industria, arte o mezzo espressivo nelle sue molteplici applicazioni artistiche, scientifiche, educative, turistiche, amatoriali, ecc. Questi ottengono a più livelli dei riconoscimenti formali o tessono importanti relazioni con la *FIAF*, dove prevaleva un discorso filmico-archivistico, o con associazioni museali (nel caso torinese) che si interrogavano sui nuovi cambiamenti in atto nell’idea degli stessi.



*Mostre filmiche,  
'tradizionali' e  
patrimoniali*

Per la scarsità di formazioni organizzative archivistico-museali in assenza anche di una visione ‘istituzionale’ del cinema questi obiettivi saranno maturati più dall’insieme di mostre filmiche e non. Ricordiamo che le differenziazioni proposte nelle tabelle fra forme ‘filmiche’, ‘tradizionali’ e al loro interno la possibile individuazione di forme ‘patrimoniali’ servono solo per suddividerle in macrocategorie ma al loro interno, nelle modalità di realizzazione e negli intrecci, anche con differenti tipi di istituzioni cinematografiche e non, rivelano un movimento fondamentale per l’avanzare dell’esperienza e la patrimonializzazione del cinema in ogni sua forma (appendice 4.2.4, 4.2.5). La loro realizzazione nel tempo in contesti e con modalità differenti ci invita anzi a una riflessione – specialmente là dove si è prodotta una forma d’archiviazione – sulla

disseminazione del patrimonio cinematografico al di fuori delle istituzioni canoniche: negli archivi di manifestazioni storiche; club, circoli, associazioni anche sociali, centri, fondazioni, circuiti per il cinema (e oggi anche nelle stesse sale); nei vari musei non specializzati; negli istituti di salvaguardia delle varie forme di *media art*; e in anni più recenti in istituzioni dedite al patrimonio televisivo (ancora poco esplorate per le connessioni con il cinema). Su questi fronti servirebbe un'indagine capillare, al di fuori del focus a livello 'museale' di questa ricerca. Le iniziative legate però a queste realtà hanno avuto il merito di illuminare aspetti e settori del cinema spesso poco visibili nelle stesse cineteche e nei musei del cinema. Da questo emerge il limite di un modello che distingue ancora oggi in maniera rigida le varie forme: fra produzione e patrimonializzazione, fra filmiche e 'non filmiche', 'artistiche' e non, ma anche fra mostre in cui il cinema è parte di un contenitore più ampio e mostre dedicate esclusivamente al cinema, soprattutto da istituzioni preposte. Alcune di esse, sia filmiche che non, ricoprono una funzione 'patrimoniale'<sup>6</sup> esplicita: contribuendo alla maturazione della sensibilità verso il 'patrimonio cinematografico' (non solo in senso tangibile) o rivestendo un ruolo strutturante nella formazione di manifestazioni e istituzioni permanenti con tale obiettivo. Queste possono essere individuate, nella visione di questo contributo, a patto che si riconosca un ruolo 'patrimoniale' base a tutte le manifestazioni che catalizzano comunque l'attenzione, favoriscono la condivisione e rafforzano le possibilità del cinema per il futuro.

Senza produrre e proporre quindi distinzioni nette è necessario per queste ragioni dare uno sguardo alle mostre, a come esse si siano evolute, abbiano assunto diverse modalità e in che modo alcune di esse abbiano puntato l'attenzione in modo esplicito sulla funzione patrimoniale. Si tratta cioè di capire per alcune di esse la reale forza trasmissiva e/o funzione nel quadro della storia della spinta alle forme di riconoscimento per mezzo della sua esperienza, archiviazione sistematica e musealizzazione del Paese.

Un campione storico di iniziative – non provenienti direttamente da istituzioni cinematografiche e soprattutto da musei e cineteche dedicate quindi – è stato recuperato durante il periodo pandemico di lockdown attraverso i quotidiani nazionali (appendici 4.2.4 e 4.2.5). Una ricerca più sistematica richiederà il vaglio degli archivi di Stato – in cui però nel nuovo catalogo online compare solo un fondo di 'mostre' (probabilmente filmiche) internazionali a inizi anni Cinquanta. Ma dei dati più completi si potranno ricavare dai calendari delle mostre storici pubblicati su *Gazzetta* – e fonti regionali o private e dalle collaborazioni esterne delle stesse istituzioni cinematografiche (qui non integrate).

A livello sommario (appendice 4.2.5) notiamo che dalla seconda metà degli anni Venti agli anni Ottanta, come per le mostre 'filmiche', le mostre 'tradizionali'

---

<sup>6</sup> Sul concetto di patrimonializzazione del cinema Cfr. C. GAUTHIER. *Patrimoine Et Patrimonialisation Du Cinéma*, Paris, Ecole nationale des Chartes, 2020; S.E. LOUIS. *Penser la patrimonialisation (du cinéma) au croisement des disciplines*. 2019; S.E. LOUIS, *La Cinemathèque-Musée. Une innovation cinéophile au cœur de la patrimonialisation du cinéma en France (1944-1968)*, Parigi, AFRHC, 2019.

supportano l'affermazione del sistema cinematografico e della produzione filmica in maniera estesa: sul piano evolutivo, industriale, tecnico, educativo, artistico e per il grado di alcune iniziative anche sociale. Esse poggiano sulla tradizione espositiva precedente (soprattutto sul piano della tecnica nelle esposizioni degli anni Dieci e la prima metà degli anni Venti), subiscono l'impronta multiformica fascista (soprattutto nel caso della *Triennale*) ma reagiscono al tempo stesso alla sua eredità agendo in tutt'altra ottica, stimolando dalla sua caduta la partecipazione pubblica dal basso (anche se in reti politiche locali). La vera novità quindi fra le esposizioni di inizio secolo e quelle dalla fine degli anni Venti sta, come accaduto alla *Mostra* di Venezia e negli esperimenti museali del regime, nella loro realizzazione all'interno del quadro di manifestazioni e organizzazioni culturali permanenti.

Le mostre 'tradizionali' si insinueranno così, anche se in maniera nettamente inferiore a livello numerico, nel paradigma votato a partire dagli anni Quaranta verso la salvaguardia delle pellicole. Il loro scarso riconoscimento critico-teorico farà sì che esse non siano soggette alla critica istituzionale pubblica attraversata dalle mostre filmiche. Ma, pur in un paradigma 'oggettuale', nelle forme più strutturate e/o sperimentali saranno comunque in grado di produrla dall'interno.

Tanto nell'*Esposizione di Milano* del 1909 che nella *Fiera di Milano* (in cui sarà presente fino al 1984), il cinema era stato presente sotto forma di padiglione dedicato ed esposizione soprattutto tecnica. Essa ha dato vita in particolare dal 1960 al *MIFED* (*Mercato Italiano del Film e del Documentario*), diventato poi autonomo fino al 2004. Sia la *Cineteca Italiana* che il *Museo del cinema* di Torino hanno collaborato con questa sede. Alla fine degli anni Venti, a Padova, invece, il fascismo operò le prime sperimentazioni multiformiche pubbliche poco prima della nascita della *Mostra* di Venezia nella *Fiera Campionaria Internazionale* con l'esposizione di materiali storici e contemporanei, proiezioni, incontri pubblici e fu organizzato il *Primo Convegno Cinematografico Italiano* sui problemi in materia. Alla *Triennale* di Milano invece, dedicata alle arti applicate, dopo alcuni riferimenti sparsi (con i manifesti del '27 nella sezione dell'URSS, modelli e ricostruzioni di sale in architettura negli anni Trenta), nel 1940, si inserisce la *Mostra del cinematografo* a cura di Lattuada e Comencini ma la presenza del cinema prosegue anche successivamente. A molte delle mostre, fiere ed esposizioni tecniche di questo periodo parteciperanno tutte le principali istituzioni cinematografiche museali e cinetecarie almeno fino agli anni Ottanta. Dal 1955 fino al 1973, invece, si tiene a Roma la *Rassegna internazionale elettronica, nucleare e teleradiocinematografica* con funzione anche retrospettiva talvolta. Le grandi esposizioni internazionali della seconda metà del Novecento in Italia, va ricordato, portarono nel 1960 a Torino e poi a Milano il *Circarama* della Disney: un enorme sistema di proiezione con uno schermo di trecentosessanta gradi e gli spettatori al centro.<sup>7</sup> Dopo la fine della prima, si pensò di farne una sede per il *Museo del Cinema* di Torino di cui furono realizzati dei progetti per l'allestimento. Negli anni Ottanta si avrà un altro

---

<sup>7</sup> M. SERRA, 'L'Expo di Torino', *Corriere d'informazione*, 5-6 maggio 1961, p. 7.



tramite film.<sup>8</sup> Il motivo di interesse qui sta anche oltre la patrimonializzazione del cinema fra le arti contemporanee. In questo gruppo, si mosse la figura di Graziella Buontempo Lonardi, una personalità chiave nel percorso di esposizione e trasmissione del cinema in Italia e all'estero con il gruppo degli *Incontri* e oltre.

Le mostre patrimoniali viste nell'ottica comune 'tradizionale' (ovvero come raccolta di materiali spesso di tipo 'extra filmico' da parte di istituzioni specializzate) sono parte quindi di un movimento più generale e rappresentano una delle modalità possibili. Senza un quadro sulle precedenti esposizioni, in cui esse pure si inseriscono, il loro sviluppo a partire dagli anni Quaranta sembrerebbe spinto solo dalla necessità di salvare una storia che senza un approccio sistematico era destinata a disperdersi. Appropriandosi dei migliori approcci culturali precedenti, la loro novità starà nell'accento posto sulla necessità di offrire alla trasmissione del cinema un carattere, uno spazio e un lavoro autonomo, permanente e paritetico fra materiale filmico e non. Le preoccupazioni però legate prevalentemente all'aspetto storico (soprattutto delle origini) e al piano dei materiali muoveranno le più importanti iniziative verso una riduzione delle potenzialità tematiche e d'approccio provenienti dalle altre aree restringendo la presa rispetto al contemporaneo.

Sintetizzando alcuni aspetti emersi in mostre patrimoniali 'tradizionali' non provenienti solo da istituzioni dedite, dagli anni Sessanta agli anni Ottanta, si afferma anche qui al di là delle esperienze citate uno sguardo retrospettivo, divistico o legato alle differenti materialità del cinema che cominciano a essere prese in considerazione. Nel primo decennio si rintracciano due iniziative trasversali consistenti. La prima a inizio decennio con *Quando il cinema si chiamava Napoli*, manifestazione organizzata nella città, a cui sarà chiamato a contribuire anche il *Museo del cinema di Torino*, la *Cineteca Italiana* e collezionisti privati. È una delle prime mostre più grandi per un'iniziativa non museale ma pubblica. Nel 1964, sempre in territorio campano, si realizzò la mostra dedicata ai *Volti celebri del Cinema*.

La prima novità degli anni Ottanta sul fronte patrimoniale è lo sviluppo, o per meglio dire la diffusione permanente, di mostre-mercato-scambio collezioniste come quella milanese della *Mostra del fumetto e dell'immagine d'epoca* a opera di Camillo Moscati (a cui darà spazio anche il *Museo della Scienza e della Tecnica*). In realtà, da un'intervista emerge che era già organizzata dal '68 e proseguirà almeno fino agli anni Duemila. Camillo Moscati e l'iniziativa a cui diede vita puntavano a qualcosa in più che un collezionismo fine a sé stesso, dando vita egli stesso a un *Museo dell'immagine d'epoca e del fumetto* che sarà alla base di successivi sviluppi museali a Milano intermediali fra fumetto, illustrazioni e cinema d'animazione.

In altre mostre degli anni Ottanta, a conferma dell'attenzione alla 'materialità' del cinema, altre mostre cominceranno a guardare a manifesti, cartoline e foto di scena. Il

---

<sup>8</sup> Un volume recente che ne ricostruisce la storia è stato pubblicato nel 2016 dai materiali che la Lonardi ha lasciato al MAXXI. Cfr. L. LONARDELLI, *Dalla sperimentazione alla crisi. Gli Incontri Internazionali d'Arte a Roma, 1970-1981*, Milano, Doppiozero, 2016; INCONTRI INTERNAZIONALI D'ARTE, 'Archivio 1971', <<https://www.incontriinternazionaliidarte.com/1971>> [accessed 29 July 2022].

rapporto fra cinema e fotografia però, alla fine del decennio, è stato sviluppato in altre direzioni: grazie a una mostra collettiva dell'Associazione italiana autori della fotografia e alle prime mostre singole dedicate soprattutto a Storaro e alla 'scrittura della luce'. Nel corso del decennio emergono però altre prospettive. Alcune mostre aprono a una prima attenzione pubblica (dopo *Cinecittà* che aveva già sperimentato forme di aperture pubbliche) agli spazi e alle entità produttive industriali con un'iniziativa dedicata ai sessantacinque anni della 3M della *Ferrania*, agli *Studi Pisorno* e la mostra dedicata alla *Titanus*. Si fa avanti nel periodo anche un insieme di iniziative rivolte a grandi 'autori' del cinema italiano come Visconti, Fellini e Pasolini che aprono alla centralità autoriale delle mostre degli anni Novanta. Anche in seguito saranno fra i più ripresi, probabilmente per la loro creatività ibrida e multi-tecnica ma anche per la forza critica che essi hanno rivestito nel cinema italiano. Oltre, quindi, a una storia del dispositivo trasmissivo autoriale sarebbe interessante approfondire il diverso trattamento di alcuni di essi nel tempo. A partire già dagli anni Settanta, uno dei filoni tematici seguiti era anche quello dell'animazione (con le opere di Bozzetto e Luzzati). Negli anni Ottanta, inoltre, l'Italia – al di là di musei e cineteche che avevano già ospitato al loro interno iniziative simili tranne alcune attività diffuse della *Mostra* di Venezia – si apre in maniera sparsa per tutto il territorio (tranne il Sud) a collaborazioni o a iniziative internazionali nel nostro paese. Le iniziative più rilevanti riguardano la mostra-rassegna-convegno itinerante dedicata a Dreyer – realizzata dalle *Settimane Cinematografiche* in collaborazione con gli *Affari culturali*, il *Danske Filmmuseum* di Copenaghen e l'*Istituto danese di cultura di Milano* – segno della presenza di una maglia internazionale in Italia nell'ambito; e, ad alcune iniziative istituzionali in rete rivolte soprattutto ai paesi dell'estremo Est asiatico. Un primo scostamento dal racconto storico puro del cinema italiano – con un taglio però ancora cronologico – si ha con la mostra biellese *Bianconero, rosso e verde: 70 anni di cinema italiano 1910-1980* del 1985, con i materiali dell'archivio di Davide Turconi, che era stata già allestita anche a Cannes. Alla fine del decennio, la prospettiva storica sarà ulteriormente allargata nell'importante mostra *Immagini in movimento, memoria e cultura* dal periodo delle origini del cinema in Italia fino agli anni Quaranta. Si tratta della prima esposizione rilevante sostenuta dal *Ministero per i beni culturali e ambientali* e dall'*Ufficio Centrale per i beni librari e gli Istituti Culturali* con il coinvolgimento del *Museo del cinema di Torino* per il prestito di alcuni materiali e di varie biblioteche, associazioni, archivi, università e accademie. La mostra è stata allestita a cura di Pier Marco De Santi in occasione del convegno internazionale tenutosi a Roma presso la *Biblioteca Nazionale Centrale* ed è stata anche spostata nello stesso anno alla *Fondazione Cini*, nei giorni della *Mostra* di Venezia. È anche una delle prime iniziative del genere in Italia a essere stata sponsorizzata da una azienda del campo della comunicazione (la *IBM*). La sua ideazione ha reso manifesto come il patrimonio cinematografico viva per necessità legate alla sua trasmissione polimorfica nell'alveo di diverse istituzioni e la necessità di recuperare quest'ottica 'storico-memorale' per la sua esperienza e condivisione nel tempo.

I dieci anni successivi, ancor prima delle manifestazioni per il centenario, vedono un exploit dell'attenzione amministrativa a vari livelli nei confronti del cinema soprattutto a Roma. Nel 1990 viene inaugurato, dopo il restauro, il *Palazzo delle Esposizioni* nella capitale affidato alla *Soprintendenza*. Esso era già stato sede di mostre sul cinema degli *Incontri Internazionali* e di esperimenti pubblico-privati, legato allora però al *Ministero della pubblica Istruzione*. Si segnalano da qui alcuni aspetti (si veda sempre appendice 4.2.5). A partire dalla prima mostra, *Roma anni 60*, come gran parte delle successive, si afferma un approccio storico-culturologico al patrimonio. Lo sguardo internazionale si avverte nel 1991 a Roma con una mostra-rassegna dedicata al patrimonio europeo dei media audiovisivi (in cui si guardava anche alle tecnologie). Dal recupero però emerge soprattutto la centralità data al tema romano, o comunque all'italianità. Essa si rafforzerà nel tempo con il maggior impegno del comune e delle istituzioni cinematografiche della città, che lavoreranno sempre più in rete. Il 1998, in tal senso, rappresenta un momento di svolta con la nascita dell'*Azienda Speciale Pala Expo* per il *Palazzo delle Esposizioni* con il compito di organizzare manifestazioni culturali di interesse nazionale prevalentemente votato alle arti visive. Nello stesso anno la capitale si attiva per *Roma Capitale del Cinema*, con nuove realtà che lavorano nella stessa ottica come la *Festa del cinema di Roma*, il *Cineporto* e la *Casa del cinema di Roma*. Questo percorso intrapreso all'inizio degli anni Novanta consentirà comunque la costituzione nella città di una rete fra diversi soggetti e una sperimentazione pubblica talvolta interessante.

La più grande manifestazione per il centenario *La Città del Cinema: mostra dei primi cento anni del cinema italiano* si terrà non a caso quindi nella capitale curata dallo storico del cinema Gian Piero Brunetta, ma promossa dalla *Rai*, dall'*Ente Cinema* con il contributo di tanti archivi e organismi. Parallelamente si svilupperanno altre grandi manifestazioni nella capitale. Per le altre celebrazioni nel paese, che sicuramente si saranno tenute qua e là, i dati del censimento sono limitati prendendo in esame canali soprattutto nazionali.

Tematicamente, infine, dagli anni Novanta in poi, probabilmente per il maggiore appoggio istituzionale governativo e il bisogno di un nuovo riconoscimento del cinema, la prospettiva autoriale diventa dilagante aprendo però rispetto ai decenni precedenti anche ad attori e attrici e altri artisti. A livello internazionale, cominciano a circolare in Italia alcune mostre internazionali *franchise* come quelle derivate dagli archivi della *Magnum* e poi successivamente, nel 2005, arriverà a Milano la mostra *Star Wars* (oggetto di un approfondimento per il museo di Bradford nel terzo capitolo) o *Harry Potter* in vari eventi.

Nel nuovo millennio si ripresentano molti degli aspetti del decennio precedente e alcune novità. A Roma, le mostre relative al cinema si spostano da *Palazzo delle Esposizioni* alla *Festa del cinema* e nelle sedi delle amministrazioni della Repubblica in occasione soprattutto di importanti centenari autoriali (che rischiano però nel tempo di non dar spazio ad altri temi e all'indagine oltre confine). Molte di queste, anche in altre sedi, sono il frutto dell'impegno di fondazioni o archivi nascenti relativi che hanno



provato ad accendere l'attenzione, oltre che sulle stesse figure, sulla loro 'eredità' per dare a questo uno spazio istituzionale permanente.

Le sperimentazioni sinergiche romane proseguiranno. Segnaliamo per esempio per i novant'anni dalla nascita di Sergio Tofano, lo spettacolo affidato alla regia di Marco Baliani (*Qui comincia la sventura*) inserito nel programma delle iniziative durante la *Festa del cinema* (che suggerisce un'idea ampia di trasmissione del cinema attraverso varie 'forme espositive').

Le altre sperimentazioni, nella stessa sede come in altre, sono state spesso legate a esposizioni legate alla riflessione sulla storia del cinema e le altre tecnologiche e al cinema d'artista, soprattutto al *MAXXI – Museo delle Arti del XXI secolo*. Su questa scia, Milano farà la sua comparsa con spazi innovativi sul piano dell'ideazione coinvolgendo degli artisti per mostre sul cinema in funzione patrimoniale con un impianto sperimentale (come l'*Hangar Bicocca*, con la mostra per esempio *Collateral*,<sup>9</sup> e la *Fondazione Prada* per *Tobias Rehberger: On Otto*,<sup>10</sup> a cui andrebbe aggiunto sicuramente un lavoro di censimento su spazi come la *Fabbrica del vapore*)<sup>11</sup>.

Nell'ultimo decennio sono soprattutto i luoghi 'marginali' o apparentemente tali a dar nuovi segni di vitalità. A Roma, per esempio, nel 2013 si tiene una 'mostra di protesta' organizzata da una rete di giovani, studenti e cittadini organizzatisi nel *Comitato Cinema America* con lo scopo di ripercorrere le tappe più significative della sala fondata nel 1954. La difesa sociale dello spazio si è trasformata oggi in un progetto che ha portato a un ripensamento polifunzionale della stessa e all'attenzione mediatica dell'iniziativa con l'organizzazione annuale di proiezioni all'aperto per il pubblico. Ma da un'altra sala, il cinema *La Compagnia* di Firenze, deriva un altro segnale di riflessione sull'attività espositiva 'tradizionale' non come attività d'accompagnamento ma integrata e aperta sul piano sociale e culturale rispetto alla propria attività di programmazione.

Questa spinta sinergica è stata metabolizzata a livello istituzionale in nuove formule di stimolazione e supporto di iniziative nella sperimentazione di configurazioni di maggiore impatto sul piano della sperimentazione e della partecipazione pubblica.

Nel 2014 è partito, solo per fare un esempio, il progetto della mostra virtuale di *Cinencensura. Cento anni di revisione cinematografica in Italia*. In questo ambito si collocano anche le due esperienze di *Matera* e *Parma Capitale della Cultura* con due progetti espositivi di rilievo per il loro grado di coinvolgimento pubblico, rigore curatoriale e risultati innovativi nonostante il carattere ostico dei temi scelti di impronta anche teorica: con il progetto *1/16 Origin* sul pre-cinema e *Time Machine* sulla temporalità delle immagini tecniche. Fra le sperimentazioni più vive c'è anche la mostra-spettacolo di Gianni Trotter (uno dei pochi lanternisti italiani), sostenuta dal

<sup>9</sup> PIRELLI HANGAR BICOCCA, 'Collateral', n.d., <<https://pirellihangarbicocca.org/en/exhibition/collateral/#>> [accessed 30 July 2022].

<sup>10</sup> FONDAZIONE PRADA, 'Tobias Rehberger: on Otto', n.d., <<https://www.fondazioneprada.org/project/tobias-rehberger-on-otto/?lang=en>> [accessed 30 July 2022].

<sup>11</sup> Facciamo qui l'esempio solo della mostra del collettivo Radha May sulla censura Cfr. RADHA MAY, 'When The Towel Drops Vol 1 | Italy, 2015', n.d., <<https://radhamay.format.com/fabbrica-del-vapore>> [accessed 30 July 2022].

comune di Venezia e Padova, con *Spettacoli di luce. Dalla Camera Obscura alla nascita del cinema*, un progetto che ha portato in spazi formativi formali e non e in varie occasioni alla realizzazione di lavori educativi o spettacoli sul tema.

Fra le novità più rilevanti nell'ultimo decennio, si segnalano alcune iniziative che hanno iniziato a esplorare la storia del cinema in prospettiva 'scientifica' con la collaborazione anche di gruppi accademici. Già nel 2008 l'*Università Cattolica* di Milano aveva dedicato una mostra a *Padre Gemelli 1878-1959*, che raccontava anche dei suoi studi psicofisiologici sul cinema e la filmologia. Sul tema nel decennio successivo si inserisce un'altra iniziativa sempre proveniente dall'ambito universitario, ma in maniera interdisciplinare, con *Luce. Scienza Cinema Arte* che ha coinvolto dipartimenti 'scientifici' e delle arti fra cui, per il cinema, il centro universitario archivistico dello CSAC e studiosi di cinema e arti visive come Michele Guerra, Jennifer Malvezzi e Cristina Casero. Altre mostre invece segnalano l'ulteriore apertura delle sfere del cinema negli archivi storici di grandi imprese (Eni, Ferrari, Lamborghini, Fendi, Ferragamo, Luxardo).

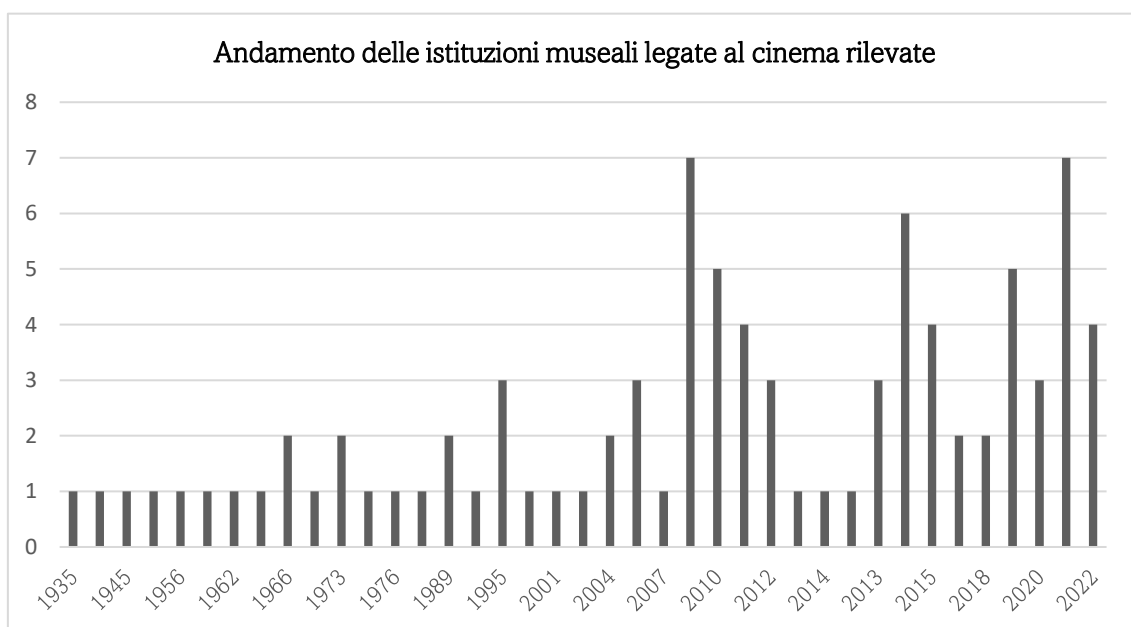
Fra le mostre storiche, capaci di muovere nuove prospettive sulla cultura dell'immagine. Fra il 2010 e il 2011 ne emergono due curate da Paolo Mereghetti dedicate a *Viaggi in Italia – set del cinema italiano* dapprima dal 1941-1969 e poi dal 1960-1989 durante la rassegna *Parlare di Cinema* a Castiglioncello. Non sono presenti nella tabella alcune mostre legate all'Istituto Luce e Cinecittà, perché considerate istituzioni cinematografiche a tutti gli effetti, da trattare in maniera univoca in relazione alla nascita di *Cinecittà si mostra* e il *MIAC – Museo Italiano dell'Audiovisivo e del cinema*, ma le citiamo qui in assenza delle analisi complete per la loro funzione nel percorso di 'revisione storica' istituzionale della cultura visuale italiana (promosse spesso anche da Roma capitale a conferma della centralità romana e in collaborazione con molte realtà nazionali) in ottica anche intermediale. Facciamo riferimento, solo per fare alcuni esempi, alla mostra itinerante *LUCE – L'immaginario italiano* del 2016 e *Il sorpasso. Quando l'Italia si mise a correre, 1946-1961* del 2018. Nel 2017, sulla stessa scia, si è tenuta la mostra *Progetto e forme di un Cinema Politico nel centenario della Rivoluzione d'Ottobre* a cura di Pietro Montani e Giovanni Spagnoletti presso la Galleria Nazionale d'arte Moderna e Contemporanea che ha visto il coinvolgimento di tantissime istituzioni cinematografiche oltre al mondo universitario per due giornate di studi. Sul piano delle mostre interdisciplinari legate alla cultura visuale fra letteratura, audiovisivo e cinema si segnala quella della Rai sul giallo a cura di Peppino Ortoleva nel 2021.

Fra gli anni Cinquanta e Ottanta (appendice 4.2.1), senza tener conto di questo fermento, sembra non registrarsi una nascita consistente di realtà museali dedicate al cinema. Come accaduto però agli inizi del Novecento, in alcune ricostruzioni di Caneppele a proposito della polimorfia archivistico-cinetecaria e museale,<sup>12</sup> si può comunque guardare alle idee emerse in un periodo rispetto a istituzioni 'possibili'. Si

Le istituzioni  
museali dagli  
anni Cinquanta  
a oggi

<sup>12</sup> P. CANEPELE, 'Cineteche istituzionali, collezioni private come l'archivio influenza la conservazione delle immagini', in D. Cavallotti, D. Lotti, A. Mariani, *Scrivere la storia, costruire l'archivio. Note per una storiografia del cinema e dei media*, Milano, Meltemi, 2021, pp. 123-136.

tratta nel nostro caso di schegge, dei musei mai nati realmente, che hanno illuminato però delle possibilità nel ‘complesso museale’ italiano che vale la pena riconsiderare. Nel nostro censimento abbiamo registrato in quest’ottica: l’apertura già degli spazi di *Cinecittà* (unica realtà poi aperta), la realtà produttiva di una sartoria romana, una pinacoteca in miniatura dedicata a dive e pin up del cinema creata da ragazzi per un esperimento internazionale di Thomas Byron, gallerie di mostri per ragazzi al salone del giocattolo, un museo per Eleonora Duse e l’attenzione al ricordo di Rodolfo Valentino (ma per varie personalità i riferimenti sarebbero tanti fino ai nostri giorni), il museo-laboratorio di Rambaldi (oggetto reale poi di mostre e tentativi di realizzazione di un museo permanente fino alla donazione nel 2022 della collezione alla *Cineteca Italiana*), un ‘museo criminale’ per *Ultimo tango a Parigi* colpito dalla censura, un’attrezzeria (ancora oggi esistente), la sala del planetario di Roma ex Luce, e un museo degli orrori hollywoodiani legati al film Myra Breckinridge.

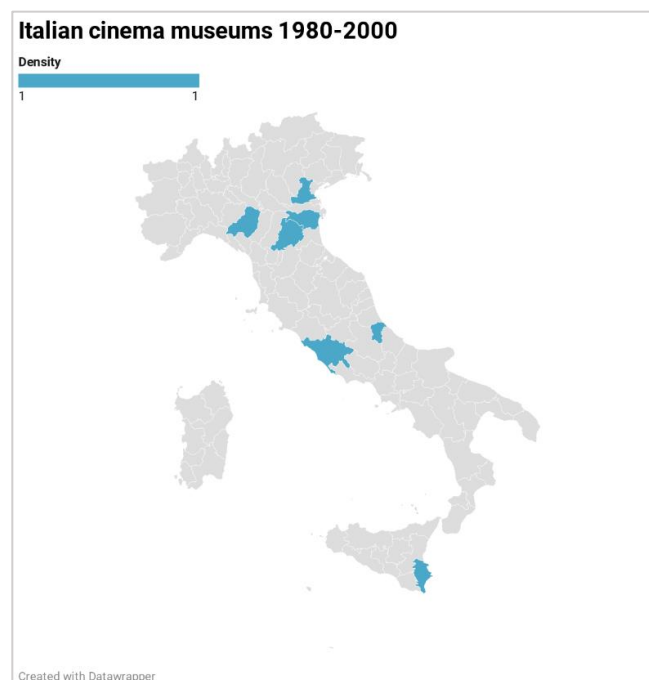


Fra gli anni Cinquanta e Settanta (si veda appendice 4.2.1), ci sarà comunque l’apertura di musei legati al cinema ma da una prospettiva ampia di visualità mediale. L’unica eccezione è rappresentata dal *Museo della caricatura* poi diventato *Museo Internazionale del Cinema e dello Spettacolo Josè Pantieri* che vivrà fino al 2003 (i materiali sono oggi sotto la giurisdizione della Soprintendenza dei Beni Culturali del Lazio ma online si tenta di mantenerne viva la memoria).<sup>13</sup> Fra gli anni Sessanta e Settanta, oltre alle nuove cineteche e all’apertura dell’ASAC alla *Mostra* di Venezia (appendice 4.2.2 e 4.2.3) di cui abbiamo già discusso, la nascente sensibilità per la diffusione di un patrimonio cinematografico oltre le pellicole si avverte, come per le esposizioni tradizionali, nella nascita di realtà museali dedite prima di tutto al manifesto con la *Collezione Salce* del 1962 e la sezione dedicata nel *Museo Guttuso* del 1973. Nel

<sup>13</sup> MUSEO JOSÈ PANTIERI, <<https://museojosepantieri.wordpress.com/>> [accessed 05 August 2022].

