

Immersi nell'irreale. Prospettive an-iconiche sull'arte contemporanea dall'ambiente alla realtà virtuale

Elisabetta Modena

Questo progetto ha ricevuto il finanziamento dell'European Research Council (ERC) all'interno del programma di ricerca e innovazione dell'Unione Europea Horizon 2020 (grant agreement No. 834033 AN-ICON), ospitato dal Dipartimento di Filosofia "Piero Martinetti" dell'Università degli Studi di Milano nell'ambito del progetto "Dipartimenti di Eccellenza 2018-2022" attribuito dal Ministero dell'Istruzione, Università e Ricerca (MIUR).

From Illusion to Immersion?

Con questo contributo intendo indagare un aspetto riguardante il dibattito media-archeologico sull'immersività che ha interessato la Realtà Virtuale ed è, al tempo stesso, scaturito dal suo utilizzo in ambito artistico. Mi riferisco alla poca attenzione che è stata riservata all'installazione ambientale come dispositivo immersivo, pur in un'ottica interdisciplinare, che ha interessato su questo tema negli ultimi anni i *visual studies*, i *media studies*, i *game studies* e la storia dell'arte. Uno dei motivi principali di questa assenza è dovuta, a mio avviso, alla descrizione della Realtà Virtuale come *illusion medium*, cioè come medium immersivo, poiché votato alla riproduzione mimetica della realtà.

Con l'idea di immersione si fa riferimento a un concetto vasto e articolato, sempre più frequentemente utilizzato per descrivere ogni tipo di attività mediale. Si può essere immersi nella lettura di un libro, come nella visione di un film, in un videogioco come in un ambiente virtuale (Wolf, Bernhart, Mahler 2013). Tuttavia, il significato originario del termine, che si riferisce all'atto di immergere un corpo nell'acqua, evidenzia la dimensione fisica di un'attività che riguarda un movimento e un contesto spaziale. Grazie alla sua capacità di avvolgere lo spettatore in uno spazio artificiale a 360°, la Virtual Reality (VR) è una tecnologia che ha sollecitato molti a riflettere nei termini di immersività, e a tentare di definire una possibile linea archeologica in cui rintracciare i modelli di questa esperienza anche nell'ambito delle arti visive.

Uno dei riferimenti ormai canonici per chi voglia studiare il rapporto tra arte e VR è il volume di Oliver Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Uno dei meriti principali dello studioso tedesco è quello di aver ricostruito una genealogia degli ambienti immersivi. Per Grau (2003: 4-5): «In many quarters, virtual reality is viewed as a totally new phenomenon. However, a central argument of this book is that the idea of installing an observer in a hermetically closed-off image space of illusion did not make its first appearance with the technical invention of computer-aided virtual realities». Individuando alcuni casi studio nella storia dell'arte dall'antichità a oggi – come la *Villa dei Misteri* di Pompei, la *Chambre du Cerf* al Palazzo dei Papi di Avignone o la *Sala delle Prospettive* di Baldassarre Peruzzi nella romana Villa Farnesina – Grau giunge, attraverso il caso del panorama ottocentesco, al XX secolo che sarebbe dedicato a una *Art as Inspiration of Evolving Media* (Grau 2003: 140-190). Dopo gli esempi delle tele dipinte e disposte da Claude Monet a ellisse con lo scopo di ricreare una veduta panoramica del lago con le ninfee di Giverny negli anni Venti del Novecento e un paragrafo dedicato all'idea di teatro futurista di Enrico Prampolini, il secolo breve viene de-

