

ALMA MATER STUDIORUM – UNIVERSITÀ DI BOLOGNA  
SCUOLA DI LETTERE E BENI CULTURALI

Corso di Laurea Magistrale in  
CINEMA, TELEVISIONE E PRODUZIONE MULTIMEDIALE

*VIDEOARTE: ORIGINI, LINGUAGGI E  
CRITICA SOCIALE*

Tesi di Laurea Magistrale in  
STUDI VISUALI

RELATORE  
Prof.ssa. SILVIA GRANDI

PRESENTATA DA  
ANTONIO MANFREDI

CORRELATORE  
Dott. PASQUALE FAMELI

SESSIONE PRIMA  
ANNO ACCADEMICO 2021-2022

## Indice

<b>Introduzione</b> .....	<b>2</b>
<b>1. Videoarte: le origini</b> .....	<b>4</b>
<b>1.1. Lo scenario statunitense</b> .....	<b>5</b>
1.1.1. Le gallerie e i canali di distribuzione.....	11
<b>1.2. Lo Scenario Europeo</b> .....	<b>14</b>
1.2.1. L'esperienza spagnola.....	18
1.2.2. La dittatura non ferma la videoarte: l'esperienza russa .....	22
<b>1.3. I primi passi della videoarte in Italia</b> .....	<b>27</b>
<b>2. Il linguaggio della videoarte: tra generi e stili</b> .....	<b>32</b>
<b>2.1. Video, performance e le donne nella videoarte: tra sperimentazione e attivismo</b> .....	<b>32</b>
2.1.1. Laurie Anderson .....	38
<b>2.2. La videoarte con i suoi linguaggi: tra sperimentazione e tecnologia</b> .....	<b>41</b>
2.2.1. Sperimentazione nei linguaggi: videoarte e narrativa .....	48
2.2.2. Tra video e cinema all'avvento del digitale: dal documentario di Chris Marker alla nuova Digital Guerrilla Tv di Jean-Gabriel Périot.....	59
<b>3. Tra videoarte e sociale in Italia: dalla nuova Digital Guerrilla di Canecapovolto al linguaggio visivo critico di Marcantonio Lunardi</b> .....	<b>65</b>
<b>3.1. Canecapovolto: la nuova Digital Guerrilla TV in Italia</b> .....	<b>67</b>
<b>3.2. Marcantonio Lunardi: tra videoarte e sottile critica sociale ai tempi del digitale</b> .....	<b>69</b>
3.2.1. 370 New World .....	75
<b>Conclusioni</b> .....	<b>80</b>
<b>Bibliografia</b> .....	<b>82</b>

## Introduzione

L'elaborato parte dalla semplice ma tanto intricata domanda: che cos'è la videoarte? Quali sono le sue diverse forme ibride e linguaggi e come si mescola con il linguaggio cinematografico? Ma in particolare, come interagisce con il sistema sociopolitico influenzandolo e facendosi influenzare? Il percorso che si andrà a sviluppare cercherà di fornire una quanto più completa risposta a tali quesiti (considerati come fili conduttori del lavoro), adottando inizialmente un approccio teorico e successivamente più critico/analitico. Si partirà cercando di esaudire il primo osservando un contesto internazionale, per quanto ovviamente possibile in tale sede data la vastità dell'argomento, per poi procedere ad analizzare, più nel particolare, alcuni videoartisti più propensi ad operare nel sociale, anch'essi con varie forme linguistiche e diversi usi della tecnologia, cercando a questo punto di muoversi per fornire una risposta anche al secondo quesito. Alla luce di ciò, si è deciso di partire, nel primo capitolo, analizzando il territorio statunitense in cui, per ragioni produttive e artistiche, la videoarte ha avuto un primo grande sviluppo. Già dalla fine del primo capitolo, continuando poi nel secondo, verranno approfonditi i linguaggi e le forme videoartistiche prendendo in considerazione situazioni di diverse Nazioni e artisti con più attinenza e vicinanza, anche per forte attivismo nel caso delle artiste femministe o della Guerrilla Television, nei confronti delle questioni sociopolitiche. Nella parte finale si prenderanno in considerazione artisti vicini sia al linguaggio cinematografico che a quello videoartistico, cercando quindi di fornire una risposta ancora più univoca ai quesiti di partenza. Verranno poi analizzati, nell'ultimo capitolo, due casi di studio che strettamente collegano linguaggio video, arte, cinema e questioni sociopolitiche per quanto riguarda il panorama italiano contemporaneo. Il primo riguarda la nuova forma di Guerrilla Television, quindi una modalità di operare sicuramente molto più militante; il secondo e più approfondito avrà a che fare con una critica sociale non agguerrita ma molto più riflessiva, veicolata per via simbolica e allegorica in un incontro armonico tra videoarte e linguaggio cinematografico, prendendo in esame la ricerca e il percorso artistico di Marcantonio Lunardi. Durante tutto l'elaborato si cercherà comunque, per ogni macro-argomento trattato, di fornire degli esempi in grado di esaudire tutti gli aspetti del quesito di partenza, trattando quindi sia artisti che si collocano maggiormente nella sperimentazione dei linguaggi e della tecnologia e sia coloro che sono più attenti e

sensibili alle questioni sociali e politiche, per poi, come già ribadito, calarsi più nello specifico con questi ultimi. Infine l'ulteriore obiettivo che ci si pone nell'esaudire le questioni è quello di mantenere, nonostante i casi di studio finali legati all'Italia, un approccio il quanto più internazionale possibile, proprio per aprire una maggiore pluralità nella visione del mondo videoartistico.

## 1. Videoarte: le origini

Quando si parla di fotografia o di cinema, generalmente, anche i meno esperti, sanno già all'incirca a quali tipologie di immagini si fa riferimento, avendo racchiusi in mente milioni di esempi appartenenti ad una grande memoria collettiva ormai più che solida. Allo stesso tempo, anche quando si parla di video, ci salta subito in mente You Tube e tutte le altre piattaforme di auto broadcasting o sulle quali è possibile pubblicare contenuti audiovisivi di qualsiasi tipologia. Ma quando si parla di videoarte? Cos'è che salta in mente? Nella maggior parte dei casi, anche gli individui che sembrano essere più eruditi, non sanno esattamente di cosa si tratti, o semplicemente non ne hanno mai sentito parlare direttamente. Oppure hanno qualche idea in mente e poi ti domandano: ma cosa intendi esattamente per videoarte? Quello che si cercherà di fare sarà proprio dare una risposta a questa domanda, tanto semplice quanto complicata, che al suo interno racchiude un vero e proprio mondo; oltre cinquant'anni di storia. Fornendo una definizione tecnica e basilare a questa branca dell'arte, tralasciando per il momento tutte le sfumature e ibridazioni, la videoarte non sarebbe altro che l'arte stessa, o qualsiasi atto di riproduzione artistica, ripreso e registrato su supporto video<sup>1</sup>. In questo, alle sue origini, la videoarte si differenzia dal cinema, dal supporto o dalla tecnologia utilizzata per la sua produzione<sup>2</sup>. Negli anni Sessanta, così come si vedrà più nel merito nei successivi paragrafi, la tecnologia video, con le prime videocamere a nastro magnetico diffuse anche in ambito domestico, ha dato la possibilità a chiunque di sperimentare la produzione audiovisiva<sup>3</sup>, ovunque e sicuramente ad un costo nettamente più basso rispetto alla grande produzione cinematografica<sup>4</sup>. Gli artisti hanno avuto così l'occasione di riadattare, uno strumento connesso al linguaggio audiovisuale, all'interno della propria ricerca e lavoro creativo, sperimentando con diverse modalità le più svariate strumentazioni presenti sul mercato che gli permettessero di ottenere anche degli "effetti visivi", quando ancora digitale, animazione e grafica erano delle utopie. Come si vedrà in seguito quindi, l'artista non era solo artista in sé, ma possedeva una serie di capacità tecniche e manuali che spesso si improvvisavano, o venivano apprese

---

<sup>1</sup> RATTI L., "La specificità della videoinstallazione" in Barbara Ferriani e Marina Pugliesi (a cura di), *Monumenti effimeri, storia e conservazione delle installazioni* Milano: Mondadori Electa, 2009, p.13;

<sup>2</sup> FADDA S., *Definizione zero : origini della videoarte fra politica e comunicazione*, Meltemi, Milano, nuova edizione 2017, pp. 23-24;

<sup>3</sup> YOUNGBLOOD G., *Expanded Cinema*, edizione italiana a cura di FADDA S. e CAPUCCI P.L., *Mediaversi*, 2013, p. 213;

<sup>4</sup> LONDON B., *VIDEO ART: The First Fifty years*, Phaidon Press Inc., New York, 2020, p. 10 ;

mano a mano con tanta immersione nel lavoro, dispositivi bruciati, uffici rivoltati e colmi di componenti elettroniche di ogni tipo. Le prime forme di videoarte, che come è bene non dimenticare, sono quasi sempre ibride e sperimentali come un po' tutto il grande mondo della ricerca artistica, si sono sviluppate quasi nello stesso periodo in diversi continenti. Il Paese in cui è però presente una maggiore concentrazione iniziale sono sicuramente gli Stati Uniti, o meglio ancora la Grande Mela, terra di approdo per eccellenza da parte di tutti i grandi e piccoli artisti (in senso molto ampio) degli anni Sessanta<sup>5</sup>.

### **1.1. Lo scenario statunitense**

Iniziando a parlare di videoarte e delle sue origini non si può non parlare di New York. La Grande Mela è da sempre stata lo scenario che ha ospitato le più grandi menti creative e alternative degli Stati Uniti, che si tratti di Arte, Cinema, Performance, Teatro o appunto videoarte, questa città ha sempre avuto un ruolo centrale nelle forme di produzioni indipendenti. Per indipendenti, si intendono più precisamente, le forme di produzione che prendono le distanze dalla più comune industria culturale che sfrutta commercialmente le opere artistiche e culturali<sup>6</sup>.

La nascita della videoarte è così il frutto di un insieme di diverse forme artistiche, innovazioni tecnologiche, cambiamenti sociali ed eventi politici, che convergono più o meno tutti nello stesso periodo storico, gli anni Sessanta. Già dalla fine del decennio precedente, diversi coreografi e performer come Merce Cunningham, John Cage e Allan Kaprow, avevano sperimentato nuove tipologie di performance che rivoluzionavano i più comuni canoni delle discipline del teatro ai quali gli spettatori erano abituati. Forse è proprio questo il punto, la videoarte, come altre forme che si pongono fuori dai canoni del “normale”, tendono ad essere meno note perché apprezzate da una fascia di pubblico molto ristretta. Sicuramente gli spettatori abituati a fruire a teatro dei drammi borghesi devono essersi sentiti straniti quando hanno visto Cage alternare il pianoforte alle pentole, o Allan Kaprow che con i suoi colleghi performava oltre il palcoscenico, quindi fin dentro la sala, coinvolgendo gli spettatori nell'esibizione<sup>7</sup>. Come infatti si vedrà meglio nel capitolo successivo, la rivoluzione dei canoni non è altro che un'innovazione

---

<sup>5</sup> Ivi, p. 6;

<sup>6</sup> Ivi, p. 7;

<sup>7</sup> Ivi, pp. 8-9;

linguistica, o la creazione e l'impiego di un linguaggio molto più complesso da elaborare per la mente umana, molto spesso incomprensibile, che riduce notevolmente il numero degli spettatori che fruiscono e apprezzano tali opere<sup>8</sup>. In alcuni casi si parla di pura sperimentazione, in altri invece il desiderio di sperimentare è accompagnato dalla forte propensione e convinzione ad essere anticonformisti, portando così avanti un attivismo e una ricerca artistica che si pongono come primo obiettivo quello di contrapporsi e di combattere l'industria commerciale.

Ritornando alla rivoluzione linguistica che ha innescato l'innovazione artistica, l'happening di John Cage e le performance coreografiche di Cunningham occupano una posizione molto importante. Ciò che hanno fatto per primo è stato sostanzialmente rivoluzionare i concetti di spazio e tempo nella performance, avendo cura della presenza del quotidiano nelle proprie opere, estendendosi con l'interesse per lo spettatore e per il sociale. Nella ricerca di questi due artisti, le due dimensioni diventano sempre più elastiche, invitando gli altri artisti e gli spettatori ad abbracciare una logica in cui si mescolano linguaggi diversi, provenienti da diverse discipline e figli di una temporalità differente. Cage gioca proprio con i diversi livelli della temporalità, spingendo i suoi spettatori a chiedersi cos'è il passato e cosa è il presente, dei concetti saldi nella cultura occidentale ma molto più fluidi in quella orientale, e inoltre facili da mettere in discussione ed elasticizzare.<sup>9</sup> Lo stesso Cage era collegato al movimento tedesco *Fluxus*, per il quale nutriva un notevole interesse e in cui militava il suo giovane allievo e successivamente pioniere della videoarte Nam June Paik. Quest'ultimo nelle sue prime performance in Germania donava omaggio proprio allo stile happening di Cage, prima di incorporare nella sua ricerca la tecnologia video e tutte le più recenti invenzioni elettroniche, diventando in alcuni casi, lui stesso pioniere e creatore di nuovi strumenti; come il caso del magnete appoggiato sul televisore che dà origine a diverse tipologie di interferenze cromatiche, oggi comunemente conosciute come glitch. Paik però, anche se più velatamente rispetto ad altri artisti, mostra la sua vena anticonformista nella performance, della quale anche Cage è stato testimone a Düsseldorf, che lo porta ad un altro livello sullo scenario internazionale. In questa occasione Paik ripropone un happening radicalizzato in stile cageniano, nel quale l'estremizzazione del carattere performativo sta nel fare a pezzi un piano forte con un martello. Lo strumento musicale in questione, che lo stesso Paik aveva suonato sin da

---

<sup>8</sup> FADDA S., *Definizione zero: origini della videoarte fra politica e comunicazione*, pp. 35.36;

<sup>9</sup> LONDON B., *VIDEO ART: The first fifty years*, p. 7 ;

bambino, è simbolo della tipica famiglia borghese “per bene” e racchiude di conseguenza i valori della stessa borghesia<sup>10</sup>.