1967, invece, dopo continue donazioni da parte di Zavattini per farne un luogo di diffusione culturale alla biblioteca del paese originario, Luzzara, questa verrà trasformata in una biblioteca a lui intitolata. Da quell'esperienza è nata nel 2015 la *Fondazione Un Paese* e il *Centro Culturale Zavattini*, dedito alla figura del regista, fotografo e scrittore ma soprattutto alla trasmissione della sua 'eredità culturale' seguendo le sue idee (ne discuteremo nel paragrafo sulle realtà dedicate a singole personalità). Nel 1966 ricordiamo invece la nascita del *Museo Biblioteca dell'Attore* a Genova, nato dal Teatro Stabile della città, che per la sua specializzazione ha per necessità ospitato materiali di attori che tra il finire dell'Ottocento e gli inizi del Novecento hanno lavorato a cavallo fra teatro e cinema, diventando nel tempo anche depositario di alcuni fondi fotografici in cui sono presenti attori e attrici del cinema. Di recente ha anche acquisito il fondo tramite donazione del critico genovese Roberto Chiti. Nel 1979, infine, si colloca invece l'esperienza dell'iniziale *Museo dell'Immagine Centro Cinema* a Cesena per volere dell'amministrazione comunale per la promozione della cultura cinematografica (diventato nel tempo semplicemente *Centro Cinema*). Ospitato in alcuni locali della città, ha sviluppato nel tempo una biblioteca specializzata, due sale cinema, una videoteca (diventata oggi mediateca) e un archivio di fondi cartacei di sceneggiatori, registi, produttori, critici, costumisti e di fotografi. Quest'ultimo aspetto è quello che ne ha caratterizzato la maggiore specializzazione con la realizzazione di molte rassegne e mostre, anche itineranti, e l'organizzazione dal 1998 di un concorso per fotografi di scena italiani dando vita a una consistente fototeca sul cinema italiano contemporaneo (se ne parlerà nella sezione dedicata ai centri).

Dalla fine degli anni Settanta, data anche l'urgenza della salvaguardia del patrimonio filmico, si aggiunge anche un nuovo tassello al 'complesso espositivo' italiano: il rafforzamento della diffusione delle cineteche e la nascita delle prime mediateche per i decentramenti a livello regionale della loro gestione, pensati però più come poli filmici d'archivio (senza vincoli a quel tempo di deposito come alla *Cineteca Nazionale*) che istituzioni culturali a tutto tondo. Quest'aspetto sarà particolarmente evidente negli sviluppi delle cineteche successive (in prospettiva archivistica) e sulle idee successive



di 'mostre' sul cinema che saranno sempre più distinte fra 'filmiche' (nella forma del festival che in realtà manterrà molte prerogative delle 'mostre') e tradizionali, cioè con materiali al di là dell'opera (appendice 4.2.4., 4.2.4).

Tra gli anni Ottanta e Novanta, in una fase di evoluzione anche critica del cinema nel contesto mediale e fra i richiami all'attenzione sulla salvaguardia del patrimonio cinematografico soprattutto filmico dell'*UNESCO*, in Italia prende il via il rafforzamento delle realtà storiche (intervallati da alcuni momenti di crisi) grazie a importanti mutamenti istituzionali e un primo movimento di diffusione di alcune piccole-medie formazioni che hanno alimentato una genuina fase di ricerca allargata. Questo stadio è il frutto, già a partire dai decenni precedenti, anche di tre linee che si diramano via via: le diverse funzioni svolte dal collezionismo materiale come pratica anche di ricerca, lo sviluppo di varie reti (tanto a livello quotidiano locale quanto nazionale e internazionale) e l'elaborazione di varie forme trasmissive con le 'mostre' e non solo. La principale preoccupazione di questo intervallo all'interno delle istituzioni sarà quella del riconoscimento della varietà 'materiale' alla base della storia del cinema, con qualche riferimento nelle pratiche più illuminate alle interazioni che lo riguardano trasversalmente: sul piano produttivo, della sua funzione storico-memorale, e negli anni Novanta e primi Duemila al pari del contesto espositivo nazionale una forte tendenza verso le iniziative autoriali (legato soprattutto al cinema italiano). Si distingueranno in questo panorama come 'musei del cinema' alcune realtà. Il *Museo del cinema di Siracusa*, nato nel 1995, per iniziativa di un medico appassionato, Remo Romeo che poggia però su attività già a partire dagli anni Ottanta di raccolta, che ne farà un centro di studi e incontro per molti anni fino alla cessione al comune poco prima della pandemia (il museo dovrebbe essere riaperto per assegnazione della città a un'impresa culturale del luogo).<sup>14</sup> Nello stesso anno del centenario, l'avvocato Enrico Tiboni, legato ai Premi Flaiano, trasforma una mostra temporanea nell'idea di un museo dedicato nello specifico come per le figure locali di Flaiano e D'Annunzio alla valorizzazione delle relazioni e alle arti prese singolarmente della letteratura e del cinema (insieme in parte al teatro). L'istituzione che ne è nata nel corso degli anni da *Museo nazionale del cinema e dello spettacolo* muterà il proprio nome in *Media museum*, dando una connotazione particolare e inedita rispetto al panorama internazionale sulla cultura visuale anche di tipo letterario. Il museo è stato poi realizzato in un ex-tribunale della città dando a questi spazi una funzione polivalente di studio, ricerca e per la formazione e le attività per il territorio legate al cinema (con aree destinate a laboratori o punti di incontro per il settore). È uno degli esempi di realtà poi legate a istituzioni festivaliere, nel museo una sezione è dedicata alle personalità premiate durante gli anni delle varie edizioni.

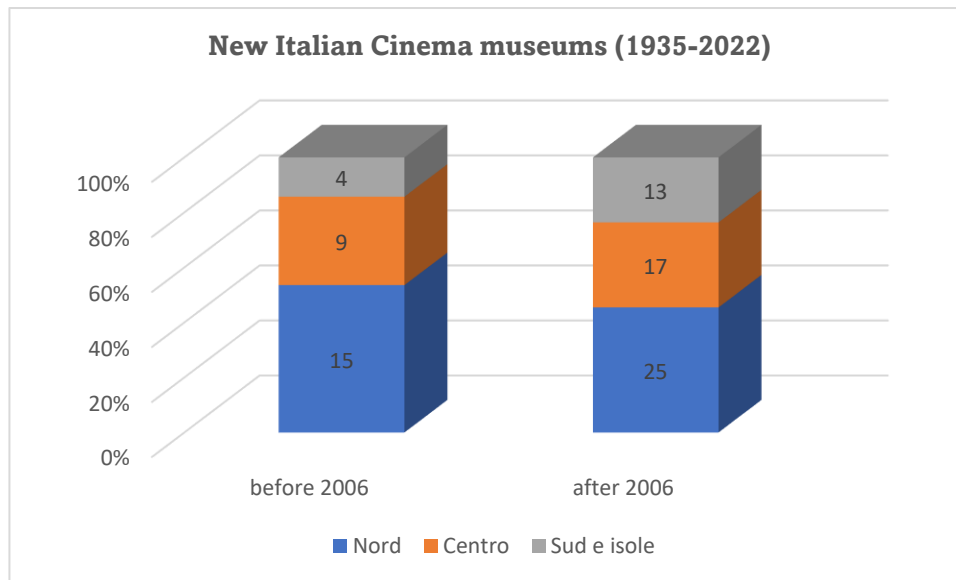
Dopo il *Museo Nazionale della Scienza e della Tecnica*, in Italia la comparsa di musei tecnico-scientifici richiederà l'attesa almeno degli anni Novanta con il *Museo della comunicazione e del multimediale G. Pelegalli* a Bologna (1989), per certi versi del *Museo*

<sup>14</sup> Cfr. G. SANTAERA, 'I musei del cinema siciliani e il cineturismo "di là da rivedere"' in E. NICOSIA (a cura di), *La Sicilia di celluloido. Dall'archeologia del set al cineturismo*, Milano, FrancoAngeli, 2022, pp. 305-317.

del *pre-cinema* – *Collezione Minici Zotti* (nel 1998) a Padova (più legato a un discorso sulla visualità mediale spettacolare al di là del cinema) e nel 2005 del *MUMEC – Museo dei mezzi di comunicazione*. A questi si aggiungeranno successivamente il *Museo della Comunicazione Tibaldo Giancarlo* di Trissino del 2010 da un'attività collezionistica quarantennale, il *Museo delle cineprese Beaulieu* (raccolta intrapresa nel 1972) e il *Cine Museum* di Bolzano sempre nel 2014 (che presenta una raccolta prevalentemente tecnologica ma non solo). Tutti questi musei collocano la loro apertura dopo decenni di attività di raccolta, ricerca e spesso anche di esposizioni itineranti. Il ritardo si deve probabilmente da un lato all'attenzione dalla metà degli anni Cinquanta verso il patrimonio filmico, al maturare in alcuni casi di una sensibilità specifica verso i sistemi mediali fra cui il cinema, dall'altro al ritorno dell'attenzione alla tecnica degli stessi alla luce anche degli sviluppi e delle crisi storiche. Dagli stessi però proviene un'inedita attenzione anche rispetto al panorama internazionale da un lato a un approccio media-archeologico in alcuni casi, alla tecnica fra vari media, agli sviluppi sul territorio e a un insieme di competenze ed esperienze applicate anche al restauro e alla rimessa in funzione anche in prospettiva artistica come nel caso padovano di Laura Minici Zotti, unica lanternista donna al mondo.

Non è un caso che dalla fine degli anni Ottanta ma soprattutto dai Novanta, parallelamente all'ondata autoriale delle esposizioni, ci sia un'attenzione alla formazione di istituzioni dedicate a personalità soprattutto registiche e ad altre figure spesso provenienti da eredi o fondazioni. Si registra una piccola concentrazione nel campione (probabilmente ve ne sono stati altri nel tempo) dedicati a singole personalità: con il *Museo degli orrori di Dario Argento* nel 1989, un negozio-casa editrice con una piccola area esperienziale espositiva voluto dallo stesso e diventato nel tempo un punto di riferimento per il genere e il regista; l'inaugurazione della *Casa Giovanni Guareschi* nel 1993, in cui ancora oggi vi è un'esposizione permanente che tratta anche del suo rapporto con il cinema; e, soprattutto, forse l'esempio più organico, il *Museo Antonioni* aperto nel 1995, chiuso nel 2006 ma di recente destinato a una riapertura. Nel 2010 è stato riaperto anche il *Museo Rodolfo Valentino*, che in realtà è più storico come vedremo. Nel tempo le richieste per musei dedicati a singole personalità si sono registrate un po' in tutta Italia per Bertolucci, Massimo Troisi, Totò, Franco Franchi e Ciccio Ingrassia (segno della vicinanza ancora oggi per molti di questi del pubblico ma anche della volontà di valorizzare il loro lavoro cinematografico). Negli anni Duemila si registra un tentativo di museo dedicato a Visconti dal 2001 al 2018 presso la sua casa alla Colombaia a Ischia, chiuso poi per la mancanza di uno sviluppo del progetto tramite una fondazione. Nel 2007 viene inaugurato il *Centro di documentazione scenografica G. Basili* nel polo museale di Ascoli Piceno. Diversa, invece, è stata la sorte di altri patrimoni in tal senso. Nel 2017 grazie al lungo lavoro di mostre seguito da Caterina D'Amico viene realizzato tramite la Fondazione Zeffirelli un museo multifunzione a Firenze dedicato. Nel 2020, è stata riaperta una sala dedicata alla Duse ad Asolo che recupera il museo storico dedicatole già nella seconda metà del Novecento (le donne sembrano le grandi assenti ma andrebbe verificato un lavoro di

censimento più capillare rispetto magari a centri e fondazioni esistenti o case d'artista private ma aperte al pubblico). A questi si aggiunge anche l'apertura della *Casa Museo Alberto Sordi* a Roma nel 2020. Dopo l'apertura invece nel 2009 della *Casa Museo Fellini*, grazie ai lavori di un'istituzione simile alle spalle, che ne ha garantito e promosso nel tempo insieme ad altre realtà l'accesso ai materiali e la realizzazione di mostre, si è concluso da poco il ripensamento di quel patrimonio e altri fondi raccolti intorno al *Fellini Museum* del 2021, realizzato però a partire dal supporto statale.

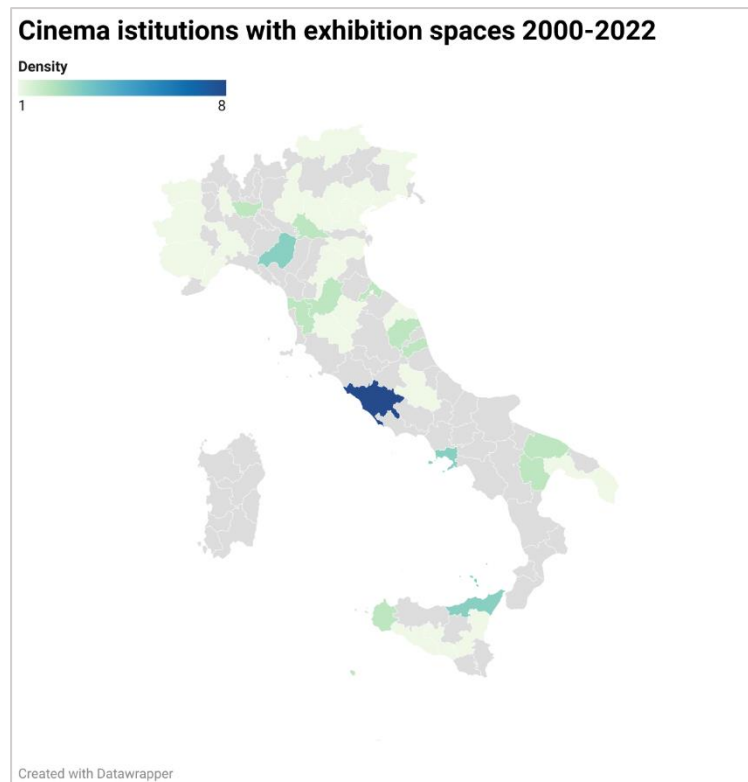


Dalla fine degli anni Novanta a oggi, anche a livello legislativo, si è registrata una progressiva compenetrazione alla luce di vari fattori. Si ha una sensibilità sempre più diffusa sul patrimonio cinematografico, che resta prevalentemente filmico ma con un'attenzione anche al resto anche se frammentato a livello di codici in vari rivoli. È per esempio stato esteso anche alle sale ma non ha ancora inglobato per il cinema a livello italiano la nozione di patrimonio intangibile. Nello stesso periodo si ha un po' per tutte le realtà una serie di ridefinizioni istituzionali come associazioni, enti, fondazioni, società e/o imprese di cultura che lavorano con funzioni e progetti polifunzionali (recuperando la fisionomia multipla delle origini). Si è sviluppata la creazione di molte iniziative svolte in sinergia, anche se a livello legislativo nel 2016 si è favorita la nascita soltanto di una rete nazionale delle cineteche con una visione ristretta rispetto ad altre forme. Si è però avuto un allentamento delle distinzioni legislative fra sostegno alla produzione filmica e attività culturali, con ricadute nazionali e locali ma sotto forma di eventi e progetti temporanei.<sup>15</sup>

Ridottosi il potere spettacolare di massa del cinema, lo sforzo di condivisione

<sup>15</sup> Per le disposizioni giuridiche si veda soprattutto l'evoluzione del concetto di patrimonio culturale a livello internazionale, del codice dei beni culturali italiano e soprattutto la legge cinema del 2016 Cfr. C. BARBATI, M. CAMMELLI, L. CASINI, G. PIPERATA, G. SCIULLO, *Diritto del patrimonio culturale*, Bologna, il Mulino, 2017, pp. 13-17; L. CASINI, 'La riforma del cinema e dell'audiovisivo. 'Il nastro dei sogni'? Il diritto (pubblico) del cinema e dell'audiovisivo, *Aedon. Rivista di arti e diritto on line*, n. 3, 2017, pp. 1-8; A. Sau, 'La legge n. 220 del 2016: quale spazio per le autonomie locali?', *Aedon. Rivista di arti e diritto on line*, n. 1, 2018, pp. 1-5; C. BARBATI, M. CAMMELLI, L. CASINI, G. PIPERATA, G. SCIULLO, *Diritto del patrimonio culturale*, Bologna, il Mulino, 2017, pp. 34 e 41.

dell'esperienza filmica e delle sue differenti forme di trasmissione a livello pubblico ha risposto soprattutto a un impegno trasversale manifestato dal basso ma in rete, soprattutto per le realtà a sud, a favore della sua vitalità e della funzione economica, sociale e collettiva che esso ha, nelle sale e non. La vera novità, soprattutto nel nuovo millennio, proviene infatti dalle realtà più autonome a livello locale (che lavorano talvolta in rete). Esse hanno iniziato a contribuire a una revisione della cultura cinematografica a tutto tondo di tipo conoscitivo-esperienziale, sociale e produttiva su più fronti tanto a livello globale quanto locale.



La seconda fase di diffusione, che poggia sulla prima, si colloca quindi nel primo decennio degli anni Duemila. Il momento iniziale è segnato dalla nuova inaugurazione del *Museo del Cinema* a Torino, il cui ripensamento espositivo ne ha ampliato e rafforzato l'immagine in Italia e nel mondo. Il suo esempio ha sostenuto la nascita di altre realtà, ciascuna delle quali alla ricerca di una propria funzione nell'insieme. Queste però, pur alimentando la presenza e le attività su tutto il territorio, non hanno mai avuto una certa stabilità per l'assenza di una progettualità condivisa a livello politico-istituzionale oltre che di difficoltà sul piano strutturale. Così, la vocazione 'archivistica' ed 'espositiva' del cinema in Italia – vista ancora a livello comune e governativo per tanto tempo solo come insieme di oggetti tangibili testimoni della sua storia da salvaguardare e di cui fornire un 'accesso' o una forma di 'presentazione' – ha continuato a rappresentare spesso l'unica idea comune di museologia del cinema. L'esempio forse dell'impatto della visione spettacolare di un 'impianto museale' si intravede soprattutto nella creazione del *Museo del cinema di Catania* nel 2002



(chiamando lo stesso progettista del rinnovo torinese, François Confino) che resterà per tanto tempo però (al di là di qualche intervento di recupero da parte dello storico del cinema Sebastiano Gesù) più uno spazio espositivo che un luogo di politica culturale cinematografica attivo. Alcune buone pratiche, invece, capaci di favorire una condivisione 'rigenerativa' del cinema sono ravvisabili non solo nelle aperture multiformi storiche anche dall'alto (anche se per iniziative contingenti) ma anche in tante recenti 'piccole-medie' realtà, che recuperano e rinnovano quei tratti. Si tratta di progetti nati dal basso o in maniera condivisa che lasciano presagire dall'Italia delle opportunità, se condivise e applicate strutturalmente, per una nuova museologia del cinema di lungo termine. Il sostegno istituzionale a livello politico, infatti, non sempre ha corrisposto alla creazione di modelli esemplari.

Sul restante percorso, facciamo qui a partire dalle precedenti osservazioni qualche riferimento, oltre ai casi già citati, che emerge dal campione raccolto (si veda sempre appendice 4.2.1). Intorno al 2004, prende il via la *Casa del cinema* di Roma, che nella rete romana ha rappresentato uno snodo delle attività di promozione del cinema (riflettendo i temi e le attenzioni dell'area). Nel corso del tempo sorgeranno altre case del cinema in Italia, con un valore polifunzionale, fra cui citiamo quella di *Tirrenia* (nel 2009) e quella di *Taormina* (2014), legata però ad attività precedenti di Ninni Panzera alla fondazione TaoArte (che gestisce il festival del cinema della città e che dispone di un archivio relativo alla stessa manifestazione oggetto nei progetti della stessa di futura revisione per un'esposizione permanente). Nel 2021, è stata inaugurata anche la *Casa del Cinema* di Acerra, spazio sempre più polivalente sul piano delle funzioni.

Nel 2011, viene inaugurata la mostra permanente di *Cinecittà si mostra* aprendo definitivamente al pubblico l'intera area degli studi e apparati intorno. *Cinecittà* si inserisce comunque in quella rete sinergica fra istituzioni diverse che si viene a creare a Roma già a partire dagli anni Novanta. Ne era già stato il segnale l'apertura della *Casa del cinema* nel 2004, che è diventato un punto di riferimento polifunzionale espositivo, autonomo ma legato anche alla *Festa del cinema* della città. Da Roma proviene anche un altro pungolo espositivo, *Cinecittà World* (2014), voluto da una cordata di imprenditori, legati anche al mondo del cinema, che pur nelle logiche da parco di divertimento rappresenta comunque un caso da discutere nei suoi limiti e opportunità sia per l'approccio sperimentale alle differenti modalità di riuso del cinema che per la realizzazione esplicita di 'spazi espositivi' veri e propri nel tempo.

Sul fronte degli spazi produttivi, nel 2005 aprirà la *Fabbrica del cinema e magazzino delle macchine* del *Museo dell'Industria e del Lavoro* di Brescia. Come molte collezioni tecniche, queste forme hanno sicuramente registrato delle difficoltà di raccolta dovute alla natura degli oggetti, spesso ingombranti ma hanno anche lavorato a un recupero storico territoriale della storia del cinema e alla predisposizione di spazi utili a una prosecuzione del circuito oltre che al recupero storico. Il motivo più sottile però è stato, da parte di molti di essi, il bisogno di intraprendere una ricerca su ciò che è stata la storia del cinema in prospettiva non solo tangibile, mostrarne l'importanza in simbiosi con quella filmica e dare a questi (sulla base spesso delle proprie forze) una

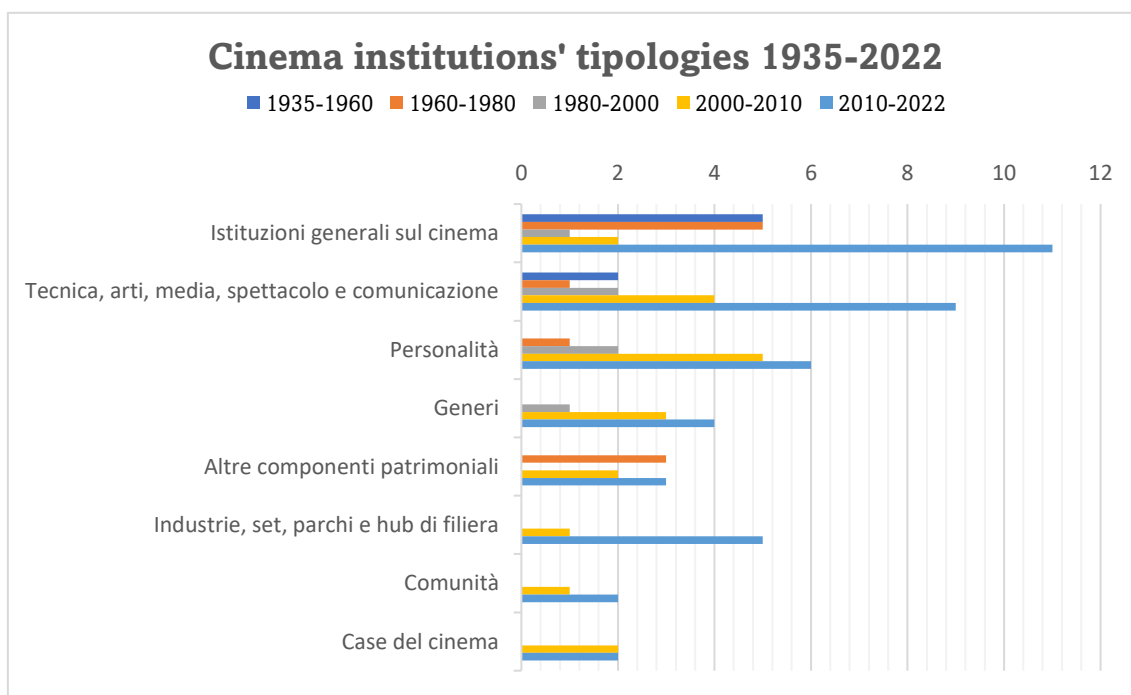
sistemazione. Il caso più esemplare in tal senso è la nascita del *Ferrania Film Museum* nel 2018, che raccoglie l'eredità e l'impatto antropologico, sociale, ambientale e anche esteso alla stessa cultura cinematografica della storia dell'azienda produttrice di pellicole sia per il settore fotografico che per quello filmico. Ex-dipendenti si sono impegnati nell'attività di recupero, sistemazione e raccolta di testimonianze di queste storie, in sinergia anche con la comunità, istituzioni locali e organismi cinematografici (si veda il caso della realizzazione del film *I fantasmi di Ferrania* promosso con *Home Movies*).

Il caso più esemplare della funzione di questa nuova generazione di collezionisti-studiosi, oltre che appassionati, è rappresentato dal *Museo del cinema a Pennello*, nato a Montecosaro per i bozzetti dei manifesti, ma frutto di contatti, iniziative e mostre del *Centro del collezionismo* dello stesso intrapreso già nel 1991. L'ultimo motivo, per la diffusione tardiva, di tanti musei del cinema è sicuramente legato alla precedenza data al materiale filmico dovuto alle urgenze della sua salvaguardia. Di converso realtà come il *Fermo Immagine – Museo del manifesto cinematografico*, inaugurato nel 2013 da una collezione nata a partire dagli anni Settanta, nonostante il lavoro svolto anche come centro non ha evitato la chiusura nel 2019, segno comunque delle difficoltà strutturali per queste realtà ancora oggi.

Tante realtà fra gli anni Dieci e Venti si devono a iniziative individuali, associative, civiche ma di piccole dimensioni e di comunità soprattutto nell'area emiliana e al sud (si veda appendice 4.2.1 per una ricognizione più ampia). Fra queste spiccano soprattutto il *Museo del cinema di Stromboli* nato per iniziativa di professionisti del mondo del cinema, con un'azione poi di *crowdfunding*, per la raccolta della memoria cinematografica dell'isola non solo in funzione passata attingendo a vari patrimoni audiovisivi già esistenti (Panaria, Rai, Luce) e impegnandosi nella raccolta di altri (realizzandone un punto di accesso fisico e online) ma soprattutto della produzione presente e futura realizzata dallo stesso a supporto dell'elaborazione del racconto della realtà (il principale animatore è infatti Alberto Bougleux, documentarista che ha lavorato a livello internazionale anche in progetti sociali per l'audiovisivo). L'altra esperienza simile ma orientata al riuso del patrimonio cinematografico anche del pre-cinema è la realtà del *Piccolo Museo Didattico del Cinema*, nato in simbiosi con una scuola di cinema per il territorio delle periferie di Bari nel 2012.

Sul piano tematico – dopo le esperienze nel novecento legate al fantastico e l'animazione in Italia sia della *Cineteca Griffith*, che quella del *Friuli*, il lavoro con l'*ASIFA (Associazione Internazionale per l'Animazione)* del Museo del Cinema di Torino che nel suo allestimento dei primi del duemila ha dedicato una piccola cappella all'animazione e il lavoro di raccolta e poi promozione anche all'interno del museo da parte della *Cineteca Italiana* (nel 2011 inaugura il *MIC – Museo Interattivo del Cinema* sulla base delle esperienze precedenti museali già a partire dagli anni Sessanta) e le mostre espositive filmiche e 'tradizionali' dedicate dagli anni Ottanta – prende il via un movimento di realtà museali dedicate al fantastico e alla fantascienza prima e all'animazione poi come genere, come 'medium' in sé o forme intermediali. Diverse

realtà con connotazioni varie si riscontrano in quest'ottica a Roma con il *Museo degli Orrori di Dario Argento* dal 1989 come bottega per il genere, già citato, e poi a Torino con il *Museolab del fantastico e della fantascienza* (2009-), l'esperienza dal basso intorno a *Back to the Future Museum*, un tentativo a Fabriano nel 2010, il museo *WOW – Spazio Fumetto, Museo del Fumetto, dell'illustrazione e dell'Immagine Animata* (che poggia su esperienze di collezionismo citate prima), il *Museo d'Arte Fantasy ed Effetti speciali* itinerante e l'*ANIMA – Museo del cinema d'animazione* dal 2015 a Firenze. Quest'ultimo, collocato attualmente all'interno di un'accademia, rappresenta un punto di riferimento internazionale per la raccolta di materiali provenienti sia dal fronte americano che dell'estremo est asiatico e per le attività di riuso del patrimonio al servizio e in simbiosi anche con la scuola, che diventa parte integrante del 'patrimonio', della manifestazione festivaliera *Nemoland* che da dieci anni porta in Italia molti rappresentanti dell'arte e della casa editrice *La città delle nuvole*, che sotto forma di *art book* raccoglie materiali, testimonianze e resoconti delle mostre in collaborazione diretta con gli artisti soprattutto internazionali (fra questi anche Sandro Cleuzo, animatore italiano che ha lavorato con importanti studios internazionali).



La funzione storica invece di centri di studio è portata avanti da realtà che hanno saputo nel tempo offrire una sistemazione al patrimonio cinematografico, metterlo in circolo e offrirne delle forme di trasmissione espositiva e non: è il caso del *Museo del Cinema e della Civiltà del Bello* di Lipari (2012-) che poggia sull'esperienza ultradecennale del *Centro Studi Eoliano* per il cinema; la *Fabbrica del vedere* dell'*Archivio Carlo Montanaro* (nata nel 2014 ma da un'esperienza molto più longeva); il *Museo dei mestieri e delle arti del cinema – La lanterna magica* (nel 2014) dell'*Istituto Cinematografico dell'Aquila* anche questo attivo da decenni come centro di ricerca, di raccolta

patrimoniale e attività; e, lo *CSAC – Centro Studi e Archivio della Comunicazione* nato negli anni Settanta che nel 2015, dopo aver animato una lunga attività espositiva, ha dato vita a un vero e proprio museo.

Fra le ultime novità va segnalata la formazione di realtà museali legate a ‘festival’. Si è già accennato alla funzione della *Mostra* di Venezia in tal senso e del suo *ASAC* e il *Media museum* di Pescara legato ai *Premi Flaiano*, l’intenzione di *TaoArte* di valorizzare il patrimonio del proprio archivio. Nel 2014 il *Social World Festival* ha dato vita a un piccolo museo nell’area di Vico Equense dove si svolge l’iniziativa. Si tratta di un museo generale integrato quindi alle attività dell’organizzazione. Diverso invece sarà il caso del nascente museo del *Festival Giffoni*, finanziato con un intervento da due milioni di euro da parte del ministero, che lavorerà anche sulla dimensione del festival. Per avere un quadro più completo servirebbe capire che patrimoni insistono sulle ‘mostre’ e i festival storici nel nostro paese, non sempre questi infatti hanno dato vita a forme sistematiche di archiviazione per un futuro riuso oltre che di testimonianza.

Dopo l’esperienza delle esposizioni di carattere nazionale e grazie al cambiamento della legislazione – come accennato sia sul piano del patrimonio culturale che della ‘valorizzazione’ del cinema come attività culturale promosse dallo stato e la recente legge cinema del 2016 che rafforza tale direzione – il sostegno degli organi governativi si è avvertito proprio nella formazione di realtà museali dedicate alla promozione del cinema italiano giocando un ruolo a livello internazionale come nel caso del *Museo Italiano del Cinema e dell’Audiovisivo* a Roma del 2019 realizzato negli ex-locati di stampa di Cinecittà. Questo nasce sull’esperienza delle mostre di *Luce Cinecittà* dedicate alla cultura visuale dell’immaginario italiano legato soprattutto al cinema, provando a tradurlo in un impianto che guarda parallelamente, in funzione di esso e non solo alla radio e alla televisione, con un percorso cronologico per richiami interartistici (grafici e animati su parete) e altre aree che ripercorrono via via temi che vanno dall’esperienza cinematografica, personalità del cinema, potere, paesaggio, ecc. La novità dell’approccio è stata segnata dall’affidamento del progetto di traduzione del progetto a cui hanno lavorato un team di docenti e un regista a un gruppo di artisti, *None Collective*, che hanno riutilizzato i materiali filmici e visivi per la creazione di ambienti e installazioni. Gli effetti degli interventi di promozione delle attività culturali hanno avuto anche l’effetto, per esempio, del finanziamento di un recente progetto in un istituto di istruzione per la realizzazione di un *Atelier del cinema* nel 2021 (un precedente c’era stato per esigenze contingenti da parte del *Museo del cinema* di Gela in una scuola della città dopo uno sfratto).

In questi anni quindi molte realtà con la trasformazione in fondazioni, centri, associazioni o vere e proprie imprese sociali, culturali o creative, con il nome di museo o meno, hanno da un lato recuperato l’organicità multiformica delle origini del modello trasmissivo italiano. Dall’altro i grandi progetti nazionali, dal *MIAC* al *Fellini Museum*, sono nati come centri di innovazione nel campo degli approcci e delle modalità espositive ma dando vita quasi a ‘grandi mostre’ più che ‘grandi musei’ con una spinta propulsiva e di rielaborazione continua passata e presente col rischio di produrre

comunque nel tempo un effetto di imbalsamazione.