scritto infatti tramite un progressivo sviluppo tecnologico e mediale: dispositivi come lo stereoscopio, il *sensorama*, la loro applicazione al cinema e l'invenzione della grafica poligonale 3D porterebbero infatti negli anni Ottanta e (soprattutto) Novanta alla convergenza di ricerche tra artisti e *media centers* e alla nascita di opere d'arte realizzate con la VR. Gli artisti citati sono dunque quelli la cui ricerca è strettamente legata a queste tecnologie come Charlotte Davies – a cui viene dedicato un intero capitolo – Ulrike Gabriel, Agnes Hegedues, Peter Weibel ecc. Grau introduce pertanto un'idea di immersività legata a due temi: l'ingresso in uno spazio chiuso – o comunque chiaramente delimitato – e che questo spazio sia illusorio. Il fatto che alcuni di questi artisti utilizzino le nuove tecnologie per produrre opere di stampo non mimetico-illusionistico, ma votate a forme diverse di costruzione dello spazio-immagine, viene letto come possibile alternativa a una linea evolutiva prevalente. Muovendo da tali presupposti, quindi, questa linea genealogica vede l'immersività come strettamente connessa allo sviluppo tecnologico: è infatti grazie a esso che progressivamente l'uomo è diventato più efficace nel riprodurre realisticamente la realtà, dall'invenzione della fotografia al cinema, dalla grafica digitale tridimensionale alla VR. In questo senso, la VR, in quanto *trompe-l'œil* digitale, corrisponderebbe al massimo dell'immersività. Questa identificazione è stata messa in crisi, più o meno negli stessi anni, da due studiosi provenienti da un diverso contesto disciplinare, che hanno definito il concetto di *immersive fallacy*, Katie Salen ed Eric Zimmerman (2004: 450) infatti sostengono che:

The immersive fallacy is the idea that the pleasure of a media experience lies in its ability to sensually transport the participant into an illusory, simulated reality. According to the immersive fallacy, this reality is so complete that ideally the frame falls away so that the player truly believes that he or she is part of an imaginary world. Although the immersive fallacy has taken hold in many fields, it is particularly prevalent in the digital game industry. Common within the discourse of the immersive fallacy is the idea that entertainment technology is inevitably leading to the development of more and more powerful systems of simulation. These technologies will be able to create fully illusionistic experiences that are indistinguishable from the real world.

Pur riferendosi in particolare all'intrattenimento videoludico, questo malinteso di fondo, secondo cui il grado massimo di immersività coincide con la capacità di porre lo spettatore al centro di una realtà costruita nel modo più mimetico possibile, ha generato ipotesi interpretative applicabili anche all'uso nell'arte contemporanea della VR e ai suoi modelli. Proprio per questo tipo di lettura, Grau non affonda la sua ricerca nell'ambito delle forme artistiche non strettamente mimetiche. A proposito di Claude Monet, scrive infatti che: «It is perhaps surprising that modern painters intent on abstraction should have utilized image spaces encircling the observer to reduce the distance between image and observer. Claude Monet, for example, spent decades searching for ways to fuse the observer and the image» (Grau 2003: 141).

Tuttavia, anche solo guardando all'utilizzo che viene fatto di un medium cosiddetto illusionistico come la VR, esistono esperienze artistiche che fin dagli anni Novanta hanno percorso altre strade, costruendo spazi irreali, ambienti che non intendevano l'uso di questa nuova tecnologia come pennello digitale per ricostruire fedelmente un'illusione, ma piuttosto come strumento di progettazione di

uno spazio astratto eppure volutamente immersivo. Molti di questi casi propongono un'interpretazione del concetto di immersione che ha a che fare con il *topos* dell'ingresso fisico nello spazio dell'immagine. Tutta la meraviglia di poter dare una forma percorribile a un'immagine astratta attraverso il digitale è racchiusa per esempio nelle parole del pittore americano Peter Halley (1992: 11), che sostiene:

I can think of two interesting things about virtual reality. First of all, as your project implies, it has the potential for making a truly abstract space. This is the whole idea that an abstract environment can become three-dimensional or experienced. This sounds somewhat illustrative, but if you imagine someone like Rothko, who wanted to depict a certain type of space or type of atmosphere, and who had to do it as simply as making a painting, the idea that you could have a kind of walk-in Rothko seems kind of interesting.