Come già affermato in precedenza, New York è la città nella quale tutti questi artisti si incontrano, ma all’interno della stessa il luogo in particolare nel quale vi è una grande concentrazione di sperimentazione è Downtown, a Manhattan. Qui convergono artisti, coreografi, e filmmaker distanti anni luce da Hollywood, che spesso si ritrovano a collaborare dando vita a nuovi prodotti e linguaggi sperimentali. Tra i più noti artisti che hanno permesso lo sviluppo e la diffusione della videoarte, proprio a partire da New York, ritroviamo sicuramente il poco fa citato Paik, Peter Campus, Dan Graham, Bruce Nauman, Stephen Beck, Vito Acconci, Bill Viola, David Hall e tantissimi altri. Nam June Paik è però colui, che secondo diverse fonti storiche, ha dato il vero inizio alla videoarte. Esattamente quando effettua il suo primo intervento sul mezzo televisivo nel marzo del 1963 alla mostra *Exposition of Music-Electronic Television*, presso la galleria Parnass di Wuppertal. Dal punto di vista tecnologico invece, sarebbe stata la Sony ad aver dato il vero e proprio inizio al video d’arte con la realizzazione e la messa in commercio della prima telecamera con videoregistratore, la famosa Portapak, acquistata inizialmente proprio da Paik con l’aiuto delle sovvenzioni Rockefeller. Come si vedrà nel capitolo successivo, proprio le tecnologie hanno avuto un ruolo determinante nello sviluppo del linguaggio videoartistico, oltre alle possibilità di sperimentazione offerte agli artisti stessi<sup>11</sup>. Ritornando a Paik però, questo è stato appunto uno dei primissimi artisti a utilizzare dei semplici stratagemmi tecnologici che permettessero di creare effetti di distorsione o alterazione dell’immagine all’interno del mezzo televisivo. In tutta sostanza, Paik è stato tra i primi a dare dimostrazione di una riappropriazione e rielaborazione del linguaggio e del mezzo televisivo da parte dell’utente; ed è stata una delle principali rivoluzioni della videoarte dal punto di vista politico e sociale. La *Magnet Tv* di Paik è un’installazione che rappresenta in maniera eclatante queste nuove possibilità, specialmente nel momento in cui permette allo spettatore di interagire con il mezzo collettivamente, integrando inoltre delle modalità che vanno ben oltre quelle dell’industria culturale e mediatica per le quali il mezzo sarebbe stato creato. Ne consegue che il primo approccio che gli artisti come Paik, e la videoarte, hanno nei confronti del mezzo televisivo è demistificante nei confronti dell’istituzione e sperimentale nell’impiego della tecnologia. L’utilizzo innovativo e

---

<sup>10</sup> Ivi, p. 8;

<sup>11</sup> FADDA S., *Definizione Zero: Origini della videoarte fra politica e comunicazione*, p. 95;

controcorrente, che viene fatto del mezzo video, mette in qualche modo in evidenza la sua natura poliedrica, effimera e tutte le sue ambivalenze<sup>12</sup>. Infatti, seppur nasca come strumento di potere dell'industria può essere facilmente sovvertito a oggetto di lotta contro di essa, considerando che lo stesso progresso tecnologico, con conseguente decadimento diacronico degli strumenti, permette di poter sfruttare questo linguaggio anche a tutti coloro che non necessariamente realizzano prodotti di cultura alta; ma al contrario, viene rimesso in gioco proprio dai movimenti underground<sup>13</sup>.

Se si parla di rivoluzione di spazio e tempo, come abbiamo accennato in precedenza facendo riferimento a Cage e Cunningham, non si può assolutamente non parlare di Peter Campus e Dan Graham. Questi due artisti sono stati probabilmente i primi a manipolare il mezzo video, attribuendogli nuove connotazioni, e sperimentando al tempo stesso i concetti di presente e passato, giocando con la percezione dello spettatore, e come si vedrà anche nel capitolo successivo, con dinamiche identitarie. Mentre Campus era più attratto dal riflettere sul tema dell'identità, utilizzando la propria immagine o quella degli spettatori, e sulla costruzione di circuiti chiusi come in *Num* (1975), Graham si concentrava maggiormente sulla tecnologia, creando ad esempio una differita tra la registrazione dell'immagine e la riproduzione della stessa, ponendo ad una certa distanza, e collegati da nastro magnetico, videoregistratore e trasmettitore del segnale su schermo televisivo; la distanza tra i due determinava il ritardo tra tempo reale e tempo della ripresa/registrazione<sup>14</sup>. Un'opera che ben racchiude questo tipo di sperimentazione è *Present Continuous Past* (1974), in questo caso però lo spettatore entra in una camera con tre pareti specchianti, mentre sulla quarta c'è un monitor, collegato ad una telecamera, che trasmette l'immagine dello spettatore con un ritardo di otto secondi. Di conseguenza mentre l'immagine degli specchi riverbera i movimenti dello spettatore, quella nello schermo sembra restare ferma. Gli specchi ricreano la prospettiva rinascimentale che permetteva di ricostruire il punto di vista dell'autore di fronte al quadro, di conseguenza l'immagine che lo spettatore ha in mente di vedere dovrebbe essere quella di sé. Ciò invece non accade a causa del ritardo nella riproduzione, ed è questo che crea sconcerto nella percezione dello spettatore, perché si ritrova a guardarsi attraverso lo sguardo degli altri, ovvero osservare direttamente come gli altri individui osservano e percepiscono i suoi movimenti. Questo, inoltre, ci fornisce un esempio diretto di come il video artistico si contrapponga al normale linguaggio

---

<sup>12</sup> LISCHI S., *Il linguaggio del video*, Carrocci, 2005, p. 2;

<sup>13</sup> FADDA S., *Definizione Zero: Origini della videoarte fra politica e comunicazione*, p. 96;

<sup>14</sup> Ivi, p. 120;

della tecnologia televisiva, utilizzando il mezzo in maniera assolutamente non convenzionale, e di fatto, attraverso il riflesso degli specchi, lo spettatore può interagire come non potrebbe fare con un comune televisore<sup>15</sup>. Qualcosa simile, ma con ancora più effetti di straniamento nella percezione dello spettatore, la realizza Campus in *Shadow Projection* (1974). In questo tipo di installazioni l'artista generalmente fa attraversare il campo ripreso da degli specchi, o vetri, sui quali si riflette l'immagine dello spettatore. Ciò che si crea alla fine non è una riflessione, ma al contrario, una serie di vertiginose interferenze, giochi di trasparenza e trasmissione. Per come viene costruita la sala quindi, l'immagine dello spettatore non esiste formalmente ma non esiste neanche nello spazio normale. Nel caso dell'opera poco fa citata è l'ombra dello spettatore ad essere l'oggetto principale di straniamento, poiché attraverso uno schermo trasparente nel mezzo della sala, quest'ultima viene fatta coincidere con l'immagine dello spettatore ripreso da dietro e proiettata nello stesso momento sullo schermo. Ciò che disorienta il pubblico è il modo in cui viene sovrapposta l'ombra (vera) rispetto alla sua immagine, che si ingrandisce e rimpicciolisce a seconda dei suoi movimenti. Questa è solo una delle diverse installazioni videoartistiche facenti parte di un ciclo che Campus ha intitolato *Self Regulating Dynamic Fields*, in cui l'immagine non viene utilizzata come elemento plastico, ma per creare degli spazi video tridimensionali attraverso la videoproiezione delle immagini degli spettatori<sup>16</sup>. In tale tipologia di esibizioni, proposte tanto da Campus quanto da Graham, lo spettatore per la prima volta, davanti allo schermo, non è più solo tale, ma diventa soggetto dell'esibizione, poiché le telecamere, i riflessi dello specchio e gli schermi lo intrappolano e in qualche modo lo costringono ad interagire<sup>17</sup>. Senza però complicarsi la vita, un altro esempio tanto forte quanto semplice del giocare con la percezione spazio-temporale dello spettatore, potrebbe essere, *TV Buddha* (1974) sempre di Nam June Paik. All'interno di questa installazione a circuito chiuso l'artista posiziona una videocamera in alto che riprende il Buddha frontalmente, con al di sotto un televisore che trasmette le immagini. Quella che però vediamo sullo schermo in un primo piano non è solo live, ma anche un'immagine preregistrata. Di fatto però, lo spettatore, dal punto di vista percettivo non si rende conto della differenza tra il live e il registrato poiché è impercettibile. Come si può notare,

---

<sup>15</sup> Ivi, p. 122;

<sup>16</sup> Ivi, pp. 123-124;

<sup>17</sup> Ivi, p. 125;

bastano una statua e un circuito chiuso installato in un museo per giocare alla perfezione con i concetti di passato e presente, stimolando anche la percezione dello spettatore<sup>18</sup>. Quando si parla di scenario statunitense della videoarte non si può non fare riferimento a Bill Viola. L'artista in questione per alcuni punti di vista si discosta leggermente da quelli che si sono osservati fino ad ora, ma in qualche modo, rappresenta fedelmente quella che è l'essenza, la totalità e la complessità della videoarte nel ventesimo secolo. Viola inizia la sua carriera come tecnico con una certa conoscenza nella manipolazione degli strumenti elettronici e come appassionato di arte rinascimentale, non a caso trascorrerà anche un periodo di diciotto mesi a Firenze lavorando con un collettivo di artisti, nel ruolo di direttore tecnico, per la piccola casa di produzione Art/Tapes/22. Le competenze tecniche possedute da Viola, più incisive nel suo lavoro, sono sicuramente quelle legate all'utilizzo del sintetizzatore, in particolare il Moog, uno dei primissimi modelli messi in commercio. Questo strumento, sul quale si approfondirà qualcosa nel capitolo successivo, è stato una manna dal cielo per molti videoartisti come Viola, poiché sempre con un certo tipo di competenze tecniche, permette di processare insieme, e di registrare su nastro magnetico, diversi canali come video, audio e colore. I primi lavori di Viola hanno sicuramente una certa complessità concettuale che spesso andava ben oltre le sue capacità tecniche, quando però, inizia a collaborare con degli ingegneri ed esperti del mezzo video come John Gofrey, e migliora le sue competenze di montaggio e utilizzo della tecnologia, sempre più moderna, la tecnicità nelle sue opere diventa tanto complessa quanto la profondità dei concetti che cerca di esprimere<sup>19</sup>. Una delle sue prime opere ricca di complessità tecnica e concettuale è sicuramente *The Space Between the Teeth* (1976), facente parte della raccolta *Four Songs*, con una durata totale di nove minuti e dieci secondi di video, colore e suono. Performance multicanale in cui l'uomo seduto nel corridoio buio che urla, dopo aver guardato in camera, è proprio Bill Viola in persona. L'opera è in qualche modo autobiografica, non solo perché è lo stesso artista ad essere il performer, ma perché racchiude, ed è anche un modo per liberare, le sue emozioni ed idee. Inoltre, la precisione nel montaggio, che va di pari passo con l'esposizione concettuale, permette di cogliere l'elasticità del tempo, che può essere ristretto, dilatato o capovolto in un istante. Bill Viola è un altro di quegli artisti ai quali piace sperimentare con la temporalità, ma a differenza di Campus o Graham, lo fa con tecniche di montaggio o effetti come l'ultraslow motion che

---

<sup>18</sup> LONDON B., *VIDEO ART: The first fifty years*, p. 58 ;

<sup>19</sup> Ivi, pp. 99-103;

permettono allo spettatore di immergersi più a fondo nell'opera e poterne cogliere con maggiore facilità i significati più profondi<sup>20</sup>. Questo suo interesse per la semplicità, i particolari e la natura, come dimostra nell'opera *Hatsu Yume* (1981), deriva dal legame con la tradizione sperimentale e videoartista nipponica, ma anche dalle sue qualità di artista multiculturale oltre che tecnicamente brillante. Il sorgere del sole, le onde dell'oceano e il monte Fuji, simbolo della natura e cultura giapponese, evocano la bellezza devastante della natura tanto quanto la sua forza distruttrice primordiale<sup>21</sup>.

La videoarte, così come tutte le forme d'arte in generale, ha sempre avuto un legame e sviluppo costante in funzione dei cambiamenti sociali e politici. Fino ad ora si è infatti cercato di ricostruire lo scenario statunitense agli inizi della videoarte, ciò che manca però è forse la parte più fortemente collegata al cambiamento sociopolitico e all'attivismo all'interno di tale scenario, ovvero tutte le grandi protagoniste femminili del settore. A tali figure, poiché troppo ricche di contenuto per poterne parlare ora, si è deciso di dedicare un intero paragrafo nel capitolo successivo, quando si parlerà dei diversi generi e ci si calerà più nel merito dei linguaggi videoartistici. Nel prossimo paragrafo invece, si parlerà più nello specifico dei canali attraverso i quali la videoarte è arrivata al pubblico, che siano più istituzionali o indipendenti e meno convenzionali.

### **1.1.1. Le gallerie e i canali di distribuzione**

La videoarte, come tutte le altre forme artistiche e culturali che realizzano un prodotto finito, ha ovviamente bisogno di canali attraverso i quali raggiungere il pubblico. Come già si sa non si parla quasi mai di pubblico di massa come quello bersagliato dai grandi media, anche perché se così fosse probabilmente non sarebbe più videoarte, ma sicuramente luoghi come i musei d'arte contemporanea sanno ben difendersi. È proprio da qui che si inizierà a parlare, dei diversi canali di distribuzione, che hanno permesso alla videoarte di farsi conoscere ed avere un futuro. La grande mela, come già sappiamo, ha avuto un ruolo decisivo nello sviluppo della videoarte, lo stesso è stato per il museo di arte moderna, il MoMA. Qui per la prima volta, negli anni Sessanta, è stata dedicata una mostra esclusiva per il video. Il MoMA però è stato davvero uno dei primissimi musei in tutto il globo ad interessarsi alle forme d'arte più contemporanea e soprattutto alle prime forme d'arte video, fino a quel momento invece i musei erano

---

<sup>20</sup>Ivi, pp. 104-105;

<sup>21</sup> Ivi, p. 106;

generalmente luoghi gestiti da gruppi elitari e riservati ad un altrettanto pubblico elitario. Il MoMA, già anni prima della videoarte, si era interessato al linguaggio audiovisivo acquistando diversi archivi cinematografici direttamente da alcuni studios di Hollywood, lanciando la propria collezione, e questo avveniva nel 1935, periodo storico in cui i musei erano ancora più conservatori, elitari e difficilmente si sarebbero spinti oltre l'arte in senso stretto. Vi erano infatti casi in cui molti membri delle comunità che gestivano i musei rifiutavano delle opere o artisti contemporanei, compresi anche i videoartisti successivamente, poiché ritenuti troppo "sperimentali"<sup>22</sup>. Ciò che però, in sostanza, caratterizzava questo scenario, era una paura diffusa nei confronti del progresso e della tecnologia, e di conseguenza si temeva che questi lavori molto contemporanei e sperimentali potessero essere dei fuochi di paglia, non essendo così in grado di garantire interesse e reddito costante. Inoltre anche la possibilità di una futura obsolescenza delle tecnologie, con le quali venivano realizzati questi lavori, era un altro punto interrogativo che rendeva restii molti curatori di musei. I primi trent'anni della videoarte, fino agli anni Novanta quando l'ingresso del digitale sul mercato comune porta via con sé la paura della tecnologia, non sono stati affatto facili. Il video riusciva ad avere la sua costanza, ed essere comunemente accettato, solo dopo che qualche museo avesse preso il rischio di presentarlo e fosse poi entrato a far parte di collezioni private, ma una volta raggiunto questo obiettivo la videoarte ha davvero avuto delle possibilità di sopravvivere. Prima però di arrivare all'affermarsi del digitale ci sono voluti anni, e durante questo periodo che ne precede l'avvento, curatori temerari, come in primis Barbara London del MoMA, si sono fatti in quattro per portare videoarte e installazioni elettroniche nei musei. Mentre nei primi anni Sessanta la videoarte al MoMA aveva già fatto qualche apparizione, solo nel 1975 London è riuscita a far sì, dopo anni di ricerche e di giornate passata al fianco di tutti gli artisti su piazza, che iniziasse un processo di acquisto delle opere per poter mettere su una collezione, così come era stato fatto quarant'anni prima con il cinema. Nonostante i progressi e le iniziative portate avanti da musei come il MoMA, sempre tra gli anni Settanta e Ottanta diversi videoartisti, tra cui il famoso Campus, lamentavano del fatto che molti musei non avessero un vero e proprio spazio dedicato alla videoarte o alle videoinstallazioni, e di conseguenza, durante le mostre, le opere degli artisti video finivano relegate spesso fuori contesto o in ambienti più isolati del museo, perdendo così di visibilità e valore<sup>23</sup>.