Come per le mostre, uno dei motivi rintracciati sta da un lato nella diversa sensibilità verso le forme di economia della cultura e della progettualità anche a livello locale. Si registra soprattutto il tentativo di mantenere una trasmissione del cinema 'viva' che tenta di recuperare la funzione economica, sociale, artistica, tecnica e culturale già insita nella natura del cinema ma attraverso una sinergia tra i vari ambiti. Fra questi esempi si inseriscono i musei di comunità del *Museo del cinema* di Stromboli (2009) e del *Museo Brescello e Guareschi, il cinema e il territorio* di Brescello (2009), il *Piccolo Museo Didattico del Cinema* di Bari (2019-2019), *Museo del cinema all'aria aperta* di Orta San Giulio (2013), il *Museo del cinema Pina Menichelli* di Gela (2015-), il *CineParco TILT Centro per la creatività* (protagonista sul piano espositivo cinematografico per *Matera Capitale della Cultura* nel 2019), il *Museo diffuso dei cinque sensi di Sciacca* (in cui in maniera partecipata è stato realizzato un percorso su Pietro Germi nella città) e di recente l'*Apulia Film House* di Bari (2020), i *Musei multimediali "Cinema e Territorio"* di Ascoli Piceno (2021), *Ferrara la città del cinema* (2022).

Da questi spazi proviene una nuova spinta di recupero e di revisione di un patrimonio di pratiche anche storiche che il cinema ha già portato con sé, come abbiamo visto nel corso della storia. Non è un caso che lo spazio storico di *Film Studio* a Roma sia stato ripensato come *SCENA – Spazio Cinema, Eventi e Nuove Arti* o si stia pensando a musei legati ai festival ma in un'ottica di promozione non solo della loro storia ma del cinema per il loro tramite.

L'ultima nota invece riguarda l'emergere di micro-specializzazioni. Alcune realtà sono sorte intorno a singoli film: il *Back to the Future Museum*, realtà espositiva itinerante animata da appassionati che ha un rapporto diretto con la Warner Italia, sorto nel 2010 per il trentennale del primo film; il museo *Nuovo Cinema Paradiso* a Palazzo Adriano in Sicilia.

Tutte le realtà citate fanno percepire una certa vitalità nel modello italiano, anche con spunti peculiari utili per i modelli internazionali almeno a livello concettuale. Per il resto però richiederebbero uno sforzo strutturale talvolta interno e un lavoro di rete, per garantirne come immaginato per le cineteche da una legge del 2017, uno sviluppo organico e un'interazione utile per il loro futuro.

Un'ultima nota in tal senso è riservata nell'appendice 4.2.3 al lavoro in Italia sulla museologia del cinema. Si è segnalata la formazione negli anni dell'*Associazione Studi Museologia del cinema* per opera di Pier Marco De Santi che aveva collaborato anche con università toscane, come docente della materia, per creare un lavoro simbiotico di studio del cinema a partire da patrimoni cinematografici e poi di formazione anche per le sue forme di trasmissione, espositive ma non solo. Ha dato vita a lavori di risistemazione di archivi (come quello della Piaggio) in collaborazione con essi dando vita poi a una mostra sul mondo della Vespa e del cinema. Ma diede vita anche a un museo/casa del cinema e a qualche tentativo di museo virtuale. Nel corso degli anni si sono rintracciati altri corsi, talvolta inseriti anche in contesti di alta formazione sul cinema e la comunicazione con un approccio plurale, ma a ben vedere i programmi

finali spesso la materia in sé sulla museologia del cinema sono stati di natura archivistico-documentaria anche se con un ampliamento nel tempo dell'attenzione dalla dimensione italiana verso quella internazionale. Un'eccezione che lascia presagire ulteriori sviluppi si deve al corso recente di Donata Pesenti Campagnoni, storica curatrice del *Museo del cinema di Torino*, attivato dall'*Università di Torino* con un impianto dedicato al confronto plurale e problematizzante fra cineteche, archivi, biblioteche e musei e all'incontro diretto con curatori nazionali e internazionali. Resta da vedere, guardando all'esempio del *Bill Douglas Cinema Museum*, museo universitario del cinema presso l'*University of Exeter*, che tipo di scambi e opportunità si apriranno in futuro per la ricerca, la formazione non solo museale ma accademica diretta del cinema e dei media audio-visivi sul modello anche di altre realtà non solo inglesi attraverso i loro patrimoni (anche intangibili) e l'elaborazione di differenti forme di trasmissione come 'pratiche di ricerca curatoriale' in collaborazione ma anche fra e da ricercatori come curatori e viceversa.

Appendice 4.2.1: Campione dei musei del cinema in Italia									
Years	Regione	Città	Titolo	Musei non inseriti nella lista di Bottom ore 2006	Nuovi musei dal 2006	Chiusi dal 2006	Principale link	Note	Parole chiave
1935-1943 (?)	Lazio	Roma	<i>Museo Storico della Cinematografia</i>					Realizzato presso l'ICE (Istituto Educativo della Cinematografia)	cinema museum, educational museum, equipment, film, visual media archaeology
1942-1943	Lazio	Roma	<i>Museo Ricciotto Canudo</i>					Museo annunciato nel 1942 dalla rivista Cinema diretta da Vittorio Mussolini basata sulla collezione di Dante Vannucchi in Francia.	cinema museum, equipment, film, visual media archaeology
1945-	Lombardia	Milano	<i>Cineteca Italiana (1945) + Museo del Cinema Gianni Comencini (1985) &gt; Fondazione Cineteca di Milano - Museo Interattivo del Cinema (2011)</i>				<a href="https://www.cinetecamilano.it/">https://www.cinetecamilano.it/</a>	Nato dall'esperienza della collezione filmica di Mario Ferrari, dalle attività dei cine club e stampa degli anni Trenta del cineguf di Milano, di esposizioni alla Triennale di Milano dal 1940. Raccolta di materiali filmici e non sin dalle origini.	cinematheque, cinema museum, cinema archive, cinema library, polyfunctional, italy, experimental, digital
1935-1943/1949-	Lazio	Roma	<i>Cineteca nazionale - Centro Sperimentale di Cinematografia</i>				<a href="https://www.fondazioneccsc.it/en/cineteca-nazionale/">https://www.fondazioneccsc.it/en/cineteca-nazionale/</a>	Fondata sull'esperienza cinetecaria pre-guerra del fascismo, i cui materiali sono stati dispersi, presi o distrutti a causa delle razzie e del conflitto. Raccoglieva anche materiali non filmici alle origini, soprattutto tecnici. Nel tempo è diventata punto di riferimento importante per mostre e prodotti di trasmissione del cinema.	cinematheque, cinema archive, film, educational, polyfunctional, cinema library, exhibitions
1953-	Lombardia	Milano	<i>Museo nazionale della scienza e della tecnologia</i>				<a href="https://www.museoscienza.org/it">https://www.museoscienza.org/it</a>	Attività per il cinema già nel progetto, nella sezione sull'editoria, inaugurazione della sala attiva dal '54 agli '80 con proiezioni, festival di cinema anche in prospettiva artistica, incontri, convegni e mostre filmiche e non. In anni recenti è stata inaugurata una sala VR e costituita una sezione su ICT e media.	visual media museum, science museum, cinema museum, equipment, information, communication, technology, innovation, society, culture

1956	Piemonte	Torino	<i>Museo Nazionale del Cinema di Torino</i>				<a href="https://www.museocinema.it/it">https://www.museocinema.it/it</a>	Fondato a partire dalle attività di collezione e mostre già a partire dagli anni Quaranta.	cinema museum, visual media archaeology, polyfunctional, cinema archive, cinematheque
1959-2003	Lazio	Roma	<i>Museo della caricatura &gt; MICS - Museo Internazionale del Cinema e dello Spettacolo José Pantieri</i>				<a href="https://museojosepantieri.worpress.com/">https://museojosepantieri.worpress.com/</a>	Chiuso nel 2003, i materiali sono tenuti dalla "Soprintendenza dei beni culturali del Lazio (Italia)". Online un sito per mantenerne viva l'attenzione.	visual media museum, cinema museum, interartistic, equipment
1962-	Veneto	Treviso	<i>Museo Nazionale Collezione Salce</i>				<a href="http://www.collezionesalce.beniculturali.it/">http://www.collezionesalce.beniculturali.it/</a>	Esposizione permanente della collezione Salce sui manifesti del cinema raccolti fra gli altri.	visual media museum, cinema museum, posters, design, communication
1963-	Emilia-Romagna	Bologna	<i>Cineteca di Bologna</i>				<a href="https://cinetecadibologna.it/">https://cinetecadibologna.it/</a>		cinematheque, polyfunctional, cinema archive, cinema library, permanent exhibition space, film exhibitions, film heritage festival
1966-	Sardegna	Cagliari, Alghero, Iglesias	<i>Cineteca Sarda - Società Umanitaria</i>				<a href="http://www.lacinetecasarda.it/">http://www.lacinetecasarda.it/</a>	Fondata sull'esperienza della Società Umanitaria (Ente morale dal 1893) che opera in Sardegna dal 1959 nel campo audiovisivo, poi come centri per materiali didattici e sussidi audiovisivi, gestisce i centri dei servizi culturali dal 1967 di Cagliari, Alghero e Iglesias. La cineteca è stata fondata nel 1966 con una struttura permanente di studio e sperimentazione con differenti programmazioni nella regione.	cinematheque, cinema archive, polyfunctional, cinema library, educational, sardinia
1966-	Liguria	Genova	<i>Museo Biblioteca dell'attore</i>				<a href="https://www.museoattore.it/">https://www.museoattore.it/</a>	-	visual media museum, actor museum, actress museum, interartistic, theatre, cinema
1967-	Emilia-Romagna	Luzzara	<i>Biblioteca Comunale C. Zavattini &gt; Centro Culturale Zavattini (2015)</i>				<a href="http://www.fondazioneunpaese.org/centro-culturale-zavattini/">http://www.fondazioneunpaese.org/centro-culturale-zavattini/</a>	Biblioteca nata per volere di Zavattini trasformata in centro polifunzionale nel 2015 in seguito alla formazione della Fondazione Un Paese	visual media institution, visual media library, cinema centre, filmmaker museum, zavattini, luzzara, emilia-romagna, polyfunctional, photography, cinema
1968-	Friuli Venezia Giulia	Trieste	<i>La Cappella Underground</i>				<a href="https://www.lacappellaunderground.org/">https://www.lacappellaunderground.org/</a>	Spazio nato da un progetto espositivo per le arti in funzione sociale in una ex cappella sconosciuta, specializzatosi poi nel cinema. Ha contribuito a molte attività espositive filmiche e non nell'area in collaborazione anche con la cineteca del friuli e nel tempo è diventata una mediateca.	Mediateque, visual media institution, polyfunctional, exhibitions



1973	Veneto	Venezia	<i>ASAC - Archivio storico delle Arti contemporanee La Biennale di Venezia</i>				<a href="https://www.labiennale.org/en/asac">https://www.labiennale.org/en/asac</a>	Fondato nel 1973 ma da raccolte precedenti immaginate già alla nascita della Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica	visual media institution, cinema archive, festival archive, festival, venezia
1973-	Sicilia	Bagheria	<i>Museo Guttuso</i>				<a href="http://www.museoguttuso.com/">http://www.museoguttuso.com/</a>	Collezione manifesti cinematografici di Guttuso.	Visual media museum, art museum, posters
1975-	Liguria	Genova	<i>Cineteca Griffith</i>				<a href="http://www.cinetecadwgriffith.eu/index.htm">http://www.cinetecadwgriffith.eu/index.htm</a>	Fondata nel 1975 dall'italo-palestinese Angelo R. Humouda in collaborazione con la Cineteca del Friuli. Proiezioni itineranti nel tempo. Conserva la collezione Stefano Pittaluga con lanterne magiche, vetrini, proiettori, attrezzature riviste e fotobuste. Parzialmente esposte nel Museo del cinema fantastico di Genova.	cinematheque, polyfunctional, cinema library, film, equipment, early cinema, griffith
1976-	Friuli-Venezia-Giulia	Gemona	<i>Cineteca del Friuli</i>				<a href="http://www.cinetecadelfriuli.org/">http://www.cinetecadelfriuli.org/</a>	Nasce nel 1976 dalle proiezioni itineranti dopo il terremoto che diedero vita all'idea di un cineclub permanente. Forte collaborazione con tutte le istituzioni cinematografiche. Nota soprattutto per il film heritage festival de Le Giornate del muto di Pordenone. Ha realizzato in anni recenti anche esposizioni con altri materiali oltre film.	cinematheque, visual media institution, polyfunctional, cinema archive, cinema library, video library, early cinema, film production, movie theater, festival, publications
1978-	Friuli Venezia-Giulia	Pordenone	<i>Cinemazero</i>				<a href="https://cinemazero.it/chisiamo/">https://cinemazero.it/chisiamo/</a>	Associazione culturale che in collaborazione con la cineteca del Friuli ha contribuito a un lavoro di mediateca, archivio fotografico e raccolta materiali filmici e organizzazione di 'mostre' filmiche come le Giornate del cinema muto fondato nel 1982 con la stessa.	Visual media institution, polyfunctional, exhibition
1979-	Emilia-Romagna	Cesena	<i>Museo dell'Immagine Centro Cinema &gt; Centro cinema</i>				<a href="https://www.comune.cesena.fc.it/cesena-cinema/centro-cinema">https://www.comune.cesena.fc.it/cesena-cinema/centro-cinema</a>	Nato dall'amministrazione culturale per creare uno spazio di promozione della cultura cinematografica nel tempo si è organizzato come museo, archivio, biblioteca, spazio espositivo e ha animato il concorso nazionale per fotografi di scena CliCiaK con relative mostre poi.	cinema centre, polyfunctional, cinema museum, cinema archive, cinema library, visual media institution, mediatheque, meeting, film exhibitions, video, cinema photography, educational, publications

1989-	Emilia-Romagna	Bologna	<i>Museo della comunicazione e del multimediale G. Pelegalli</i>			<a href="http://www.museopelagalli.com/">http://www.museopelagalli.com/</a>	Collezione raccolta a partire dagli anni Cinquanta.	visual media museum, communication museum, media museum, cinema, radio, television, sound, equipment
1989-	Lazio	Roma	<i>Museo degli orrori di Dario Argento</i>			<a href="http://www.profondorossobre.com/it/content/4-chi-siamo">http://www.profondorossobre.com/it/content/4-chi-siamo</a>	-	cinema museum, filmmaker museum, polyfunctional, visual media institution, shop, genre museum, horror museum, sci-fi, mystery, noir
1993-	Emilia-Romagna	Roncole Verdi	<i>Casa Giovannino Guareschi</i>			<a href="https://www.parmawelcome.it/it/scheda/esplora-il-territorio/musei-e-luoghi-di-interesse/musei/casa-guareschi/">https://www.parmawelcome.it/it/scheda/esplora-il-territorio/musei-e-luoghi-di-interesse/musei/casa-guareschi/</a>	-	writer museum, cinema illustration, caricaturist, humorist, film history, italy, peppone, don camillo
1995-2019/coming soon	Sicilia	Siracusa	<i>Museo del cinema di Siracusa</i>				Temporaneamente chiuso, prossima riapertura a opera di una impresa culturale locale sostenuta dal comune tramite bando.	archaeological, technologies, films, polyfunctional, pedagogical, community, research
1995-	Abruzzo	Pescara	<i>Museo nazionale del cinema e dello spettacolo &gt; Media Museum</i>			<a href="https://www.premiflaiano.com/350/museo-nazionale-del-cinema.html">https://www.premiflaiano.com/350/museo-nazionale-del-cinema.html</a>	Legato ai Premi Internazionali Flaiano, manifestazione dedicata a letteratura, cinema e teatro.	visual media museum, cinema museum, polyfunctional, cinema archive, interartistic, literature, theatre, flaiano, screen writer museum, d'annuncio, festival museum, premi flaiano, mediateque, library, educational, courses
1998-	Veneto	Padova	<i>Museo del pre-cinema - Collezione Minici Zotti</i>			<a href="http://www.miniczotti.it/en/homepage-2/">http://www.miniczotti.it/en/homepage-2/</a>	-	pre-cinema museum, visual media museum, visual media archaeology, camera oscura, magic lantern, equipment, slides, popular entertainment, optic, cinematograph, mondo niovo, peepshow, optical toys, thaumatrope or anamorphosis, pheneakistoscope, praxinoscope, zoetrope, photography, stereoscopy, phantasmagoria, dissolving views, cromatropes, musical instruments, javanese shadows
1995-2006	Emilia-Romagna	Ferrara	<i>Museo Antonioni</i>			-	Prossima riapertura.	cinema archive, cinema museum, filmmaker museum, antonioni
2001-2018	Campania	Ischia	<i>Casa Museo Luchino Visconti - Villa La Colombaia</i>					cinema museum, filmmaker museum, visconti

2003-	Sicilia	Catania	<i>Museo del cinema di Catania</i>			<a href="https://www.cittametropolitana.ct.it/il_territorio/museo_del_cinema_ita">https://www.cittametropolitana.ct.it/il_territorio/museo_del_cinema_ita</a>	-	cinema museum, sicily, cinema library
2004-	Lazio	Roma	<i>Casa del cinema di Roma</i>			<a href="https://www.casadelcinema.it/">https://www.casadelcinema.it/</a>	-	cinema house, polyfunctional, festival, film exhibitions, exhibitions
2004-2006	Toscana	Ponsacco	<i>Museo (multimediale) del cinema di Tirrenia &gt; Casa del Cinema (2009)</i>				Progetto del Centro Multimediale del Cinema (fondata nel 1976) e dell'Associazione di Studi della Museologia del cinema (fondata nel 2004) da Pier Marco de Santi. Realizzato poi in parte fisicamente come Casa del Cinema nel 2009 e online come museo multimediale sul sito <a href="http://www.cdcm.it">www.cdcm.it</a> .	cinema museum, cinema house, virtual museum
2005-	Toscana	Pisa	<i>Fondazione Cerratelli</i>			<a href="http://fondazionecerratelli.it/">http://fondazionecerratelli.it/</a>	Casa d'Arte per i costumi nata nel 1914 per raccogliere i costumi teatrali e poi successivamente quelli realizzati per il cinema. Oggi il centro ha a disposizione una biblioteca, un archivio storico e realizza attività espositive da decenni.	visual media museum, art house, costume museum, cinema, theatre, interartistic, polyfunctional, library, archive, exhibitions, digital gallery
2005-	Toscana	Arezzo	<i>MuMeC - Museo dei mezzi di comunicazione</i>			<a href="https://www.comune.arezzo.it/mumec-museo-dei-mezzi-comunicazione-arezzo-0/">https://www.comune.arezzo.it/mumec-museo-dei-mezzi-comunicazione-arezzo-0/</a>	-	visual media museum, communication museum, media museum, science museum, technological museum, cinema, radio, sound, image, writing, information, telecommunication, photography, smarthphone, telephone
2005-	Lombardia	Rodengo Saiano	<i>MUSIL - Museo dell'industria e del lavoro - Fabbrica del cinema e magazzino delle macchine</i>			<a href="https://www.musilbrescia.it/sedi/rodengo_saiano/">https://www.musilbrescia.it/sedi/rodengo_saiano/</a>	Collezione nata a partire dal 1989; progetti sin dal 2000.	visual media museum, technological museum, industrial museum, cinema museum, equipment, film, cartoons, polyfunctional, movie theater, festival, meeting, film laboratory
2007-	Marche	Ascoli Piceno	<i>Centro di documentazione scenografica G. Basili - Polo Museale di San Francesco</i>			<a href="http://www.turismomontefioreddellaso.it/cosa-vedere/i-musei/centro-di-documentazione-scenografica-g-basili/">http://www.turismomontefioreddellaso.it/cosa-vedere/i-musei/centro-di-documentazione-scenografica-g-basili/</a>	-	scenographer museum, giancarlo basili
2009-	Emilia-Romagna	Brescello	<i>Museo "Brescello e Guareschi, il cinema e il territorio"</i>			<a href="https://visitbrescello.it/">https://visitbrescello.it/</a>		cinema museum, community museum, movie museum, Don Peppone, Camillo, Guareschi, Brescello
2009-	Sicilia	Stromboli	<i>Museo del cinema di Stromboli</i>			<a href="http://www.museodistromboli.it">www.museodistromboli.it</a>	-	cinema museum, community museum, eolian islands, sicily, identity, memory

2009-	Sicilia	Palazzo Adriano	<i>Museo Nuovo Cinema Paradiso</i>			<a href="http://www.cittametropolitana.pa.it/turismo/tesori_d_arte_a_palermo/00011385_Museo_Nuovo_Cinema_Paradiso.html">http://www.cittametropolitana.pa.it/turismo/tesori_d_arte_a_palermo/00011385_Museo_Nuovo_Cinema_Paradiso.html</a>	-	cinema museum, movie museum, film, nuovo cinema paradiso, set museum, location
2009-	Piemonte	Torino	<i>Museolab del fantastico e della fantascienza</i>			<a href="https://www.mufant.it/en/">https://www.mufant.it/en/</a>	-	visual media museum, cinema museum, interartistic, cinema, television, graphic novel, sci-fi museum, genre museum
2009-	Piemonte	Valgrana	<i>KinoMuseo Piccolo Museo di Cinema</i>			<a href="https://www.visitmove.it/kino-museo-piccolo-museo-del-cinema/">https://www.visitmove.it/kino-museo-piccolo-museo-del-cinema/</a>	-	visual media museum, cinema museum, technological museum, equipment visual media archaeology, film production, local history
2009-2020/ Coming soon?	Piemonte	Bergamasco	<i>Museo del cinema di Carlo Leva</i>				Museo del cinema realizzato da Carlo Leva (scenografo) nella propria dimora storica, il castello di Bergamasco, aperto al pubblico e inserito sino alla sua morte nel circuito Castelli Aperti del Basso Piemonte. Dopo la sua scomparsa nel 2020 il comune ha aperto la casa per esporre al pubblico in forma di mostra i materiali.	scenographer museum, cinema museum
2009-2020	Emilia-Romagna	Rimini	<i>Casa Museo Fellini</i>				Confluito tra i punti di riferimento del <i>Fellini Museum</i>	filmmaker house, cinema museum, polyfunctional
2010-	Lazio	Roma	<i>MAXXI - Museo nazionale delle arti del XXI secolo</i>				Proiezioni, festival e diverse esposizioni dedicate a cinema artists ma anche al cinema in generale.	visual media museum, art museum, polyfunctional, laboratory, experimental, hub, architecture, arts
2010-	/	/	<i>Back to the Future Museum</i>			<a href="https://www.backtothefuturemuseum.com/">https://www.backtothefuturemuseum.com/</a>	Museo itinerante nato dall'Associazione Back to the Future nata per celebrare il venticinquesimo e il trentesimo anniversario del primo film. Ha collaborato con la Universal Italia.	movie museum, back to the future, community museum, set, production, fandom, props
2010-	Emilia-Romagna	Trissino	<i>Museo della comunicazione Tbaldo Giancarlo</i>			<a href="https://www.museotibaldo.it/">https://www.museotibaldo.it/</a>	Collezione raccolta in quarant'anni di attività	visual media museum, communication museum, music, phonography, cinema, photography, radio, telephone, television, electric systems, technological museum, equipment
2010-	Marche	Fabriano	<i>Museo della curiosità e della fantascienza &gt; Grande Museo del Cinema (2010-)</i>			<a href="http://www.comune.fabriano.an.it/index.php/vocemenu-conoscere-fabriano/subv-menu-arte-cultura/769-grande-museo-del-cinema">http://www.comune.fabriano.an.it/index.php/vocemenu-conoscere-fabriano/subv-menu-arte-cultura/769-grande-museo-del-cinema</a>	-	cinema museum, genre museum, sci-fi, horror, special effects

2010-	Puglia	Taranto	MUV - Museo Rodolfo Valentino			<a href="http://www.fondazionevalentino.it/">http://www.fondazionevalentino.it/</a>	-	cinema museum, actor museum, rodolfo valentino
2010-2011	Sicilia	Cefalù	Museo del cinema di Cefalù			<a href="https://www.cinemadifrancesca.it/index.php?option=com_k2&amp;view=item&amp;id=453:il-museo-del-cinema-di-francesca&amp;Itemid=961&amp;lang=it">https://www.cinemadifrancesca.it/index.php?option=com_k2&amp;view=item&amp;id=453:il-museo-del-cinema-di-francesca&amp;Itemid=961&amp;lang=it</a>	Progettato mai realizzato che vedeva la partecipazione e l'interesse anche di Gabriele Salvatores. Esposti materiali nel cinema nel frattempo nella sala del cinema Di Francesca, provenienti dalla collezione del ex gestore, dopo la sua scomparsa.	movie theater museum, cinema museum
2011-	Lazio	Roma	Cinecittà si Mostra			<a href="https://cinecittasimostra.it/en/home/">https://cinecittasimostra.it/en/home/</a>	Progetto fondato però su attività precedenti già a partire dalla seconda metà del novecento.	studios museum, museum exhibition, set museum, industry museum, cinema museum, cinema institution, polyfunctional,
2011-	Toscana	Prato	Museo del cinema			<a href="https://it.cathopedia.org/wiki/Museo_del_Cinema_di_Prato">https://it.cathopedia.org/wiki/Museo_del_Cinema_di_Prato</a>	-	cinema museum, equipment
2011-	Veneto	San Pietro in Cariano	Museo del cinema Cinematografia dell'immagine - Collezione Buffatti			-	Collezione in parte donata alla Cineteca del Friuli	cinema museum, visual media archaeology
2011-	Lombardia	Milano	WOW - Spazio Fumetto, Museo del Fumetto, dell'Illustrazione e dell'Immagine Animata			<a href="http://www.museowow.it/">http://www.museowow.it/</a>		visual media museum, cartoon, comics, graphic novel, animation, illustration, image, polyfunctional, exhibitoin, library, archive
2012	Marche	Montecosaro	Museo del cinema a pennello			<a href="http://www.cinemaapennello.it/">http://www.cinemaapennello.it/</a>	Poggia sulle attività del centro del collezionismo intraprese già nel 1991.	cinema museum, art cinema, painting, posters
2012-	Emilia-Romagna	Colorno, Zibello	Il Cinematografo. Collezione Narducci > Il Cinematografo - Collezione Narducci - Museo del Cinema di Polesine Zibello (2015)			<a href="https://www.nonsoloeventiprma.it/turismo/musei/musei-in-provincia/zibello-il-cinematografo-collezione-narducci-museo-del-cinema">https://www.nonsoloeventiprma.it/turismo/musei/musei-in-provincia/zibello-il-cinematografo-collezione-narducci-museo-del-cinema</a>		cinema museum, visual media archaeology, polyfunctional, movie theater
2012-2019	Puglia	Bari	Piccolo Museo Didattico del Cinema			<a href="https://www.piccolomuseodiaticodelcinema.it/">https://www.piccolomuseodiaticodelcinema.it/</a>	Realizzato da Cooperativa Sociale Get, finanziato da Regione Puglia, Project Bollenti Spiriti - Laboratori Urbani, sotto il patrocinio del Comune di Bari	cinema museum, educational museum, community, image education, pre-cinema, visual media archaeology, equipment, polyfunctional, film production, courses
2013-2019	Basilicata	Matera	Museo fotografico del cinema			<a href="http://old.pisticci.com/gallery/category/63-museo-del-cinema-matera.html">http://old.pisticci.com/gallery/category/63-museo-del-cinema-matera.html</a>	Nato per promuovere la storia del film a Matera di Pasolini si è poi esteso con l'idea di lavorare al "cinema tra i sassi".	cinema museum, pasolini, matera, movie museum, il vangelo secondo matteo, photography, set, location

2014-	Abruzzo	Aquila	<i>MuMAC - Museo dei mestieri e delle arti del cinema, La Lanterna Magica</i>				<a href="https://www.istitutocinematografico.org/?page_id=631">https://www.istitutocinematografico.org/?page_id=631</a>	Ideato all'interno dell'Istituto Cinematografico Lanterna Magica sorto nel 1981.	cinema institutes, cinema museum, polyfunctional, cinema archive, drawings, posters, cinema photography, equipment, professions, actors, filmmakers, costume designer, technician, film editor, projectionsits, sellers, film restorer, theater, NFT
2012-	Sicilia	Lipari	<i>Museo del Cinema e della Civiltà del Bello</i>				<a href="https://www.facebook.com/MuseoDelCinema/">https://www.facebook.com/MuseoDelCinema/</a>	Le attività però sull'isola iniziano nel 1983 con il Centro Studi Eoliano	cinema museum, eolian islands, sicily
2013-	Emilia-Romagna	Bologna Vignola	<i>Museo del cinema Antonio Marmi</i>				<a href="http://museocinemamarmi.it/">http://museocinemamarmi.it/</a>	-	visual media museum, cinema museum, visual media archaeology, equipment
2013-	Piemonte	Orta San Giulio	<i>Museo del Cinema all'aria aperta</i>				<a href="http://www.comune.ortasangiulio.no.it/Home/Guida-al-paese?IDPagina=35397">http://www.comune.ortasangiulio.no.it/Home/Guida-al-paese?IDPagina=35397</a>	-	cinema museum, widespread museum, set, location
2013-2019	Lombardia	Milano	<i>Fermo Immagine - Museo del manifesto cinematografico</i>				<a href="https://www.museofermoimmagine.it/">https://www.museofermoimmagine.it/</a>	-	cinema museum, posters, painting, art cinema, drawings, books, soundtracks, memorabilia, gadget, cinema photography
2014-	Veneto	Venezia	<i>La Fabbrica del Vedere - Archivio Carlo Montanaro</i>				<a href="https://www.fabbricadelvedere.it/">https://www.fabbricadelvedere.it/</a>		visual media institution, polyfunctional visual media archaeology, cinema archive, cinema museum, cinema, video, equipment, experimental cinema, video art, image, visual, meetings, exhibitions, workshops, library
2014-	Sicilia	Taormina	<i>Casa del cinema di Taormina</i>				<a href="https://www.facebook.com/casadecinematormina/">https://www.facebook.com/casadecinematormina/</a>	<a href="#">Legata alla Fondazione Taoarte e al Festival del cinema di Taormina</a>	cinema house, polyfunctional, exhibitions, cinema archive, film festival, movie theater
2014-	Trentino-Alto Adige	Odi Gonano	<i>Piccolo museo delle macchine per la fotografia e la cinematografia</i>				<a href="https://www.beniculturali.it/luogo/piccolo-museo-storico-delle-macchine-per-la-fotografia-e-cinematografia">https://www.beniculturali.it/luogo/piccolo-museo-storico-delle-macchine-per-la-fotografia-e-cinematografia</a>	-	visual media museum, cinema museum, photography museum, technological museum, equipment
2014-	Trentino-Alto Adige	Bolzano	<i>Ciné Museum</i>				<a href="http://www.cinemuseum.eu/">http://www.cinemuseum.eu/</a>	-	cinema museum, equipment, posters, cinema laboratory, movie theater, meeting, popular culture, movie going, cinema soundtracks
2014-	Campania	Vico Equense	<i>Museo del cinema del territorio e della penisola sorrentina</i>				<a href="https://www.socialfestival.com/en/city/what-to-visit-here.html">https://www.socialfestival.com/en/city/what-to-visit-here.html</a>	Creato dall'omonima mostra del cinema, detta anche Social World Film Festival.	cinema museum, polyfunctional, festival