Halley, noto per le sue tele astratte dalle tonalità acide, si rivolge qui a Brian D'Amato, artista digitale e scrittore, curatore con Janine Cirincione di un volume stampato in occasione della mostra, *Through the Looking Glass: Artists' First Encounters with Virtual Reality* curata dalla stessa Cirincione alla Jack Tilton Gallery di New York tra la primavera e l'estate 1992. Un'esposizione pionieristica e ancora poco nota, a cui presero parte tra gli altri lo stesso Jaron Lanier (ideatore della definizione *Virtual Reality*), artisti digitali e designers. Il libro non costituisce però un vero e proprio catalogo, ma piuttosto una raccolta di interventi e interviste a artisti e intellettuali interessati in vari modi al tema, tra i quali l'artista Jenny Holzer e la filosofa Donna Haraway (1992), che qui intuisce ed evidenzia le grandi potenzialità di uno strumento utilizzabile in termini progettuali per proporre nuove convenzioni, piuttosto che riprodurre quelle già esistenti. Nel suo contributo Halley suggerisce un interessante paragone tra lo spazio virtuale astratto e le droghe, collegandolo a un più ampio ragionamento politico sulla società dei consumi e sulla schizofrenia culturale contemporanea. Droghe e VR avrebbero entrambe la capacità di trasportare in uno spazio astratto, geometrico e allucinogeno. Il tema dell'allucinazione è centrale anche nell'opera in VR esposta in mostra da Matt Mullican, *Five into one* (1991), cinque minimali ambienti caratterizzati da altrettanti colori esplorabili da una prospettiva a volo d'uccello. Ancora una volta ritorna l'idea di immersione e ingresso nell'immagine¹ per dare forma a uno spazio non necessariamente mimetico. "I always wanted to enter the picture and say that the pictured reality is a reality", spiega Mullican, che poco dopo aggiunge:

I grew up with cartoons and television. I wanted to prove that stick figures live lives. Though it wasn't initially about the term, virtual reality, that's exactly what we did at MoMA. When you're viewing a work like that, you're really in a trance state! You're in your head. You might as well have taken a pill or been hypnotized (Pasori 2018).

Un ulteriore e più recente esempio è *Endodrome* dell'artista francese Dominique Gonzalez-Foerster, un *virtual reality* environment presentato all'ultima Biennale di Venezia nel 2019, uno spazio astratto, allucinogeno e interattivo che propone al fruitore un viaggio interiore. La ricerca di Gonzalez-Foerster, da sempre volta alla costruzione di ambienti e narrazioni, trova un ideale contrappeso nella secon-

da opera esposta a Venezia e realizzata in collaborazione con l'artista Joi Bittle: si tratta di *Cosmorama* (2018), un diorama di Marte che propone dunque un altro viaggio e un'altra immersione. Il diorama infatti consiste in un dispositivo tradizionalmente utilizzato nei musei scientifici e naturalistici per ricreare scenografie (spesso in scala 1:1) di ambienti o avvenimenti storici dando l'impressione allo spettatore di trovarsi sul posto, in questo caso sul pianeta rosso. Come il panorama, così il diorama propone una modalità di ricostruzione fedele di un brano di realtà e potrebbe dunque essere ascritto in una genealogia della VR intesa come medium illusorio. Ciò che vogliamo sottolineare qui è tuttavia il fatto che proprio la VR, dunque in questo senso il medium tecnologicamente più efficace nel proporre un'illusione di realtà, è invece utilizzata da Gonzalez-Foerster per progettare uno spazio immersivo astratto e percorribile in *Endodrome* (come già il titolo lascia intendere: dal greco ἐνδόν, dentro, e -δρομος, corsa).