---

<sup>22</sup> LONDON B., *VIDEO ART: The First Fifty Years*, pp. 17-18 ;

<sup>23</sup> Ivi, pp. 19-20;

Fortunatamente i musei non sono gli unici canali che, tra gli anni Sessanta e Settanta, permettono ai videoartisti di far conoscere le proprie opere al pubblico. Vi sono infatti anche alcune reti televisive, commerciali e non, che decidono di aprire uno spazio all'interno del proprio canale dedicato al video e alla sperimentazione, seppur in alcuni casi dando spazio ad artisti già abbastanza noti nel settore per garantirsi maggiore sicurezza di guadagno<sup>24</sup>. Sicuramente le due reti più importanti si confermano da subito essere la WGBH di Boston, che può ospitare molti artisti grazie alle generose sovvenzioni di Rockefeller e Ford, e la WNET-TV di New York, dove da subito compare Nam June Paik. Un'altra rete importante sulla costa ovest si rivela essere la KQED, che lo stesso anno diviene la sede del Center For Experiment in Television, pensato dalla fondazione Rockefeller che lo sostiene come una forma alternativa dell'industria televisiva, dove nasce un vero e proprio residence di artisti come appunto Paik, Peter Campus, Otto Piene, Allan Kaprow, Bill Viola, Stephen Beck e tanti altri; che hanno così la possibilità di alloggiare e utilizzare gli studi per creare le proprie sperimentazioni da mandare in televisione. Tutto questo, reso possibile grazie alle sovvenzioni dei gruppi privati, ma anche organismi statali come il National Endowment for the Arts e i suoi gruppi al livello locale, dà l'impressione che ci sia una grande libertà tra gli artisti anche nel mondo televisivo. Mentre molto spesso, anche in questo caso, accade che vi sia una selezione molto accurata per poter accedere alla rete, e che inoltre possano accedere solo gli artisti che sono in linea con il taglio concettuale deciso dai produttori. Inoltre stiamo parlando sempre degli anni Sessanta, periodo in cui le tecnologie più avanzate erano ben diverse da quelle che si sono poi diffuse, di conseguenza la burocrazia di molte emittenti obbligava gli artisti all'utilizzo dei macchinari messi a disposizione solo con l'aiuto e la manualità dei tecnici messi a disposizione dalle stesse<sup>25</sup>. Fortunatamente, all'interno di questo scenario così difficile, sono state le comunità create dagli stessi artisti, fondate inizialmente sulla base di certi linguaggi video e su forme di forte attivismo politico e sociale come si approfondirà nel capitolo seguente, ad aprire ulteriori canali per la diffusione del materiale. Uno dei casi più importanti tra queste comunità è sicuramente quello della *Community TV*, ovvero un collettivo di artisti fondato da Shamberg e Raindance nel 1971 che realizza video in stile documentario di inchiesta e si pone l'obiettivo di fare una televisione della gente per la gente. Dove così la TV commerciale non dava spazio, la community si inserisce nella

---

<sup>24</sup> FADDA S., *Definizione Zero: Origini della videoarte fra politica e comunicazione*, p. 154;

<sup>25</sup> Ivi, pp. 152-153;

via cavo, che comunque stava prendendo piede specialmente negli Stati Uniti e permetteva di arrivare ad un pubblico cospicuo. Il loro interesse non si rivela essere tanto quello di realizzare dei prodotti anticommerciali, come invece molti altri collettivi di artisti fanno, ma utilizzare la tecnologia televisiva come uno strumento di cambiamento sociale e stimolare l'intervento attivo delle persone. La tipologia di documentari che questa comunità realizza e diffonde con la via cavo sono quindi del genere *Guerrilla Television*, prodotti che fanno un grande uso di interviste e grafici che permettono di esaminare l'oggetto della questione dall'interno. Per esempio, il gruppo più noto che realizzava questo tipo di documentari all'interno della comunità era il Top Value Television nato nel 1972<sup>26</sup>. Lo stesso equipaggiamento che questi gruppi avevano, con una qualità leggermente più bassa ma molto più agevole rispetto alle grosse attrezzature professionali della TV commerciale, gli permetteva più facilmente di spostarsi e raggiungere luoghi più scomodi per realizzare i reportage. Purtroppo non è tutto oro quello che luccica, infatti anche all'interno di questa comunità finisce per crearsi una divisione tra coloro che vogliono diffondere via cavo e coloro che si rifiutano completamente di utilizzare il mezzo televisivo, preferendo così far conoscere i propri lavori passando le videocassette o mostrandole ad eventi a circuito chiuso nei centri sociali. Ciò che però infine accade alla *Guerrilla Television* è che, diventando sempre più diffusa via etere e il suo stile sempre più utilizzato, con il corso del tempo mutano le sue finalità iniziali e il suo linguaggio, tanto da subire un passaggio in quello che sarà il talk show o l'inchiesta giornalistica televisiva; perdendo così le sue caratteristiche e valori originali nel grande mare della televisione<sup>27</sup>.

## 1.2. Lo Scenario Europeo

Come si è visto nel paragrafo precedente, gli Stati Uniti si sono rivelati essere un grande trampolino di lancio e sperimentazione per la videoarte, ciò però non taglia di certo l'Europa fuori dalle discussioni che riguardano il suo avvio. Tra i primi paesi, che nel continente europeo hanno dato spazio alle prime sperimentazioni video sia in casa che provenienti da oltreoceano, ritroviamo la Germania. Le città che in particolare hanno allargato per prime gli orizzonti sono state Colonia e Kassel, due territori da sempre noti

---

<sup>26</sup> Ivi, pp. 154-155;

<sup>27</sup> FADDA S., *Definizione Zero: Origini della videoarte fra politica e comunicazione*, p. 158;

per la loro particolare attenzione al mondo dell'arte e dell'innovazione creativa. Una delle primissime mostre importanti, dedicate all'arte video e alle sperimentazioni elettroniche, è la *Project '74* a Colonia. Tenutasi nel luglio del 1974 al kolnisher kunstverein e organizzata dal direttore Wulf Herzongenrath, ai tempi uno dei più grandi esperti in videoarte, ha visto coinvolti un grande numero di artisti provenienti da uno scenario internazionale, tra cui ovviamente i più noti e rivoluzionari in quel periodo. Per esempio è stato proprio in questa occasione che Nam June Paik ha presentato in anteprima il suo *TV Buddha*, che soltanto qualche mese dopo è sbarcato sul suolo statunitense. Una delle performance/video installazioni, realizzata da un'artista locale, che ha avuto grande rilievo durante l'evento in questione, è stata *VALIE EXPORT* dell'austriaca di cui il nome d'arte è Raumsehen und Raumhoren, famosa anche per essere stata uno dei primi membri del gruppo di artisti Vienna Actionists. L'artista in tale occasione è riuscita ad ottenere l'aiuto di una troupe di tecnici esperti già mesi prima dell'esibizione, avendo così la possibilità di pianificare meticolosamente, in ogni singolo dettaglio tecnico e artistico la sua installazione. L'unica cosa quasi impossibile da programmare era la sua performance in diretta, che rappresentava poi la chiave del lavoro<sup>28</sup>. Infatti durante la live l'artista viene ripresa in primo piano mentre mantiene uno sguardo impassibile e molto rigido. Dal punto di vista tecnico invece, le immagini trasmesse sono arricchite con dettagli di occhi, bocca o altre piccole parti che sul volto mettono ancora più in evidenza la sua espressione; il tutto alternato da split screen o effetti visivi vari sincronizzati, sempre sul momento, con dei suoni derivati dall'uso di sintetizzatori. Il suo volto in live performance si pone così in contrasto a quello in live ripreso, rielaborato e trasmesso sullo schermo. Anche in tale occasione ritroviamo in qualche modo un impiego demistificante del mezzo video, poiché come fa notare l'artista il suo obiettivo è quello di mostrare al pubblico come le tecnologie che riproducono le immagini in movimento siano in grado di manipolare la realtà. Un'altra artista nota in quel periodo ha invece presentato un suo video, si tratta di Rebecca Horn e del suo lavoro intitolato *Pencil Mask* (1973). All'interno di questa video performance Horn, a differenza della precedente artista, indossa una maschera fatta con la cucitura di varie parti di tessuto, con sopra attaccata una matita, nel momento in cui muove la testa avanti e dietro la matita disegna sul muro. Tale opera, anche se per il momento non verrà approfondita la questione, può essere un esempio di come nell'arte video ci sia molta ibridazione tra le forme e le tecnologie, poiché inizialmente la performance era

---

<sup>28</sup> LONDON B., *VIDEO ART: The first fifty years*, p. 57 ;

stata ripresa in pellicola e solo successivamente trasferita in formato video per la sua presentazione e distribuzione<sup>29</sup>.

Come si è detto poco fa, l'altra città della Germania e d'Europa ad aver allestito importanti mostre, che hanno contribuito allo sviluppo e alla conoscenza della videoarte e delle arti visive/elettroniche, è stata Kassel. Prendendo in considerazione questa città l'evento di maggior rilievo, che ha avuto luogo nel primo decennio della videoarte, è stato sicuramente il *Documenta 6* nel giugno del 1977. L'evento in questione tratta dell'arte contemporanea più in generale e abbraccia diversi aspetti collegati ad essa, come politica, società, cultura, funzioni estetiche del mezzo, cercando di ridefinire l'arte e la considerazione di essa in base a tali fattori, o a quelli che si aggiungono a seconda degli scenari e dell'evoluzione del genere umano. Il *Documenta 6* quindi, presentando l'arte contemporanea in tutte le sue forme, dedica delle sezioni separate a ciascun medium. Pittura e scultura avevano un edificio ciascuno, la fotografia occupava circa un piano e il cinema aveva a disposizione un teatro. Il video invece aveva diversi spazi sparsi dedicati, e quasi mai nessuna mostra di tale importanza, prima di allora, aveva dato tanto spazio alla più recente forma d'arte<sup>30</sup>. Questo però è stato solo il primo grande passo, fatto dal *documenta*, che ha segnato una tappa importante nella storia della videoarte. Il secondo grande passo in avanti è stato quello di ospitare decine di artisti internazionali e locali che hanno performato insieme, e grazie alla messa a disposizione della trasmissione satellitare, le loro performance sono andate in onda in diversi paesi d'Europa e del mondo. Si parla di artisti come Paik, Charlotte Moorman, Joseph Beyus, Douglas Davis e tanti altri. Inoltre il curatore Wulf Herzogenrath ha organizzato e allestito le installazioni di Acconci, Campus, Graham, Viola e Muntadas. Dopo il *Documenta 6* e il suo grande riverbero internazionale, anche gli stessi critici d'arte hanno rivalutato questa nuova forma, che in precedenza veniva spesso considerata nei musei come un disturbo sonoro che impediva di godere della bellezza di altre forme come la pittura o la scultura. Ciò che a domino ne è conseguito negli anni successivi sono stati una serie di grandi cambiamenti nel mondo della distribuzione, ma più di tutti nel settore museale<sup>31</sup>. Molti curatori hanno iniziato ad insistere per esempio sulla costruzione di strutture nei musei che permettessero di assorbire il suono, in modo tale da meglio adattare le video installazioni in più spazi, oltre all'arrivo di altri

---

<sup>29</sup>LONDON B., *VIDEO ART: The first fifty years*, pp. 58-59;

<sup>30</sup>Ivi, p. 65;

<sup>31</sup>Ivi, p. 65-66;

videoproiettori che facevano abbassare il costo generale di mercato del prodotto e renderlo così più facilmente acquistabile dalle gallerie<sup>32</sup>.

Restando proprio nell'ambito delle gallerie, sempre in Europa, vi sono stati movimenti non indifferenti di galleristi che hanno contribuito alla diffusione della videoarte. In particolare, tra i più noti, è possibile ritrovare Gerry Schum sempre in Germania e Luciano Giaccari in Italia. Gerry Schum apre la sua galleria a Düsseldorf subito dopo aver acquistato una videocamera proprio quando le attrezzature iniziano a diffondersi sul mercato di consumo. La sua galleria apre esattamente nel 1969 ed è completamente dedicata alle opere d'arte realizzate con tecnologia video e con i mezzi televisivi, la celebre Video Gallery. Proprio nello stesso anno inoltre, la rete tedesca Freies Berlin trasmette il film *Land Art* realizzato da Schum su pellicola e poi trasferito su video per una migliore distribuzione e per questioni di maneggevolezza. Il lavoro presenta e documenta le opere di diversi artisti di grande fama in quel periodo, tra cui Richard Long, Barry Flanagan, Dennis Oppenheim, Robert Smithson, Marinus Boezem, Jan Dibbets, Walter de Maria e Mike Heizer. Schum da come è possibile notare, non si concentra solo su presentare i lavori degli artisti, ma ne realizza di propri con la sua videocamera documentando soprattutto il lavoro dei quali la performance alla base non prevede l'utilizzo della tecnologia video<sup>33</sup>. Si sta parlando di casi come la Body art, l'Happening, la Land art e avvia per conto suo una produzione editoriale, se così può chiamarsi, di opere video. Luciano Giaccari in Italia inizia la sua attività come Schum, quindi realizzando con la sua attrezzatura video opere di documentazione dell'arte e delle performance artistiche. Nel 1971, come primo video, registra la performance *Print Out*, un happening esibito da Allan Kaprow a Milano. Giaccari nel corso degli anni segue svariati artisti, registrando sempre le loro performance/azioni oppure documentando la gestione delle opere e del lavoro di ricerca<sup>34</sup>. Giaccari non si ferma però soltanto alla registrazione e all'archiviazione del video, nel 1975 pubblica la sua *Classificazione dei metodi di impiego del video in arte*, il primo scritto che cerca di analizzare l'arte del video mettendone in primo piano l'uso concreto del mezzo. Importanti si rivelano le sue discussioni sul video diretto, realizzato direttamente dagli artisti, e il video mediato, quello prodotto come lui faceva, documentando gli artisti durante performance o gestione delle opere. Inoltre Giaccari apre una serie di discussioni su dei luoghi realizzati appositamente per fruire dell'esperienza video, le

---

<sup>32</sup> Ivi, p. 66;

<sup>33</sup> FADDA S., *Definizione Zero: Origini della videoarte fra politica e comunicazione*, pp. 106-107;

<sup>34</sup> Ivi, pp. 108-109;

“videosalette”. Tali spazi non vengono solo pensati come delle sale in cui visionare il prodotto audiovisivo, ma come dei veri e propri laboratori, nei quali è possibile intavolare discussioni, sperimentazioni e contribuire alla formazione sulla tematica in questione. La prima videosaletta viene allestita a Milano nel 1971 presso la galleria Diagramma di Luciano Inga-Pin, alla quale partecipano molti tra i critici più influenti in Italia nel settore dell’arte e anche quello cinematografico, per esempio con la presenza del critico Morando Morandini<sup>35</sup>. Restando in Europa, e non allontanandoci troppo dall’Italia sia geograficamente che culturalmente, a breve si vedrà come è nata e si è sviluppata la videoarte in un altro Paese che ha visto diversi suoi nomi celebri apparire nel contesto internazionale, la Spagna.