2014-	Lazio	Castel Romano	<i>Cinecittà World</i>				<a href="https://www.cinecittaworld.it/it">https://www.cinecittaworld.it/it</a>	Parco tematico creato per iniziativa di Luigi Abete, Aurelio de Laurentis, Diego Della Valle; ha introdotto delle aree espositive più tradizionali nel corso del tempo.	cinema museum, park museum, studios museum, experimental, scenographic, exhibitions, shows, games
2014-	Valle d'Aosta	Bard	<i>Museo delle cineprese Beaulieu - Collezione Franceschi</i>				<a href="https://www.facebook.com/Associazione-BeauLieu-867221869964028">https://www.facebook.com/Associazione-BeauLieu-867221869964028</a>	Collezione iniziata nel 1972	technologies
2015-	Sicilia	Gela	<i>Museo del cinema di Gela</i>				<a href="https://www.facebook.com/Istituto-Culturale-di-Sicilia-per-la-Cinematografia-Onlus-833769453401541/">https://www.facebook.com/Istituto-Culturale-di-Sicilia-per-la-Cinematografia-Onlus-833769453401541/</a>	Fondato a partire dall'attività precedente del "Centro Studi Settima Arte" nato nel 1990 diventato poi "Istituto di Sicilia di cultura cinematografica" nel 2001. Sfrattato nella sede che gli era stata assegnata dal comune dopo il 2015, è stato ospitato dal liceo classico della città e i materiali sono in parte dislocati presso la sede dell'istituto. Il museo continua a essere in attività in forma itinerante.	cinema museum, equipment, film history, polyfunctional, cinema school, film production, publications
2015-	Toscana	Firenze	<i>ANIMA - Museo del Cinema d'Animazione</i>				<a href="http://www.animafirenze.com/chi-siamo/">http://www.animafirenze.com/chi-siamo/</a>	<a href="#">Realizzata dall'Accademia Nemo di Firenze dedicata alla formazione di artisti dell'animazione.</a>	visual media museum, cinema museum, animation museum, polyfunctional, school museum, educational museum, anime, television, memorabilia, exhibitions, publications
2015-	Puglia	Lecce	<i>Museo d'Arte Fantasy ed Effetti Speciali</i>				<a href="https://museofantasy.jimdo.fr/">https://museofantasy.jimdo.fr/</a>	-	cinema museum, special effects, itinerant museum, experimental, exhibition, workshop
2015-	Emilia-Romagna	Parma	<i>Archivio-Museo CSAC - Centro Studi e Archivio della Comunicazione</i>				<a href="https://www.csacparma.it/">https://www.csacparma.it/</a>	Nato come archivio nel 1968. Ha all'interno della sezione media una collezione di duemila manifesti, contengono inoltre materiali sulle sorelle Fontana e dell'Atelier Farani e il cinema e materiali relativi al cinema nei fondi fotografici.	visual media museum, polyfunctional, art museum, communication museum, design, art, cinema archive, exhibitions, posters, costume design
2017-	Veneto	Padova	<i>Cineteca del Veneto - Museo delle attrezzature audiovisive</i>				<a href="https://www.cinetecadelveneto.it/">https://www.cinetecadelveneto.it/</a>		cinema museum, polyfunctional, equipment, cinema archive, cinema museum, film
2017-	Toscana	Firenze	<i>Museo Fondazione Franco Zeffirelli</i>				<a href="https://www.fondazionefrancozeffirelli.com/en/">https://www.fondazionefrancozeffirelli.com/en/</a>	-	visual media museum, filmmaker museum, interartistic, opera, theatre, cinema, creative objects, scenography, polyfunctional, archive, library, exhibitions, school, courses, workshops

2018-	Liguria	Cairo	<i>Ferrania Film Museum</i>			<a href="https://www.ferraniafilmmuseum.net/">https://www.ferraniafilmmuseum.net/</a>	-	visual media museum, industry museum, film, photography, environment, community museum
2018-	Sicilia	Trapani	<i>MOOI - Museum of Optical Illusions</i>			<a href="https://www.mooitrapani.com/">https://www.mooitrapani.com/</a>	-	visual media museum, optic, illusions, visual media archaeology, experimental
2019-	Lazio	Roma	<i>MIAC - Museo Italiano del Cinema e dell'Audiovisivo</i>			<a href="https://www.museomiac.it/">https://www.museomiac.it/</a>	-	visual media museum, cinema museum, audiovisual museum, television, radio, experimental, cinema artists
2019-	Basilicata	Pisticci	<i>CineParco TILT, Centro per la Creatività</i>			<a href="http://www.lucaniafilmfestival.it/">http://www.lucaniafilmfestival.it/</a>	Protagonisti per Matera Capitale del Cinema del progetto FormulaCinema e della mostra 1/16 Origin	cinema centre, film festival, polyfunctional, film school, educational, exhibitions, film production, movie theater
2019-	Piemonte	Zovrallo	<i>Museo del cinema di Mario Conti</i>			<a href="https://video.lastampa.it/verbania/verbania-museo-del-cinema-in-casa-di-mario-conti/94403/94411">https://video.lastampa.it/verbania/verbania-museo-del-cinema-in-casa-di-mario-conti/94403/94411</a>	Raccolta realizzata nella propria casa	cinema museum, equipment, visual media archaeology
2019	Sicilia	Sciacca	<i>Museo diffuso dei cinque sensi di Sciacca</i>			<a href="https://izi.travel/it/886d-le-vie-germiane-ecomuseo-dei-5-sensi-di-sciacca/it">https://izi.travel/it/886d-le-vie-germiane-ecomuseo-dei-5-sensi-di-sciacca/it</a>	Percorso dedicato a Pietro Germi.	visual media museum, senses, widespread museum, p, ietro germi, sicily, community museum, eco museum
2019-	Lazio	Velletri	<i>Casa Museo Tognazzi</i>			<a href="https://www.museionline.info/tipologie-museo/casa-museo-ugo-tognazzi">https://www.museionline.info/tipologie-museo/casa-museo-ugo-tognazzi</a>		cinema museum, actor museum, artist house, ufo tognazzi
2020-	Veneto	Asolo	<i>Museo civico di Asolo - Sala Eleonora Duse</i>			<a href="http://www.museoasolo.it/">http://www.museoasolo.it/</a>	Sulla stampa si registra l'esistenza di un museo dedicato già nel 1953 nel comune.	actress museum, eleonora duse
2020-	Lazio	Roma	<i>Casa Museo Alberto Sordi</i>			<a href="https://www.fondazionemuseoalbertosordi.org/index.php/vsite-al-museo">https://www.fondazionemuseoalbertosordi.org/index.php/vsite-al-museo</a>	-	actor museum, alberto sordi, art house
2020-	Puglia	Bari	<i>Apulia Film House</i>			<a href="https://www.apuliafilmcommission.it/apulia-film-house/">https://www.apuliafilmcommission.it/apulia-film-house/</a>	-	cinema house, cinema museum, polyfunctional, posters, special effects, scenographic, film production, hub, experimental, scenography, industry museum, movie theater, props, puglia, drawings, location



2021-	Marche	Ascoli Piceno	<i>Musei multimediali "Cinema &amp; Territorio"</i>			<a href="https://museidelcinema.it/">https://museidelcinema.it/</a>	Tre musei in progetto di cui è stato realizzato il primo: I costumi del cinema; L'Arte nel cinema; Amarcord Cinema; con il sostegno della Regione Marche, Ministero, UE, Fondazione Marche Cultura. Confcommercio, Comune di Ascoli; con la collaborazione di Musei Civici Ascoli Piceno, Tirelli Costumi, Associazione Italiana Scenografi, Costumisti, Arredatori	cinema museum, costumes
2021-	Emilia-Romagna	Rimini	<i>Fellini Museum</i>			<a href="https://www.fellinimuseum.it/en/">https://www.fellinimuseum.it/en/</a>	Nato da esperienze precedenti comunque di esposizioni, attività della fondazione con il sostegno del Mibact e di tanti altri partner cinematografici raccogliendo materiali provenienti da diversi archivi.	cinema museum, filmmaker museum, fellini, experimental, artist cinema
2021-	Campania	Acerra	<i>Casa del cinema e delle arti</i>			<a href="https://www.casadelcinema.info/">https://www.casadelcinema.info/</a>	-	cinema house, polyfunctional, movie theater, virtual reality, laboratory, workshop, library, exhibition, courses
2021-	Lombardia	Mantova	<i>Museo privato della collezione Paolo Zelati</i>			<a href="https://www.paolozelati.it/it/">https://www.paolozelati.it/it/</a>	Manifesti cinematografici	cinema collection, private museum, posters, exhibitions, horror
2021-	Lazio	Roma	<i>SCENA - Spazio Cinema, Eventi e Nuove Arti</i>			<a href="https://scenaweb.it/">https://scenaweb.it/</a>	Nato per rilanciare l'esperienza del Film Studio	cinema institution, polyfunctional, laboratory, hub, interartistic, movie theater, exhibitions, meeting, laboratory, workshop, co working
2021-	Marche	Montefano	<i>Museo Ghergo</i>			<a href="https://www.festivalarturoghergo.com/museo-ghergo/">https://www.festivalarturoghergo.com/museo-ghergo/</a>	Museo di un fotografo del cinema	cinema museum, cinema photography, arturo ghergo
2021-	Lombardia	Ostiglia	<i>Atelier Cinema</i>			<a href="https://www.atelierdelcinemagalilei.it/wp/">https://www.atelierdelcinemagalilei.it/wp/</a>	Museo del cinema interattivo realizzato all'interno dell'Istituto Istruzione Superiore Galileo Galilei di Ostiglia (MN) con finanziamento di 30.000 euro del bando del Ministero dell'Istruzione Cinema Scuola Lab	cinema museum, school museum, experimental, educational
2022	Sicilia	Agrigento	<i>Casa Museo Pirandello</i>			<a href="https://www.tribuna.com/edizionale/libri/2022/01/nuovo-allestimento-della-casa-museo-luigi-pirandello-in-sicilia/">https://www.tribuna.com/edizionale/libri/2022/01/nuovo-allestimento-della-casa-museo-luigi-pirandello-in-sicilia/</a>	Sala immersiva dedicata a Teatro e Cinema	writer museum, pirandello, cinema
2022-	Toscana	Castellina	<i>Cinematic Winery</i>			<a href="https://www.roccadellemacie.com/it/trinita-50-continuavano-a-chiamarlo-trinita/">https://www.roccadellemacie.com/it/trinita-50-continuavano-a-chiamarlo-trinita/</a>	Museo privato dedicato a Lo chiamavano trinità per i cinquant'anni del film realizzato in una cantina nella tenuta Rocca delle Macie dedicato a Italo	cinema museum, producer museum, italo zingarelli

							Zingarelli produttore del film e di vini	
2022-	Emilia-Romagna	Ferrara	<i>Ferrara La città del cinema</i>			<a href="https://www.ferraralacittadelcinema.it/">https://www.ferraralacittadelcinema.it/</a>	Progetto di filiera creativa che ingloba uno spazio espositivo permanente (dedicato a Vancini) e la realizzazione di mostre durante l'anno	cinema institution, hub, creative industry, polyfunctional, hub, film production, exhibitions, filmmaker museum, vancini
2022-	Lombardia	Borgo Mantovano	<i>Museo del Po Revere - Collezione Pecorari</i>			<a href="http://www.reveremuseodelpo.it/index.php?section=collezione">http://www.reveremuseodelpo.it/index.php?section=collezione</a>	Esposizione permanente collezione Pecorari (varia), coautore del Dizionario del Cinema Italiano con Roberto Poppi.	cinema museum, cinema collection, books,
In arrivo	Basilicata	Matera	<i>Casa del cinema</i>			-		cinema house
In arrivo	Sicilia	Cefalù	<i>Museo del Cinema di Francesca</i>			-	Allestimento interno nelle sale del cinema.	movie theater museum
In arrivo	Campania	Salerno	<i>Museo del Festival Giffoni</i>			-	Già in costruzione nella multimedia valley, progetto finanziato dal Mibact nel 2017 e con il PNRR	cinema museum, festival museum, polyfunctional
In arrivo	Basilicata	Bernalda	<i>Museo del cinema dei Coppola</i>			-	Iniziativa per realizzare una mostra permanente dedicata a Il Padrino a cinquant'anni dalla prima proiezione con il sostegno della Regione Basilicata. Stanziamento di 290.000 euro.	movie museum, Il Padrino

<b>Appendice 4.2.2 Principali cineteche in Italia</b>							
Years	Regione	Città	Titolo	Non tracciati nella lista di Bottomore del 2006	Nuovi musei dal 2006	Chiusi dal 2006	Note
1935-1943	Lazio	Roma	<i>Cineteca - Centro Sperimentale di Cinematografia</i>				
1938	Lazio	Roma	<i>Cineteca Autonoma per la Cinematografia Scolastica</i>				
1946-	/	Torino, Milano, Trento	<i>Archivi del Centro di Cinematografia '38 &gt; Commissione Cinematografica Centrale '46 &gt; Cineteca del Club Alpino Italiano '83 &gt; 2011 Centro di Cinematografia e Cineteca</i>				
1949-	Lazio	Roma	<i>Cineteca Nazionale - Centro Sperimentale di Cinematografia</i>				
1949-	Lazio	Roma	<i>Cineteca della Società Geografica Italiana</i>				
1963	Emilia-Romagna	Bologna	<i>Cineteca di Bologna</i>				
1966-	Sardegna	Cagliari, Alghero,	<i>Cineteca Sarda - Società Umanitaria</i>				
1975-	Liguria	Genova	<i>Cineteca Griffith</i>				
1976-	Friuli-Venezia-Giulia	Gemona	<i>Cineteca del Friuli</i>				
1980-	Sicilia	Palermo	<i>Filmoteca Regionale Siciliana</i>				
1982	Campania	Napoli	<i>Cineteca regionale</i>				
1985-	Toscana	Firenze	<i>Mediateca Regionale Toscana</i>				
1984-	Puglia	Bari	<i>Mediateca Regionale Pugliese</i>				
80-(?)	Friuli-Venezia-Giulia	Trieste	<i>Mediateca Cappella Underground</i>				
1987-	Emilia-Romagna	Rimini	<i>Cineteca di Rimini</i>				
?	Piemonte	Cuneo	<i>Cineteca Sergio Arecco</i>				
1991-	Veneto	Venezia	<i>Videoteca Pasinetti</i>				Oggi Casa del Cinema del Circuito Cinema

1997-	Basilicata	Potenza	<i>Cineteca Lucana</i>				Associazione Culturale
1998-	Calabria	Catanzaro	<i>Cineteca della Calabria</i>				
2003-	Piemonte	Venezia	<i>Videoteca Candiani</i>				Centro Culturale Candiani - Circuito Cinema
2006-	Piemonte	Ivrea	<i>Cineteca Nazionale - Archivio Nazionale del Cinema d'Impresa</i>				Canali Youtube d'esposizione: Cinema d'impresa TV; Documentalia; Mi ricordo - L'archivio di tutti
2007-	Marche	Ancona	<i>Mediateca - Fondazione Marche Cultura</i>				
2017-	Sicilia	Modica	<i>Cineteca Modicana</i>				
2017-	Veneto	Padova	<i>Cineteca del Veneto - Museo delle attrezzature audiovisive</i>				
2020-	Friuli-Venezia- Giulia	Trieste	<i>Cineteca del Festival del Cinema Ibero- Latino Americano di Trieste</i>				Online
n.d.	Lombardia	Milano	<i>Cineteca dei Ragazzi - Centro di Documentazione Cinematografica sull'Infanzia e sull'Adolescenza</i>				

<b>Appendice 4.2.3: Associazione Studi Museologia del Cinema e Corsi di Museologia del cinema in Italia</b>							
<b>Anni</b>	<b>Tipologia</b>	<b>Responsabili</b>	<b>Enti</b>	<b>Dipartimenti</b>	<b>Corsi</b>	<b>Titolo</b>	<b>Note</b>
2004-2012	Attività varie	Pier Marco De Santi	Associazione Studi Museologia del Cinema-ASMdC				Poggia sulle attività del Centro multimediale del Cinema nato nel 1976 a opera di Pier Marco De Santi. Tentativo di dar vita a un museo del cinema in Toscana, parzialmente raggiunto. Rapporto stretto con l'insegnamento attivato dal 2005.
2004-2005	Insegnamento in Master di I livello	Matteo Pavese	Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano	Facoltà di Lettere e Filosofia. Alta Scuola in Media Comunicazione e Spettacolo	Comunicare il cinema. Valorizzare i patrimoni cinematografici e audiovisivi con Festival, Mostre, Teche e Musei	Museologia del cinema	
2005-2021* (con qualche interruzione)	Corso	Pier Marco De Santi	Università degli Studi di Pisa	Lettere e Filosofia; Civiltà e forme del sapere; Filologia, letteratura e linguistica	Cinema, Musica e Teatro; Discipline dello Spettacolo e della Comunicazione; Laurea Magistrale in Storia e forme delle arti visive, dello spettacolo e dei nuovi media (LM65)	Museologia del Cinema; Museologia del Cinema e dello Spettacolo	Esercitazioni con simulazione di progetto di mostra itinerante
2007-2008	Insegnamento in Master di I livello	Andrea Meneghelli	Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano	Facoltà di Lettere e Filosofia	Comunicazione e Promozione del Cinema	Museologia del Cinema	
2013-2014	Insegnamento in Master di I livello	Andrea Meneghelli	Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano	Facoltà di Lettere e Filosofia	Comunicazione e Promozione del Cinema	Museologia del Cinema	
2012-	Corso	Denise Lotti	Università degli Studi di Padova	Beni Culturali	Scienze dello spettacolo e produzione	Museologia del cinema	Incontro con Aldo Bernardini

					multimediale (LM65)		
2021-2022	Corso	Donata Pesenti Campagnoni	Università degli Studi di Torino	Dipartimento di Studi Umanistici	Laurea magistrale in Cinema, Arti della scena, Musica e Media (LM65); Corso di Laurea magistrale in Scienze del libro, del documento, del patrimonio culturale	Museologia e archivi del cinema	

Appendice 4.2.4: Campione storico delle 'Mostre filmiche' in Italia			
Anno	Titolo	Sede	Note
1909-1911	<i>Mostre di films</i>	Genova, Palermo, Firenze, Roma	
1930	<i>Rassegna di film</i>	Firenze	
1929	<i>Prima Mostra Cinematografica Internazionale</i>	Padova	All'interno della IX Fiera Campionaria Internazionale di Padova, con la realizzazione del "Primo Convegno Cinematografico Italiano", con la partecipazione e la collaborazione dell'Istituto Nazionale LUCE, adunate che "richiameranno il pubblico degli interessati"
1932-	<i>Esposizione / Mostra d'Arte Internazionale Cinematografica</i>	Venezia	
1936-1937	<i>Mostra internazionale della cinematografia scientifica e turistica</i>	Como	Proiezioni, mostra sui costumi
1947-1999	<i>Salone Internazionale dell'Umorismo di Bordighera</i>	Bordighera	
1949-	<i>Mostra del cinema di Montecatini</i>	Montecatini	Corto documentario, indipendente, amatoriale
1956	<i>Rassegna del cinema internazionale scientifico-didattico</i>	Padova	Università di Padova
1957-1992	<i>Mostra del Cinema D'Autore</i>	Sanremo	
1957	<i>Film e Gioventù</i>	Zurigo, Milano	Allestita prima a Zurigo e trasferita a Milano dall'Associazione Internazionale « Amici del film per la gioventù »
1960	<i>Mostra del Cinema Libero</i>	Porretta Terme	Nato in contrasto rispetto a Venezia, nei decenni successivi vi saranno degli incroci fruttuosi tanto con la Cineteca di Bologna (per il <i>Cinema Ritrovato</i> ) quanto per alcune attività condivise in quella sede anche con la Biennale di Venezia soprattutto a inizio anni Ottanta.
1960-1966	<i>Mostra del Cinema Latino-Americano</i>	Santa Maria Ligure, Genova	
1960-1962	<i>Mostra Internazionale del Film Scientifico</i>	Milano	Istituto per la Cinematografia del Politecnico con Museo Nazionale della Scienza e della Tecnica e Centro Universitario Universitario Milanese
1961	<i>Per un nuovo corso del cinema Italiano</i>	Convegno	Adesione della Sezione Cinematografica al convegno organizzato indetto dalla Cineteca Italiana
1962	<i>Mostra del cinema di animazione di Rimini</i>	Rimini	

1963-2003/2016-	<i>Incontri Internazionali del cinema di Sorrento</i>	Napoli, Sorrento	Presidenza di Gian Luigi Rondi nel 1966 con il modello delle retrospettive (si realizzano anche mostre materiali). Ripresa del modello nel nuovo format del 2016.
1965	<i>Mostra internazionale del Nuovo Cinema di Pesaro</i>	\	
1971 - 2001	<i>Mostra Cinematografica Internazionale - 'La Natura, l'uomo e l'ambiente'</i>	Itinerante	Ecologia
1972	<i>Andy Wharol</i>	Roma	Incontri Internazionali d'Arte, Centro d'Informazione Alternativa, incontro con l'artista e proiezioni filmiche
1973	<i>Contemporanea</i>	Roma	Incontri Internazionali d'Arte, Centro d'Informazione Alternativa, parcheggio di villa Borghese
1976	<i>Kinomata. La donna con la macchina da presa</i>	Roma	Prima rassegna del Cinema d'Inverno. A cura di Rnoy Daopoulo e Annabella Miscuglio, in collaborazione con Filmstudio 70 e Politecnico Cinema, proiezione di 40 film in due sezioni.
1979	<i>Cinema e Psicanalisi</i>	Roma	Seconda Rassegna del Cinema d'Inverno, Incontri Internazionali d'Arte, Consiglio Nazionale delle Ricerche, a cura di Rony Daopoulo, Annabella Miscuglio e Patrizia Pistagnesi in collaborazione con l'Istituto di Neuropsichiatria Infantile dell'Università di Roma
1980-	<i>Mostra Internazionale del Cinema Fantastico e di Fantascienza</i>	Roma, Milano	
1983	<i>Mostra del cinema indipendente USA 1979-82</i>	Milano, Torino, Bari, La Spezia	Itinerante
1983	Mostra di cinema itinerante su Bertolucci	San Giovanni Valdarno, Siena, Pisa, Lucca, Firenze, Roma, La Spezia, Milano	Tutti i film, documentari, film sullo stesso e video-intervista inedita, incontri, raccogliendo indicazioni e suggerimenti dello stesso Bertolucci sulla modalità di allestimento
1988-2009	<i>EuropaCinema - Mostra del Cinema Europeo</i>	Bari, Viareggio	
1990-	<i>INVIDEO - International Exhibition of Video Art and Cinema Beyond</i>	Milano	Associazione AIACE - milano (Associazione Italiana Amici Cinema D'Essai)
1996-	<i>Mostra del cinema restaurato</i>	Castellabbate	Con l'apporto della Cineteca di Roma e del Centro Sperimentale di Cinematografia
2000-2008	<i>Mostra del cinema della scuola di Vico del Gargano</i>	Vico del Gargano	Istituito dal Liceo Ginnasio Statale 'Virgilio e dall'Istituto comprensivo statale Manicone
2002	<i>Magma - Mostra di Cinema Breve</i>	Acireale	
2008-	<i>Lo Schermo dell'Arte</i>	Firenze	



2009-	<i>ProCult - Mostra del Cinema Rumeno</i>	Roma	Promossa da ProEvent insieme all'Ambasciata di Romania in Italia e all'Accademia di Romania a Roma – con il sostegno dell'Istituto Culturale Romeno
2011-	<i>Social World Film Festival - Mostra Internazionale del Cinema Sociale</i>	Vico Equense	
2011-	<i>Mostra del cinema iberoamericano</i>	Roma	
2016-	<i>Mostra del cinema di Taranto</i>	Taranto	
2016-	<i>Mostra Cinematografica Cinese in Italia</i>	Roma, Roma, Spleto, Ischia, Venezia	
2019-	<i>Flight - Mostra Internazionale del Cinema di Genova</i>	Genova	
2021-	<i>Luso! Mostra itinerante del nuovo cinema portoghese</i>		Luso!- Mostra itinerante del nuovo cinema portoghese è organizzata da Associazione Il Sorpasso – promotrice in Portogallo e in Brasile della Festa del Cinema Italiano – e Arch Film, casa di distribuzione indipendente italiana, in collaborazione con Fundação Calouste Gulbenkian, ICA, Ambasciata del Portogallo a Roma, Instituto Camões e Turismo de Portugal.

Appendice 4.2.5 Campione storico sulle 'mostre tradizionali' del cinema in Italia (non promosse in primis da musei o cineteche specializzate)			
Anno	Titolo/argomento	Sede	Note
1902	<i>Esposizione internazionale d'Arte Decorativa</i>	Torino	Padiglione dedicato
1907	<i>IV Esposizione internazionale di fotografia</i>	Torino	Concorso
1909	<i>Esposizione di Milano</i>	Milano	Padiglione dedicato
1911	<i>Esposizione Internazionale dell'Industria e del Lavoro</i>	Torino	Padiglione dedicato
1923-1984	<i>Fiera di Milano</i>	Milano	All'inizio un concorso, poi settori dedicati nel tempo come il padiglione Cinema Sperimentale, Cine-Foto-Ottica-Radio, MIFED (Mercato Italiano del Film e del Documentario, diventato poi autonomo fino al 2004), Cinematografia al servizio della pubblicità; attrezzature per il cinema, apparecchi per il cinema dilettante
1927	<i>Triennale di Milano: manifesti cinematografici U.R.S.S.</i>	Milano	Sezione URSS
1933-1936	<i>Triennale di Milano: cinema in Architettura</i>	Milano	
1940	<i>Triennale di Milano: Mostra del Cinematografo</i>	Milano	A cura di Luigi Comencini, Alberto Lattuada (costituzione della Cineteca Italiana nel 1945)
1947	<i>Salone Internazionale della Cinematografia, della Fotografia e Ottica</i>	Milano	Palazzo dell'Arte
1951	<i>Triennale di Milano: Scenografia cinematografica e teatrale</i>	Milano	
1955-1973	<i>Rassegna internazionale elettronica, nucleare e teleradiocinematografica</i>	Roma	Tecnica
1958	<i>Mostra nazionale dei mezzi audiovisivi per le scuole</i>	Milano	Museo della Scienza e della Tecnica, Convegno, Mostra, Paolo Uccello, mezzi di comunicazione prodotti dalla scienza moderna per la funzione educativa, documentazione in Italia e all'estero nel campo
1960-2004	<i>MIFED - Mercato Internazionale del film e del documentario</i>	Milano	Nota bene: nato dentro la <i>Fiera di Milano</i> , proseguirà dalla sua fine autonomamente fino al 2004, collaborazioni nel tempo anche con musei e cineteche
1960	<i>Quando il cinema si chiamava Napoli</i>	Napoli	Palazzo Reale, a cura di Romano Calisi, in collaborazione con Museo del Cinema di Torino, Cineteca Italiana
1964	<i>Triennale di Milano: Momenti di Tempo Libero - Cinema Sperimentale</i>	Milano	

1964	<i>Mostra dei volti celebri del cinema</i>	Sorrento	
1964	<i>Mostra dei sussidi didattici</i>	Milano	Museo della Scienza e della Tecnica
1968-	<i>Mostra del fumetto e dell'immagine d'epoca</i>		Durerà fino agli anni Duemila; fondata da Camillo Moscati; Alcune note: Edizione del 1981: Ospitata dal Museo Nazionale della Scienza e della Tecnica, punto di riferimento per il mercato dei collezionisti, rassegna di film relativi alla manifestazione e alla storia del cinema legata ai temi; Nell'edizione del 1987: Centro culturale San Protaso; convegno dei collezionisti di materiale cinematografico»; esposizione dei disegni di Acer, il pittore che negli anni Trenta immortalava i più famosi attori americani per la rivista «Raci Settimanale del motore, dello sport e del turismo», pubblicazione ufficiale del Reale Automobile Club d'Italia e della Commissione Sportiva Automobilistica Italiana.
1969	<i>Al di là della pittura: mostra del cinema indipendente</i>	San Benedetto	Biennale d'Arte Contemporanea
1977	<i>Bruno Bozzetto</i>	Roma	Cineclub Officina
1978	<i>Peter Kubelka</i>	Roma	Incontri Internazionali D'Arte, Centro d'Informazione Alternativa Roma, Esposizione di fotogrammi e film metrici a parete e incontro con l'autore
1979	<i>Cinema e costume in Italia 1929-1944</i>	Spoletto	Mostra realizzata da Graziella Lonardi per il Festival (?), poi protagonista di altre mostre con gli Incontri Internazionali d'Arte, realizzata anche al MoMA con il titolo <i>Fabulous Thirties</i> .
1979	<i>Vent'anni di cinema inglese</i>	Roma	Film studio
1979	<i>Cinema movimento colore</i>	Spello	Cinema, televisione, industria, Proiezioni, convegno e mostra sull'olografia, sotto la presidenza di Michelangelo Antonioni e coordinata da Gianni Masslroni

1980	Vittorio Valentini, scenografia e pittura	San Marino	Museo San Francesco, sceneggiatore di molti film fra gli anni Quaranta e Sessanta. Pubblicazione di un catalogo con introduzione di Mario Verdone. promossa dal Dicastero alla Pubblica istrzione e cultura, sotto l'alto patrocinio degli Ecc.mi Capitani reggenti, in collaborazione con l'Ente di Stato per il turismo, sport e spettacolo, sotto gli auspici dell'Asart
1981	<i>Triennale di Milano: Lo spazio audiovisivo - Geografia del cinema</i>	Milano	Gianfranco Bellini, con la consulenza di Gillo Dorfles, Umberto Eco. Adriano Belletto o Ludovico Alessandrini e il coordinamento di Aldo Grasso. Sezioni: Funzionamento delle immagini, divi e divine, ciclo di film intorno al coreografo coreografo Busby Berkoley, spazio scenografico televisivo, strumenti cinematografici
1981	<i>Stardust Memories</i>	Modena	Mille fotografie originali integrate con scene di film storici e le colonne sonore, a cura di Feranldo di Gianmatteo con il comune di Modena all'interno della rassegna di due cinema "Tre passi nel divismo". Nello stesso articolo su <i>La Stampa</i> che lo riporta si citano due mostre sul divismo a Milano contemporanee.
1981	<i>Luchino Visconti</i>	Milano	Cultura e spettacolo del Comune di Milano, In collaborazione con il Piccolo Teatro, curata da Caterina D'Amico, Umberto Tlrelll e Vera Marzot
1982	<i>Il cinema nei manifesti</i>	Gassino	Organizzata dalla Biblioteca Civica - Assessorato al Comune a partire dalla "Nip" di Lorenzo ventavoli, dal Keller Studio, dal Movie Club e da collezioni private
1982	<i>Manifesti cinesi</i>	Torino	In occasione del festival Ombre Elettriche dedicato al cinema cinese, sede della mostra: Piccolo Regio
1983	<i>FOTOCINE - Salone internazionale della fotografia, cinematografia e apparecchiature elettroniche affini</i>	Napoli	
1983	<i>Scritto con la luce</i>	Savona	Mostra per i sessantacinque anni della 3M della Ferrania di Cairo Montenotte organizzata nei saloni del Palazzo della Provincia di Savona
1984	<i>Il fumetto e il cinema di Fellini</i>	Ascona	Festival di Locarno, a cura di Vincenzo Mollica
1984	<i>Cinema Underground</i>	Roma	Officina Filmclub, Film Studio e altri, rassegne, mostre

1984	<i>Opera di C. T. Dreyer</i>	Verona, Roma, Milano	Manifestazione itinerante (rassegna, mostra, convegno) per iniziativa delle «Settimane cinematografiche» che si svolgono tradizionalmente in giugno nella città veneta e con la stretta collaborazione del ministero danese per gli Affari culturali, del Danske Filmmuseum di Copenaghen e dell'Istituto danese di cultura di Milano
1984	<i>Esposizione di attrezzature tecniche</i>	Roccella Jonica	Esposizione durante la sesta rassegna cinematografica di Roccella Jonica, con un convegno e una rassegna internazionale dedicata all'audiovisivo didattico nell'area mediterranea
1985	<i>Bianconero, rosso e verde: 70 anni di cinema italiano 1910-1980</i>	Biella	Iniziativa voluta dall'assessorato alla cultura della città di Biella, realizzata dall'assessorato alla cultura di Pavia in collaborazione con l'archivio Davide Turconi (ospitata già a Cannes), pannelli di fotografie tratti dalle pellicole, funzione didattica, con rassegna nelle scuole, catalogo a cura di Davide Turconi e Antonio Sacchi.
1985	<i>Pier Paolo Pasolini: una vita futura</i>	Roma	Manifestazione con mostra ai Mercati Traianei di dipinti, disegni e altri materiali organizzata dall'Associazione «Fondo Pier Paolo Pasolini» con la partecipazione del Comune di Roma e con il patrocinio del Ministero del Turismo e dello Spettacolo e il contributo della Regione Lazio
1985	<i>Studi Pisorno</i>	Pisa	Organizzata da docenti e allievi Scuola del cinema di Pisa con la vedova di Antonio Valente che aveva fondato gli studi Pisorno, materiali anche sulla storia dei Cineguf a Pisa, convegno su cinema e scuola Pisa-Firenze, proiezioni, tavola rotonda con tavola rotonda alla quale hanno partecipato fra gli altri Elsa de Giorgi, Anton Giulio Maiano, Virgilio Tosi, assessore alla provincia Patrizia Dini
1985	<i>Giappone avanguardia del futuro</i>	Genova	Mostra interartistica ma la sezione cinema sembra esser stata centrale nella sesta rassegna di "Gergo inquieto" con una mostra filmica curata dal Festival del Cinema Sperimentale Giapponese a partire dagli anni Venti; una retrospettiva di Donald Richie, critico e cineasta americano che ha lavorato molto in Giappone, e una personale completa e una mostra su Shuji Terajama