Oltre l'illusione: l'installazione ambientale come spazio immersivo

Penetrare all'interno di un contesto spaziale progettato da un artista e non necessariamente illusorio nel senso che Grau descrive è anche ciò che – guardando a ritroso – ha caratterizzato l'installazione artistica, ben prima dell'invenzione della Virtual Reality².

Come ha infatti sottolineato Claire Bishop (2005: 6) nel volume *Installation Art*:

Installation art creates a situation into which the viewer physically enters, and insists that you regard this as a singular totality. Installation art therefore differs from traditional media (sculpture, painting, photography, video) in that it addresses the viewer directly as a literal presence in the space. Rather than imagining the viewer as a pair of disembodied eyes that survey the work from a distance, installation art presupposes an *embodied* viewer whose senses of touch, smell and sound are as heightened as their sense of vision. This insistence on the literal presence of the viewer is arguably the key characteristic of installation art.

Non essendo però annoverabile tra gli *illusion media*, Grau non si sofferma ad analizzare l'installazione come un precedente della VR mentre, a questo proposito e più recentemente, Fabienne Liptay e Burcu Dogramaci (2016: 1) hanno evidenziato come il concetto di immersione, pur sistematicamente riferito oggi ai media digitali, «may refer to any act or experience of plunging into something, without necessarily applying to computer-generated virtual environments». Nel volume collettaneo da loro curato compaiono infatti anche installazioni ambientali di artisti come James Turrell, Dan Flavin e Olafur Eliasson. L'installazione artistica rappresenta un caso molto interessante per indagare il tema dell'immersione in un ambiente e in uno spazio artificiale³, e del resto la maggior parte delle opere d'arte realizzate in VR vengono definite come *virtual installation* o *virtual environnement*, con un diretto riferimento, dunque, alla progettazione dello spazio (che in questo caso può essere sia quello reale in cui indossare il casco nello spazio espositivo che quello digitale cui accedere tramite il casco stesso). In particolare questo tipo di riflessione può valere per le installazioni ambientali che Germano Celant (1977: 6) ha descritto come «scatole murarie a scala umana», limitate cioè da piani e superfici (pavimento, soffitto e quattro pareti). Nel 1976 il critico genovese curava infatti nel Padiglione Centrale dei Giardini di Castello

per la Biennale di Venezia *Ambiente/Arte. Dal Futurismo alla Body Art*, una mostra destinata a diventare rapidamente un punto di riferimento critico imprescindibile per ogni riflessione a venire sul tema⁴. Qui Celant ricostruiva la storia degli ambienti a partire dall'inizio del XX secolo, quando gli artisti – ri-appropriandosi di quello spazio che una certa ideologia borghese aveva sottratto loro, privilegiando una definizione di arte come pittura e scultura e dunque come oggetto separabile da un contesto e commerciabile – iniziano a creare ambienti in cui far entrare, penetrare, immergere il visitatore.

Ciò che qui ci interessa è che a farlo siano stati innanzitutto artisti che hanno messo in discussione nei primi anni del XX secolo proprio il concetto di arte come rappresentazione mimetica della realtà: i Futuristi, appunto, e gli Astrattisti. Dalle parole di alcuni di loro, si ricava, inoltre, come a stimolare questa ricerca non sia solo la volontà di oltrepassare la cornice, ma anche quella di includere lo spazio nell'immagine.

«Rovesciamo tutto, dunque» – scrive Umberto Boccioni (1912) nel *Manifesto tecnico della scultura futurista* – «e proclamiamo l'assoluta e completa abolizione della linea finita e della statua chiusa. Spalanchiamo la figura e chiudiamo in essa l'ambiente. Proclamiamo che l'ambiente deve far parte del blocco plastico come un mondo a sé e con leggi proprie». E ancora Wassily Kandinsky (1913: 26-27) nel descrivere il suo desiderio di trasformare la pittura in uno spazio percorribile e rievocare la sensazione provata per la prima volta distintamente nelle sale di un'isba, la tipica casa rurale russa in legno con le pareti tappezzate di ornamenti popolari e immagini sacre, durante un viaggio nella provincia di Vologda: «Per anni e anni ho cercato di ottenere che gli spettatori passeggiassero nei miei quadri: volevo costringerli a dimenticarsi, a sparire addirittura lì dentro. A volte ci sono riuscito, ne ho visto l'effetto sui loro volti».