### **1.2.1. L’esperienza spagnola**

Tra i Paesi europei con una grande scena videoartistica, sia nel contesto nazionale che internazionale, spicca sicuramente la Spagna. Prima però di arrivare subito al punto e parlarne è bene partire dalle origini di questa più recente forma d’arte nel contesto territoriale in questione. La vera tecnologia video a disposizione degli artisti, con annesso linguaggio e prime esperienze già intraprese negli Stati Uniti, arriva in Europa, e di conseguenza anche in Spagna, solo dopo il 1968. La Spagna però, ha un’importante tradizione artistica e di sperimentazione, che spicca anche rispetto agli altri paesi europei, esploratrice di linguaggi e forme di espressione che pongono delle solide basi per il futuro panorama videoartistico. Si fa riferimento in particolare al cinema sperimentale, che sin dalle avanguardie negli anni Venti ha rivoluzionato il linguaggio audiovisivo e ha dato il via a una serie di sperimentazioni innovative e un utilizzo del mezzo inconsueto, anti-narrativo se vogliamo, o definito anche come anti cinema. Tra i primi ad inaugurare questa tradizione della sperimentazione nel mondo cinematografico, non solo in Spagna o Europa, ma soprattutto in un contesto internazionale, è l’artista e cineasta Luis Buñel, che realizza nel 1928, in collaborazione con il pittore surrealista Salvador Dalì, il cortometraggio *Un cane andaluso*. La pellicola in questione è una delle prime a fare un uso del linguaggio cinematografico che non rispetta i canoni impiegati dall’industria, in primis quello della narratività, utilizzando invece la forza simbolica delle immagini in movimento per veicolare, suscitando la parte più profonda dell’inconscio umano, tematiche tabù per l’epoca come sessualità e omosessualità;

---

<sup>35</sup> FADDA S., *Definizione Zero: Origini della videoarte fra politica e comunicazione*, pp. 110;

quindi già da decenni prima, della tecnologia video, troviamo qualcuno che fa' un uso controcorrente del linguaggio audiovisivo per toccare la percezione dello spettatore con argomenti socialmente scomodi<sup>36</sup>. La collaborazione di entrambi gli artisti, l'intento di scardinare i sistemi della logica fino ad allora conosciuti nel linguaggio audiovisivo e la riuscita del lavoro finale, segnano così l'inizio di una grande collaborazione, copresenza tra il video e l'arte, con quest'ultima che apertamente si mescola al primo; ciò che cambierà trent'anni dopo sarà soltanto il supporto tecnologico e tutto il resto si evolverà di conseguenza<sup>37</sup>. Un altro sperimentatore del linguaggio audiovisivo già da fine anni venti, in Spagna, è Val del Omar. L'artista, seguendo la scia di Buñel subito dopo l'uscita della pellicola della quale si è parlato poco fa, sperimenta una delle innovazioni tecniche da esso stesso elaborate: "la visione tattile". Quella di cui parliamo è una tecnica di sperimentazione che conferisce fondamentale importanza nell'esperienza percettiva dello spettatore. Dal punto di vista tecnico e del linguaggio, gli aspetti sui quali Omar pone l'accento, sono la luce e il suono. Il modo in cui cerca di impiegare l'energia luminosa, facendo sì che tocchi e avvolga gli oggetti, ha lo scopo di dare allo spettatore la percezione di toccare con essa la materia stessa. Il suono invece viene impiegato diversamente rispetto a quella che fino ad allora era la tradizionale stereofonia; il regista infatti posiziona gli altoparlanti dietro lo schermo e dietro il pubblico, creando più canali di diffusione sonora. Le due componenti, sonora e luminosa, creano insieme un effetto dell'immagine in movimento avvolgente e immersivo<sup>38</sup>. L'obiettivo di Omar è proprio quello di rendere materiale ciò che non lo è, in tal caso le immagini in movimento, stimolando la percezione, l'interazione e il subconscio dello spettatore, al tempo stesso però, mantenendo un'idea di unità dell'opera come perseguiva Dalì<sup>39</sup>. Come è possibile notare, la visione tattile di Val del Omar, sembra davvero sperimentare gli stessi principi, soltanto più basilari, applicati oltre trent'anni dopo nelle installazioni e nel linguaggio video di artisti come Campus, Graham o Bruce Nauman che avevano proprio lo stesso obiettivo di sconvolgere l'ordinaria percezione dello spettatore e proporre nuovi usi del mezzo.

---

<sup>36</sup> GONZÁLEZ M., *Val del Omar. El moderno renacentista*, Granada: Fundación Ibn al-Jatib de Estudios de Cooperación Cultural, D.L. 2008, p. 58;

<sup>37</sup> VAROTTO E., *Videoarte e arti performative in Spagna: Il caso del padiglione spagnolo alla Biennale di Venezia dal 2001 al 2017*, Università Cà Foscari, Venezia, 2018, p. 2;

<sup>38</sup> VAL DEL OMAR José, *Teoría de la visión táctil*, in GIANNETTI Claudia (a cura di), *El discreto encanto de la tecnología: artes en España*, Ministerio de Cultura, Subdirección General de Publicaciones, Información y Documentación, Madrid 2008, p. 337;

<sup>39</sup> GIANNETTI C., *El discreto encanto de la tecnología* in GIANNETTI Claudia (a cura di), *El discreto encanto de la tecnología*, pp. 57-59;

La principale differenza, che caratterizza il territorio spagnolo all'arrivo del mezzo video, rispetto agli altri paesi europei, riguarda il fatto che la Spagna fino a metà degli anni Settanta si trovi ancora in un regime dittatoriale, potere autoritario che si affievolisce con il tempo nel contesto democratico europeo, ma che in ogni caso limita la libertà di espressione e sicuramente la libertà artistica. Per tale motivo, la Spagna si rivela essere tra i casi più interessanti d'Europa, poiché nonostante i limiti imposti dal contesto politico, vi è un grande sviluppo artistico, specialmente sul territorio catalano, che diventa in qualche modo la New York d'Europa. In particolare sono due artisti a spiccare sul territorio della Catalunya e su quello internazionale tra il 1972 e 1982, si tratta di Antoni Muntadas e Francesc Torres. Entrambi girano molto il mondo e per periodi molto lunghi si stabiliscono a New York; in particolare Torres ci resta per più di vent'anni, ma non perde mai l'attaccamento alla cultura spagnola nella ricerca artistica e nell'elaborazione delle sue opere<sup>40</sup>. Muntadas invece si trasferisce a New York nel 1971 ed ha finalmente, dopo anni di repressione e abusi politici che rimarranno elementi sempre presenti nella sua ricerca artistica, la possibilità di sperimentare liberamente e crescere artisticamente. Le sue prime opere di carattere, che intercettano il sistema politico/sociale spagnolo e quindi strettamente legata alla sua cultura, sono sicuramente *Confrontations* e *TV/27 Feb/1 PM* (1974 New York), installazioni che partono dalla critica di piccoli aspetti sociali e locali fino a toccare il linguaggio televisivo e l'intero sistema mass mediale. Per l'artista è soltanto l'inizio, di una serie di opere e attività, che vedranno coinvolte il sistema mediale/televisivo spagnolo prima e quello internazionale poi, portando anche alla conoscenza del mezzo video come, ancora una volta, strumento demistificante e anticonformista. Sempre nel 1974 infatti, dà la luce al primo collettivo video in Spagna: *Cadanqués Canal Local*<sup>41</sup>. Primo esempio di televisione comunitaria nel suo Paese, dove in quegli anni, esisteva ancora soltanto un canale televisivo e sotto il controllo dello Stato. Muntadas quindi presenta la "sua" televisione all'interno di bar, piccoli locali e casinò, proponendo dei reports e contenuti informativi alternativi alle informazioni monopolizzate dello Stato, e realizzati da lui in prima persona e dal suo collettivo. Il percorso intrapreso non è più quindi, solo artistico e innovativo del mezzo televisivo, ma soprattutto educativo per la popolazione, e oltre a muovere critiche socio/politiche nei confronti del regime si rivela fautore di un vero e proprio

---

<sup>40</sup> VAROTTO E., *Videoarte e arti performative in Spagna: Il caso spagnolo alla Biennale di Venezia dal 2001 al 2017*, p. 18;

<sup>41</sup> Ivi, pp. 18-19;

cambiamento sociale<sup>42</sup>. Questa sua volontà di cambiamento, e la critica nei confronti del sistema mass mediale televisivo, arriva in un contesto internazionale nel 1976, con la videoinstallazione *The Last Ten Minutes* presentata in occasione dell'esposizione *The Kitchen* a New York. A tal proposito, ne parla Varotto: "L'artista confronta mediante tre monitor gli ultimi dieci minuti della programmazione televisiva in tre città di diversi paesi -Buenos Aires, San Paolo, New York-, mettendo in evidenza ciò che hanno in comune i mezzi di comunicazione di massa in qualsiasi parte del mondo: la presentazione delle ultime novità, la figura stereotipata del telecronista, etc. A questa trasmissione succedono immagini di persone e di strade in ciascuna di queste città, le riprese sono state fatte dallo stesso artista. Le tre parti pongono come manifesto la diversità umana e culturale di ogni contesto. Così, Muntadas colpisce il ruolo di immagine televisiva decontestualizzata alla ricerca di un confronto tra la realtà specifica di ogni luogo e la costruzione di un paesaggio comune dei media<sup>43</sup>". La stessa opera, con qualche innovazione e aggiunta di contenuti, verrà presentata nel 1977 proprio al *Documenta 6* di Kassel del quale si è parlato in precedenza. In questo caso Muntadas si interroga maggiormente sul ruolo dell'arte nell'era della società mass mediata. L'artista utilizza sempre un linguaggio critico che prende di mira i mass media, questa volta però le città sulle quali si focalizza sono Washington, Mosca e appunto Kassel.

Francesc Torres invece, nel 1978, presenta una installazione nel Witney Museum di New York intitolata *Residual Region*. Il nome anglofono dell'opera potrebbe far pensare ad un lavoro molto più internazionale, ma in realtà ha radici profonde nella cultura spagnola e si focalizza su di un luogo situato nella regione del suo paese natale. L'installazione è multimediale e prevede tre canali combinati a degli oggetti fisici, fotografie e materiale filmico. Il suo lavoro è di carattere principalmente storico, non a caso si reca in prima persona nel luogo di interesse e raccoglie tutta una serie di reperti che successivamente diventano gli stessi oggetti impiegati nell'opera. Il luogo in cui Torres raccoglie il materiale è una casa che faceva da caserma dei Repubblicani durante la Guerra civile spagnola; come è quindi possibile notare il lavoro ha carattere storico ma anche socio/politico. Mentre le fotografie e le proiezioni filmiche mostrano lo

---

<sup>42</sup> BONET E., *Situación del vídeo en España*, in BONET Eugeni, MERCADER Antoni, MUNTADAS Antoni, *En torno al Video*, Gustavo Gili, Barcelona 1980, pp. 275-277;

<sup>43</sup> VAROTTO E., *Videoarte e arti performative in Spagna: Il caso spagnolo alla Biennale di Venezia dal 2001 al 2017*, p. 21;

scenario di riferimento, i tre canali video e gli oggetti raccolti costituiscono il filo conduttore del racconto simbolico dell'autore<sup>44</sup>.

Muntadas in sé con la sua prima forma di televisione comunitaria e Francesc Torres, non sono gli unici, dopo la seconda metà degli anni Settanta, a spiccare nella scena spagnola e poi a livello internazionale. Infatti nel 1977 nasce, in occasione di una mostra organizzata a Barcellona dalla fondazione Juan Mirò con l'obiettivo di far conoscere il mezzo video, un collettivo di artisti, di cui fanno parte anche i registi venezuelani Margarita D'Amico e Manuel Manzano, che si farà chiamare *Video-Nou*<sup>45</sup>. Interessati anche loro in Spagna ad utilizzare il mezzo video e la televisione controcorrente, quindi come una forma di comunicazione e informazione alternativa a quella dei mass media, diventeranno il correlativo spagnolo della *Guerrilla TV* statunitense. Il loro obiettivo sarà quindi diffondere contenuti video, attraverso il mezzo televisivo, cercando di democratizzare la tecnologia attivando direttamente degli interventi sociali tramite il suo impiego<sup>46</sup>. La Spagna però, come si vedrà a breve, non è l'unico Paese del vecchio continente nel quale, all'incirca nello stesso periodo storico, si sviluppano le prime forme di videoarte nonostante il clima dittatoriale.

### **1.2.2. La dittatura non ferma la videoarte: l'esperienza russa**

La Russia come già noto è un Paese molto vasto che non fa parte dell'Europa, ma essendovi in qualche modo attaccato subisce inevitabilmente influenze da essa, ed a sua volta influenza il continente. Essendo inoltre un altro Stato in dittatura, quando arrivano le nuove tecnologie e le prime forme di videoarte, vale la pena raccontare, seppur in breve, la sua storia.