1986	<i>Il cinema e i suoi manifesti: manifesti, locandine e foto di scena dei 'favolosi' anni Cinquanta</i>	Genova	Presso il cinema Verdi, allestita dall'Ente Decentramento Culturale e dall'assessorato al Turismo e allo spettacolo del Comune di Genova, con Agis, Cooperativa Ligure, Club Anni Trenta, Silvano Vergani Noleggio, San Paolo Film e della SAC.
1987	<i>Mostra Titanus</i>	Milano	Mostra e rassegna, Centro Internazionale Brera
1987	<i>Il colore delle favole</i>	Milano	Mostra su Emanuele Luzzati, Teatro Litta, a cura della Cooperativa Fantasmagorie, proiezioni e laboratori sul cinema d'animazione
1988	FOTO CINE - <i>Salone internazionale della fotografia, cinematografia e apparecchiature elettroniche affini</i>	Napoli	
1988	<i>Fumetti d'epoca</i>	Brescia	Funny Film Festival, rassegna cinema comico, mostra "Fumetti d'epoca" con materiali raccolti da Camillo Moscati) interpretati da celebri attori del cinema comico quali Charlot, Buster Keaton, Stan Laurei e Oliver Hardy, Macario, Totò, Ridolini, Gianni e Pinotto, Monty Banks, Woody Alien, Harold Lloyd, Jerry Lewis
1988	<i>Cartoline sul cinema del periodo del muto fino agli anni '60</i>	Brescia	Funny Film Festival, rassegna cinema comico, mostra sulle cartoline del cinema a cura di a cura di Luciano Ricci
1989	<i>Immagini in movimento, memoria e cultura</i>	Venezia	A cura di Pier Marco De Santi , sostenuta da Ministero per i beni culturali e ambientali, Ufficio Centrale per i beni librari e gli istituti culturali
1989	<i>Fotografia e cinema</i>		Mostra collettiva organizzata in collaborazione con l'Associazione italiana autori della fotografia (Aie-Cinecittà) e realizzata con significative opere dei direttori della fotografia. Alla mostra sarà abbinata una sezione documentaria; mostra sulla storia della fotografia anche per il 150

1989	Mostra di Vittorio Storaro	Torino	Mostra curata da Paolo Bertetto, presso la Palazzina della Promotrice delle Belle Arti
1990	<i>Ugo Nespolo</i>	Milano	Palazzo d'arte, esposizione della sua produzione multiforme fra cui le produzioni cinematografiche
1990	<i>Fritz Lang</i>	Roma	Palazzo delle Esposizioni in collaborazione con la Cineteca Italiana, varie cineteche, istituti di cultura, Associazione Culturale Rosebud
1990	<i>Roma anni 60</i>	Roma	Palazzo delle Esposizioni, manifestazione interdisciplinare, sezione cinema curata da Adriano Aprà, sezione dedicata al cinema e al film d'artista nella mostra oltre la pittura
1991	<i>Esposizione del bozzetto scenografico</i>	Roma	Palazzo delle Esposizioni in collaborazione con Istituto Cinematografico dell'Aquila
1991	<i>Greta Garbo, il volto del cinema</i>	Roma	Biblioteca Nazionale, rassegna e mostra, manifestazione sui personaggi femminili fra letteratura e cinema
1991	<i>Memo</i>	Roma	Festival Eurovisioni di cinema e televisione in collaborazione con Palazzo delle Esposizioni, parte espositiva per contribuire alla salvaguardia e al rilancio del patrimonio di immagini di ogni paese europeo, rassegna sulle tecnologie, mostra sulla memoria televisiva, dibattiti, saggi di diploma CSC, rassegna film del passato salvati e restaurati
1992	<i>Ernst Lubisch</i>	Roma	Palazzo delle Esposizioni con fotografie provenienti dal MoMA
1992	<i>Alida Valli, uno sguardo per vedere il cinema</i>	Roma	Istituto Gian Galeazzo Visconti, primo a inserire l'insegnamento di Storia del cinema nel programma scolastico, in collaborazione con il CSC di Roma, Regione Lazio, corso di Giuseppe Ciunci, curatore manifestazione, mostra ricca di materiali (centinaia) fra fotografie, gigantografie, riviste, articoli, interviste-video, costumi, locandine, programmi, 500 mq, guide computerizzate utili al visitatore per la consultazione dei dati, tavola rotonda con Edoardo Bruno, Ernesto G. Laura, Franco Quadri, Sergio Trasatti

1992	<i>Figuratività e figurazione</i>	Roma	Palazzo delle Esposizioni, mostra in occasione della rassegna dedicata a Pasolini, convegno e recital di Laura Betti "Una disperata vitalità" con lettura di testi poetici
1992	<i>Eserciti e Popoli</i>	Roma	Palazzo delle Esposizioni, manifestazione sotto l'alto Patronato del Presidente della Repubblica, sezione cinema, convegno interdisciplinare su mass-media nel 1939, rassegna film 1942 Ita e Germania, mostra di materiali (non si comprende se legati anche al cinema)
1992	<i>Michelangelo Antonioni: le montagne incantate</i>	Roma	Palazzo delle Esposizioni, mostra e rassegna
1994	<i>Fellini</i>	Firenze	Palazzo Vecchio, mostra voluta da Giulietta Masina, mostra itinerante internazionale (Beaubourg di Parigi, MoMa di New York), disegni, bozzetti, manifesti, ricostruzione deiset e delle scenografie, foto di scena, persone collaboratrici, oggi, colonne sonore d'ambiente, retrospettiva
1995	<i>Visconti</i>	Ferrara	In occasione del centenario del cinema, A cura di Caterina D'Amico e Vera Marzot, costumi di Umberto Tirelli, oggetti, foto di scena, programmi, locandine
1995	<i>La Città del Cinema: mostra dei primi cento anni del cinema italiano</i>	Roma	Curata dal professore e critico di cinema Gian Piero Brunetta promossa da Rai, Letizia Brichetto Moratti, e dal presidente dell'Ente cinema. Giovanni Grazzini con il contributo di diversi archivi, enti, organismi, società
1995	<i>Mostra sul cinema</i>	Roma	Mostra a cura di Irene Bignardi, Fabio Ferzetti, Giorgio Gosetti, Emanuele Imparato, Elisa Resegotti, video di Fabrizio Grosoli, Progetti Museali Editore, floppy disk in abbinamento
1995	<i>Magnum</i>	Roma	Palazzo delle Esposizioni, immagini sul cinema dalla Magnum



1995	<i>Fellini</i>	Roma	Mostra itinerante (Istituto Italiano di Cultura di Los Angeles, studi di Postdam di Berlino) a cura di Il ringraziamento già allora espresso ai curatori — Mario Longardi, Vincenzo Mollica, Pietro Notarianni e Lietta Tornabuoni, autrice dello splendido catalogo Rizzoli che sarà per l'occasione tradotto, rilanciato e arricchito da una copertina molto felliniana con una foto scattata da Elisabetta Catalano e un'introduzione di Scorsese, Alessandro Nicosia
1995	<i>Cinema e pittura</i>	Roma	Palazzo delle esposizioni
1996	<i>British waves</i>	Roma	Palazzo delle Esposizioni
1996	<i>Mostra del cinema degli effetti speciali</i>	Roma	Luneur
1997	<i>La fiamma del peccato: l'erotismo nel cinema muto</i>	Roma	Palazzo delle Esposizioni di Roma, con Museo del Cinema di Torino, cineteche europee, rassegna, mostra fotografica
1997	<i>Magnum Cinema</i>	Torino	Allestita da Contrasto due con la supervisione di Alessandra Mauro con materiali provenienti dall'archivio dell'agenzia presso il Museo dell'automobile, catalogo edito da Mondadori
1998	<i>Nel segno di Leone</i>	Roma	Cineporto
1998	<i>Roma dentro e fuori Cinecittà</i>	Roma	Manifestazione Roma Capitale del Cinema, fotografie di Tano D'Amico
1998	<i>Massimo Troisi</i>	Roma	XI edizione Promo Immagine Cinema (manifestazione Anica che ogni anno dedicava un'edizione a figure rappresentative del cinema (Troisi arriva dopo Sergio Leone), mostra fotografica consistente, più filmati
1998	<i>Mostra sul cinema francese</i>	Genova	Organizzata dal Centro culturale italo-francese Galliera con le gigantografie dei fotografi dell'agenzia Magnum
1998	<i>India: montagne di film</i>	Torino	Museo della Montagna con la collaborazione di Air India, del Dipartimento di Orientalistica dell'Università di Torino con proiezioni
2002	<i>Alessandro Blasetti: il mestiere del cinema</i>	Roma	Comitato Blasetti, promossa dal Campidoglio, Museo di Roma in Trastevere, mostra e retrospettiva

2002	<i>Danilo Donati: Scene e costumi per Benigni, Fellini, Pasolini, Zeffirelli</i>	Roma	Complesso del Vittoriano
2004	<i>Federico Fellini - Segni di cinema</i>	Milano	Galleria milanese Nuages, in collaborazione con la fondazione Federico Fellini di Rimini
2004	<i>Sordi Segreto</i>	Roma	Museo Vittoriano, promossa dal Comune di Roma, Fondazione Silvano Toti
2004	<i>Omaggio alla settima arte</i>	Roma	Associazione Teatro Antico, rassegna Isola del cinema, mostra documentaria su dive e cineasti
2004	<i>Marcello Mastroianni</i>	Roma	Roma Film Festival
2004	<i>Le 'stelle' parlano al vostro cuore</i>	Torino	Museo Nazionale della Montagna, CAI - Torino, Regione Piemonte, Città di Torino con il patrocinio dell'International Alliance for Mountain Film
2004	<i>I film italiani nei manifesti cinematografici polacchi</i>	Torino	Organizzata da Mutamento Zona Castalia presso gli Antichi Chiostri di Torino dalla collezione del polacco Krzysztof Dydo
2005	<i>Mostra Stabilimenti De Paolis</i>	Roma	Stabilimenti De Paolis
2005	<i>Star Wars. The Show</i>	Milano	Triennale
2005	<i>Pasolini e Roma</i>	Roma	Museo in Trastevere, iniziative in tutta la città e fra varie organizzazioni cinematografiche
2005	<i>La scena naturale. Paesaggi e natura sui set italiani</i>	Roma	Clorofilla Film Festival
2006	<i>Dante Ferretti</i>	Roma	Incontri Internazionali D'Arte, Studio Angeletti, 28 bozzetti di film
2006	<i>Alberto Sordi</i>	Roma	Festa del Cinema di Roma, materiali dall'archivio Sordi, archivio Associazione Culturale Enrico Appetito, a cura di Tiziana Appetito
2006	<i>Mario Soldati. Un autore controtempo</i>	Roma	Festa del Cinema di Roma, incontri
2006	<i>Luchino Visconti</i>	Roma	Festa del Cinema di Roma, Materiali dall'Archivio Visconti, custodito dalla Fondazione Istituto Gramsci

2006	<i>Nel nome del Padre, della Figlia e degli Spirinti Santi</i>	Roma	Festa del Cinema di Roma, Esposizione su Rossellini ideata dalla figlia Isabella Rossellini
2006	<i>Vicini alle stelle</i>	Roma	Festa del Cinema di Roma: due sezioni "Marilyn&Marlon" visti da Sam Shaw e le Stelle del Cinema di Chiara Samugheo
2006	<i>Cinema Moments, An Intimate Look Behind the Scenes</i>	Roma	Festa del Cinema di Roma, cinema in mostra dietro l'obiettivo di Douglas Kirkland
2006	<i>Cinema. Sandro Becchetti, Gianfranco Salis, Tazio Secchiaroli, Angelo R. Turetta. Quattro autori dentro e fuori i set</i>	Roma	Festa del Cinema di Roma, Sandro Becchetti, Gianfranco Salis, Tazio Secchiaroli, Angelo R. Turetta
2006	<i>Il cinema: il migliore dei mondi possibili</i>	Roma	Festa del Cinema di Roma, Sandro Becchetti
2006	<i>Federico Fellini tra sogno, magia e realtà</i>	Roma	Auditorium Conciliazione, Cinecittà, a cura di Roberto Mannoni
2006	<i>Petrolini, salamini e altri divini</i>	Roma	in occasione dei settant'anni della morte alla Casa dei Teatri a Villa Pamphili, promossa dal Comune, dall'Eti e dalla Siae, proprietaria della Biblioteca del Burcardo da cui provengono quasi tutti i materiali, dopo che in essa è confluito il fondo della Fondazione Petrolini, ormai chiusa, e lasciati degli eredi
2007	<i>Dino Buzzati e il cinema</i>	Milano	Cinema Gnomo, mostra a cura di Maria Teresa Ferrari, Lorenzo Viganò, Mario Perazzi, Sergio Bonelli alla rotonda di Via Besana
2007	<i>L'arte del sogno, una mostra di scultura e patologici regalini raccapriccianti</i>	Milano	Mostra di Michel Gondry in occasione del suo film <i>L'arte del sogno</i> (The Science of Sleep), spazio C'N'C Costume National
2007	<i>Collateral</i>	Milano	Pirelli Hangar Bicocca
2007	<i>Fotografia &amp; Cinema. Fotogrammi celebri</i>	Roma	A cura di Maurizio e Filippo Rebuzzini, Galleria Grazia Neri

2007	<i>Tobias Rehberger: On Otto</i>	Milano	Fondazione Prada, a cura di Tobias Rehberger, mostra sul cinema
2007	<i>Stanley Kubrick</i>	Roma	Festa del Cinema di Roma e Palazzo delle Esposizioni, produzione del regista in relazione ai materiali preparatori e tecnici provenienti dagli archivi di Stanley Kubrick
2007	<i>Bonaventura, i casi e le fortune di un eroe gentile</i>	Roma	Festa del Cinema di Roma, Mostra su Sergio Tofano per i 90 anni, a cura della Hamelin Associazione Culturale all'Auditorium Arte con materiali forniti dall'archivio del figlio Gilberto Tofano e della Biblioteca dell'Attore di Genova, musei e collezionisti privati, catalogo di Orecchio Acerbo, "Qui comincia la sventura" spettacolo con la regia di Marco Baliani,
2007	<i>UFO - Ultimate, Friendly, On-line</i>	Roma	Festa del Cinema di Roma, Padiglione dedicato a cinema e nuove tecnologie e/o temi sociali e culturali con proiezioni, mostre, installazioni: film virtuale Global Stage prodotto da Adriano Levatesi, Fabrizio Funtò, progetto Iside dell'Agenzia Spaziale Europea realizzato con attori africani da uno studio della tv nazionale del Burkina Faso e attori italiani, ispirato al Libro dei Sogni di Fellini; area Activision su console, videogame e cinema; Focus India con le foto dello scrittore Ontani fra cui quelle di un artista che gioca con la figura degli attori boollywoodiani
2007	<i>Incontri Atac...si gira!</i>	Roma	Festa del Cinema di Roma, Auditorium parco della Musica, mostra fotografica su cinema e trasporto pubblico romano
2007	<i>Harry Potter &amp; Co.</i>	Roma	Festa del Cinema di Roma a cura di Serena Riglietti
2007	<i>La Radio in Technicolor</i>	Roma	Festa del Cinema di Roma, mostra fotografica e radiofonica su Totò, Sophia Loren, Marco Ferreri, Michelangelo Antonioni, Federico Fellini
2007	<i>Roma, set tra le stelle</i>	Roma	Festa del Cinema di Roma, Auditorium Parco della Musica, mostra fotografica sui divi italiani e stranieri del cinema degli anni '50 e '60 provenienti dall'Archivio Ansa

2007	<i>Cinema: come nasce un sogno</i>	Frascati	Mostra Multimediale alle Scuderie Aldobrandini, Comune di Frascati, curata da Andrea Viotti, Lorenzo baraldi, Enzo De Camillis, Ezio di Monte con bozzetti, costumi, accessori di arredamento, gioielli, automobili, materiali di scena provenienti da set, proiezioni di immagini con il coinvolgimento di arredatori, fornitori, sartorie, allestitori, costumisti e scenografi italiani, sezione dedicata anche alla serialità italiana
2008	<i>C'era una volta il '48</i>	Roma	Festa del Cinema di Roma, Spazio Espositivo del Parcheggio Superiore, a cura di Orio Caldiron
2008	<i>Padre Gemelli 1878-1959</i>	Milano	Università Cattolica del Sacro Cuore, Racconto del rapporto anche con gli studi psicofisiologici sul cinema e la filmologia.
2009	<i>Virgilio Marchi (1885-1960)</i>	Roma	Galleria Andrè, Scenografo teatrale e cinematografico, docente del CSC, lavorò con Blasetti, Rossellini e De Sica
2009	<i>Luzzati</i>	Roma	Fondazione Cinema per Roma, a cura di Gianluca Giannelli, col sostegno del ministero per i Beni Culturali, mostra in collaborazione con Museo Luzzati di Genova; manifestazione dedicata di un mese con proiezioni, rassegne, spettacoli, letture, incontri
2009	<i>Phil Stern</i>	Milano	Fotografo di Hollywood
2010	<i>Viaggi in Italia - set del cinema italiano 1941-1959</i>	Catiglioncello	Parlare di Cinema, rassegna diretta da Paolo Mereghetti
2010	<i>Labirinto Fellini</i>	Roma	Festa del Cinema di Roma in collaborazione con Cineteca di Bologna, due sezioni a cura di Sam Stourdzé, Dante Ferretti
2010	<i>1960. Il mondo ai tempi della Dolce Vita</i>	Roma	Biblioteca Spadolini del Senato
2011	<i>Il cane a sei zampe</i>	Torino	Mostra itinerante con i materiali dell'archivio Eni e filmati dell'Archivio Nazionale del Cinema di Impresa nella tappa torinese
2011	<i>Monica e il cinema. L'avventura di una grande attrice</i>	Roma	Festival Internazionale di Roma, Centro Sperimentale di Cinematografi - Cineteca nazionale e Istituto Luce-Cinecittà
2011	<i>Audrey a Roma</i>	Roma	Festa del cinema di Roma, Museo dell'Ara Pacis
2011	<i>Viva l'Italia! Il Risorgimento sul set.</i>	Roma	Festa del Cinema di Roma
2011	<i>Il cinema di Benigni e Braschi</i>	Bologna	A cura di Giuseppe Bertolucci,

2011	<i>Viaggi in Italia 2 - set dal cinema italiano 1960-1989</i>	Castiglioncello	Parlare di Cinema, rassegna diretta da Paolo Mereghetti
2011	<i>Persol Magnificent Obsessions</i>	Milano	Mostra itinerante internazionale su artigianato di moda e accessori e il cinema
2012	<i>Yervant Gianikian e Angela Ricci Lucchi</i>	Milano	Hangar Bicocca
2013	<i>"Le immagini del cinema" locandine dal 1940 al 1969</i>	Borgo Val di Taro	Cinema Teatro Farnese, Cristallo Pio Istituto manara, archivio della famiglia Tonelli
2013	<i>Prossima Fermata: Cinema America</i>	Roma	Mostra di protesta organizzata da una rete di giovani e studenti organizzati nel comitato Cinema America con i residenti per ripercorrere le tappe più significative della sala fondata nel 1954 e difenderne la funzione sociale
2013	<i>Preti al cinema</i>	Milano	Università Cattolica del Sacro Cuore, realizzata dalla Fondazione Ente dello Spettacolo in collaborazione con il Centro Sperimentale di Cinematografia – Cineteca Nazionale
2013	<i>Lo sguardo di Michelangelo Antonioni e le arti</i>	Ferrara	Ferrara, a Palazzo dei Diamanti, promossa da Ferrara Arte e dalle Gallerie d'Arte Moderna e Contemporanea di Ferrara – Museo Michelangelo Antonioni, , indagine a tutto tondo sull'opera di Michelangelo Antonioni, a cavallo tra cinema e arti visive, affidata a uno degli studiosi più accreditati a livello internazionale, il francese Dominique Païni
2014	<i>Tracce di Cinema: Parma per Bertolucci</i>	Parma	Università di Parma, dalla Fondazione Monteparma e dal Circolo del Cinema Stanley Kubrick, ed è allestita all'interno della XVII edizione del Parma Film Festival. È realizzata con il patrocinio della Regione Emilia Romagna e del Comune di Parma, e con la collaborazione della Cineteca di Bologna e dell'Archivio Maurizio Baroni
2014	<i>Sguardi e ricordi_manifesti storici del cinema italiano</i>	Conversano	A cura di Michele Suma, Sudestival, Mediateca Regionale Pugliese, gestita da Apulia Film Commission
2014	<i>Pasolini Roma</i>	Roma	Mostra internazionale itinerante prodotta dal Centre de Cultura Contemporària de Barcelona Cccb con la Cinematheque Française e il Palazzo delle Esposizioni, finanziata dall'Unione Europea, materiali provenienti dagli archivi di Bologna, Firenze, Istituto Luce, materiali pasolini sotto la custodia della cugina (proposta dalla Spagna)

2014	<i>Giulietta Masina</i>	Roma	Teatro dei Dioscuri, curata da Simone Casavecchia e Fiammetta Terlizzi, organizzata dalle Edizioni Sabinæ in collaborazione con il Centro sperimentale di cinematografia e allestita con materiali d'archivio provenienti dal Centro sperimentale, dalla Fototeca nazionale e dalla Fondazione Fellini Sion; catalogo fotografico a cura di Angelucci "Giulietta Masina e l'arte di Federico Fellini"
2014	<i>Prima guerra mondiale 1914-1918: materiali e fonti</i>	Roma	Gipsoteca complesso del Vittoriano, sotto l'Alto patronato del presidente della Repubblica, sezione dedicata al cinema
2014	<i>Trame di Cinema</i>	Passariano	Mostra presso la Villa Manin di Passariano (Udine) a cura di Nico Naldini, costumi di Danilo Donato con la sartoria farani, disegni di pasolini e autoritratto
2014	<i>Vittorio Storaro: writing with lights</i>	Viterbo	Museo della Ceramica, RinascimentiAMO gallery e BiancoVolta
2014	<i>Cinecensura, cento anni di revisione cinematografica in Italia</i>	Online	Promossa da direzione generale per il Cinema del MiBACT in collaborazione con CSC – Cineteca Nazionale
2015	<i>"Spinaceto, pensavo peggio. viaggio a Roma con Nanni Moretti"</i>	Roma	Palazzo Incontro, a cura di Giorgio Biferali e Paolo Di Paolo
2015	<i>The Cinema Show</i>	Modena	Galleria Civica di Modena
2015	<i>Sapore di sale. I cinema della Liguria in mostra</i>	Genova	Mediateca dello spettacolo e della comunicazione Centro Civico "G. Buranello", organizzati dal C.G.S. Club Amici del Cinema a cura di Elvira Ardino e Giancarlo Giraud
2015	<i>I pugni in tasca</i>	Bobbio	Bobbio Film Festival, Mostra dai materiali dell'archivio di Marco Bellocchio
2015	<i>Ragazzi leggeri come stracci</i>	Roma	Biblioteca Nazionale Centrale, Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo in collaborazione con Istituto Centrale per i Beni sonori e Audiovisivi
2015	<i>Bellissima. Italy and High Fashion 1945-1968</i>	Roma	Mostra al Maxxi sulla cultura tessile, mondo dell'arte e del cinema
2016	<i>Ferrari nei film</i>	Modena	Museo Enzo Ferrari
2016	<i>Il Giorno della Civetta. Il set, il fuori set e i ritratti di Enrico Appetito</i>	Roma	Festa del Cinema di Roma
2016	<i>Comencini Fotografo: il dopoguerra raccontato in 50 foto</i>	Roma	Festa del Cinema di Roma
2016	<i>Tra memoria e immaginario. Manifesti cinematografici degli anni '70</i>	Pontassieve	Centro di Documentazione Audiovisiva

2016	<i>Magnificent Obsession - Matthias Brunner</i>	Roma	Festa del Cinema di Roma, In Between Art Film, installazione, in collaborazione con galleria d'arte Magazzino
2016	<i>Luce. Scienza Cinema Arte</i>	Parma	A cura di Cristiano Viappiani, Luigi Simeone, Franco Piccoli e Michele Guerra, Cristina Casero, Jennifer Malvezzi e Francesca Zanella, Dipartimenti di Bioscienze, Chimica, Fisica e Scienze della Terra, Ingegneria dell'Informazione, Lettere Arti Storia e Società dell'Ateneo, dei Centri Universitari CSAC e CAPAS, del Sistema Museale di Ateneo e della UOC Comunicazione Istituzionale
2016	<i>Jean-Baptiste Maitre. Fluid carrying the Hopes of Ships in Distress</i>	Milano	Rita Urso Artopiagallery, Hand made cinema
2016	<i>Mostra Disegni Federico Fellini</i>	Roma	Villa Mercadante, RAI Cinema, collezione geleng, in collaborazione con Fondazione Federico Fellini
2016	<i>Come in un film...Nano si racconta, la lunga vita artistica di Silvano Campeggi</i>	San Donato in Poggio	Organizzata da l'Unione comunale del Chianti Fiorentino in collaborazione con la Pro Loco di San Donato in Poggio
2016	<i>Mostra di manifesti dedicata a Marcello Mastroianni</i>	Santa Croce in Gerusalemme	Curata dall'Archivio Storico del Cinema Italiano – Associazione Culturale Onlus “Caro Marcello...” dedicata a Marcello Mastroianni nel ventennale dalla sua scomparsa in occasione della rassegna Amarcord 35 mm
2017	<i>Arte e Cinema: Carlo Rambaldi</i>	Lamezia Terme	Teatro Grandinetti alle ore 18. Promossa e curata dalle associazioni “Artepozzo Energie d'Arte Contemporanea” di Angela Maioli Parodi e “Il Quadrifoglio” di Annunziata Staltari Celea, in collaborazione con Fondazione Carlo Rambaldi
2017	<i>I volti di Totò</i>	Roma	Festa del Cinema di Roma, Centro Sperimentale di Cinematografia
2017	<i>Fendi Studios</i>	Roma	Festa del Cinema di Roma, Esperienza digitale immersiva, Palazzo della Civiltà Italiana
2017	<i>Scatti di cinema e moda</i>	Roma	Festa del Cinema di Roma, Hotel de Russie
2017	<i>Papi in soggettiva. I pontefici, il cinema, l'immaginario</i>	Milano	Fondazione Ente dello Spettacolo
2017	<i>Totò Genio</i>	Napoli	Associazione Antonio de Curtis, promossa e co-organizzata dal Comune di Napoli in collaborazione con le maggiori istituzioni culturali del paese, l'Istituto Luce, il Polo Museale della Campania – Palazzo Reale, la Rai, Siae, con il contributo di Rai Teche e dell'Archivio Centrale dello Stato



2017	<i>Hollywood Icons. Fotografie dalla fondazione John Kobal</i>	Roma	Palazzo delle esposizioni, Azienda Speciale Palaexpo, presentata dalla John Kobal Foundation in associazione con Terra Espléndida, Roma Capitale – Assessorato alla crescita Culturale
2017	<i>Allegro ma non troppo</i>	Bergamo	Bergamotoons Festival, mostra di Bruno Bozzetto al Gamec
2017	<i>Lyda Borelli</i>	Venezia	Fondazione Cini
2017	<i>Anna Magnani, la vita e il cinema</i>	Roma	Vittoriano, a cura di Mario Sesti
2017	<i>Progetto e le forme di un Cinema Politico nel centenario della Rivoluzione d'Ottobre</i>	Roma	A cura di Pietro Montani, Giovanni Spagnoletti, Galleria Nazionale d'Arte Moderna e Contemporanea, Casa del Cinema, Cinema Trevi, armata della cultura formata dalla Fondazione Archivio Audiovisivo del Movimento Operaio e Democratico, la Fondazione Gramsci, Casa del Cinema, Nomos Foundation, Centro Sperimentale di Cinematografia, Gnam e università romane (Sapienza, Tor Vergata, Roma Tre), due giornate di studio, proiezioni,
2017	<i>Fotonica</i>	Roma	MACRO in collaborazione con Live Cinema Festival, performances, mostra
2017	<i>Ejzenštejn. La rivoluzione delle immagini</i>	Firenze	The exhibition is curated – and the catalogue, published by Giunti, is edited – by Marzia Faietti, Pierluca Nardoni and Eike D. Schmidt and promoted by the Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo with the Gallerie degli Uffizi, the Fondazione Cineteca di Bologna, the Russian State Archive of Literature and Arts (RGALI), the Pushkin State Museum of Fine Arts and Firenze Musei.
2017	<i>Directing the real artist' film and Video in the 2010s</i>	Firenze	Festival Lo Schermo dell'Arte, Palazzo Medici, galleria delle Carrozze
2017	<i>Alessandro Becattini: le sue montées</i>	Firenze	Mostra nel cinema La Compagnia sugli scatti del fotografo fiorentino al festival di Cannes
2018	<i>Donne forti luce tenue</i>	Firenze	Mostra presso il cinema "La compagnia" sulla storia del cinema finlandese mettendo in evidenza il ruolo delle donne come autrici, sceneggiatrici, ideatrici in occasione della proiezione del film "Kaisa's Enchanted Forest per i cento annid dell'indipendenza finlandese
2018	<i>Guerra e Pace. Nel dipinto il film. Cine-ritratto di un conflitto</i>	Bari	Palazzo Pesce
2018	<i>"Cinemat Storie, Protagonisti, Paesaggi"</i>	Rovigo	A cura di Alberto Barbera, Palazzo Roverella

2018	<i>Three Minutes   Mostra fotografica di Riccardo Ghilardi</i>	Roma	Festa del Cinema di Roma,
2018	<i>Life, Art, Cinema</i>	Firenze	Mostra presso il cinema "La Compagnia" sulle produzioni di Cinema d'Arte Sky in occasione della rassegna Life, Art, Cinema
2018	<i>Film Emotions – Lamborghini and the World of Cinema</i>	Sant'Agata Bolognese	Museo Sant'Agata Bolognese
2018	<i>Questi pazzi pazzi toons</i>	Astino	Cartoonia, mostra sul cinema d'animazione a cura di Federico Fieconi, presentata da Animation Art Association, patronicio Fondazione Mia
2018	<i>Instant Karma - Fotografie di Wolfgang Zurbon</i>	Firenze	Mostra cinema "La Compagnia" per l'Indian Film Festival
2018	<i>Harry Potter™: The Exhibition</i>	Milano	Fabbrica del Vapore
2019	<i>Alfred Hitchcock. Nei film della Universal Pictuer</i>	Pisa	Museo della Grafica, a cura di Gianni Canova
2019	<i>La meccanica dei mostri. Da Carlo Rambaldi a Makinarium</i>	Roma	Palazzo delle Esposizioni
2019	<i>Milano e il cinema</i>	Milano	Palazzo Morando   Costume Moda Immagine
2019	<i>L'Italia a Hollywood</i>	Firenze	Museo Ferragamo, Palazzo Spini Feroni, a cura di Giuliana Muscio e Stefania Ricci
2019	<i>Cecchi Gori. Una famiglia italiana</i>	Roma	Festa del Cinema di Roma,
2019	<i>Altan Pimpa, Cipputi e altri pensatori</i>	Roma	Festa del Cinema di Roma, MAXXI, in coproduzione con Fondazione Solares e Franco Cosimo Panini Editore, a cura di Anne Palopoli e Luca Raffaelli
2019	<i>Federico Patellani. Da Monza Verso il mondo</i>	Monza	Sezione dedicata ai materiali inediti del film di Roberto Rossellini "Stromboli. Terra di Dio"; a cura di Giovanna Calvenzi e Kitty Bolognesi, già collaboratrici dell'artista nel suo studio e oggi responsabili dell'Archivio Patellani, sotto la tutela della Regione Lombardia e conservato fisicamente al Museo di Fotografia Contemporanea di Cinisello Balsamo

2019	<i>Diabolik</i>	Brescia	L'associazione culturale Blue Velvet e Duels.it, in collaborazione con Fondazione Brescia Musei e Cinema Nuovo Eden e con il patrocinio del Comune di Brescia, con la complicità dei Manetti Bros, dell'editore Riccardo Mazzoni e del disegnatore Maurizio Sciarrone
2019	<i>Ugo Nespolo fuori dal coro</i>	Milano	Palazzo Reale, Milano-Cultura, Studio Nespolo, Fondazione Bracco e Skira
2019	<i>I Cecchi Gori. Una famiglia italiana</i>	Roma	Mostra e documentario
2019	<i>Fellini 100 - Genio Immortale</i>	Rimini	Mostra itinerante limitata dal Covid a cura di Marco Bertozzi e Anna Villari, Celebrazioni per il Centenario della nascita di Federico Fellini, MiBACT – Direzione Generale Cinema e Audiovisivo, promossa da Direzione Generale Cinema e Audiovisivo, Ministero degli Affari Esteri e della Cooperazione Internazionale, Regione Emilia Romagna, Comune di Rimini, Cineteca di Bologna, Istituto Luce Cinecittà, Cineteca Nazionale, Museo Nazionale del Cinema di Torino
2019	<i>As Time Goes By. L'uomo Che disegna sogni</i>	Firenze	Film e Mostra dedicata a Silvano Campeggi presso la sala La Compagnia
2019	<i>Sotto il segno dello Scorpione</i>	San Miniato	allestita da Leonardo Casalini, direttore di fotografia -a cura del Centro Cinema Taviani e della Fondazione San Miniato Promozione
2019	<i>Cinema e donne</i>	Firenze	Mostra organizzata presso il cinema "La Compagnia" in collaborazione con il Festival Internazionale di Cinema e Donne con una mostra di manifesti risultato di un esperimento con studenti dell'Accademia di Design e Comunicazione Cappiello
2019	<i>1/16 Origin</i>	Matera	Progetto Formula Cinema di Matera Capitale Europea della Cultura 2019, co-prodotta da Fondazione Matera Basilicata 2019 e Allelammie, co-finanziata da Lucana Film Commission, in partnership con Museo Nazionale del Cinema di Torino, CineParco TILT, Euronet, Mediterraneo cinematografica e I.I.S. "E. Duni – C. Levi" di Matera
2019	<i>Spettacoli di luce. Dalla camera obscura alla nascita del cinema</i>	Mestre	Centro Culturale S. Maria delle Grazie a cura di Gianni Trotter, mostra e spettacolo interattivo tra scienza, arte e tecnologia
2019	<i>Beyond Archive</i>	Ivrea	Progetto curato da Martina Angelotti, con la consulenza scientifica dell'Archivio Nazionale Cinema Impresa - Cineteca Nazionale, con una mostra frutto d una residenza artistica sui materiali d'archivio audiovisivi

2020	<i>Pinocchio nei costumi di Massimo cantini Parrini</i>	Prato	Museo del Tessuto
2020	<i>Vittorio Storaro: scrivere con la luce</i>	Roma	Festa del Cinema di Roma, Fondazione Elena e Claudio Cerasi e CoopCulture
2020	<i>Time Machine</i>	Parma	Palazzo del Governatore di Parma, ideata da Michele Guerra, a cura di Antonio Somaine con Eline Grignard e Marie Rebecchi all'interno di Parma 2020 Capitale italiana della cultura
2020	<i>Cerith Wyn Evans</i>	Milano	Hanga Bicocca, personale, mostra a cura di Roberta Tenconi
2020	<i>Il centenario. Alberto Sordi 1920-2020</i>	Roma	Presso la Casa-Museo di Alberto Sordi, Teatro dei Dioscuri, promossa da Fondazione Museo Alberto Sordi, con Roma Capitale e con Regione Lazio, con il riconoscimento del MIBACT Direzione Generale Cinema e Audiovisivo, Soprintendenza Speciale di Roma Archeologia Belle Arti Paesaggio, Soprintendenza Archivistica e Bibliografica del Lazio, con il patrocinio di SIAE, con il sostegno di Luce Cinecittà, Acea, Banca Generali Private e con la collaborazione di Rai Teche, è curata da Alessandro Nicosia con Vincenzo Mollica e Gloria Satta, prodotta e organizzata da C. O. R. Creare Organizzare Realizzare
2020	<i>Nano tra Divi e Diavoli</i>	Firenze	Mostra dedicata a Silvano Campeggi a Palazzo Vecchio Comune di Firenze
2020	<i>Chianciano, le Terme nella magia del cinema di Fellini</i>	Chianciano Terme	Mostra fotografica
2021	<i>Nuovo cinema Morricone</i>	Treviglio	Fondazione Ente dello Spettacolo e ideata e realizzata dallo Studio Migual, curata da Eugenio Arcidiacono (critico musicale, cinematografico e scrittore), Katia Del Savio (giornalista), Elena Gulminelli e Marco Micci (Studio Grafico Migual), con il sostegno di GE Homes
2021	<i>Cinema e costumi</i>	Ascoli	a cura di Enzo Storico, Roberto Lippolis. Sartoria Tirelli di Roma, Forte Malatesta, Regione Marche e il patrocinio dell'Arengo, della Fondazione Marche Cultura, della Camera di Commercio Marche, di Confcommercio Marche e di Giometti Cinema
2021	<i>Il cinema in vetro</i>	Roma	Museo delle Mura, Roma Culture, Sovrintendenza Capitolina ai Beni Culturali ed è organizzata dall'Assessorato allo Sviluppo Economico e Lavoro - Dipartimento Turismo, Formazione professionale e Lavoro. A cura di Vanessa Ascenzi e Giovanna Chieppa. Servizi museali di Zètema Progetto Cultura.