Oltre la polemica contro l'arte come decorazione, lo stesso concetto persiste nelle parole di El Lissitzky sull'*Ambiente dei Proun* (1923: 23), poiché: «L'organizzazione della parete dunque non deve essere interpretata come un quadro-dipinto»; ma poco dopo, a rimarcare una distinzione tra arte e vita, tra la progettazione di un'immagine e la realtà: «Se qualcuno, pure in uno spazio chiuso, vuole procurarsi l'illusione della vita, io faccio così: appendo alla parete una lastra di vetro, e dietro non una parete, ma un apparecchio periscopico, che mi mostra in ogni momento gli avvenimenti reali con il loro colore reale e il loro reale movimento». La storia degli ambienti, che Celant ha raccontato dettagliatamente, comprende opere molto note della storia dell'arte contemporanea come il metamorfico *Merzbau* di Kurt Schwitters ad Hannover (1923-1943), gli ambienti multisensoriali e interattivi dei Surrealisti, gli ambienti modellati con la luce di Lucio Fontana, quelli saturi di Robert Rauschenberg e Claes Oldenburg, le caverne e gli spazi fetali da Pinot Gallizio a Jean Dubuffet ecc. Tra questi sono numerosi gli esempi di installazioni ambientali che non intendono rappresentare una copia dell'esistente, ma che propongono esperienze immersive volte a sollecitare il senso di presenza dello spettatore all'interno di un'atmosfera o di un colore, da Yves Klein ai – non a caso già citati – Judd e Turrell ecc.

Non si tratta evidentemente dell'unica strada, poiché numerosi – a partire dagli anni Sessanta – sono i casi di installazioni ambientali che mirano a ricostruire fedelmente e mimeticamente ambienti negli ambienti, ma appare evidente come l'idea di immersione non si identifichi con quella di illusione (almeno nel senso che Grau attribuisce a questo concetto) o di ricostruzione iperrealistica. Claire

Bishop (2005: 76-81) parla a proposito di alcuni di questi autori di una nuova attenzione fenomenologica nella progettazione di ambienti dove il corpo dello spettatore diventa centrale, come centrali diventano le relazioni percettive e sensoriali legate all'essere in quello spazio.

Non sembra dunque così difficile sostenere che anche gli ambienti immersivi virtuali siano delle scatole – o delle sfere – la cui differenza principale con le installazioni citate potrebbe essere ravvisata nel tipo di supporto utilizzato: si tratterebbe di muri di pixel e non di mattoni. Le installazioni ambientali intese come «scatole murarie» (Celant 1977: 6) e gli ambienti immersivi condividono infatti alcuni aspetti: entrambi propongono un'esperienza di scorniciamento, poiché le prime suggeriscono un'uscita dai limiti della cornice e della scultura, mentre i secondi si presentano in assenza totale di cornice; entrambi prevedono l'ingresso dello spettatore all'interno di una realtà chiusa trasformandolo in un *experienter*; entrambi propongono un'esperienza di fruizione dell'opera che comporta delle specifica modalità di interazione, poiché impongono allo spettatore indicazioni e norme su come fruirle; entrambi possono dirsi interattivi, pur con gradi differenti a seconda delle intenzioni progettuali; entrambi sono multisensoriali o sinestetici, perché attivano in vario modo il coinvolgimento di più sensi oltre la vista; entrambi, infine, possono includere e proporre delle narrazioni.