Il Paese del quale ci si accinge a parlare ha sicuramente una grande storia dal punto di vista artistico e culturale, specialmente per quanto riguarda la cinematografia, il teatro e le forme drammatico-letterarie. La costante realtà politica e sociale però ha sempre cercato di tenere sotto controllo la libera espressione, come spesso purtroppo accade anche ai giorni nostri. Nonostante tutto, i più grandi artisti e autori rivoluzionari della Nazione non si sono mai arresi di fronte alle forme di controllo e oppressione, ma al

---

<sup>44</sup> VAROTTO E., *Videoarte e arti performative in Spagna: Il caso spagnolo alla Biennale di Venezia dal 2001 al 2017*, p. 20;

<sup>45</sup> Ivi, p. 22

<sup>46</sup> BAIGORRI L., *REBOBINANDO. Balance histórico del video en el Estado español* in ARAMBURU N., TRIGUEROS C., *Caras B de la historia del vídeo*, p. 280;

contrario, hanno sempre cercato di trovare la propria indipendenza fuori dall'industria nelle mani dello Stato. Come in tutti gli Stati in cui sia presente una forma di regime, le innovazioni più democratiche e le nuove tecnologie tendono sempre ad arrivare in ritardo, e nel caso della Russia ancora più in ritardo che nel territorio spagnolo. Le prime vere sperimentazioni in ambito videoartistico infatti, anche di fronte alla presenza nel Paese di diversi artisti provenienti da altri ambiti, possono essere fatte risalire soltanto dopo la metà degli anni Settanta o addirittura a partire dai primi anni Ottanta, quando saranno degli stranieri a portare le nuove videocamere, prodotto di consumo che ovviamente in un regime non poteva essere presente. Tra i primi ad aver introdotto le camere a nastro del mercato di consumo, ed aver dato un grande slancio alle prime forme video in Russia, è possibile ritrovare la studiosa Sabine Heangsen, una dottoranda all'università di Bochum nella Germania dell'Ovest, che tra il 1984/85, dopo aver ottenuto una borsa di studio per la Russia dalla fondazione Volkswagen<sup>47</sup>, riesce ad introdurre una videocamera nel Paese come oggetto indispensabile per la documentazione del suo lavoro sul cambiamento socio-culturale della Russia dagli anni Settanta. L sua esperienza nel Paese sovietico diventa in breve tempo molto simile a quella di figure come Schum o Giaccari dei quali abbiamo parlato in precedenza, ovvero seguendo tutti gli avvenimenti dell'underground artistico moscovita, registrando e documentando in alcuni casi performance che in origine non prevedevano l'introduzione del supporto video. In particolare segue mostre private, realizza interviste e partecipa a letture di poesia, ed è proprio attraverso questo suo esplorare l'arte nascosta e non ufficiale del Paese che incontra quelli che successivamente saranno i membri del famoso gruppo *Azioni Collettive* (del quale la stessa Heangsen farà parte)<sup>48</sup>. Alla fine della ricerca, dopo aver raccolto e catalogato tutta la documentazione su supporto video, Heangsen pubblica un prodotto finale della durata di circa trenta minuti intitolato *Moscow. Moscow. Action. Art. Poetry*. Il nastro contiene la documentazione e registrazione di tutta una serie di piccole performance degli artisti incontrati, tra queste è presente anche la famosa *Conversazione con una lampada* di Andrei Monastyrski. La performance completa dura venticinque minuti e non si tratta appunto di un'azione pensata per essere ibridata con mezzo video. Il poeta, tra i più famosi nell'underground russo del periodo, legge una serie di poemi e intraprende un monologo con una lampada che tiene stretta tra le gambe; inizialmente però, il primo piano dell'uomo, impedisce di

---

<sup>47</sup> ARZUFFI M., *Per una lettura trasversale della video arte russa*, Università Ca' Foscari, Venezia, 2018, p. 18;

<sup>48</sup> Ivi, pp. 18-19;

vedere il suo interlocutore, e soltanto dopo, quando si allarga il piano di ripresa, ci si rende conto che si tratta appunto di una lampada. Questo però lo si vede chiaramente soltanto alla fine, dopo la lunga conversazione dell'artista, o al massimo lo si potrebbe intuire poiché la lampada, sin dall'inizio, proietta l'ombra sontuosa dell'artista sul muro. In tale occasione si tratta di una performance che indaga dinamiche identitarie e l'essenza dell'animo umano, infatti il poeta, disegnando sul suo petto dei simboli che richiamano un volto stilizzato, pone l'accento sul suo corpo, riflettendo sui cambiamenti fisici che hanno segnato il passaggio dalla giovinezza all'età adulta. Monatyrski registrerà su supporto video altre due performance, *Maniglia morbida* e *La concezione di Aeromonk Sergity*<sup>49</sup>. La prima è caratterizzata dalla presentazione di una serie di oggetti nel soggiorno dell'artista, quali una scatola nera, un bulbo di lampadina, una stella su fondo rosso e un quadrante di orologio. La seconda opera invece è una conversazione con lo scrittore Vladimir Sorokin, in questo caso molto particolare e distintiva si rivela essere la continua gesticolazione dell'artista dall'apparenza illogica<sup>50</sup>. Proprio l'impiego di azioni stranianti e apparentemente non dotate di senso sarà una delle caratteristiche stilistiche tipiche di *Azioni Collettive* del quale l'artista sarà poi uno dei principali esponenti. Il gruppo performativo in questione è legato al *concettualismo moscovita* degli anni Settanta, uno dei due principali movimenti artistici indipendenti, a partire da quel periodo storico, che si pongono in contrasto al sistema artistico e culturale "ufficiale" dello Stato. L'altro movimento era invece denominato *Soc-Art* e ha come obiettivo quello di parodizzare la cultura alta del Paese, compreso anche il sistema politico e sociale costruito dall'Unione Sovietica. In particolare così come la *Pop Art* in occidente costituisce la parodia del capitalismo, con uno schema molto simile la *Soc-Art* gioca sulla produzione esasperata di ideologia nello scenario sociopolitico sovietico. Il concettualismo al contrario si basa su forme di ibridazione tra le arti figurative e la letteratura, non a caso ha una base più sperimentale che già lo rende propenso a mutare nell'arte realizzata con immagini in movimento o attraverso installazioni/performance<sup>51</sup>.

*Azioni Collettive* è un gruppo che realizza sempre performance, appunto dal nome azione, riprese con videocamere. Il taglio iniziale che viene dato alle azioni è molto minimalista, mano a mano che il gruppo si evolve le performance diventano invece

---

<sup>49</sup> Ivi, p. 17;

<sup>50</sup> Ivi, pp. 17-18;

<sup>51</sup> BURINI S., *Underground/Anderground. Note sul nonconformismo*, Mockba underground, Aleksandr Reznikov Collection, Mosca, 2012, p.16;

sempre più complesse, oltre a riprendere contenuti di esibizioni precedenti che vengono arricchiti e approfonditi. La performance che conferma l'importanza dello strumento video nella ricerca del gruppo è realizzata da Sergei Romashko, un altro dei membri principali, nella quale egli stesso illustra l'utilizzo tecnico della videocamera in diverse fasi. L'opera in questione permette di poter riflettere su altre caratteristiche che riguardano lo stile artistico del gruppo e il loro *modus operandi*; per esempio, il taglio amatoriale attraverso il quale viene effettuata la registrazione, senza prestare troppa attenzione ad aspetti tecnici nella correttezza della ripresa o senza dare un particolare stile nell'utilizzo del linguaggio audiovisivo<sup>52</sup>. Tutte le loro azioni avranno poi la caratteristica di essere riservate davvero ad un pubblico di nicchia; tutti gli invitati venivano avvisati non molto tempo prima dell'evento, che generalmente aveva luogo in luoghi remoti e poco conosciuti della campagna russa, indicando ai pochi anche quale treno o mezzo prendere per recarsi nel posto in questione. Con il tempo le loro performance non diventano solo più complesse, ma racchiudono anche diversi simbolismi mistici e adottano delle forme rituali tipiche delle culture orientali<sup>53</sup>. Il gruppo stesso, in uno dei manifesti, dichiara la volontà di mettere in atto pratiche che sono soprattutto spirituali, che non sono quindi finalizzate alla produzione dell'arte stessa o della sua forma commerciabile, ma hanno l'obiettivo di coinvolgere i partecipanti creando una sorta di coscienza collettiva di nicchia, sensazioni di umanità e coinvolgimento, che possono essere raggiunte al meglio soltanto attraverso la partecipazione diretta e la connessione con la natura (per tale motivo le azioni vengono svolte sempre in spazi aperti e remoti)<sup>54</sup>. Il gruppo è rimasto attivo dal 1976 al 2013, quindi fino ai nostri giorni, periodo nel quale ha realizzato più di centotrenta azioni.

Se si parla di prime esperienze in Russia nella videoarte non si può non menzionare altri due collettivi che, a partire già dai primi anni Settanta, hanno dato un grande contributo nel fornire i primi mezzi e contenuti per dare avvio ad una tale disciplina ibrida e sperimentale; i due gruppi in questione sono l'Istituto Prometheus di Kazan e la Pirate Television. Il primo è in realtà un collettivo istituzionale che nasce quindi con le sovvenzioni dello Stato. Nonostante il suo stretto legame con gli alti organi del Paese riesce comunque ad avviare grandi sperimentazioni, specialmente per quanto concerne l'aspetto tecnologico. Il collettivo nasce a partire dal 1962, quando all'Istituto di aviazione Kazan viene messo in scena il poema sinfonico del *Prometeus* composto nel

---

<sup>52</sup> ARZUFFI M., Per una lettura trasversale della video arte russa, p. 21;

<sup>53</sup> Ivi, pp. 21-22;

<sup>54</sup> MASTERKOVA M, *Performances in Moscow*, in "A – Ya", n°4, 1982, p. 5-11

1910 da Aleksandr Scryabin, coloro che vi assistono, tra insegnanti e studenti dell'istituto come Bulat Galeev (uno dei più importanti artisti russi), ispirati da questa esibizione, nella quale viene impiegato uno strumento denominato *chromola* (collegato ad una tastiera permette di proiettare un diverso fascio di luce colorata a seconda dell'andamento armonico), decidono di fondare un gruppo e dare vita a dei propri lavori riproponendo esibizioni simili ma in chiave diversa e con nuovi strumenti<sup>55</sup>. L'aspetto curioso è che all'interno del collettivo, almeno nei suoi primi anni di vita, nessuno tra quelli che vi partecipano ha una formazione artistica. Ciò nonostante, riescono a realizzare anche delle proprie innovazioni tecnologiche, per esempio creando dei simil sintetizzatori in grado di processare insieme musica e fasci di luce elettronica. Nel 1969, sulla base della prima esibizione alla quale avevano assistito, danno vita sottoforma di prodotto audiovisivo alla loro forma del Prometeo, intitolata appunto *Prometheus: eterno movimento*. Le loro creazioni inoltre rappresentano una base solida per quello che sarà il futuro della videoarte anche con l'avvento del digitale, la multimedialità e multidisciplinarietà<sup>56</sup>. Tale linguaggio consiste nel produrre forme ibride che racchiudono in sé diversi linguaggi e discipline, come danza, teatro, poesia, proiezioni luminose elettroniche, architettura ecc.; è su questa scia che si muove il gruppo almeno fino al '65, anno nel quale, iniziando a ricevere meno sovvenzioni dallo Stato a causa della perestroika, decidono di dedicarsi meno alla sperimentazione e collaborare con il mondo del cinema per potersi autofinanziare e avere una maggiore stabilità economica. Il loro ritorno alla vera sperimentazione riapre nel 1989, quando iniziano a produrre regolarmente dei video musicali accompagnati da diversi dispositivi che utilizzano giochi di luce, iniziano quindi a dedicarsi con costanza a quelli che erano i loro ambiti di sperimentazione sin dall'inizio, il suono e la luce<sup>57</sup>.

La Tv Pirata inizia le sue trasmissioni nel 1989 e si consacra come la prima forma televisiva indipendente nella storia della Russia, fondata da Yuris Lesnik, Vladislavi Mamyshev-Monroe e Timur Novikov, che si configurano come i principali animatori del collettivo. Le trasmissioni vanno in onda da un appartamento di Leningrado nei pressi dell'Hermitage. La stessa città è un covo di artisti underground, di cui molti collaborano con la Tv Pirata e fanno parte del movimento New Artists; un collettivo caratterizzato da una grande fluidità di genere che viene anche espressa nel proprio

---

<sup>55</sup> ARZUFFI M., *Per una lettura trasversale della video arte russa*, p. 25;

<sup>56</sup> Ivi p. 26;

<sup>57</sup> Ivi, p. 27;

lavoro artistico<sup>58</sup>. Molti di loro si dedicano a diverse discipline contemporaneamente, come musica, recitazione, film making, dando origine a delle personalità artistiche sicuramente innovative per la Russia degli anni Ottanta. L'elemento principale che caratterizza i prodotti televisivi della Pirata è sicuramente la parodia. Gli interpreti generalmente si travestono da personaggi famosi provenienti da diversi contesti culturali, che vengono cinicamente caricaturizzati. L'attore di punta e anche sceneggiatore del collettivo è Monroe, che viene chiamato così proprio perché si veste con lo stile di Marylin, e generalmente interpreta un presentatore di un telegiornale tipo che racconta le news del giorno, in questo caso però con un'atmosfera palesemente amatoriale, pesantemente truccato e ricorrendo a forme di satira che prendono di mira il grande sistema dell'industria culturale. Monroe è molto amato dalle giovani generazioni russe, specialmente dalla comunità LGBTQ, perché attraverso i suoi travestimenti rompe i cliché di genere e si posiziona come la prima vera drag queen in Russia. Pirate Television tra il 1989 e 1992 produce svariati modelli di programmi televisivi come reportage su mostre o eventi artistici, quiz, talk show, interviste a personaggi famosi, che parodizzano così al completo l'intera programmazione della Tv ufficiale sovietica<sup>59</sup>. Se fino ad ora abbiamo analizzato più da vicino il lancio della videoarte in diversi scenari europei, o vicini all'Europa, a breve, nel paragrafo successivo, si osserverà più da vicino la situazione italiana in conseguenza della comparsa di questa nuova forma d'arte e le tecnologie in essa implicate.

### **1.3. I primi passi della videoarte in Italia**

L'Italia per quanto possa avere dei punti in comune con i Paesi osservati fino ad ora, nell'arrivo del linguaggio video e nello sviluppo della videoarte, presenta comunque una situazione abbastanza differente nel contesto generale, così come sostiene Fadda: "Un clima di entusiasmo generalizzato in cui artisti, poeti, registi, musicisti si lasciano affascinare dal nuovo mezzo. Una specie di ubriacatura collettiva cui non corrisponde...un utilizzo consapevole e realmente diffuso del mezzo"<sup>60</sup>. La situazione si rivela essere sostanzialmente quella appena citata da Fadda, ovvero un contesto nel quale l'euforia di diverse figure, provenienti da diversi ambiti, tra cui soprattutto il cinema, abbracciano la nuova tecnologia per perseguire i propri obiettivi, continuando

---

<sup>58</sup> Ivi, p. 28;

<sup>59</sup> Ivi, pp. 29-30;