2021	<i>Fotografie dal set</i>	Brescia	Galleria ab/arte
2021	<i>Sulle tracce del crimine. Viaggio nel giallo e nero</i>	Roma	Mostra limitata dal Covid, realizzata in presenza presso il Museo di Roma in Trastevere e online su sito rai, idea di Stefano Nespolesi ed è curata da Maria Pia Ammirati e Peppino Ortoleva, patrocinio del MIBACT – Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo, la mostra è promossa e coprodotta da Roma Capitale, Assessorato alla Crescita culturale - Sovrintendenza Capitolina ai Beni Culturali e da Rai Teche e fa parte di Romarama, il programma culturale di Roma Capitale, in collaborazione con Fondazione Arnoldo e Alberto Mondadori e INA, Institut National de l'Audiovisuel. Progetto grafico a cura di Rai Direzione Creativa. Progetto scenografico a cura di Carlo Canè. Supporto organizzativo Zètema Progetto Cultura
2021	<i>Piero Piccioni 100 Experience</i>	Roma	A cura di Jason Piccioni, Marco Patrignani, Nicola Vicidomini, Forum Theatre (ex cine-teatro Euclide), storici studi di registrazione fondati da Morricone e Piccioni con Amrmando Trovajoli e Luis Bacalov
2021	<i>I mestieri del cinema. Un lungo viaggio nel cinema italiano</i>	Castiglion Fiorentino	Mostra dedicata alle scenografie Lorenzo Baraldi e ai bozzetti dei costumi di Gianna Gissi durante il Castiglioni Film Festival
2021	<i>Resting the Trouble - Moving Images in Times of Crisis</i>	Firenze	Promossa da Festival Lo Schermo dell'Arte insieme a NAM - Not A Museum, a cura di Leonardo Bigazzi, Manifattura Tabacchi
2021	<i>Camera animata</i>	Ancona	Durante Cinematica Festival, su cinque artiste marchigiane dell'animazione sperimentale (Mara Cerri, Magda Guidi, Claudia Muratori, Beatrice Pucci), a cura di Bruno di Marino

2021	<i>Tanto pe' canta' - 100 anni di Nino Manfredi</i>	Minturno	Organizzata dall'Associazione Culturale 'Il Sogno di Ulisse' con il riconoscimento della Direzione Generale Cinema del ministero della Cultura, patrocinata dalla Regione Lazio e dalla Provincia di Latina nella cittadina in cui l'attore aveva una cittadinanza onoraria (sede delle proprie vacanze). Materiali provenienti dall'Archivio Riccardi. Proiezione di <i>Uno nessuno cento Nino</i> . Presentazione della biografia di Andrea Ciaffaroni.
2021	<i>Rappazzo, l'inventore del cinema parlante</i>	Palermo	Museo Riso, Associazione Culturale Nottedoro con il patrocinio dell'Assessorato dei Beni Culturali e dell'Identità Siciliana a cura di Martino Lo Cascio, con tavole creative, catalogo, sonorizzazioni live
2021	<i>Sagome inquiete. Ombre e silhouette dalle figure al cinema</i>	Modena	Museo della Figurina di Modena
2022	<i>Tutto è santo</i>	Roma	Mostre su Pasolini in occasione del centenario fra Palazzo delle Esposizioni, Palazzo Barberini, Maxxi
2022	<i>Carabinieri nel cinema</i>	Aosta	Associazione Nazionale Carabinieri
2022	<i>Mostra dedicata a Enzo Sciotti</i>	Latina	Comune di Cisterna di Latina, Palazzo Caetani a Cisterna di Latina
2022	<i>Passione cinema. Collezionismo e cultura cinematografica a Cento</i>	Cento	Fondo Cinematografico Franco Alberti, archivio storico comunale, il Liceo Classico Cevolani, la Fondazione Teatro, e la collaborazione con l'Istituto Taddia, il Cinema Don Zucchini, la Sala da Tè e Ascom,
2022	<i>Ciak si scala!</i>	Trento	Trento Film Fest, Museomontagna di Torino, Palazzo Roccabruna
2022	<i>Marzo 1922/2022. PIER PAOLO PASOLINI. Manifesti per il suo cinema</i>	Treviso	Museo Nazionale Collezione Salce
2022	<i>Renato Casaro – L'ultimo cartellonista del cinema   Treviso, Roma, Hollywood</i>	Treviso	Museo nazionale della Collezione Salce-Chiesa di Santa Margherita e complesso di San Gaetano, Museo di Santa Caterina
2022	<i>Mostra dedicata a Tosi</i>	Spello	Festival del Cinema Città di Spello e i borghi Umbri
2022	<i>Il cinema cinese in Italia</i>	Ischia	Partenariato con il Festival Internazionale del Cinema e delle Arti
2022	<i>Un set alla moda. Un secolo di cinema italiano tra fotografie e costumi</i>	Alessandria	Fondazione Artea, Regione Piemonte
2022	<i>È stata la mano di Dio di Sorrentino</i>	Napoli	Mann
2022	<i>Disney. L'arte di raccontare storie senza tempo</i>	Roma	Palazzo Barberini, promossa e prodotta da 24 ORE Cultura-Gruppo 24 ORE, a cura della Walt Disney Animation Research Library, con la

			collaborazione di Federico Fieccon
2022	<i>ART Lab: il Rossellini in mostra a Corviale</i>	Corviale	Mostra d'arte con opere grafico/pittoriche e scenoculture ispirate al mondo del cinema dell'Istituto Cine Tv Rossellini
2022	<i>LUXARDO e il Cinema</i>	Lecco	Comune di Lecco, Sistema Museale Urbano Lecchese, e dalla Fondazione 3M
2022	<i>Il video rende felici</i>	Roma	Palazzo delle Esposizioni, Galleria d'Arte Moderna, esposizione anche di <i>cinema artists</i>
2022	<i>Cinemabilia</i>	Desenzano	Collezione Mario capaldo, Galleria Civica Bosio
2022	<i>Gianini - Luzzati cinema d'animazione</i>	Osimo	A cura di Alida Cappellini, Giovanni Licheri, Lucia Nigri, Carla Rezza Gianini, Museo Cinema & territorio, in collaborazione con Associazione Italiana Scenografi Costumisti Arredatori
2022	<i>Madonna che silenzio c'è Stasera</i>	Prato	Mostra dedicata ai quarant'anni del film
2022	<i>Pasolini, un cinema di poesia</i>	Montecatini	Mostra realizzata da Italia Film Fedic – Federazione Italiana dei Cineclub
2022	<i>Disney. L'arte di raccontare storie senza tempo</i>	Milano	Mudec - Museo delle Culture, promossa dal Comune di Milano-Cultura e prodotta da 24 ORE Cultura-Gruppo 24 ORE, a cura della Walt Disney Animation Research Library, con la collaborazione di Federico Fiecconi, storico e critico del fumetto e del cinema di animazione

## IMMAGINI DI APPENDICE

### *National Science and Media Museum*



*Figura 1. Esterno National Science and Media Museum. Foto dell'autrice, 2021.*



*Figura 2. Interactive display di una camera Jenses che fa uso della visione panoramica di Bradford dalla vetrata del National Museum of Photography, Film and Television., AJ 7 August 1985, p. 39.*



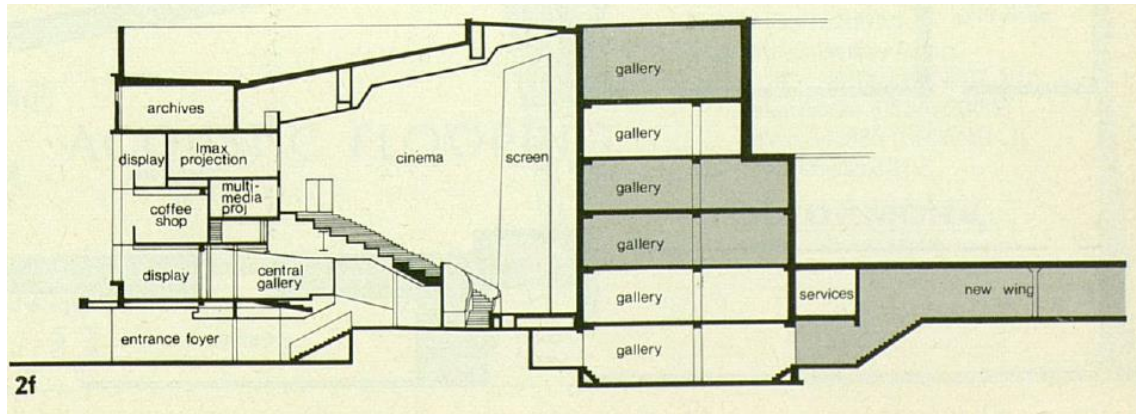


Figura 3. Prospetto del museo nel 1985. AJ 7 August 1985, p. 39.



Figura 4. Kodak Museum. Foto ripresa da Flickr. Creative Commons 2.0

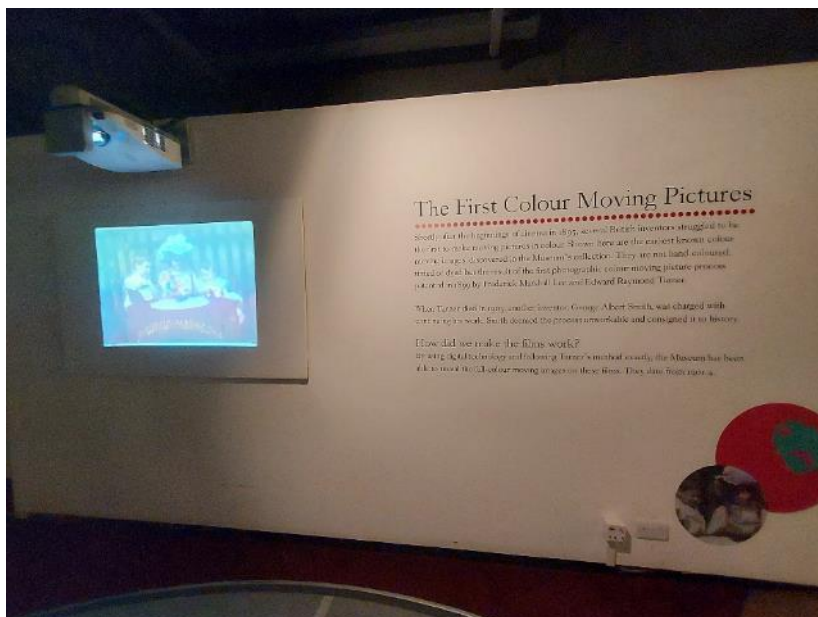


Figura 5. Kodak Gallery. Ricostruzione delle prima 'immagini in movimento a colori' di Turner e Smith. Foto dell'autrice, 2021.



Figura 6.. Kodak Gallery. Mutoscope fra fotografia e cinema. Foto dell'autrice, 2021.



Figura 7.. Kodak Gallery. Camera 3D stereoscopica nella sezione fra fotografia e cinema. Foto dell'autrice, 2021.



Figura 8. Kodak Gallery. Passaggi fra fotografia e cinema. Foto dell'autrice, 2021.



Figura 9. Kodak Gallery. Photo Sniper. Foto dell'autrice, 2021.



Figura 10. Material mix presso il Research & Collection Center. Foto ripresa da Flickr, Creative Commons 2.0.



Figura 11. Esposizione sistema IMAX. Foto ripresa da Flickr. Creative Commons 2.0



Figura 12. Esposizione sala IMAX. Foto ripresa da Flickr, Creative Commons 2.0.



Figura 13. IMAX Theatre. Foto ripresa da Flickr, Creative Commons 2.0.



Figura 14. Inventing Television (prima dell'Experience Tv Gallery). Foto ripresa da Flickr, Creative Commons 2.0.



Figura 15. Television Gallery (prima dell'Experience Tv Gallery). Foto ripresa da Flickr, Creative Commons 2.0.



Figura 16. Experience Television Gallery. Foto ripresa da Flickr, Creative Commons 2.0.



Figura 17. Animation Gallery. Foto ripresa da Flickr, Creative Commons 2.0.



Figura 18. Animation Gallery. Foto ripresa da Flickr, Creative Commons 2.0.



Figura 19. Magic Factory (1999.). Photo ripresa da Flickr, Creative Commons 2.0.





Figura 20. Wired Worlds (1999 ca.). Foto ripresa da Flickr, Creative Commons 2.0.

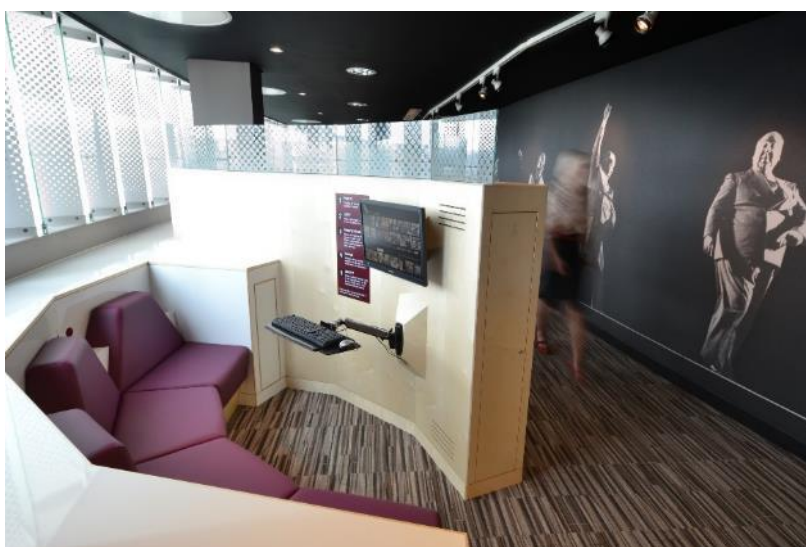


Figura 21. BFI Mediateque. Foto ripresa da Flickr, Creative Commons 2.0.



Figura 22. Game Lounge. Foto ripresa da Flickr, Creative Commons 2.0.



Figura 22. Life Online. Vetrina sul confronto fra 'vecchi' e 'nuovi' media. Foto dell'autrice, 2021



Figura 23. Wonder Lab. Foto ripresa da Flickr, Creative Commons 2.0.



Figura 24. Cinecafé del museo con proiezioni cinematografiche legate a Bradford..



Figura 25. Screen dal sito archiviato su Internet Archive del 1996.



Figura 26. Star Wars. 2000. Foto ripresa da Flickr, Creative Commons 2.0.



Figura 27. Bond, James Bond. Screen dal sito archiviato su Internet Archive, 2002.

**Dr. No**

Released 1962

Producers Harry Saltzman and Albert R. Broccoli

Director Terence Young

Production designer Ken Adam

Cast

Sean Connery	James Bond
Ursula Andress	Honey Ryder
Joseph Wiseman	Dr. No
Jack Lord	Felix Leiter
Anthony Dawson	Professor Dent
Zena Marshall	Miss Taro
John Kitzmiller	Quarrel
Eunice Gayson	Sylvia Trench
Lois Maxwell	Miss Moneybags
Peter Burton	Major Boothroyd

Synopsis Bond's mission takes him to the island of Jamaica, where mysterious energy waves are interfering with U.S. missile launches. With the help of crack CIA agent Felix Leiter and the beautiful Honey Ryder, Bond discovers the headquarters of Dr. No, a fanatical scientist who is implementing an evil plan of world domination on behalf of SPECTRE.

Villains Dr. No, Professor Dent

Bond Girls Sylvia Trench, Miss Moneybags, Miss Taro, Honey Ryder

Music Monty Norman

Title music 'The James Bond Theme' by The Monty Norman Orchestra

Notable points No pre-title teaser. Major Boothroyd, but not Q as we have come to know him. First of the 14 title sequences designed by Maurice Binder.

NATIONAL MUSEUM OF PHOTOGRAPHY, FILM & TELEVISION  
 JAMES BOND 007  
© 1962 EON Productions, Inc. and United Artists Corporation. All rights reserved.  
 007 gun logo, "007" theme, U.C. and United Artists Corporation. All rights reserved.  
 James Bond, 007 gun logo and related James Bond trademarks are trademarks of EON Productions, Inc.

Figura 28. Educational notes per la mostra Bond, James Bond recuperata dal sito archiviato su Internet Archive, 2002.



Figura 29. Immagine della mostra dedicata a Myths and Vision: The Art of Ray Harryhausen (2006) recuperata da Flickr.



Figura 30. Screen dal sito archiviato su Internet Archive dedicato alla mostra Celebrating Indian Cinema (2007).



Figura 31. Passaggio del museo a National Media Museum. Screen dal sito archiviato su Internet Archive (2007).



Figura 32. Layer che rimandavano alla Animation Gallery, al sito e alla rivista Archive per la mostra Drawing that move: the art of Joanna Quinn (2009). Foto ripresa da Flickr, Creative Commons 2.0.

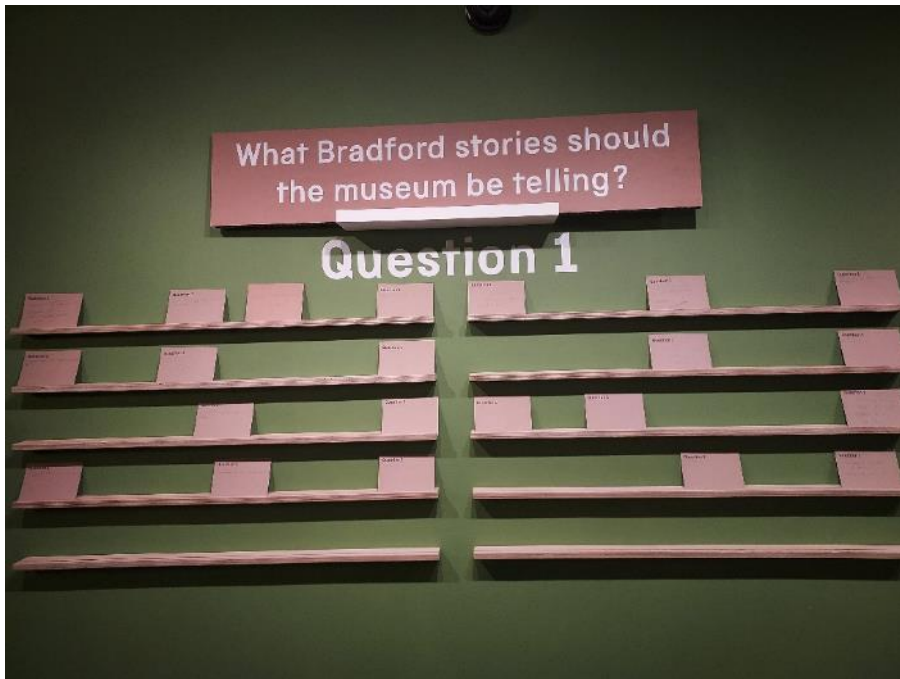


Figura 34. Ricerca di feedback del museo per Let's Chat. River of Tea. Foto dell'autrice, 2021.

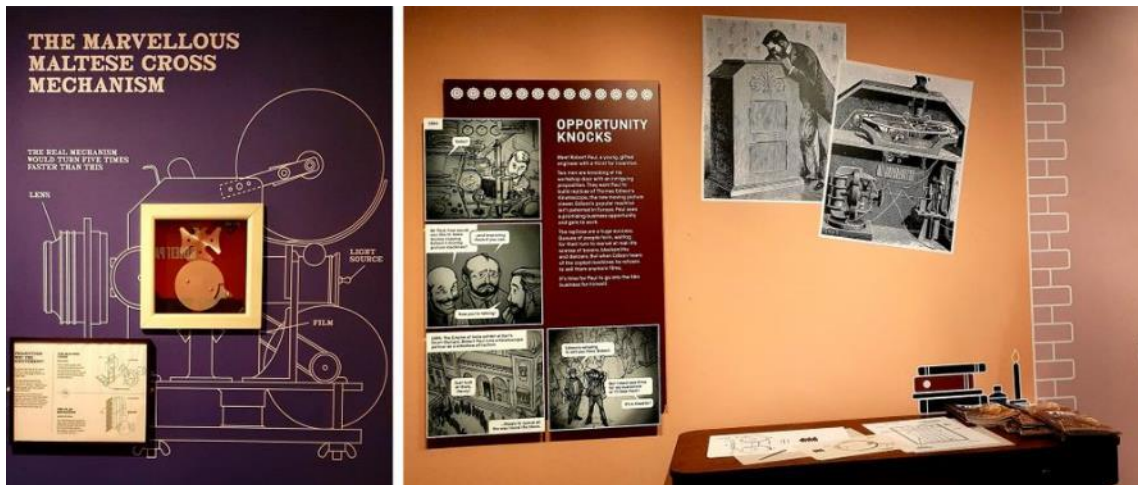


Figura 35. Foto ripresa da Flickr per The Forgotten Showman: Robert Paul, Creative Commons 2.0.



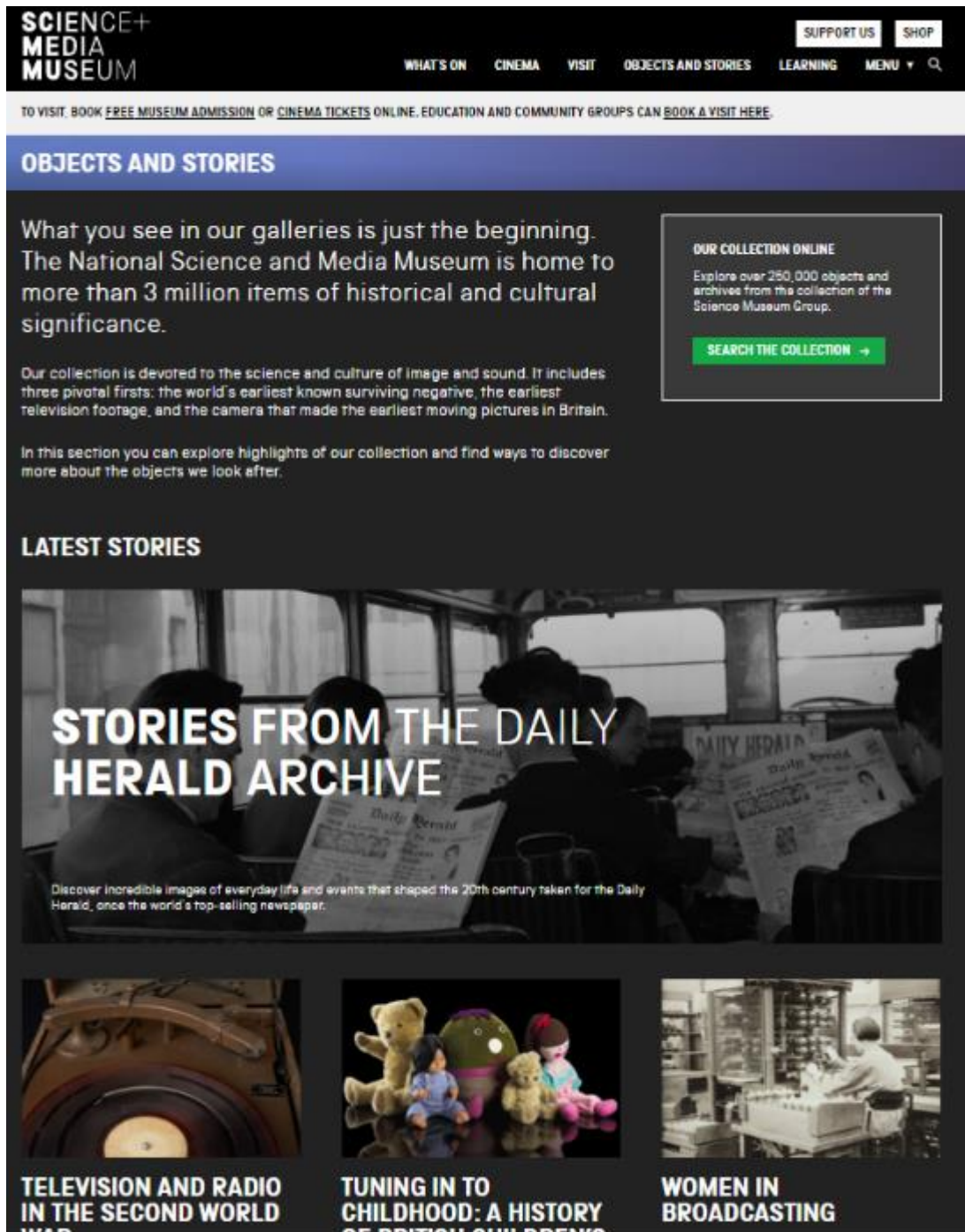


Figura 36. Screen del sito sul sistema di ricerca *Objects & Stories* fra collezione e contributi del museo, 2022.

*Bill Douglas Cinema Museum dell'University of Exeter*



Figura 37. Bill Douglas Cinema Museum dell'University of Exeter. Foto dell'autrice, 2021.



Figura 38. Ingresso del Centro Studi e Archivio del *Bill Douglas Cinema Museum* dell'University of Exeter. Foto dell'autrice, 2021



Figura 39. Vetrina curata da studentesse e studenti dell'University of Exeter nel museo universitario del *Bill Douglas Cinema Museum*. Foto dell'autrice, 2021.

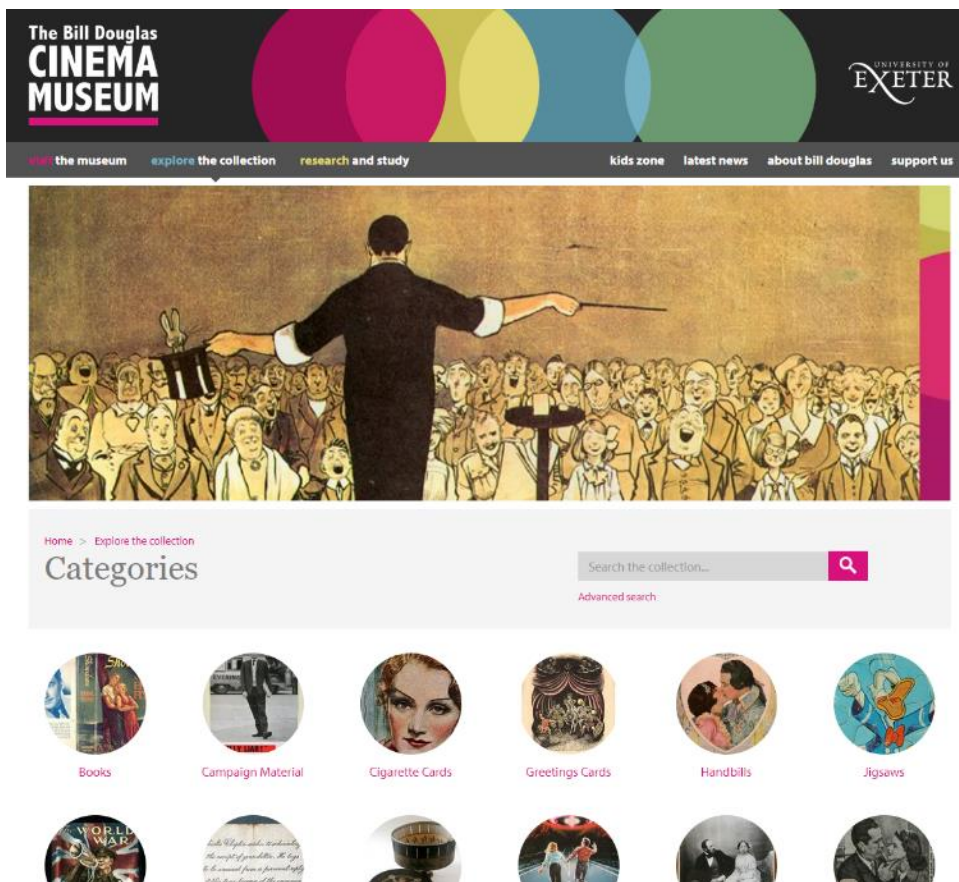


Figura 40. Screen dal sito del Bill Douglas Cinema Museum dell'University of Exeter, 2022.