Ripensare le installazioni come immagini

Esiste però, tra i due oggetti del nostro interesse, una differenza sostanziale: escludendo la componente di installazione fisica costituita dagli apparati necessari per fruirne all'interno di un museo o in un qualsiasi altro spazio, quelle create grazie alla VR sono *immagini*, anche se immagini molto particolari. Questo problema critico può risultare particolarmente ingombrante, poiché un'obiezione all'inserimento della *installation art* in questa linea archeologica potrebbe essere proprio legato a una lettura fondata sull'asse specifico della teoria dell'immagine, il cui ambito raramente lambisce il progetto ambientale. Vero è che in questa genealogia vengono solitamente ascritte anche intere strutture, come per esempio il panorama ottocentesco, che non è solo un'immagine avvolgente a 360°, quanto piuttosto una complessa costruzione circolare e semi-permanente, ma si tratta tuttavia di una riflessione sui dispositivi e sulle tecnologie per la visione delle immagini, piuttosto che di un ambiente preso in considerazione in quanto tale.

Intendo quindi proporre qui un altro possibile approccio a questo tema: se infatti, muovendo oltre l'*errore* della coincidenza tra immersione e illusione, ci apprestiamo a considerare le installazioni ambientali come una tappa di questa storia, possiamo pensare retrospettivamente a esse come a delle immagini? Ripensare alle installazioni in quanto immagini, è ciò che ha suggerito anche il critico d'arte Boris Groys (2005: 108)⁵, per il quale l'installazione:

Non è un'alternativa all'immagine, ma proprio l'ampliamento del concetto di immagine che si perde quando il concetto tradizionale viene adottato nuovamente. Se vogliamo ampliare il concetto di immagine, occorre discutere proprio dell'installazione, poiché definisce le regole universali dello spazio, attraverso le quali tutte le immagini, e le non-immagini, devono funzionare come oggetti spaziali.

In realtà le installazioni sono state descritte in opposizione alle immagini: la storia della loro nascita come progressivo sconfinamento della superficie dipinta oltre la cornice e della scultura in direzione di un'appropriazione dello spazio suggerirebbe dunque una risposta negativa immediata e condurrebbe a intenderle come opere d'arte totale di wagneriana memoria, che includono la vita al loro interno. Ma, come visto, nelle parole stesse di alcuni degli artisti protagonisti è viva l'idea di *assorbire* lo spazio nell'immagine⁶. Tanto l'installazione quando la VR consentono infatti di *ambientalizzare* l'immagine, di incorporare lo spazio nell'immagine e dunque anche, a nostro avviso, di allargare i confini della riflessione teoretica. Recentemente Andrea Pinotti (2019) ha suggerito a proposito delle immagini a 360° una nuova definizione parlando di *an-icone*, immagini che – per la loro specificità – tendono a negare (an) il proprio statuto (icone), per presentarsi come ambienti (VR) o oggetti nell'ambiente (Augmented Reality).

Le *an-icone* sono caratterizzate da tre elementi che minano le teorie occidentali sull'immagine e cioè la *referenzialità* (un'immagine è “immagine-di”, si riferisce a qualcosa che essa rappresenta); l'*incorniciamento* – l'immagine è separata dal reale da una cornice, la *mediatezza* (data una *picture*, posso sempre decidere di focalizzare l'attenzione sul suo supporto).

Anche le installazioni ambientali così come le an-icone infatti, possono costituire realtà indipendenti da un referente esterno (non sono immagini-di qualcosa), propongono un artefatto artistico con un'identità spaziale priva di cornice, non mediata, ma presente. Le strategie immersive proposte dalle installazioni ambientali si avvalgono di una forza centrifuga che dalla tela e dalla forma chiusa della scultura spinge verso l'esterno, ma al tempo stesso compiono un movimento centripeto di inclusione del mondo all'interno di un'immagine. Proprio per questa forza attrattiva e inclusiva, e grazie allo sguardo che dall'oggi possiamo gettare verso il passato, le installazioni ambientali possono essere intese come immagini, o meglio come *an-icone* ante-litteram.