<sup>60</sup> FADDA S., *Definizione zero: Origini della videoarte fra politica e comunicazione*, p. 128

spesso ad utilizzare un linguaggio già conosciuto senza così adoperare le novità linguistiche apportate dal nuovo mezzo oltre a quelle tecnologiche più ovvie. Più che altro, come il caso di Giaccari citato in precedenza, l'uso maggiore che viene fatto del mezzo video, almeno al suo primo e ritardatario arrivo in Italia (1970-72), è principalmente documentativo, o come strumento pubblicitario che gli artisti impiegavano per farsi conoscere all'interno di un contesto più internazionale allora definito "multimediale"<sup>61</sup>. Come accennato poco fa, il principale medium, dal quale migrano una molteplicità di autori verso il video, è il cinema. Inizialmente, il livello di consapevolezza nei confronti del nuovo strumento è così basso, non al punto da creare solo forte ibridazione, ma da far sì che le prime forme di videoarte vengano scambiate per "cinema dei pittori" o "cinema militante", entrambi diffusi nelle gallerie del periodo, nei cineclub più in voga e nel mondo del cinema underground. Tale considerazione si diffonde, principalmente, perché il trasferimento dalla pellicola al nastro magnetico diventa una pratica comune tra i film maker indipendenti per abbassare notevolmente i costi di produzione e distribuzione; come è possibile notare appunto, questo potrebbe essere l'esempio migliore con il quale tradurre la mancanza di "consapevolezza", che sia ben chiaro, è una mancanza nei confronti del linguaggio ma non del mezzo, poiché quest'ultimo viene utilizzato solo come tecnologia in sé, come un supporto sul quale registrare un altro linguaggio per renderlo più fruibile<sup>62</sup>. Tale contesto infine, si riversa sull'incapacità di porre in essere una distinzione tra il mezzo cinematografico e quello video, al punto che anche la critica in quel periodo ha serie difficoltà a trattare l'uno e l'altro in ambito sperimentale, e il video viene fatto comparire nelle riviste, categorizzato come cinema underground. Tralasciando questa confusione iniziale, il periodo di maggiore fermento per la videoarte, almeno al suo sbocciare, si colloca tra il 1972 e 1975; molti degli avvenimenti che si verificano in questi anni, e delle situazioni che nascono, andranno ad influenzare anche il panorama del decennio successivo. Tra gli aspetti più rilevanti è possibile rinvenire la nascita di diverse gallerie, oltre alle già citate videosalette di Giaccari, che iniziano ad interessarsi quasi esclusivamente di arte in video, raccogliendo, archiviando materiale e organizzando eventi per performance, presentazioni e installazioni<sup>63</sup>. Tra queste Gallerie che costituiscono un'eccezione nel mondo della videoarte italiana, vi sono: Galleria del Cavallini di Venezia, gestita da Paolo Cardazzo; Art/Tapes/22, la quale è stata citata in precedenza, gestita da Maria

---

<sup>61</sup>FADDA S., Definizione zero: *Origini della videoarte fra politica e comunicazione*, pp.128-129;

<sup>62</sup> Ivi, p. 130;

<sup>63</sup> Ivi, pp. 131-132;

Gloria Biccocchi; l'Attico di Fabio Sargentini a Roma; la galleria dell'Obelisco che crea un centro sperimentale per la videoarte, sempre a Roma; Centro Video Arte di Palazzo Diamanti a Ferrara, che costituisce l'unico esempio italiano di struttura pubblica dedicata alla produzione della videoarte, rimasta in produzione fino ai primi anni novanta; il Diagramma di Luciano Inga-Pin a Milano. Quasi tutte queste gallerie citate, e anche altre, oltre a ospitare videoartisti e performance erano dei veri e propri centri privati dedicati alla produzione dell'arte video, per quello che potevano quindi, prendevano sotto la propria ala degli artisti e li finanziavano, dotandoli anche dei mezzi necessari per poter compiere il proprio lavoro artistico<sup>64</sup>. Ovviamente anche se queste gallerie private, cercavano di far funzionare il sistema, la situazione non era comunque comparabile a quella degli Stati Uniti, dove i mecenati galleristi avevano sicuramente una base economica molto più solida sulla quale contare. Quello che accade poi è alcuni di questi galleristi, tra cui Leo Castelli e Ileana Sonnabend di New York con la galleria Tapes and Films, arrivano nei Paesi poveri<sup>65</sup> nel settore videoartistico come l'Italia e colonizzano cercando alleati, per poter così creare un monopolio all'estero e potersi assicurare un guadagno costante più alto possibile.

Le gallerie in generale, in Italia, trovavano difficoltoso investire nella videoarte sia per la confusione che vi era in merito al vero uso e all'identità di questa nuova forma d'arte, ma anche perché, come già citato e come era accaduto in America qualche anno prima, il rapido progresso tecnologico negli strumenti elettronici di consumo, rendeva restii in molti dall'investire in un mezzo che usufruisce di una tecnologia di eventuale rapida obsolescenza. Fortunatamente non tutti ragionano così, e tra coloro che invece decidono di investire nella videoarte un esempio importante è quello dell'Art/Tapes/22. La galleria in questione inizia proprio a collaborare, nel pieno del fermento videoartistico in Italia (1974), con la casa di produzione statunitense poco fa citata Tapes and Films, ed è proprio per merito di tale collaborazione che arriva Bill Viola a Firenze come direttore tecnico delle produzioni nel centro di Maria Gloria Biccocchi (questo come esempio dell'opera di colonizzazione statunitense alla quale si accennava poco fa). L'obiettivo di Maria e Giancarlo Biccocchi non era quello di creare un'altra boutique o un altro luogo in cui mettere soltanto in mostra le opere degli artisti, avevano invece l'idea di costruire un vero e proprio luogo della sperimentazione, in cui non era soltanto l'arte video ad essere al centro della ricerca più consueta degli artisti, ma le arti visive e

---

<sup>64</sup> FADDA S., *Definizione zero: Origini della videoarte fra politica e comunicazione*, p. 132;

<sup>65</sup> Definiti Paesi poveri perché la videoarte viveva di stenti, con finanziamenti già faticosi dei privati citati e con uno Stato quasi del tutto assente in materia;

performative più sperimentali in generale, che in quel periodo confluivano sempre di più verso un'attitudine multidisciplinare<sup>66</sup>. Quindi, all'interno del centro, gli artisti avevano la possibilità di sperimentare in diversi ambiti delle arti visive e performative, ma in particolare, facendo convergere questi diversi linguaggi nella libera esplorazione del mezzo video. Diversi studiosi internazionali, ma in particolare italiani, si sono interessati al fenomeno di Art/Tapes/22 che viene ricordato tutt'oggi come una tappa importante nella storia della videoarte. Tra questi studiosi, Valentia Valentini cita, in uno dei suoi saggi, le parole di Maria Gloria Bicocchi nel catalogo *American in Florence, Europeans in Florence* del 1974:

Noi di Art/Tapes/22 sentiamo che il video si trova su una frontiera avanzata nel sistema delle relazioni dell'arte e la sua profonda, strutturale immediatezza lo lancerà indubbiamente verso una posizione vitale in futuro (nei termini di una riorganizzazione, su questa base, del fare arte e del comunicare). Per portare i nostri sforzi ad una piena fruizione, la diffusione deve estendersi oltre il circuito esistente delle gallerie e musei, per creare un sistema di scambio culturale incrociato "open-ended"<sup>67</sup>.

Art/Tapes/22 non ha segnato solo la storia della videoarte italiana, ma internazionale, poiché gli artisti che vi hanno militato, come Bill Viola e Nam June Paik, provenivano da un contesto molto più ampio. Ad aver segnato la storia del centro sono stati anche le importanti mostre ed eventi organizzati durante il suo periodo di attività, come proprio il *Project '74* tenutosi a Colonia del quale si è parlato in precedenza<sup>68</sup>. La galleria però finisce per chiudere le sue porte nel 1977, quando si interrompe la collaborazione con Tapes and Films di Castelli e Sonnabend.

Sulla scena italiana, per fortuna, non fanno tutti così confusione con il nuovo mezzo video, infatti tra coloro che riescono a sperimentare in maniera concreta stabilendo una propria posizione, oltre alle già citate ricerche e importanti teorie di Giaccari, ritroviamo l'artista Alberto Grifi. Il grande passo in avanti di Grifi nella videoarte italiana è quello che, finalmente, riesce a fare un po' di chiarezza sulle verità del linguaggio video, attuando un'efficace distinzione rispetto a quello cinematografico. L'opera di Grifi che fa da spartiacque è sicuramente *Anna* (1972), realizzata in collaborazione con Massimo

---

<sup>66</sup> VIOLA B., "Un rinascimento a Firenze" in Maria Gloria Bicocchi (a cura di), *Tra Firenze e Santa Teresa dentro le quinte dell'arte '73/'87*(Venezia: Edizioni del Cavallino, 2003), 9;

<sup>67</sup> BICOCCHI M.G., *Americans in Florence: Europeans in Florence*, in VALENTINA V (a cura di), *Cominciamenti*, Postmedia Books, 23 luglio, 2020, p. 85;

<sup>68</sup> SABA C., "La Memoria delle immagini: art/tapes/22" in Saba (a cura di), *Arte in videotape*, Silvana Editoriale, 2009, p. 28;

Sarchielli. Il lavoro nasce come un'opera di cinema vérité che segue le vicende di una ragazza sedicenne rimasta incinta e accolta in casa da Massimo Sarchielli. Proprio perché si tratta di un lavoro autofinanziato Grifi, ad un certo punto, poco dopo l'inizio della produzione, decide di utilizzare per tagliare sui costi e sul personale un videoregistratore Akai bobina aperta per continuare le riprese, successivamente proprio a seguito di questa decisione il film dovrà aspettare fino al 1975 per poter essere distribuito, poiché, a causa della mancanza delle tecnologie per poterlo riprodurre su nastro magnetico, dovrà essere ritrasferito su pellicola<sup>69</sup>. La prima netta distinzione rispetto al medium cinematografico, così come ancora meglio all'industria cinematografica, compare proprio sul set come racconta lo stesso Grifi. Quando ci si rende conto di quante poche persone possano lavorare con il nastro magnetico, ma in particolare di quanto sia più rilassata l'atmosfera tra i lavoratori non avendo più la pressione dei grossi costi per sostenere la realizzazione e la paura di sprecare della pellicola pagata cara<sup>70</sup>. Il vero e netto divario che si viene a creare, rispetto al linguaggio del grande schermo, compare ad un certo punto durante le riprese, quando l'elettricista della compagnia fa una dichiarazione d'amore e porta via con sé Anna in una comune. Da qui in poi non esiste più la fiction e il dietro le quinte, si rompono tutti quelli che sono i canoni imposti dall'industria cinematografica, sia per quanto riguarda l'estetica, che per quanto concerne il controllo dell'inquadratura, della scena e delle dinamiche produttive<sup>71</sup>. Tutto ciò accade perché Massimo Sarchielli decide di inseguire l'elettricista, e Grifi, con il suo strumento video a nastro, decide di seguirlo di conseguenza. Alla fine tutta la sceneggiatura scompare, non esiste più un backstage e tutto diventa parte integrante di quello che sarà poi il lavoro finale; non c'è più nulla di programmato, di scritto, di prestabilito e posto sotto il controllo di canoni estetici e produttivi, non c'è più il cinema e la sua industria, ma c'è il video con la sua flessibilità e il suo linguaggio innovativo<sup>72</sup>.

Fino ad ora ci si è concentrati maggiormente sugli aspetti storici che riguardano la videoarte oltre aver tralasciato alcune importanti figure femminili nel settore. Nel capitolo successivo si cercherà di approfondire meglio l'importanza di queste figure, oltre che calarsi più nel merito dei generi, linguaggi e stili della videoarte.

---

<sup>69</sup> FADDA S., *Definizione zero: Origini della videoarte fra politica e comunicazione*, p. 140;

<sup>70</sup> Ivi, pp. 141-142;

<sup>71</sup> Ivi, p. 143;

<sup>72</sup> Ivi, p. 144;

## **2. Il linguaggio della videoarte: tra generi e stili**

Come si è osservato in precedenza la videoarte, sin dalla sua nascita, è una forma estremamente sperimentale che incrocia sul suo percorso diverse discipline, linguaggi e ovviamente anche tecnologie. Qualcosa in merito a tutto ciò è stato già osservato più da vicino, ma l'obiettivo di questo capitolo sarà proprio quello di meglio approfondire tali aspetti, soprattutto le diverse ibridazioni che caratterizzano l'arte video. Per iniziare nella maniera più corretta il percorso, le prime protagoniste saranno le figure femminili, nel contesto internazionale, che hanno segnato delle tappe importanti nella storia del video e delle installazioni, sia per quanto riguarda l'aspetto artistico/performativo, che per quanto concerne l'attivismo e i cambiamenti socio-politici portati avanti; poiché è bene non dimenticare i primi decenni della videoarte hanno avuto luogo in un periodo storico caratterizzato da svariate rivoluzioni sociali, tra cui il femminismo e le contestazioni giovanili, inevitabilmente parte integrante dell'espressione artistica, spesso impiegata come potente forma di critica nei confronti del sistema.

### **2.1. Video, performance e le donne nella videoarte: tra sperimentazione e attivismo**

Come è stato già appurato più volte, la videoarte, come le altre forme d'espressione artistica, ha una grande anima sperimentale, di conseguenza le sue opere sono quasi sempre frutto di ibridazione di linguaggi, discipline, tecnologie e ultimo, ma non meno importante, di costante ricerca in ciascuno di tali aspetti. Ad un livello molto macro però, come fa un po' lo studioso italiano Piero Deggiovanni per gli artisti della sua patria, si potrebbe fare una suddivisione in diversi generi, stili, strumenti impiegati o perlomeno riguardante elementi e contenuti centrali, o ricorrenti, nei lavori dei diversi che operano e hanno operato nel panorama della videoarte. Sicuramente, da sempre, uno degli elementi centrali è il corpo, e quale miglior modo di metterlo a fuoco se non attraverso la performance. Tra i più grandi artisti che hanno rivoluzionato la videoarte con la performance e il corpo, ci sono ovviamente le donne. I lavori di tutte queste grandi artiste che tra poco vedremo hanno permesso, in linea generale, di aprire gli occhi alla società nel periodo più caldo delle rivoluzioni femminili, criticando il sistema patriarcale e capitalistico, e dando al tempo stesso una grande spinta per il

cambiamento, tutto ciò utilizzando come medium il proprio corpo e la propria arte. Le artiste che hanno guidato questa grande rivoluzione femminile internazionale, almeno nei primi vent'anni della videoarte, sono sicuramente le statunitensi.