## BIBLIOGRAFIA RAGIONATA

### (Visual) Media x Musei

- ANTINUCCI F., *Comunicare nel museo*, Bari, Gius. Laterza & Figli, Bari, 2014.
- ANTINUCCI F., *Musei Virtuali. Come non fare innovazione tecnologica*, Gius. Laterza & Figli, 2007.
- ARMITAGE A., 'The work of the critic of the art of technology. The Museum of Accidents' in ID., *Virilio and Media*, Cambridge, Polity Cambridge Theory and media, 2012, pp. 117-139.
- BASARABA N., *Transmedia Narratives for Cultural Heritage. Remixing History*, Abingdon e New York, Routledge, 2022.
- BRANCHESI L. (a cura di), *Comunicare il museo oggi. Dalle scelte metodologiche al digitale*, Milano, Skira, 2017.
- BODO S., MASCHERONI S., PANIGADA M.G. (a cura di), *Un patrimonio di storie. La narrazione nei musei, una risorsa per la cittadinanza culturale*. Mimesis, Milano-Udine, 2016.
- BONNEFOIT R., RÉRAT M., *The Museum in the Digital Age. New Media and Novelty of Mediation*, Cambridge Scholars Publishing, UK, 2017.
- BOUQUET M., *Museums. A Visual Anthropology*, Londra e New York, Berg, 2012.
- CANADELLI E., BERETTA M., RONZON L. (a cura di), *Behind the Exhibit: Displaying Science and Technology at World's Fairs and Museums in the Twentieth Century*, Washington, Smithsonian Institution Scholarly Press, 2019.
- CARVALHO L. et al., 'Formas e Definições de Mediação Cultural no Campo da Museologia e suas diferentes aplicações', *Museologia & Interdisciplinaridade*, v. 8, n. 15, 2019, pp. 315-322.
- CAPALDI D., *Il museo elettronico. Un seminario con Marshall McLuhan*, Milano, Meltemi Editore, 2018.
- CATALDO L., *Dal Museum Theatre al Digital Storytelling. Nuove forme della comunicazione museale fra teatro, multimedialità e narrazione*, Milano, Franco Angeli, 2011.
- DAL MASO C. (a cura di), *Racconti da museo. Storytelling d'autore per il museo 4.0*, Bari, Edipuglia, 2018.
- DE CARO L., 'Moulding the Museum medium: Explorations on embodied and Multisensory Experience in Contemporary Museum environments', *ICOFOM Study Series*, 43b, 2015, pp. 55-70.
- DEBONO S., 'Thinking Phygital: A Museological Framework of Predictive Futures', *Museum International*, n. 73, n. 3-4, 2022, pp. 156-167.
- DROTNER K., SCHRODER K.C., *Museum Communication and Social Media. The connected Museum*, Londra e New York, Routledge, 2013.
- DROTNER K., DZIEKAN V., PARRY R. E. SCHRODER K. C. (a cura di), *The Routledge Handbook of Museums, Media and communication*, Oxon and New York, Routledge, 2019.
- DURAND J., 'The use of cultural and scientific films in the museums of the world', *Museum International*, v. 6, n. 2, 2019, pp. 82-114.
- FABER M. H., *Museums, audio-visual and digital media in a world of changing communication. Trends, innovations, examples*, Norderstedt, Books on Demand, 2020.
- FITZGERALD L., 'Hard Men, Hard Facts and Heavy Metal: Making Histories of Technology', in KAVANAGH G. (a cura di), *Making Histories in Museums*, Bloomsbury Publishing, 2006.
- GIUSTI L., *Museums at the post-digital turn*, Milano, Mousse Publishing, 2019.
- GRAU O., COONES W., RUHSE V., *Museum and Archive on the Move. Changing Cultural Institutions in the Digital Era.*, Berlino e Boston, De Gruyter, 2017.
- GRAU O., HOTH J., WANDI-VOGT (a cura di), *Digital Art through the Looking Glass. New Strategies for archiving, collecting and preserving in digital humanities*, Krems, Edition Donau-Universität, 2019.

- HOOPER-GREENHILL E., *Museum, Media, Message*, Londra e New York, Routledge, 1995.
- HOOPER-GREENHILL E., *Museums and the Interpretation of Visual Culture*, Londra, Routledge, 2000.
- HENNING M., *Museums, Media and Cultural Theory*, Maidenhead-New York, Open University Press, 2006.
- HENNING M., 'Legibility and Affect: Museums as New media' in MACDONALD S., BASU P. (a cura di), *Exhibition Experiments*, Oxford e Victoria, Blackwell Publishing, 2007.
- HENNING M., *Re-animating modernism: picture language, museum display and visual reproduction*, Doctoral Thesis, University of Brighton, 2015.
- HENNING M., MACDONALD S. (a cura di), *Museum Media, The International Handbooks of Museum Studies*, v.3, New York, Wiley Blackwell, 2020.
- HUYSEN A., 'Escape from Amnesia: the Museum as Mass Medium', *Twilight Memories*, New York e London, Routledge, 1995.
- KIDD J., *Museums in the New Mediascape. Transmedia, Participation, Ethics*, Londra, Routledge, 2014.
- KOCSIS A., BARNES C., KENDERDINE, S. (2012). 'Digital Mediation and Museum Space', *Interiors*, v. 3, n. 1-2, pp. 107-125.
- KOCSIS A., *Co-Designing New Media Spaces*, PhD Thesis, School of Media Arts, iCinema Centre for Interactive Cinema Research, University of New South Wales, 2010.
- LEGE S., DEN AKKER C.V., *Museums in a Digital Culture: How Art and Heritage Became Meaningful*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2017.
- LEWI H., SMITH W., LEHN DIRK V. e COOKE S., *The Routledge International Handbook of New Digital Practices in Galleries, Libraries, Archives, Museums and Heritage Sites*, Oxon, Routledge, 2020.
- V. LINDSAY, *The Art of the Moving Picture*, New York, Modern Library, 2000, ebook edition.
- MALEUVRE D., HENT. VRIES, MIEKE B., *Museum Memories: History, Technology, Art. Stanford*, Stanford, Stanford University Press, 1999.
- MCCARTHY J., CIOLFI L., 'Place as Dialogue: Understanding and Supporting the Museum Experience'. *International Journal of Heritage Studies*, v. 14 n. 3, pp. 247-267.
- MANDARANO N., *Musei e media digitali*, Roma, Carocci editore, 2019.
- MACLEOD S., HOURSTAN H. L., HALE J., *Museum Making. Narratives, architectures, exhibitions*, Londra e New York, Routledge, 2012.
- MACDONALD S., *The Politics of Display, Museums, Science, Culture*, Londra e New York, 1998.
- MATUSZEWSKI B., *La Photographie animée*, Parigi, Imp. De Noizette, 1898.
- MAZZOLI L. (a cura di), *Raccontare la cultura: come si informano gli italiani, come si comunicano i musei*, Milano, Franco Angeli, 2019.
- MONACI S., *Il futuro nel museo. Come i nuovi media cambiano l'esperienza del pubblico*, Milano, Guerini e Associati, 2005.
- MONACI S., 'Comunicazione integrata al Museo Nazionale del Cinema', *Nuova museologia*, v. 9, 2004, pp. 2-5.
- MORTENSEN C.H., 'A Museological Approach: Radio as Intangible Heritage', *Sound Effects*, v. 2, n. 2, 2013, pp. 22-35
- PARRY R., *Recoding the Museum. Digital Heritage and the technologies of change*, Londra e New York, Routledge, 2007.
- PIGOZZI M., 'Musei senza confini. Curare il futuro del museo nella società', *Intrecci d'arte*, n. 6, 2017, pp. 1-6.
- RAVELLI L. J., *Museum Texts. Communication Frameworks*, Routledge, London and New York, 2006.
- RONAN G., *L'intervention des médias informatisés dans le continuum de la médiation patrimoniale. D'une écriture des pratiques de visite à une pratique des écritures de médiation*. Sciences de l'information et de la communication, Parigi, Paris IV Sorbonne, 2017.
- RUTTEN K., SOETAERT R., 'Intermediality, Rhetoric, and Pedagogy', *Comparative Literature and Culture*, v. 13, n. 3, pp. 1-8.
- SILVERSTONE R., 'Museums and the media: theoretical and methodological exploration', *International Journal of Museum Management and Curatorship*, v. 7, n. 3, p. 231.
- SPARACINO A., 'Media in performance: Interactive spaces for dance, theater, circus, and museum exhibits', *IBM Systems Journal*, 39, 3,4, pp. 479-510.
- STAINFORTH E., BAEZA RUIZ A., 'Technologies of Public Culture: Heritage Encounters with Photography, Television and the Web.', *International Journal of Cultural Studies*, v. 22, n.4, July 2019, pp. 595-611.
- WITCOMB A., 'The Materiality of Virtual Technologies. A New Approach to Thinking about the Impact of Multimedia in Museums' in CAMERON F., KENDERDINE S. (a cura di), *Theorizing Digital Cultural Heritage. A critical discourse*, Hong Kong, Massachusetts Institute of Technology, 2007, pp. 35-48.
- STUDIO AZZURRO, CIRIFINO, PAPA GIARDINA E., *Musei Di Narrazione: Percorsi Interattivi E Affreschi Multimediali*, Cinisello Balsamo, Silvana, 2011.
- VERMEEREN A., CALVI L., SABIESCU A. (a cura di), *Museum Experience Design. Crowds, Ecosystems and Novel Technologies*, Londra, Springer, 2018.

## Cinema x Museum

- AA.VV., 'Cinema museums and archive', *Museum International*, n.184, XLVI, 4, 1994.
- AA.VV., 'Cinéma au Musée', *Cahiers du Cinema*, n. 611, aprile, 2006.
- AA.VV., 'Film museums', *Film History*, v. 18, n. 3, 2006.
- AA. VV., 'Cinéma au Musée. Espositions, Installatoins, Production Paris, Berlin, New York', *Cahiers du Cinéma*, n. 611, aprile 2006.
- AHRENS S., 'Skepticism in the film museum. Or: Why did Stanley Cavell welcome the constitution of a film museum?', *Film Philosophy Conference*, 2017, <<https://www.film-philosophy.com/conference/index.php/conf/FP2017/paper/viewPaper/1655>> [accessed 14 December 2022].
- AUTSCH V. S., 'Black box and white cube', *Medieninnovation und Medienkonzepte*, v. 6, n.1, 2006, pp. 1-13.
- AUTELITANO A. (a cura di), *The cinematic experience. Film, Contemporary Art, Museum*, Campanotto Pasian di Prato (UD), 2010.
- BAKER J., *Sentient Relics. Museums and Cinematic Affect*, Routledge, London and New York, 2017.
- BALSOM E., *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2013.
- BARTOLOMÉ HERRERA B., 'Moving image and institution: Cinema and the museum in the 21st century. University of Cambridge (6-8 July 2011)', *Necsus*, v. 1, n. 1, 2012, pp. 181-186.
- BENEDETTI A., *Il cinema documentato. Cineteche, musei del cinema e biblioteche cinematografiche in Italia*, Genova, Cineteca D. W. Griffith, 2006.
- BENEDETTI A., *Gli archivi delle immagini: fototeche, cineteche, videoteche in Italia*, Genova, Erga, 2000.
- BICKERTON E., 'Cinema scope? Recent exhibitions about the films of Eisenstein and Tarkovsky, and a recreation of Godard's studio, all take very different approaches to the question of what it means to exhibit cinema in the art museum', *Apollo*, 191, 685, 2020, pp. 30-34.
- P. BISMUTH, M. SPERLINGER, I. WHITE, *Kinomuseum: towards an artists' cinema*, Koln e New York, Verlag der Buchhandlung Walther, 2008.
- BORDE R., *Les Cinémathèques*, Paris, Ed. L'Age d'Homme, 1983.
- BOTTOMORE S., 'Cinema museums -- a worldwide list', *Film History*, v. 18, n. 3, 2006, pp. 261-273.
- BOTTOMORE S., 'Film museums: a bibliography', *Film History*, v. 18, n. 3, 2006, pp. 327-349.
- BRYAN S., 'National Television Archives and their Role', *Critical Studies in Television*, v. 5, n. 2, 2010, pp. 60-67.
- BREGT L., *Film museum practice and film historiography. The case of the Nederlands Filmmuseum*, Amsterdam Amsterdam University Press, 2017.
- BRUNO G., 'Film itineraries and museum walks', in ALLEN R., MALCOM T. (a cura di), *Camera obscura, camera lucida*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2003, pp. 231-260.
- BULLOT É., DALLE VACCHE A., MICHAUD P. A., JOUBERT-LAURENCIN H., 'Cinéma et musée: nouvelles temporalités', *Perspective*, 1, 2011, p. 523-533.
- CANADELLI E., CASONATO S. '1960–1962. The International Science Film Exhibition at the Museo Nazionale Della Scienza E Della Tecnica "Leonardo Da Vinci" in Milan: the Engineer's Solution to the Problem of Bridging Museum, Science, and Cinema.', *Public Understanding of Science*, v. 28, n. 1, 2019, pp. 119-126.
- CARELS E., 'Spaces of Wonder: Animation and Museology' in BUCHAN S. (a cura di), *Pervasive Animation*, New York, Routledge, 2013, pp. 292–316.
- CAVALLOTTI D., LOTTI D., MARIANI A. (a cura di), *Scrivere la storia, costruire l'archivio. Note per una storiografia del cinema e dei media*, Milano, Meltemi, 2019, pp. 123-135.
- CERE R., 'Aristocracies of taste (Maison du Cinema, Paris)', *Sight and Sound*, v. 15, n. 5, 2005.
- CERE R., *An International Study of Film Museums*, Routledge, 2021.
- CERE R., SANTAERA G., 'Fautrici dei musei del cinema nel mondo: Iris Barry, Lotte Eisner e Kashiko Kawakita', *Arabeschi. Rivista Internazionale di studi su letteratura e visualità*, <<http://www.arabeschi.it/23-fautrici-dei-musei-del-cinema-nel-mondo-iris-barry-lotte-eisner-e-kashiko-kawawita/>>, s.n., 2021, s.p.
- MARTINI G., *Guida Alle Mediateche Italiane: Una Mappa delle Cineteche, delle mediateche E degli Archivi Audiovisivi Italiani*, Ancona, Transeuropa, 1994.
- COMISKEY BETANCOURT A. E., *Under construction: recollecting the museum of the moving image*, PhD thesis, graduate faculty of the Louisiana State University, Department of Communication Studies, 2009.
- CONNOLLY M., 'Shared Viewing: Moving Images in the Cinema and Museum', *Millenium Film Journalism*, n. 58, 2013, pp. 18-27.
- CORTELLAZZO S., SIMONE V., *Musei di celluloido*, Celid, 2007.
- COSTA A., 'Quadri di un'esposizione. La messa in scena (cinematografica) e il museo' in DE FRANCESCHI L. (a cura di), *Cinema/Pittura. Dinamiche di scambio*, Lindau, Torino 2003, pp. 181-197.
- COSTA A., *La mela di Cézanne e l'accendino di Hitchcock*, Torino, Einaudi, 2014.

- CNC, *Autor des cinémathèques du monde. 70 ans d'archives de films*, Parigi, 2008.
- DALLE VACCHE A. (a cura di), *Film, art, New Media: Museum Without Walls?*, Palgrave Macmillan, UK, 2012.
- DE SANCTIS F. M., MARSALA F., *Pubblico e cineteche: nuove frontiere del lavoro educativo all'uso del cinema*, Roma, Bulzoni, 1983.
- DOBRENKO E., *Stalinist cinema and the production of history. Museum of the revolution*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2008
- DORING D., 'Black box or white cube? Fragen zur Musealisierung des Kinos', *Kinema Kommunal*, 1, marz 2019, pp. 18-19.
- ELSAESSER T., 'Ingmar Bergman in the museum? Thresholds, limits, conditions of possibility', *Journal of Aesthetics & Culture*, n. 1, 2009, s.p., <<https://doi.org/10.3402/jac.v1i0.2123>> [accessed 02 March 2020].
- ELSAESSER T., 'Is a Factory a Museum?', *The Journal of Cinema and Media*, v. 60, n.1, 2019, pp. 42-52.
- EUGENI R., BELLAVITA A., 'Il museo globale. Il cinema, i new media e la borderline del DVD' in QUARESIMA, L., RE, V. (a cura di), *Play the Movie. Il DVD e le nuove forme dell'esperienza audiovisiva*, Kaplan, Torino 2010, pp. 92- 106.
- FABER M. (a cura di), *Museums, audio-visual and digital media in a world of changing communication. Trends, innovations, examples*, Germany, Norderstedt, Books on Demand, 2020.
- FEDERICI F., *Cinema esposto: arte contemporanea, musei e immagini in movimento*, Forum, 2017.
- FEDERICI F., *Frammenti di cinema. Archivi e museografie d'artista*, Edizioni Ets, Pisa 2018.
- FOSSATI G., *From Grain to Pixel: The Archival Life of Film in Transition*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 3 ed., 2018.
- FOSSATI, G., VAN DEN OEVER A. (a cura di), *Exposing the Film Apparatus: The Film Archive as Research Laboratory*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2016.
- FRANCOIS A., 'Expose, le cinema s'expose' in Lugon O. (ed.), *Exposition et medias: photographie, cinema, television*, L'Age d'Homme, Lausanne 2012.
- FRAPPAT M., *Cinémathèques à l'italienne: conservation du patrimoine cinématographique En Italie*, Paris, L'Harmattan, 2006.
- FOURNIER Z., 'Images in South Lebanon: an Absent Presence. The Case of the Former Kham Prison', *Journal of Urban research*, n. 19 (What do Images in the Public Space do?), 2019, <<https://doi.org/10.4000/articulo.3915>> [accessed 20 March 2020].
- GOSVIG C., 'Panoramic Visions of the Archive in EYE's Panorama: A Case Study in Digital Film Historiography', *Cinema & Cie*, v. XIV, n. 22-23, 2014, pp. 145-159.
- GRIEVESON L., WASSON H., 'Studying Movies at the Museum.in Id. *Inventing Film Studies*, Durham, London, Duke University Press, 2008, p. 121.
- HERRERA B. B., 'Moving image and institution: Cinema and the museum in the 21<sup>st</sup> century, University of Cambridge (6-8 July 2011), *Journal of Media Studies*, v. 1, n. 1, pp. 181-186.
- INGRAVALLE G., *Curating Film History. Film Museums and Archives in the Age of New Media*, PhD Thesis, University of St Andrews, 2016.
- JIBOKI J., LE MAÎTRE B., PERNAC N., VERRAES J. (a cura di), *Museéoscopies: Fictions du musée au cinema*, Presses Universitaires De Paris Ouest, 2018.
- KAES A., BAER N., COWAN M. (a cura di), *Tre promise of cinema. German Film Theory 1907-1933*, Oakland, University of California Press, 2016.
- KEIDL P. D., 'Toward a Public Media Archaeology: Museums, Media, and Historiography', *The moving Image*, 17, 2, 2017, pp. 20-39.
- KIM J., 'Stanley Kubrick in the Museum: Post-cinematic Conditions, Limitations, and Possibilities', *Curator*, 60, pp. 467-487.
- KUIPER J., 'Film as a Museum Object', *Cinema Journal*, v. 24, n. 4, 1985, pp. 39-42.
- DE KUYPER E., 'La mémoire des archives', *Journal of Film Preservation*, v. 58-59, n. 10, 1999, pp. 17-34.
- LAMERIS B., *Film museum practice and film historiography. The Case of the Nederlands Filmmuseum (1946-2000)*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2018.
- LANDUCCI G., 'Dall'audiovisivo al multimediale: nuovi servizi e vecchi problemi', *AIB-web*, 6 giugno 1998, <<http://www.aib.it/aib/sezioni/veneto/landucci.htm>> [accessed 01 August 2022].
- LANGLOIS H., *Musée du cinéma*, Parigi, Editions Cinémathèque Française, 1984.
- LATSIS D., 'The Beginnings of Cinema as a Museum Exhibit: The Cases of the Smithsonian Institution and the Science Museum in London', *The Moving Image: The Journal of the Association of Moving Image Archivists*, v. 16, n. 1 (Spring 2016), pp. 17-34.
- LE MAÎTRE B., 'The film is the museum: Ken Jacobs, Gus Van Sant, Mark Lewis, and Pierre Perrault', *NECSUS. European Journal of Media Studies*, v. 8, n. 1, July 2019, pp. 15-30.
- LE MAÎTRE B., VERRAES J. (ed.), *Cinéma muséum. Le musée d'après le cinéma*, Presses Universitaires de Vincennes, Saint Denis 2013.
- LE ROY E., *Cinémathèques Et Archives Du Film*. Parigi, Armand Colin, 2013.
- LOUIS S. E., 'Du territoire aux lieux de mémoire. Propositions pour une approche culturelle des expositions cinématographiques en France', *Hal.archives-ouvertes*, 2009, pp. 1-26.

- LOUIS S. E., 'Des cinémathèques au patrimoine cinématographique. Tendances du questionnement historiographique française', *1895- Mille huit cent quatre-vingt-quinze*, v. 79, 2016, pp. 51-69.
- LOUIS S. E., *La Cinémathèque-Musée. Une innovation cinéphile au coeur de la patrimonialisation du cinéma en France (1944-1968)*, Parigi, Association française de recherche sur l'histoire du cinéma, 2019.
- MARC N. E., 'Des Archives du film à la Maison du cinéma' in SERCEAU M., ROGER P. (a cura di), *Les archives du cinéma et de la télévision*, in *CinémAction*, n. 97, 2000, pp. 269-273.
- LE ROY E., *Cinémathèques et archives du film*, Parigi, Armand Colin, 2013.
- MANNONI L., 'Musées du cinéma et expositions temporaires, valorisation des collections d'appareils: une histoire déjà ancienne', *1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze*, n. 41, 2003, pp. 13-32.
- MANNONI L., 'Henri Langlois and the Musée du Cinéma', *Film History: An International Journal*, v. 18, n. 3, 2006, pp. 274-287.
- MURPHY J., RASCAROLI L. (a cura di), *Expanding Cinema: Theorizing Film Through Contemporary Art*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2020.
- N.D., *Nuovo pubblico e cineteche regionali: [atti del seminario di studi sulle cineteche regionali: Cagliari 23-25 Giugno 1979]*, Cagliari, Federazione italiana circoli del cinema, 1980.
- N.D., *Modello d'archivio audiovisivo: seminario: Roma, 28 Aprile 1981*, s.l., s.n., 1981.
- N.D., *Mediateche in Italia, Mediateca in Liguria: Atti Del Convegno Di Genova, 10 Dicembre 1998 E Guida Alle 313 Mediateche Italiane*. Genova, s.n., 1999.
- N.D., 'Musées et cinéma', *Nouvelles de l'ICOM*, v. 61, n. 3-4, 2008, pp. 6-8.
- OLIVIER A., 'Exposition du cinema: fragments d'une histoire locale et globale', *Perspective*, n. 3, 2008, pp. 565-570 <<http://journals.openedition.org/perspective/3308>> [accessed 4 August 2019].
- ORTEGA M. I., 'El Patrimonio cinematográfico en el Museo', *E-rph: Revista Electrónica de Patrimonio Histórico*, dicembre 2011, pp. 1-17.
- PAÏNI D., *Conserver, montrer: où l'on ne craint pas d'édifier un musée pour le cinéma*, Éditions Yellow Now, Paris 1992.
- PAÏNI D., 'Il museo immaginario del cinema e la riproducibilità', *Filmcritica*, n. 521-22, 2002, pp. 22-26.
- PAÏNI D., *Le Temps Expose: Le Cinéma De La Salle Au Musée*. Parigi, Cahiers du cinema, 2002.
- PAÏNI D., 'Cinema: alla conquista del museo', pp. 34-36; in C. Tovoli (a cura di), *Gli occhi del pubblico. Visitatori nei musei dell'Emilia-Romagna*, Bologna, Clueb, 2006.
- PAÏNI D. (a cura di), *Le Musée Imaginaire d'Henri Langlois*, Parigi, La Cinémathèque Française, 2014.
- PALLMAN F., FOSSATI G., MAASSON E., 'Introduction: Activating the Archive', *The Moving Image: The Journal of Moving Images Archivists*, v. 21, n. 1-2, 2021, pp. 1-25.
- 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*, 1997, pp. 21-32. 49-50.
- REZENDE P.D., 'Precisamos de um museu do cinema', *Museologia & Interdisciplinaridade*, v.8, n. 15, 2019, pp. 149-167.
- RICCIARDI M., *Il museo dei miracoli. Il museo come opera d'arte e invenzione tecnologica tra cultura e impresa, comunicazione e politica*. Apogeo, Milano 2008.
- ROTHA P., *Rotha on the Film: A Selection of Writings about the Cinema*, Londra, Faber, 1958.
- SERCEAU M., ROGER P. (a cura di), *Les archives du cinéma et de la télévision*, in *CinémAction*, n. 97, 2000.
- SIEBER S., 'The Politics of Archives. Media, Power, and Identity', in K. IMESCH, S. SCHADE, S. SIEBER (a cura di), *Constructions of Cultural Identities in Newsreel Cinema and Television after 1945*, n.d., Biefeld, 2016, pp. 21-38.
- SIEWERT S., *Performing Moving Images. Access, Archive and Affects*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2020.
- STEEDS L., 'Exposability: On the Taking-Place in Future of Art' in TRISTAN G., NORMAND V. (a cura di) *Theater, Garden, Bestiary: A Materialist History of Exhibitions*. Cambridge, MIT Press, 2019, pp. 75-84.
- STEWART G., *Cinesthesia: Museum Cinema and the Curated Screen*, Montreal, Cabose, 2020.
- THEUER E. M., 'Black Cube, White Screen: Museology and Embodiment in Recent Nostalgic Metafilms', *NECS 2017 Conference*, Université Sorbonne Nouvelle Paris 19-1 jun-jul 2017.
- THEVENOT A., *Les cinémathèques à travers le 'non film'*, UFR LLASIC, Department Lettres et Arts du spectacle, mémoire de master 2 professionnel, 2015-2016.
- TOGNOLOTTI C., 'La sorella di Jean. Per riscoprire Marie Epstein' in L. Cardone, S. Filippelli (a cura di), *Filmare il femminismo. Studi sulle donne nel cinema e nei media*, Pisa, ETS, 2015, pp. 47-63.
- TROPE A., 'Le Cinéma Pour Le Cinéma: Making a Museum of the Moving Image', *The Moving Image: the Journal of the Association of Moving Image Archivists*, 1, 1, 2001, pp. 29-67.
- USAI P. C., DAVID F., HORWATH A., LOEBENSTEIN M., *Film Curatorship: Archives, Museums and the Digital Marketplace*, Filmmuseum Synema Publicationem, 2008.
- VAN DEN OEVER A. (a cura di), *Téchné/Technology. Researching Cinema and Media Technologies, their Development, Use and Impact*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2013.
- VÉRONNEAU P., 'Aspects Temporels D'une Muséologie Du Cinéma', *Revue Canadienne D'études Cinématographiques / Canadian Journal of Film Studies*, v. 4, n. 1, 1995, pp. 67-78.



- YAKIMOVA N., *Digitization and Presentation of Film Device Collections: (New) Curating Practices and Policies in Film and Media Museums*, MA Dissertation, Arts, Culture and Media, Department of Film Studies, University of Groningen, Supervisor: prof. dr. Annie Van Den Oever, 2016/2017.
- WASSON H., 'The Elastic Museum: Cinema Within and Beyond' in Macdonald S. and Rees Leavy H., *The International Handbooks of Museum Studies*, AE & Phillips, New York 2015, pp. 603–627.
- WASSON H., 'Big, Fast Museums/Small, Slow Movies: Film, Scale, and the Art Museum.' in ACLAND C. R., WASSON H. (a cura di), *Useful Cinema*, Duke University Press, Durham-London 2011, pp. 178-204.
- WASSON H., 'Studying Movies at the Museum: The Museum of Modern Art and Cinema's Changing Object'. in Wasson, Haidee and Grieverson, Lee (eds.) *Inventing Film Studies*. Duke University Press, 2008, pp. 121-148.
- WASSON H., *Museum movies: The museum of modern art and the birth of art cinema*, University of California Press, Londra, 2005.
- WASSON H., 'Mobilizing the Museum: Film at the Metropolitan Museum of Art in the 1920s', *Framework: the Journal of Cinema and Media*, v. 46, n. 1, 2005, pp. 83-92.
- DIXON W. W. (2015) 'You Can Never Do Enough'—An Interview with Joshua Siegel, Curator of Film, Museum of Modern Art', *Quarterly Review of Film and Video*, 32, 6, pp. 503-510.
- WEINRICHTER A., 'El dulce porvenir de un artefacto. Notas sobre cine/arte/museo', *Secuencias*, 32, segundo semestre, 2010, pp. 11-33.
- ZUNZUNEGUI S., 'Alianza y condena. El cine y el museo', *Secuencias*, v. 32, n. 2, 2010, pp. 75-88.

## Cinema esposto

- ARMITAGE A., 'The work of the critic of the art of technology. The Museum of Accidents' in Id., *Virilio and Media*, Polity Cambridge Theory and media, 2012, pp. 117-139.
- ASSELIN O., 'L'exposition du cinema: fragments d'une histoire locale et globale', *Perspective*, n. 3, 2008, pp. 565-570.
- ASSELIN O., 'Cinéma d'exposition 2.0: Mixed-reality games in and around the museum (Review)', *Cinema et Cie*, v. 14, n. 22-23, Spring-Fall 2014, pp. 115-125.
- AUTELITANO A. (a cura di), *The cinematic experience. Film, Contemporary Art, Museum*, Campanotto Pasian di Prato (UD), 2010.
- BAKER J., *Sentient Relics. Museums and Cinematic Affect*, Routledge, London and New York, 2017.
- BALSOM E., *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2013.
- BICKERTON E., 'Cinema scope? Recent exhibitions about the films of Eisenstein and Tarkovsky, and a recreation of Godard's studio, all take very different approaches to the question of what it means to exhibit cinema in the art museum', *Apollo*, 191, 685, 2020, pp. 30-34.
- BRUNO G., 'Film itineraries and museum walks', Allen Richard, Malcom Tarvey (eds.), *Camera obscura, camera lucida*, Amsterdam university press, 2003.
- BULLOT É., DALLE VACCHE A., MICHAUD P. A., JOUBERT-LAURENCIN H., 'Cinéma et musée: nouvelles temporalités', *Perspective*, n. 1, 2011, p. 523-533.
- CANADELLI E., BERETTA M., RONZON L. (eds), *Behind the Exhibit: Displaying Science and Technology at World's Fairs and Museums in the Twentieth Century*, Smithsonian Institution Scholarly Press, 2019.
- CARELS E., 'Spaces of Wonder: Animation and Museology' in BUCHAN S. (a cura di), *Pervasive Animation*, New York, NY, USA: Routledge, 2013, pp. 292–316.
- CASTELLANI F. et al (a cura di), *Esposizioni / Exhibitions*, Atti del convegno internazionale CSAC, Abbazia di Valserena, Parma, 27-28 gennaio 2017.
- CAVALLOTTI D., DOTTO S., MARIANI A. (a cura di), *Exposing the Moving Image: The Cinematic Medium Across World Fairs, Art Museums and Cultural Exhibitions*, Filmforum 2018, XXV International Film Studies Conference, Milano, Mimesis International, 2019.
- CONNOLLY M., 'Shared Viewing: Moving Images in the Cinema and Museum', *Millenium Film Journalism*, n. 58, 2013, pp. 18-27.
- COPELAND M., *L-Exposition d'un film*, Parigi, Presses du Reel, 2016.
- COSTA A., 'Quadri di un'esposizione. La messa in scena (cinematografica) e il museo' in De Franceschi Leonardo (a cura di), *Cinema/Pittura. Dinamiche di scambio*, Lindau, Torino 2003, pp. 181-197.
- DE FELIPE P., '(Des)Encuentros. Mutaciones y museizaciones el cine en el espacio expositivo', *L'atalante*, s.n., gennaio-giugno 2012, pp. 70-81.
- DEN OEVER A. V., FOSSATI G., *Exposing the film apparatus*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2016.
- DE SANTI P. M. (a cura di), *Immagini in movimento, memoria e cultura*, Roma, Abete Grafica, 1989.
- DORING D., 'Black box or white cube? Fragen zur Musealisierung des Kinos', *Kinema Kommunal*, 1, marzo 2019, pp. 18-19.