Considerando dunque l'identificazione immersione/illusione come una sola delle possibili modalità di leggere in termini archeologici questa storia, si può considerare le installazioni ambientali come una tappa significativa di una storia dell'arte immersiva. Proprio la natura astratta di questi ambienti progettati in seno alle avanguardie artistiche del Novecento costituisce infatti una seconda traccia percorribile, oltre a quella indicata da Oliver Grau: la storia delle installazioni artistiche dimostra precocemente, infatti, che si può essere immersi nello spazio dell'irreale, e non necessariamente in un doppio della realtà.

Considerare l'installazione ambientale come un ambiente immersivo implica in questo contesto metterlo in relazione – se non addirittura paragonarlo – alla Realtà Virtuale e alla sua prerogativa di costruzione di mondi-immagini a 360°. Come visto, proprio questo fatto, però, apre una riflessione sulla natura stessa dell'installazione, sia in relazione alle già citate recenti teorie aniconiche, sia relativamente a un'auspicata sua inclusione nel recinto degli studi teorici dedicati all'immagine. Infine, e proprio per i motivi qui illustrati, la Virtual Reality dovrebbe più correttamente essere intesa nell'ambito delle Arti Visive come uno strumento di progettazione dello spazio a disposizione degli artisti, piuttosto che come genere artistico tout court, un punto di vista che ha collocato queste esperienze nello stretto ambito della storia dei rapporti sperimentali tra arte e tecnologia (e sotto l'etichetta della New Media Art), inibendo una loro più complessiva comprensione e la loro compiuta collocazione nella storia dell'arte contemporanea.

1 Un desiderio esposto già nella performance all'Artists Space di New York nel 1976.

2 Alcune installazioni sono considerate invece da Nechvtal (2009), il quale ricostruisce una storia degli ambienti immersivi arrivando fino alle caverne paleolitiche.

3 Su questi temi cfr. anche: Hansen 2006.

4 La mostra, che seguiva di pochi anni l'altra fondamentale esperienza italiana di Foligno (*Lo spazio dell'immagine*, 2 luglio-1 ottobre 1967) e quella americana del MoMA (*Spaces* a cura di Jennifer Licht, 30 dicembre 1969-1 marzo 1970), ricostruiva interi ambienti e presentava documenti progettuali e fotografie di altri persi, distrutti o non più ricostruibili.

5 Groys polemizza qui, in una sorta di inciso non ulteriormente approfondito, con la tendenza a pensare che la storia dell'arte possa confluire nei *visual studies*, un contenitore apparentemente più ampio. Per lui, infatti: «Trasformare la storia dell'arte in studi visivi non significa ampliare il suo campo di studi, ma ridurlo drasticamente, in quanto significa limitare l'arte a tutto ciò che può essere considerato "immagine" in senso tradizionale. Per contro, tutto ciò che può essere presentato nello spazio dell'installazione appartiene al campo delle arti visive. In questo senso, una singola immagine è anche un'installazione; è un'installazione che è stata ridotta a una singola immagine» (Groys 2005: 107-108).

6 Senza contare il fatto che nessuna immagine è mai davvero e strettamente bidimensionale (Pinotti 2018), molti pittori del Novecento sembrano inoltre consapevoli di come una sola immagine possa costituire un'installazione: dall'allestimento di *Quadrato nero su fondo bianco* di Kazimir Malevich nella mostra *0.10 [zero.dieci]. Ultima mostra di quadri futuristi* a Pietrogrado organizzata da Ivan Puni nel 1915, fino alle indicazioni di Mark Rothko sulle specifiche modalità di allestimento delle opere con indicazione dell'altezza a cui devono essere installate le opere e della distanza da cui devono essere guardate. Da questo punto di vista la storia delle mostre, dell'allestimento e la storia dell'arte mantengono confini molto mobili.