Se si parla quindi di Stati Uniti, donne, performance e videoarte, non si può non parlare di Joan Jonas.<sup>73</sup> Esattamente negli anni Settanta, quando video e arti performative spesso si mescolavano, Jonas ha segnato la storia in questa forma di ibridazione (approdando anche fuori continente) in cui collidono due linguaggi diversi, ma che, si capiscono alla perfezione. Inizia la sua carriera tra la fine degli anni Sessanta e inizio Settanta, registrando delle esibizioni di danza in casa, di fronte alla sua videocamera personale. Jonas, come tanti altri artisti a New York, è inserita nel contesto di Downtown, luogo in cui frequenta e collabora con diversi colleghi provenienti da svariate discipline, come scultura, pittura, arti visive, film making, poesia, e soprattutto danza. Come spiega la stessa artista, in quest'ultimo ambito, le figure più in vista erano tutte donne, mentre negli altri settori vi era ancora una grande prevalenza di figure maschili. Le sue video-performance nascono quindi dalla collaborazione con artisti provenienti da diversi linguaggi e discipline, che le permettono di sviluppare delle capacità sia tecniche che linguistiche, oltre alla sua già presente abilità nella danza, scultura, poesia moderna e agli studi sul cinema dei grandi innovatori come Dziga Vertov, Sergei Eisenstein, Jean Vigo, ecc.; come si può notare, anche in questo caso, l'attitudine multidisciplinare è un aspetto fondamentale nello sviluppo della ricerca di un videoartista<sup>74</sup>. La propensione all'esplorazione di più linguaggi non la porta soltanto ad applicarli dal punto di vista tecnico e teorico nei suoi lavori, ma spesso in alcuni di questi linguaggi sono presenti i concetti, le idee e le sue fonti di ispirazione. Da grande appassionata dallo scrittore argentino Luis Borges, che in *Labyrinths*, uno dei suoi lavori più famosi, tratta spesso il concetto dello specchio e tutte le sue concezioni filosofiche nascoste, Jonas ne trae ispirazione, facendo dello specchio un elemento centrale in molte sue performance, sia fisicamente che secondo concezioni metaforiche e psicanalitiche. Lo specchio, nelle performance di Jonas, diventa uno strumento attraverso il quale esplorare e osservare il proprio corpo, sia superficialmente che ad un livello più profondo, fin dentro il mistero della sua anima, mettendone in rilievo l'importanza nella costruzione delle dinamiche identitarie e sociali soprattutto per quanto riguarda la figura femminile, così come in quel periodo fanno tante altre artiste

---

<sup>73</sup> LONDON B., *VIDEO ART: The First Fifty Years*, p. 73 ;

<sup>74</sup> Ivi, pp. 73-74;

femministe, tra cui l'autrice di *VALIE EXPORT* citata in precedenza. In una delle sue prime performance *Mirror check* (1970), Jonas compare da dietro lo schermo quasi completamente nuda, con uno specchio, che utilizza poi per fare un controllo dettagliato del corpo<sup>75</sup>. Nonostante i progressi fatti in campo artistico e drammatico, con compagnie come il Living Theater per esempio, in quel decennio era ancora abbastanza scioccante socialmente, per uno spettatore medio soprattutto, vedere una donna comparire quasi del tutto nuda in pubblico<sup>76</sup>. Un'altra caratteristica tipica di Jonas, che compare molto spesso nei lavori successivi a partire dalla serie *Organic Honey*, è il suo danzare compiendo movimenti e mettendo in atto coreografie che sembrano creare dei dipinti o scolpire degli oggetti nello spazio scenico. Questo è un altro chiaro esempio di come, la tendenza multidisciplinare, possa essere applicata all'interno di un unico lavoro ibridante diversi linguaggi. Tra la serie di lavori poco fa citati, realizzati da Jonas, *Vertical roll* è quello che meglio mostra la mescolanza con lo strumento e il linguaggio video. In questa performance live, arrivata ovunque, dalla galleria di Castelli a New York nel 1973 alla Galleria Toselli di Milano nello stesso anno, Jonas viene ripresa in esibizione con una luce alle spalle del cameraman, che la colpisce in pieno e proietta la sua ombra sulle pareti, e di conseguenza, tutti i movimenti coreografici da essa compiuti. La performance è studiata per riprodurre, visivamente e coreograficamente, una distorsione tipica della tecnologia analogica delle prime Tv bianco e nero, scomparsa poi con l'arrivo del digitale<sup>77</sup>. L'interferenza causava l'improvvisa variazione dell'orientamento dello schermo, che veniva schiacciato da una banda percorrente la superficie in verticale, dall'alto verso il basso, per poi eventualmente ricominciare creando un enorme fastidio. La videocamera sul luogo della performance è collegata appunto ad un vecchio televisore che riproduce l'interferenza, quest'ultimo trasmette anche le immagini riprese in live della coreografia. Tutto è orchestrato dall'artista per non comparire mai con il volto sullo schermo, ma mettendo in evidenza i movimenti delle gambe, delle braccia e del busto, che lasciano una scia quando scompaiono dallo schermo, o nei momenti in cui, di lei, si scorgono soltanto le ombre fluttuanti nello spazio e catturate nei frame. Le composizioni, perfettamente architettate da Jonas, rendevano impossibile poterle cogliere nel dettaglio; Barbara London associa il modello di costruzione coreografico alla ricerca e ai lavori del cubismo di Pablo Picasso, in particolare per la capacità della videoartista, così come del

---

<sup>75</sup>LONDON B., *VIDEO ART: The First Fifty Years*, p. 79;

<sup>76</sup>Ivi, pp. 75-76;

<sup>77</sup>Ivi, p. 76;

pittore in questione, di giocare con lo spazio e tempo, luoghi in cui gli oggetti presenti diventano così frammentati al punto in cui, le loro tre dimensioni, sembrano essere sparse su tutta la tela, o nel caso di Jonas, in tutto lo spazio della performance catturato nello schermo. Un'altra, tra le performance più importanti e multidisciplinari di Jonas, è sicuramente *Mirage* (1976). In tale occasione sono presenti il linguaggio video, riferimenti al cinema indipendente e ai primi pionieri della sperimentazione negli Stati Uniti. Secondo London Jonas costruisce e frammenta la scena basandosi sul film *Meshes of the Afternoon* (1943) di Maya Deren, e un mix di danza, disegno, coreografie e utilizzo di oggettistica varia che in qualche modo richiamano i primi happening di John Cage<sup>78</sup>. Jonas si muove nello spazio scenografico, utilizzando e manipolando i vari oggetti che ha raccolto da utilizzare sulla scena, tra cui una maschera messicana di una donna beatificata e un grande cono in alluminio, che viene utilizzato come una sorta di telescopio per scrutare le navi all'orizzonte, in alcuni casi lo usa anche per cantarvi all'interno, come se fosse il megafono di un'antica sirena. Sulla scena è anche presente un grande, vecchio televisore, sul quale compare ancora la distorsione di *Vertical roll*, mentre vengono mandate in onda immagini di trambusti politici e cerimonie che, sempre secondo London, farebbero riferimento alle politiche di Nixon in quel periodo storico. *Mirage* non finisce negli anni Settanta, ma nel 2005 viene riconfigurata e presentata come un'installazione multimediale<sup>79</sup>.

Dara Birnbaum è un'altra figura artistica di particolare rilevanza nell'ambiente videoartistico anni Settanta, in particolare, per la sua connessione con i movimenti d'arte femminista militanti in quel periodo. Inizialmente lavora in studi di architettura e di ambientalisti, dopo la specializzazione in pittura si sposta a Firenze nel 1974, entrando nella comunità di artisti dell'Art/Tspes/22. È proprio la sua esperienza nella società di Maria Gloria Bicchieri ad indirizzarla successivamente nella sperimentazione dello strumento video. Quando torna a New York nel '75, prende in prestito una Portapak da un'amica e inizia a sperimentare con il mezzo da sola nel suo appartamento. Tra le prime opere ufficiali, rese pubbliche, vi è *Mirroring* (1975). Anche in questa opera, come per Jonas, è presente il concetto dello specchio che però viene elaborato in maniera un po' diversa da Birnbaum, sia per quanto riguarda l'intento finale, che l'aspetto performativo e l'utilizzo del linguaggio video. In tal caso non si tratta infatti di una live performance ma di un video vero e proprio con materiale

---

<sup>78</sup> LONDON B., *VIDEO ART: The First Fifty Years*, pp. 77-78;

<sup>79</sup> Ivi, pp. 80-8 ;

preregistrato. Nell'opera si alternano piani di ripresa che colgono il volto, o le parti del corpo di Birnbaum, catturate direttamente o attraverso il riflesso nello specchio<sup>80</sup>. L'alternarsi di piani molto stretti, con i vari cambi di fuoco, ad un certo punto rende quasi impossibile, così come sostiene London, distinguere tra il suo corpo catturato in linea diretta e il riflesso nello specchio. L'intento di Birnbaum è quello di sostituire il sé ripreso allo specchio con il sé reale, giocando ovviamente con l'alternanza tra i due, resa possibile da un certo impiego del linguaggio video e filmico. Questa sua tendenza all'inquisizione del corpo, e alla ricerca del proprio sé nello specchio, deriva probabilmente dall'influenza del pensiero di Jacques Lacan, noto psicanalista francese che seguiva in qualche modo la scia di Freud, e che, in quel periodo, faceva parte delle letture più attente di molti amici artisti di Birnbaum. L'artista faceva parte di un noto movimento della seconda metà anni Settanta, definito dal critico Douglas Crimp come Pictures Generations. Il gruppo di artisti in questione era noto per l'elaborazione di lavori che avevano l'obiettivo di criticare il sistema commerciale, nello specifico appropriandosi di contenuti quotidiani della cultura mass mediale e rielaborandoli in chiave critico/parodica. A differenza dei suoi colleghi, che criticavano diversi linguaggi all'interno del mondo mass mediale, Birnbaum restava nel medium video, criticandone il suo uso commerciale da parte dell'industria<sup>81</sup>. Uno dei più importanti lavori di critica portato avanti da Birnbaum sul sistema della televisione commerciale riguarda *Wonder Women*, la supereroina della DC comics nata negli anni Quaranta. Il lavoro parte dall'idea dell'artista che la televisione rappresenta e diffonde l'ideale di figura femminile secondo dei canoni che, non corrispondono a quelli reali dell'artista, ma soprattutto, e in primis, alla figura della donna in generale. Birnbaum analizza la figura televisiva di Wonder woman, andata in onda tra il 1978-79, come un personaggio femminile creato da una figura maschile. Quello che poi ripropone, nel suo videotape *Technology/Transformation: Wonder Woman (1978-79)*, vede protagonista una donna d'affari che si trasforma nella famosa supereroina della DC e protegge un suo collega, sempre business man, che si nasconde dietro una colonna nella metropolitana. Come è possibile notare Birnbaum, in un attimo, stravolge i ruoli di genere diffusi dalla cultura mass mediale. Un altro lavoro simile, realizzato sempre prendendo immagini televisive e rielaborandole, viene realizzato nel '79, intitolato *For Kiss the Girls: Make Them Cry*. Questa volta, invece di attingere al mondo dei supereroi, utilizza delle immagini

---

<sup>80</sup> Ivi, p. 115;

<sup>81</sup> Ivi, p.116 ;

provenienti da un importante gioco televisivo degli anni Settanta, *show Hollywood Squares*. Tra i partecipanti di questo gioco vi sono varie celebrità dalle più alle meno famose. Birnbaum prende i loro movimenti degli occhi, risate, gesti involontari e linguaggio non verbale estrapolandoli dal contesto televisivo. I gesti degli attori, montati insieme, assumono un altro significato e diventano degli stereotipati comportamenti di sottomissione. Negli anni Ottanta Birnbaum inizierà a registrare del proprio materiale, aprendo la propria ricerca artistica alle installazioni multicanale e all'impiego delle più recenti tecnologie come il Chroma key<sup>82</sup>.

Parlando di artiste che hanno a cuore la femminilità non si può non citare Pipilotti Rist. Si tratta, in tal caso, di un'artista che tratta diversamente la femminilità rispetto a coloro che l'hanno preceduta come VALIE EXPORT o Joan Jonas, la sua diversità non diverge però in base ai concetti in sé espressi dai suoi lavori, ma per quanto riguarda lo stile performativo adottato, l'utilizzo del mezzo video e della tecnologia. La differenza in quest'ultima, e nelle capacità tecniche, è dovuta soprattutto al progresso e ad un periodo storico di circa dieci o quindici anni più in avanti; infatti Rist inizia effettivamente la sua carriera da artista negli anni Ottanta, portando a compimento le sue prime opere rese pubbliche e riconosciute tra l'85-86. La sua formazione è anche molto più tecnica, considerati i suoi studi in animazione e design, e una flessibilità e praticità nell'utilizzo della tecnologia che le permettono una maggiore fluidità nella sperimentazione del mezzo e delle sue possibilità linguistiche<sup>83</sup>. Come racconta anche Barbara London, lo stile di Rist, sia nella vita quotidiana che nella sua ricerca artistica, ricorda le subculture hippie e psichedeliche degli anni Sessanta, molto aperte alle esperienze sensoriali e all'esplorazione dell'inconscio. È ciò che accade spesso nelle sue opere, il suo stile stravolge delle azioni o contesti, specialmente sessuali, stereotipizzati, per portarli ad un livello altro di esplorazione, fuori dalle comuni esperienze sensoriali attraverso le quali tali aspetti vengono percepiti e vissuti. Il primo video di risonanza è *The Girl Who Misses Much* (1986). Per realizzare questo lavoro utilizza una camera analogica fissa di uso comune e un sistema di montaggio video con un nastro da un quarto di pollice, il quale prevedeva montare una sezione di nastro preregistrato su un'altra sezione per la versione finale, e questo già suggerisce qualcosa in merito alle sue capacità tecniche. Per tutto il video la camera è fuori fuoco, Rist compare con un vestito nero attillato e il seno scoperto mentre canta una delle hit più popolari, *Happines*

---

<sup>82</sup> LONDON B., *VIDEO ART: The First Fifty Years*, pp. 118-119;

<sup>83</sup>Ivi, p. 139;

*is a warm gun* dei Beatles, ma come un falsetto, con la sua voce distorta che diventa quella dei Chipmunks. Il video continua su questa scia mentre, di tanto in tanto, delle distorsioni e dei glitch, come il prima citato vertical roll, ne rendono la visione ancora più disturbata<sup>84</sup>. L'operazione compiuta da Rist è sovvertire il genere commerciale porno-pop tipico di MTV, allora nato da poco ma già di grande tendenza, giocando con il linguaggio video e parodizzando i concetti di femminilità diffusi dall'industria commerciale. Un altro lavoro di Rist, che in tal caso tocca dei livelli innovativi di sensorialità all'interno del medium, è *Pickelporno* del 1992. La videocamera utilizzata per girare il lavoro in questione è ancora più piccola di quelle da lei solitamente impiegate, ben lontana da quelle dei broadcast televisivi e da quella dell'opera citata in precedenza. Si serve di una camera così piccola per poter riprendere, nel dettaglio, le parti del corpo di due amanti impegnati in un rapporto sessuale. La realizzazione finale però, stravolge completamente le regole della rappresentazione commerciale dell'atto in sé, in particolare quella dell'industria pornografica in grande crescita durante quegli anni, creando uno scenario lussuoso ed estremamente sensoriale. Lo stile di ripresa simula una sorta di danza, che con il focus sui dettagli, invita lo spettatore a lasciarsi andare e unirsi alla performance. L'obiettivo di Rist è infine quello di creare una nuova immagine della sessualità più che restare a riflettere sui pro e contro della pornografia. La videoartista, con l'avanzare della carriera, diventa molto più nota per le installazioni multisensoriali che per la realizzazione di materiale video in sé. Durante tutto il suo percorso professionale, l'obiettivo della ricerca e della sua vena artistica rimane sempre quello di "incoraggiare gli spettatori ad aprire le proprie menti, considerando questa visione più aperta come attivatrice di un più importante cambiamento sociale"<sup>85</sup>.