- FILM COUNCIL, 'Specialised Exhibition and Distribution Strategy. Appendices', novembre 2014, <<http://diversidadaudiovisual.org/wp-content/uploads/2014/11/KPMGContentsSummary.pdf>> [accessed 21 luglio 2021].
- FRANCOIS A., 'Expose, le cinema s'expose' in LUGON O. (a cura di), *Exposition et medias: photographie, cinema, television*, L'Age d'Homme, Lausanne 2012.
- GRAU O., WENDY J. COONES W. J., RHSE V., *Museum and Archive on the Move: Changing Cultural Institutions in the Digital Era*. Berlin, Walter de Gruyter, 2017
- HERRERA B.B., KEIDL P.D., 'How Star Wars Became Museological Transmedia storytelling in the Exhibition Space', in GUYNES S., HASSLER-FOREST D., *Star Wars and the History of Transmedia Storytelling*, Amsterdam, Amsterdam University Press, pp. 155-168.
- LATSIS D., 'The Beginnings of Cinema As a Museum Exhibit. The Case of the Smithsonian Institution and the Science Museum in London', *The Moving Image*, v. 16, n. 1, 2016, pp. 17-34.
- LENK S., 'Collections on display: Exhibiting artifacts in a film museum, with pride', *Film History: An International Journal*, v. 18, n. 3, 2006, Pages 319-326. Macmillan, UK, 2012.
- LOUIS S.E., 'Du territoire aux lieux de mémoire. Propositions pour une approche culturelle des expositions cinématographiques en France', Hal.archives-ouvertes, 2009, pp. 1-26.
- LOUIS S.E., *La Cinemathèque-Musée. Une innovation cinéophile au coeur de la patrimonialisation du cinéma en France (1944-1968)*, Parigi, Association française de recherche sur l'histoire du cinéma, 2019.
- MANDELLI E., *Esporre la memoria. Le immagini in movimento nel museo contemporaneo*, Forum, Udine 2017.
- MANDELLI E., *The Museum As a Cinematic Space: The Display of Moving Images in Exhibition*, Edinburgh Studies in Film and Intermediality, 2019.
- MURPHY J., RASCAROLI L. (a cura di), *Expanding Cinema: Theorizing Film Through Contemporary Art*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2020.
- NOORDEGRAAF J. et al. (a cura di), *Preserving and Exhibiting Media Art: Challenges and Perspectives*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2013.
- PAINI D., *Le Temps Expose: Le Cinéma De La Salle Au Musée*. Paris, Cahiers du cinema, 2002.
- PELLETIER E., 'Convergences et divergences structurelles entre le processus de production et de réalisation d'un film et celui d'une exposition muséale', *Cinémas*, v. 6, n. 1, 1995, pp. 151-168.
- POLLACCHI E., 'Porous circuits: Tsai Ming-liang, Zhao Liang, and Wang Bing at the Venice International Film Festival and the interplay between the festival and the art exhibition circuits', *Journal of Chinese Cinemas*, v. 13, n. 2, pp. 130-146.
- SPARACINO A., 'Media in performance: Interactive spaces for dance, theater, circus, and museum exhibits', *IBM Systems Journal*, 39, 3,4, pp. 479-510.
- STEEDS L., 'Exposability: On the Taking-Place in Future of Art' In Tristan Garcia and Vincent Normand (a cura di) *Theater, Garden, Bestiary: A Materialist History of Exhibitions*, Cambridge, MIT Press, 2019, pp. 75-84.
- UNESCO, 'Forgotten Shadows: The Birth of the Cinema', *Courier: A Window Open On the World*, n. 1, 1955.
- WEINRICHTER A., 'El dulce porvenir de un artefacto. Notas sobre cine/arte/museo', *Secuencias*, n. 32, segundo semestre, 2010, pp. 11-33.
- WESEMANN E., *Film Museum Berlin. The Exhibition*, FilmMuseum Berlin e Nicolaische Verlagsbuchhandlung, Berlin, 2000.

## Patrimonio cinematografico

- AA. VV., 'Patrimoine du cinéma', 1895. *Revue d'histoire du cinéma*, n. 91, 2020
- ANTONIAZZI M., 'Digital preservation and the sustainability of film heritage', *Communication & Society*, 2020, pp. 1-16, <<https://doi.org/10.1080/1369118X.2020.1716042>>.
- AUZAS V., LOUIS S. E., SCHIMT N., 'Patrimoines et images animées', *Conserveries mémorielles*, n. 16, 2014, s.p., <<https://journals.openedition.org/cm/2013>> [accessed 14 December 2021].
- BOARINI V., 'Il cinema come bene da tutelare', *Aedon. Rivista di arti e diritto on line*, n. 1, 2006, pp. 1-7; G
- CAVALLOTTI D., PAROLO L. (a cura di), 'Nuovi scavi: il patrimonio 'non-theatrical' e 'non-broadcast' in Italia (1965-1995)', *Immagine. Note di Storia del cinema*, n. 20, Bologna, Persiani Editore, 2019.
- DAUDELIN R., 'The International Federation of Film Archives: a 'United Nations of moving image', *Museum International (UNESCO, Paris)*, v. 46, n. 4, pp. 37-38.
- DI BRINO A., *L'audiovisivo: Conservazione-valORIZZAZIONE*, Firenze, Mediateca regionale toscana, 2007.
- ENDRICI G., 'Il sostegno pubblico all'attività cinematografica', *Aedon. Rivista di arti e diritto on line*, n. 1, 2006, pp. 1-7.

- FOSSATI G., 'For a global approach to audiovisual heritage: A plea for North/South exchange in research and practice', *NECSUS. European Journal of Media Studies*, v. 10, n. 3, pp. 127-133.
- GAUTHIER C., *Patrimoine Et Patrimonialisation Du Cinéma*, Parigi, Ecole nationale des Chartes, 2020.
- LA BIENNALE DI VENEZIA, *Il Film Come Bene Culturale*, Atti Del Convegno, Venezia, 25-29 Marzo 1981. Venezia, La Biennale di Venezia, 1982.
- FIORAVANTI L., *Circolazione Culturale Del Film*, Roma, Centro sperimentale di cinematografia, Cineteca nazionale, 1973.
- GAUTHIER C., FRAPPAT M., LAURENT N., LEVY N., VEZYROGLU D., *Patrimoine et patrimonialisation du cinéma*, Parigi, École des chartes, 2020.
- HABIB A., MICHEL M. (a cura di), *L'avenir de la mémoire: Patrimoine, restauration et réemploi cinématographiques*, Villeneuve d'Ascq: Presses universitaires du Septentrion, 2013, <<http://books.openedition.org/septentrion/2237>>.
- LOUIS S. E., 'Des cinémathèques au patrimoine cinématographique. Tendances du questionnement historiographique français', 1895. *Revue d'histoire du cinéma*, n. 79, 2016, pp. 51-69.
- LOUIS S. E., *Penser la patrimonialisation (du cinéma) au croisement des disciplines*, 2019.
- UNTOLINI A., BORIONI R., 'La tutela dell'opera cinematografica': bene culturale materiale o immateriale?', *Aedon. Rivista di arti e diritto on line*, n. 3, 2007, pp. 1-7.
- DURÁN MANSO V., 'El cine como patrimonio cultural', *Rivista Iberoamericana do Patrimônio Histórico-Educativo*, 3, 1, 2017, pp. 7-33.

## Media, istituzioni e policy

- ANTONIAZZI L., 'Cultural Policy Studies and the capabilities Approach Have Much to Offer Film Heritage', *The Moving Image: The Journal of the Association of Moving Image Archivists*, v. 21, n. 1-2, 2021, pp. 156-162.
- BRYANT J., OLIVER M. B. (a cura di), *Media Effects: Advances in Theory and Research*, New York e Londra, Routledge, 2009.
- BULCK H.V.D., *The Palgrave Handbook of Methods for Media Policy Research*, Cham, Palgrave Macmillan, 2019.
- FADINI U., ROSSI K. (a cura di), *Gilles Deleuze. Istinti e istituzioni*, Milano e Udine, Mimesis, 2014.
- DE KLERK N., *Showing and Telling: Film Heritage Institutes and Their Performance of Public Accountability*, Wilmington e Delaware, Vernon Press, 2021.
- DRIESSENS O., BOLIN G., HEPP A., HJARVARD S., *Dynamics of mediatization. Institutional Change and Everyday Transformation in a Digital Age*, Cham, Palgrave Macmillan, 2017.
- HEPP A., BREITER A., HASEBRINK U., *Communicative Figurations. Transforming Communications in Times of Deep Mediatization*, Cham, Palgrave Macmillan, 2018.
- MCGUIGAN J., *Culture and the Public Sphere*, London e New York, Routledge, 1996.
- THIMM C., ANASTASIADIS M., EINSPANNER J., *Media Logic(s) revisited. Modelling the Interplay between Media Institutions, Media Technology and Societal Change*, Cham, Palgrave Macmillan, 2018.

## Media studies, visual culture e cinema

- AA. VV., 'Representational Technologies and the Discourse on Early Cinema's Apparatus', *Cinema & Cie*, n. 3, 2003.
- ALBERA F., TORTAJADA M. (a cura di), *Cine-Dispositives. Essays in Epistemology Across Media*, Amsterdam, Amsterdam University Press, pp. 379-291.
- ALBERA F., 'Les cinémas de Malraux: présentation', 1895 - *Mille huit cent quatre-vingt-quinze*, n. 76, 2015, pp. 118-121.
- RAMOS ALMEIDA G. M., 'Por uma arqueologia crítica das imagens em Aby Warburg, Anfré Malraux e Jean-Luc Godard', *Significação*, v. 43, n. 46, 2016, pp. 29-46.
- ANGELUCCI D. (a cura di), *Estetica e Cinema*, Il Mulino, Bologna 2011.
- ARCAGNI S., *Visioni digitali. Video, web e nuove tecnologie*, Einaudi, 2012.
- ARCAGNI S., *L'occhio della macchina*, Einaudi, Torino 2018.
- ARCAGNI S., *Immersi nel futuro. La Realtà virtuale, nuova frontiera del cinema e della TV*, New Digital Frontiers, 2020.
- ARCAGNI S., *Storytelling digitale. Le nuove produzioni 4.0*, LUISS, 2021.
- ARCAGNI S., *Cinema futuro*, Simone edizioni, 2021.
- ARMITAGE J., *Virilio and the media*, Cambridge, Polity, 2012.
- ATTIMONELLI C. et al., *Estetica del malessere. Il nero, il punk, il teschio nei paesaggi mediatici contemporanei*, Derive Approdi, 2020.

- AUMONT J., 'Que reste-t-il du cinéma?', *Rivista di estetica*, n. 46, 2011, pp. 17-31.
- BALDACCIO C., BERTOZZI M., *Montages. Assembling as a form and symptom in contemporary arts*, Mimesis international, 2018.
- BALZOLA A., *Edu-action. 70 tesi su come e perché cambiare i modelli educativi nell'era digitale*, Meltemi 2021.
- BAUDRY J., *Il dispositivo. Cinema, media, soggettività*, La Scuola, 2017.
- BELLOUR R., *Fra le immagini. Fotografia, cinema, video*, Bruno Mondadori, Milano 2007.
- BELLOUR R., *Entre-Images 2: Mots, Images*, P.O.L. Trafic, Paris, 1999, ebook ed.
- BELLOUR R., 'Of an Other Cinema' in S. Arnhenius, M. Malm, C. Ricupero (a cura di), *Blaack Box Illuminated*, Stoccolma, Propeus, 2003, p. 41.
- BENNETT B., FURSTENAU M., MACKENZIE A. (a cura di), *Cinema and Technology. Cultures, Theories, Practices.*, Palgrave Macmillan, UK 2008.
- BERTOZZI M., *Recycled cinema. Immagini perdute, visioni ritrovate*, Marsilio Editori, Venezia 2012.
- BERTOZZI M., *L'Italia Di Fellini: Immagini, Paesaggi, Forme Di Vita*, Marsilio Editore, Venezia, 2021.
- BRUNETTA G. P., *La Mostra Internazionale D'Arte Cinematografica di Venezia: 1932-2022*, Venezia, Marsilio, 2022.
- BOCCALI R. (a cura di), *Intrecci mediali. Articolazioni dell'iconico nella cultura visuale contemporanea*, Sesto San Giovanni, Monfalcone, Mimesis, 2019.
- BOLTER J. D., *The digital plenitude. The decline of the elite culture and the rise of new media*, Mit Press, 2019.
- BRUNO G., *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*, Bruno Mondadori, Milano 2002.
- BUSSI E.G., LEECH P. (a cura di), *Schermi Della Dispersione: Cinema, Storia E Identità Nazionale*, Torino, Lindau, 2003.
- CANALI C., *Tecno-socialità. Partecipazione e interattività nell'arte contemporanea*, Postmedia Books, 2019.
- CANEVACCI M., *Antropologia della comunicazione visuale. Visioni etnografiche attraverso il feticismo metodologico*, Postmedia Books, 2017.
- CAROCCHI E., *Il Sistema Schermo Mente. Cinema narrativo e coinvolgimento emozionale*, Bulzoni, 2018.
- CARBONE M., *Filosofia-Schermi. Dal cinema alla rivoluzione digitale*, Raffaello Cortina editore, 2016.
- CASETTI F., *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità.*, Bompiani Editore, Milano 2005.
- CASETTI F., *La Galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Bompiani Editore, Milano 2015.
- CARTHER C., *Metafilm. Materialist Rethoric and Reflexive Cinema*, Columbus, The Ohio State University, 2018.
- CATI A., *Immagini della memoria teorie e pratiche del ricordo tra testimonianza, genealogia, documentari*, Mimesis, Udine 2013.
- CELLI C., *National Identity in Global Cinema: How Movies Explain the World*, New York, Palgrave Macmillan, 2015.
- CERAM C. W., *Archaeology of the Cinema*, Londra, Thames and Hudson, 1965.
- COMETA M., *Cultura visuale*, Milano, Raffaele Cortina Editore, 2020.
- CONNOLLY M., *The place of artist's cinema. Space, Site and Screen*, Bristol e Chicago, Intellect, 2009.
- COOKE, P., ROB S., *Screening European Heritage: Creating and Consuming History on Film*, 2018.
- COGLITORE R., *Cultura visuale. Paradigmi a confronto*, Palermo, Duepunti, 2008
- CUBITT S., *The cinema effect*, Mit Press, 2004.
- DALL'ASTA M., *Non solo dive. Pioniere del cinema italiano*, Bologna, Cineteca di Bologna, 2008.
- D'ALOIA A., EUGENI R., *Teorie del cinema. Il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, 2017.
- DI BLASIO T.M., *Cinema e Storia. Interferenze/Confluenze*, Viella, Roma 2014.
- DIXON W.W., *The Second Century of Cinema. The Past and Future of the Moving Image*, State University of New York Press, USA 2000.
- DONDERO M. G., *I linguaggi dell'immagine. Dalla Pittura ai big visual data*, Meltemi, 2020.
- DUBOIS P., MOINVISION F., BISERNA E. *Extended cinema. Le cinema gagne du terrain*, Pais de Prato, Campanotto Editore, 2010.
- ELLESTROM L., *Media Borders, Multimodality and Intermiality*, Palgrave Macmillano UK, 2010.
- ELSAESSER T., *Film History as Media Archaeology. Tracking Digital Cinema*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2016.
- EUGENI R., *La condizione postmediale*, La Scuola, 2015.
- DE VALCK M., 'Venice and the Value-Adding Process The Role of Mediation, Segregation and Agenda Setting' in ID., *Film Festivals: From European Geopolitics to Global Cinephilia*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2021.
- FANCHI M., *Identità mediatiche. Televisione e cinema nelle storie di vita di due generazioni di spettatori*, FrancoAngeli, Milano 2002.
- FERRARA A. (a cura di), *Enciclopedia of early cinema*, Londra e New York, Routledge, 2005.
- FIDOTTA G., MARIANI A., *Archeologia dei media. Temporalità, materia e tecnologia*, Meltemi, 2018.
- FIORAVANTI L., *Circolazione Culturale Del Film*, Roma, Centro sperimentale di cinematografia, Cineteca nazionale, 1973.
- FREZZA G., *Radiografie del cinema. Fra tempo e società*, Meltemi, 2021.
- GALLAGHER D., *World Cinema and the Visual Arts*, Anthem Press, London, 2013.
- GALLUZZI F., *Il cinema dei pittori. Le arti e il cinema italiano 1940-1980*, Milano, Skira, 2007

- GAUDREAU A., MARION P., 'Measuring the 'double birth' model against the digital age', *Early Popular Visual Culture*, v. 11, n. 2, pp. 158-177.
- GAUDREAU A., *From Plato to Lumière. Narration and Mostration in Literature and Cinema*, Toronto, University of Toronto Press, 2018, ebook edition.
- GEIGER J. LITTAU K., (a cura di) *Cinematicity in Media History*, Edinburgh University Press, Edinburgh, 2013.
- GODARD J. L., ISHAGHPOUR Y., *Archéologie du cinéma et mémoire du siècle*, Lonrai, Verdier/poche, 2020.
- GRAY G., *Cinema. A Visual Anthropology*, BERG, Oxford New York 2010.
- GRAINGE P., *Ephemeral Media: Transitory Screen Culture from Television to Youtube*, Palgrave, 2011.
- GRAINGE P., CATHERINE J., *Promotional Screen Industries*, Routledge, 2015.
- GRAU O., VEIGL T., *Imagery in the 21st Century*, The MIT Press, Cambridge and London, 2011.
- GRIFFITHS A., *Wondrous Difference. Cinema, Anthropology, and Turn of the Century Visual Culture*, Columbia University Press, New York 2002.
- GROSSI G., *La notte dei simulacri. Sogno, cinema, realtà virtuale*, Johan & Levi, 2021.
- GROSSI G., *Le regole della convulsione. Archeologia del corpo cinematografico*, Meltemi, 2017.
- GRUSIN R., *Radical Mediation. Cinema, estetica e tecnologia*, Pellegrini, 2017.
- HALLAM J., ROBERTS L., *Locating The Moving Image. New Approaches to film and place*. Indiana University Press, Indiana 2014.
- HJORT M., MACKENZIE S., *Cinema and Nation.*, Routledge, London and New York, 2010.
- ISAACS B., *The Orientation of Future Cinema. Technology, Aesthetics, Spectacle*, Londra, e New York, Bloomsbury, 2013.
- KRAMER S., *Medium, Messenger, Transmission. An approach to Media Philosophy*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2015.
- JIHOON K., 'Reassembling Components, Hybridizing the Human and the Machine: Cross-disciplining Expanded Cinema and the Possibilities for a Discourse of Interfacing', *Artnodes. E-journal on art, science and technology*, v. 11, 2011, pp. 85-91.
- LA BIENNALE DI VENEZIA, *Cinquant'anni di cinema a Venezia*, Venezia, Stampa Grafiche Tonolo, 1982
- LA BIENNALE DI VENEZIA, *Il Cinema in Mostra: Volti e Immagini della Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica 1932- 2018*, Venezia, La Biennale di Venezia in collaborazione con Asac – Archivio Storico delle Arti Contemporanee, 2018.
- LOCATELLI M. (a cura di), *Civiltà delle macchine. Il cinema italiano e le sue tecnologie*, Milano, Vita e Pensiero, 2005.
- MACDOUGALL D., *The Corporeal Image: Film, Ethnography, and the Senses*, Princeton, Princeton University Press, 2005.
- MALABOU C., *Divenire forma. Epigenesi e razionalità*, Meltemi, 2020.
- MALDONADO A., 'Medium Archaeology Part 1: Beyond TV Typology at the National Media Museum', ARCH \*ALMOST. Finding meaning in Pop Culture Archaeology, <<https://almostarchaeology.com/post/137194823888/mediumarchaeology1>> [accessed 28 June 2021].
- MARECHAL, N., KARAMATH, J., 'Reimagining cinema: searching for an aesthetic of interaction design through cinema', *The Design Journal*, v. 20, pp. 294–303.
- MARTIN-JONES D., *Deleuze, Cinema and National Identity: Narrative Time in National Contexts*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2019.
- MASCIULLO P., *Road To Nowhere. Il cinema contemporaneo come laboratorio autoriflessivo*, Bulzoni, 2017.
- MCKIERMAN D.W., *Cinema and Community*, Palgrave Macmillan, New York 2008.
- MIRZOEFF N., *Introduzione alla cultura visuale*, Roma, Meltemi, 2022.
- MITCHELL W.J.T., *Pictorial Turn. Saggi di cultura visuale*, Raffaello Cortina Editore, 2017.
- MITCHELL W.J.T., *Scienza delle immagini. Iconologia, cultura visuale ed estetica dei media*, Cremona, Johan & Levi, 2018.
- MONTANI P., *L'immaginazione intermediale. Perlustrare, rifigurare, testimoniare il mondo visibile*, Laterza, 2010.
- MONTANI P., CECCHI D., FEYLES M., *Ambienti mediali*, Meltemi, 2018.
- MOREY K., *Bringing history to life through film. The art of cinematic storytelling*, Rowman & Littlefield, Maryland, 2014.
- MORIN E., *Sul cinema. Un'arte della complessità*, Raffaello Cortina Editore, 2021.
- MORTERO M., *Archeologia del web. Le origini del cinema online*, Franco Angeli, 2013.
- MOSCONI E., *L'impressione del film: contributi per una storia culturale del cinema italiano (1895-1945)*, Vita e Pensiero, Milano 2006.
- MURPHY J., *Theorizing film through contemporary art: expanding cinema*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2020.
- NAGIB L., JERSLEV A., *Impure Cinema. Intermedial and Intercultural. Approaches To Film.*, New York, Ib Tauris, 2014.
- ONGARO D., *Lo schermo diffuso. Cento anni di festival cinematografici in Italia*, Bologna, Libreria Universitaria Tinarelli, 2006.
- OULETTE L., GRAY J., *Keywords for Media Studies*, New York University Press, 2017.
- PARIKKA J., *What is a Media Archaeology?*, Cambridge e Malden, Polity Press, 2012.

- PARIKKA J., *Archeologia dei media. Nuove prospettive per la storia e la teoria della comunicazione*, Roma, Carocci, 2019.
- PETHO A., *Cinema and Intermediality. The passion for the In-Between*, Cambridge Scholars Publishing, Cambridge Scholars Publishing, UK 2011.
- PETHO A., *Film in the Post-Media Age*, Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars Publishing, 2012.
- PINOTTI A., SOMAINI A., *Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositivi*, Torino, Einaudi, 2016
- KRESIMIR P., *Iconologia e cultura visuale. W.J.T. Mitchell, storia e metodo dei visual studies*, Carocci editore, 2020.
- RABBITO A. (a cura di), *La cultura visuale del Ventunesimo Secolo. Cinema, teatro e new media*, Meltemi, 2018.
- REICH J., GAROFALO P., *Re-viewing Fascism: Italian Cinema, 1922-1943*, Bloomington, Indiana University Press, 2002.
- RICCI S., *Cinema & Fascism. Italian Film and Society*, Berkeley, University of California Press, 2008.
- SANSONNA G., *Cinecittà. Hollywood sul Tevere*, Minimum Fax, 2016.
- SCANDOLA A., *Il corpo e lo sguardo. L'attore nel cinema della modernità*, Meltemi Marsilio, 2020.
- SIMONDON G., *Del modo di esistenza degli oggetti tecnici*, Orthothes, 2021.
- SIMONIGH C., *Il sistema audiovisivo. Tra estetica e complessità*, Meltemi, 2020.
- SIOBHAN S. C. (a cura di), *Cinema after Fascism. The Shattered Screen*, New York, Palgrave Macmillan, 2010
- SOMAINI A., PINOTTI A., *Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositivi*, Einaudi, Torino 2016.
- STRAUVEN W. (a cura di), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2006.
- TAILLIBERT C., *L'Istituto internazionale per la cinematografia educativa. Il ruolo del cinema educativo nella politica internazionale del fascismo italiano*, Roma, EA Anicia, 2019.
- TAURIELLO V., ARCAGNI S., *Cinema e cultura visuale nell'epoca del Pictorial Turn digitale*, Aracne editrice, 2017.
- TINAZZI G., *Sentieri del Cinematografo. Sguardi teorici e percorsi nella pratica*, Marsilio Editori, 2018.
- TIRINO M., *Postspettatorialità. L'esperienza del cinema nell'era digitale*, Meltemi, 2020.
- Tosi V., *Cinema Before Cinema. The Origins of Scientific Cinematography*, Londra, British Universities Film & Video Council, 2005.
- TRAMONTANA A., *I cristalli della società. Simmel, Benjamin, Gehlen, Baudrillard e l'esistenza multiforme degli oggetti*, Meltemi, 2019.
- TREVERI, GENNARI D, O'RAWE C., HIPKINS D. E., DIBELTULO S., CULHANE S., *Italian Cinema Audiences: Histories and Memories of Cinemagoing in Post-War Italy*, Bloomsbury, New York, 2021.
- TRYON C., *Culture on demand. Digital delivery and the future of Movies*, Rutgers University Press, 2014.
- TRYON C., *Reinventing Cinema. Movies in the age of Media Convergence*, Rutgers University Press, New Brunswick, New Jersey and London 2009.
- UGENTI E., *Immagini nella rete. Ecosistemi mediali e cultura visuale*, Milano e Udine, Mimesis, 2016.
- CHRISTIAN UVA, PARIGI S., ZAGARRIO V., *Cinema e identità italiana*, Romatre Press, 2019.
- WATERTON E. AND WATSON S., *Culture, Heritage and Representation. Perspectives on visibility and the past*, Routledge, 2016.
- WROOT J., ANDY W., *Cult Media: Re-packaged, Re-Released and Restored*, Springer International Publishing, 2017.
- YOUNGBLOOD G., *Expanded Cinema*, New York, Dutton, 1970.
- ZECCA F., *Cinema e intermedialità. Modelli di traduzione*, Forum, Udine 2013.
- ZUCCONI F., *La sopravvivenza delle immagini nel cinema. Archivio, montaggio, intermedialità*, Mimesis, 2013.

## Arte e medialità

- CATRICALÀ V., *Media art. Prospettive delle arti verso il XXI secolo. Storie, teorie, preservazione*, Milano e Udine, Mimesis, 2016.
- GELL A., *Arte e agency. Una teoria antropologica*, Milano, Cortina Raffaello Editore, 2021.
- GRAU O., *MediaArtHistories*, Cambridge, The MIT Press, 2010.
- ROSSI E. G., *Mind the Gap. La vita tra bioarte, arte ecologica e post internet*, Firenze, Postmediabook, 2020.
- DRYANSKY L., SOMAINI A., VENTURI R., *Repenser le médium. Art contemporain et cinema*, Parigi, Les presses du reel, 2022
- QUARANTA D., *Beyond New Media Art*, Brescia, Brescia, LINK Editions, 2013.

**Museologia, museografia e studi museali**

- ALIVIZATOU M., *Intangible heritage and the museum. New perspective on cultural preservation*, Left Coast Press, USA 2012.
- ANDERSON D., DE COSSON A., MCINTOSH L. (a cura di), *Research Informing the Practice of Museum Educators. Diverse Audiences, Challenging Topics, and Reflective Praxis*, Sense Publishers, Rotterdam 2015.
- ANICO M., PERALTA E., *Heritage and Identity. Engagement and Demission in the Contemporary World*, Museum Meanings Series, Routledge, New York, 2009.
- BARBATI C., CAMMELLI M., CASINI L., PIPERATA G., SCIULLO G., *Diritto del patrimonio culturale*, Bologna, il Mulino, 2017.
- BELLUSO R., MAGGIOLI M., 'Cultural Heritage e Musei d'Arte Contemporanea: luoghi della cultura a confronto', *Semestrale di studi e ricerche di geografia*, n.1, 2013, pp. 41-56.
- BERTONCINI A., *Educare al patrimonio in una società multiculturale. Problematicità ed esperienze nella scuola e nel museo*, Franco Angeli, 2017.
- BISHOP C., *Museology radicale. Ovvero, cos'è 'contemporaneo' nei musei di arte contemporanea*, Johan and Levi, 2017.
- BRIATORE S., *Distretto X. sguardi plurali sui musei: riflessioni sulle identità di genere*, Artemide, 2020.
- CALABI D., MARINI P., CARLO M. (a cura di), 'I musei della città', *Città & Storia*, Università Roma Tre, v.1, n.2, 2009, pp. 1-426.
- CASTELLANI F., GALLO F., STRUKELJ V., ZANELLA F., ZULIANI S. (a cura di), *Esposizioni*, Atti del convegno internazionale CSAC, Parma 27-28 gennaio 2017, *Ricerche di s/confine. Oggetti e pratiche artistico/culturali*, Dossier 4, 2018.
- CHAMBERS I., DE ANGELIS A., IANNICIELLO C., ORABONA M., QUADRARO M. (a cura di), *The Postcolonial Museum. The Arts of Memory and the Pressures of History*, Routledge, London and New York 2014.
- CONTI E. 'La creazione del valore per il consumatore culturale: il caso Musei in Rete Valle del Metaur', *Economia e Diritto del Terziario*, n.1, 2010, pp. 71-108.
- COSTACHE D., KUNNY C., *Academics, Artists, and Museums. 21st Century Partnerships*, Routledge, 2018.
- CRISTOFANO M., PALAZZETTI C. (a cura di), *Il museo verso una nuova identità. Esperienze musali di nuova concezione in Italia e nel mondo. Musei e comunità. Strategie comunicative e pratiche educative*, Gangemi Editore, Atti del convegno internazionale di studi, Roma 2007.
- CROOKE E., *Museums and Community. Ideas, issues and challenges*, Routledge, USA e Canada 2007.
- CROSSICK, G., *Museums, audiences and collections: thinking about historical context. Cultural Trends*, v. 27, n. 4, pp. 232-238.
- DAVIDSON C.J., ESSLINGER S., *Global and World Art in the Practice of the University Museum*, Routledge, London and New York 2018.
- DUDLEY S.H., *Museum objects. Experiencing the Properties of Things*, Routledge, London and New York 2012.
- FOLGA-JANUSZEWSKA D., 'Might the museology be a part of neurosciences?', *Museologia Brunensia*, v. 5, n.1, 2016, pp. 5-14.
- DUBUC, É. (2011). 'Museum and university mutations: the relationship between museum practices and museum studies in the era of interdisciplinarity, professionalisation, globalisation and new technologies. *Museum Management and Curatorship*', v. 26, n. 5, pp. 497-508.
- DUDLEY S.H. ET AL, *Narrating Objects, Collecting stories*, Routledge, 2012.
- FALK H. J., *Identity and The Museum Visitor Experience*, Routledge, London and New York 2009.
- FONTI D., CARUSO R., *Il museo contemporaneo. Storie Esperienze Competenze*, Gangemi Editore, Roma 2012.
- FORREST, R. (2013). *Museum Atmospherics: The Role of the Exhibition Environment in the Visitor Experience. Visitor Studies*, v. 16, n. 2, pp. 201-216.
- GRECOCK D., *Doing Museology Differently*, Routledge, 2013.
- HEIN H., *The Museum in Transition: A Philosophical Perspective*, Smithsonian Institution Press, Washington D.C 2014.
- HERMONS., HAZAN S., 'Rethinking the Virtual Museum.', *Digital Heritage International Congress (DigitalHeritage)*, *IEEE*, n. 2, 2013, pp. 625-632.
- HOOPER-GREENHILL, *Museums and Education. Purpose, pedagogy, performance*, Routledge, USA & Canada 2007.

- HOOPER-GREENHILL, E., 'Changing Values in the Art Museum: rethinking communication and learning'. *International Journal of Heritage Studies*, v. 6, n. 1, pp. 9–31.
- JONES, M. (1997). Archives and museums—threat or opportunity? *Journal of the Society of Archivists*, v. 18, n. 1, pp. 27–35.
- LATHAM, KIERSTEN F., 'Museum Object As Document', *Journal of Documentation*. v. 68, n. 1, 2012, pp. 45-71.
- LANG C., REEVE J., *Woollard, The Responsive Museum. Working with Audiences in the Twenty-First Century*, Ashgate, UK-USA 2006.
- LATHAM K.F., SIMMONS J.E., *Foundations of Museum Studies. Evolving Systems of Knowledge*, Libraries Unlimited, USA 2014.
- LEVENT N., PASCUAL-LEONE A. (a cura di), *The Multisensory Museum. Cross-Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory and Space*, Rowman & Littlefield, UK 2014.
- LUMLEY R. (a cura di), *The Museum Time Machine. Putting Culture on Display*, Routledge, London and New York, 1988.
- MACDONALD S., *A Companion to Museum Studies*, Blackwell Publishing, US-UK 2006.
- MARSTINE J., *New Museum Theory and Practice. An Introduction*, Blackwell Publishing, UK USA Australia 2006.
- MESSAGE K., *The Disobedient Museum. writing at the Edge*, Routledge, 2017.
- MURAWSKA-MUTHESIUS K., *From Museum Critique to the Critical museum*, Routledge, 2015.
- PAVONI R., *Case museo in Italia. Nuovi percorsi di cultura. Poesia, storia, arte, architettura, musica, artigianato, gusto, tradizioni*, Gangemi editore, 2010.
- PIREDDA M. F., *Il valore della cultura. Uno sguardo su musei, collezioni e territori italiani nell'era digitale*, Educatt, 2019.
- PIRAINA D., VANNI M., *La nuova museologia: le opportunita nell'incertezza. Verso uno sviluppo sostenibile*, Celid, 2020.
- RASSE P., *Le musée réinventé: Culture, patrimoine, médiation*, CNRS Edition, 2017.
- REES LEAHY H., *Museum Bodies. The Politics and Practices of Visiting and Viewing*, Ashgate, England USA 2012.
- SULLIVAN N., MIDDLETON C., *Queering the Museum* Routledge, 2019, .
- SANDELL R., *Museums, Society, Inequality*, Routledge, Museum Meanings Series, London and New York 2002.
- ŠEVČUK, V. A., Travelling exhibitions and mobile museums. *Museum International*, v. 19, n. 3, 2009, pp. 156–159.
- SHERMAN D.J., ROGOFF I., *Museum Culture. Histories Discourses Spectacles*, Routledge London, 2003.
- STEEDS L., TRISTAN G., NORMAND V., *Exposability: On the Taking-Place in Future of Art*, in THEATER, G., *Bestiary: A Materialist History of Exhibitions*, Lausanne e Berlin, The MIT Press, 2019, pp. 75-84.
- VANNI M., *Il museo diventa impresa. Il marketing museale per il break even di un luogo da vivere quotidianamente*, Celid, Torino, 2018.
- VERGO P. (a cura di), *The new museology*, Londra, Reaktion Books, 1989.
- WITCOMB A., *Re-Imagining the Museum. Beyond the Mausoleum*, Routledge, London and New York 2003.
- WITCOMB A., MESSA J., *Museum Theory*, Chichester, Wiley Blackwell 2020.