### **2.1.1. Laurie Anderson**

Se si è deciso di separare Laurie Anderson dalle altre videoartiste citate fino ad ora è perché, considerato comunque il suo ardito interesse per le dinamiche di genere, identitarie e quindi sociali, si rivela essere portatrice di uno stile di performance, e uso della tecnologia video ed elettrica, ben diversi da quelli visti fino ad ora. La sua attitudine come tutte le altre artiste è sempre multidisciplinare, spazia dal video, cinema, musica alla performance e impiego decisamente innovativo della tecnologia elettronica,

---

<sup>84</sup> LONDON B., *VIDEO ART: The First Fifty Years*, pp. 139-140;

<sup>85</sup>Ivi, pp. 141-142 ;

e anche se quest'ultima è al momento un po' fuori dalle premesse di questo paragrafo a breve vedremo perché. Anderson inizia la sua carriera d'artista più o meno nel '74, nel frattempo per sostenersi sfrutta la laurea in Storia dell'arte per insegnare la stessa materia in diverse università. Da appassionata di arte e cinema scrive per varie riviste e forum, più che altro per capire anche cosa vuol dire mettersi nei panni di altri artisti. Tutte le sue conoscenze e tendenze, come anche la scrittura, approdano così nelle sue performance che prevedevano anche l'utilizzo di microfoni e tecnologie varie, acquistate qua e là nei negozi di consumo e combinati insieme in maniera eccellente grazie alle sue capacità di tecnico elettronico. Le sue esibizioni potevano contenere parole scritte o brevi descrizioni, fino ad includere performance musicali ibridate a contenuti filmici di svariata tipologia, come nella sua prima performance *O-Range* (1973) all'alternative gallery Artists Space. Il luogo della performance era ricoperto di pannelli con scritte e materiale fotografico, con la proiezione, in loop, di un film in super 8 di cinque minuti nel quale, la stessa Anderson, veniva ripresa in dettaglio mentre suonava il violino; nella ripresa inoltre, i suoi occhi erano coperti dal braccio. Le scritte e le fotografie facevano riferimento al filosofo francese Maurice Merleau-Ponty. In una delle foto vi era ancora Anderson che, tenendo in mano due mezzette arance, sporgenti e simili ad un seno avvizzito, se ne copriva gli occhi. La performance in questione, come la maggior parte delle sue installazioni, erano generalmente caratterizzate dalla presenza di materiale filmico o audiovisivo accompagnato da un'esibizione al violino, strumento dal quale l'artista non si separava mai. È stata infatti la stessa Anderson a coniare l'idea innovativa di questo nuovo tipo di esibizione, la "performance film"; in alcuni casi non scriveva e non montava neanche la colonna sonora del cortometraggio, ma la suonava direttamente dal vivo improvvisando<sup>86</sup>. Il violino si presenta come un alter ego dell'artista, sia per essere un compagno inseparabile ma anche per costituire, in qualche modo, un'estensione naturale del proprio corpo. Anderson in primis ammette la sua inseparabilità dallo strumento: "perché la possibilità di tenerlo stretto in mano lo rende un vero strumento del diciannovesimo secolo, diversamente dalla tastiera di un computer o dal volante di un'auto"<sup>87</sup>. Durante quel periodo era noto il movimento no wave, che si poneva in contraddizione al nuovo genere musicale new wave coniato dall'industria culturale, caratterizzato da un impiego del suono distorto e rumoroso, anche Anderson, da

---

<sup>86</sup> LONDON B., *VIDEO ART: The First Fifty Years*, pp. 91-92 ;

<sup>87</sup> Ivi, p. 94 ;

militante musicista, passa per questa scia. Lo si nota in un'altra delle sue installazioni, *Handphone Table* (1978), nella quale, come in tante altre occasioni, rompe anche le barriere di genere mostrandone la fluidità, fluttuando da femminile a maschile attraverso la sua voce. L'installazione consisteva nell'utilizzo di un normale tavolo di legno, accompagnato dalla fotografia di due persone sedute alle due estremità di un tavolo con la testa fra le mani. Molti spettatori passando si sedevano sul tavolo e imitavano, naturalmente, la posizione dei soggetti nella foto. Improvvisamente la voce di Anderson sembrava passare dalle loro braccia e arrivare direttamente nella loro coscienza. L'artista aveva studiato uno speaker il quale conduceva il suono dalla materia solida piuttosto che per via aerea, così le ossa degli spettatori seduti facevano da conduttore della sua voce, distortendo il suono, che arrivava nelle loro teste citando dei versi di George Hebert, noto poeta del diciassettesimo secolo. Anderson inoltre era presente, ma non visibile fisicamente dagli spettatori, quindi, l'impressione di avere una voce, solo nella propria testa, era davvero reale<sup>88</sup>. Il lavoro più forte, più noto e completo realizzato da Anderson, sia dal punto di vista artistico che comunicativo, è sicuramente *O Superman* (1981). L'opera in questione si rivela essere anche leggermente differente dalle altre, poiché non si tratta di una live performance o installazione, ma di un vero e proprio video musicale di otto minuti realizzato in collaborazione con un'etichetta indipendente di New York, la 110 Records. Il singolo raggiunge anche la *top of the charts* in Inghilterra negli anni Ottanta, e diventa così nota e innovativa al punto che gli scout della Warner Records le rincorrono per farla firmare con loro. La prima parte del testo è in realtà basata su un'opera lirica di Jules Massenet, *Le Cid* (1885), il quale cantante negli anni '40, era Charles Holland, un Afro-Americano che si ritrova nella sfera della musica classica in uno dei periodi storici più carichi di razzismo nel settore. L'opera di Anderson è una potente critica al sistema sociopolitico, alla guerra e all'impiego delle tecnologie elettroniche in operazioni militari<sup>89</sup>. Il suo intento è eloquente specialmente in una delle strofe più note della canzone: "So hold me, Mom, in your arms. /Your petrochemical arms. Your military arms. /In your electronic arms." Mamma si riferisce chiaramente agli Stati Uniti, il resto della strofa riguarda invece l'attività militare di questi ultimi, che Anderson vede come il fallimento della tecnologia US, nella guerra tra Iran e Iraq. Il brano fa anche riferimento all'artista stessa, che come grande donna, nel mondo dell'arte a grandi livelli, lotta per la parità di diritti e per la sua

---

<sup>88</sup> LONDON B., *VIDEO ART: The First Fifty*, pp. 93-94;

<sup>89</sup> Ivi, p. 95;

carriera. La critica è rivolta anche in parte alla tecnologia, al bisogno dell'uomo di agire avendo a disposizione un aiutante elettronico, come per esempio le allora più recenti macchine per la segreteria telefonica, tra le prime forme di comunicazione mediata, che pongono il medium elettronico come tramite fra un utente e l'altro<sup>90</sup>. Dopo aver visto, più nello specifico, alcuni aspetti che conciliano il linguaggio video mescolato alla danza e alle arti performative, nel prossimo paragrafo si osserveranno altri due aspetti fondamentali con i quali la videoarte convive inevitabilmente, sperimentazione e tecnologia.

## **2.2. La videoarte con i suoi linguaggi: tra sperimentazione e tecnologia**

In precedenza si è visto come, il mezzo video, si differenzia dagli altri linguaggi presenti fino al suo arrivo. Le differenti sensazioni e percezioni, scaturite dalla sua fruizione, ne caratterizzano dei propri canoni estetici e linguistici, così come è stato osservato in maniera esemplare nel caso di Grifi. Tale caso però, al tempo stesso, ci permette di comprendere come il linguaggio video assume una grande importanza rispetto a tutte le sue componenti, tecnologiche, scientifiche e di comunicazione. È l'insieme di questi aspetti che conia il linguaggio del video e apre le porte ai futuri utilizzi del medium, nella sperimentazione artistica o nella controinformazione del "video di movimento" a scopo politico. A prescindere però, dalle direzioni in cui il suo impiego si dirama, si configura immediatamente come uno strumento di liberazione, sia dall'estetica per l'individuo, che dall'industria e dall'informazione istituzionale. È bene anche ricordare, come sostiene Fadda:

Il video è un mezzo d'espressione estetica intrinsecamente politico e arriva sulla scena proprio quando le distinzioni tra arte e comunicazione e tra pratica artistica e attività politica iniziano a dissolversi. È lo strumento giusto al momento giusto per una serie di intenti diversi, accomunati tutti da istanze e aspirazioni di liberazione<sup>91</sup>.

Tali parole riassumono perfettamente l'essenza del mezzo video fuori dalle mani delle istituzioni e, al tempo stesso, aprono inevitabilmente un discorso di approfondimento sul suo arrivo. Anche se, in seguito, alcuni lavori avranno delle caratteristiche estetiche

---

<sup>90</sup> Ivi, pp. 96-97;

<sup>91</sup> FADDA S., *Definizione zero: Origini della videoarte fra politica e comunicazione*, p. 100;

e linguistiche più “adatte” a consentirgli l’accesso nel circuito dell’arte, in generale, specialmente agli inizi, tutto si mescola e chiunque utilizza il nuovo strumento elettronico, che sia per estetica, politica o entrambe, è un pioniere e sperimentatore<sup>92</sup>.

Fino ad ora, sono stati diversi gli esempi trattati in diversi paesi e che riguardano differenti utilizzi, soprattutto estetici, del mezzo video, e anche se non è stata fatta apertamente una suddivisione tra di essi, escluso il caso del lavoro di Giaccari, è arrivato il momento di fare un po’ più luce sulla questione. Per iniziare il discorso è bene tenere a mente il termine “estetica”, poiché è la chiave di tutto o quasi, è al suo interno che si cela la differenza, non poi così complicata, all’interno dello stesso linguaggio video. Poco fa si è anche accennato ai famosi “video di movimento”, in realtà, anche se il termine può risultare nuovo in questa sede, sappiamo già bene di cosa si tratta ne abbiamo visto alcuni esempi nel capitolo precedente. Alcuni tra questi possono essere la Guerrilla Television negli Stati Uniti, con il suo correlativo in Spagna, e la Pirate Tv in Russia. Altre tipologie collegate strettamente al video di movimento sono “video militante”, “video underground”, “televisione leggera”, “televisione povera”. Tutti, indifferentemente dal contesto specifico in cui si sviluppano, partono dal cinema vérité degli anni Sessanta, che con l’arrivo del mezzo video e delle sue innovazioni estetiche e tecnologiche, viene agevolato nella sua propensione alla documentazione realistica o si trasforma in controinformazione politica. Le innovazioni apportate dal punto di vista tecnologico si sono già viste nel caso di Grifi, ma inevitabilmente sia tecnologia che linguaggio si influenzano e costruiscono reciprocamente. In ogni caso il primo uso consapevole della tecnologia elettronica anche negli Stati Uniti, da dove in realtà parte tutto, è proprio questo. Un esempio eloquente è il video di Frank Gillette del 1968, girato a New York a St. Mark’s Place, un luogo noto come ritrovo pubblico della comunità hippy. Il lavoro dura circa cinque ore, nel suo complesso non vi è un montaggio e i tempi di ripresa corrispondono ai tempi reali dell’evento<sup>93</sup>. L’intento, come si nota, è chiaramente documentativo, ma ancora meglio, il regista rispettando l’etica del suo movimento non vuole interferire in alcun modo o manipolare la realtà con nessun effetto, neanche appunto, il montaggio. L’impiego di una tale linguistica dell’immagine è reso possibile proprio dalla tecnologia dello strumento video, poiché se Gillette, così come Grifi, avesse usato una super 8 o una 16 mm per girare, probabilmente non sarebbe stato in grado di sostenere le ingenti

---

<sup>92</sup> FADDA S., *Definizione zero: Origini della videoarte fra politica e comunicazione*, pp. 100-101;

<sup>93</sup> Ivi, pp. 145-146;

spese. È tale il linguaggio tipico che caratterizza tutti i diversi movimenti citati poco fa, che in sostanza danno vita o sono gli stessi collettivi video<sup>94</sup>. Aggiungendo dei contenuti che potrebbero sembrare estemporanei, ma necessari per comprendere il discorso sulla differenziazione che si basa sull'estetica, nello stesso anno il già precedente citato Museum of Modern Art di New York apre le porte al video, in occasione dell'esposizione *The Machine in the End of the Mechanical Age*, è Nam June Paik a partecipare con *Nixon's Tape*, *McLuhan Caged* e *Lindsay Tape*. In tutti e tre i lavori sono presenti delle immagini riprese da programmi televisivi e distorte applicando i più tipici interventi di Paik sul segnale elettronico<sup>95</sup>. Ritornando all'estetica, se si prendono in considerazione i lavori di Paik e quello di Gillette, la differenza è racchiusa nel termine in questione. Entrambi utilizzano la tecnologia elettronica e il linguaggio video, ma nel lavoro di Paik è diversa l'estetica con il quale il sistema linguistico viene configurato e si manifesta. Dove Gillette lascia la realtà così come si presenta, Paik applica delle distorsioni per manipolarla. Tale è la più semplice differenza nell'uso del linguaggio video e tutte le opere, ad entrare successivamente nel circuito artistico, saranno più vicine all'estetica di Paik e alla sperimentazione elettronica su di essa. Ma, è comunque bene non dimenticare, proprio dai primi utilizzi del linguaggio come "video di movimento" nasceranno successivamente le installazioni multicanale a circuito chiuso e la prima forma a beneficiarne sarà il teatro. Saranno i primi eventi teatrali ad essere una sorta di prototipo delle installazioni poi realizzate nei musei e quali migliori considerazioni in proposito se non quelle di Fadda:

Video, film, performance dal vivo e immagini del pubblico stesso, riprese con dei diversi sistemi a circuito chiuso all'interno dell'ambiente in cui si svolge l'evento, sono mixati e trasmessi su numerosi monitor all'interno di spazi concepiti espressamente per questo genere di azioni, i "video-teatri a circuito chiuso"<sup>96</sup>.

Il primo "video-teatro" è stato inaugurato a New York da Global Village, seguito poi dal Philo Farnsworth Obelisk Theater in California. Come si è visto poco fa e come emerge anche dalle parole di Fadda, i "video-teatri" non sarebbero altro che i precursori delle successive video installazioni a circuito chiuso, delle quali tra l'altro si è già

---

<sup>94</sup> FADDA S., *Definizione zero: Origini della videoarte fra politica e comunicazione*, p. 146;

<sup>95</sup> Ivi, p. 101;

<sup>96</sup> Ivi, p. 148;

parlato nel capitolo precedente in riferimento a Campus e Graham<sup>97</sup>. Il padre fondatore delle installazioni però, colui che ha realizzato la prima vera video installazione in assoluto, è Bruce Nauman, con il suo *Video Corridors* nel 1969 presso la Nicholas Wilder Gallery di Los Angeles. Anche Nauman gioca con la percezione spaziale dello spettatore e si interessa al corpo ed a tale tipologia di problematiche. Nella sua installazione lo spettatore percorre un corridoio in cui all'ingresso è collocata una videocamera, mentre alla fine è presente un monitor<sup>98</sup>. Lo spettatore vede così, mano a mano che si avvicina alla fine e al monitor, la sua ripresa di spalle che si rimpicciolisce. Come è possibile notare in tal caso Nauman non adotta alcun tipo di effetto o distorsione sullo strumento elettronico, ma è la semplice costruzione del circuito che crea un effetto sul linguaggio e conseguentemente sull'apparato percettivo dello spettatore<sup>99</sup>. Giocare con la percezione dello spettatore o con effetti di straniamento, non è un aspetto che riguarda soltanto le installazioni a circuito chiuso viste finora, o la videoarte in particolare, ma il sistema artistico in generale spesso costituisce un ostacolo per la mente umana e per l'apparato percettivo. Nel capitolo precedente si è accennato alla questione che riguarda lo spettatore nella percezione delle opere artistiche, configurandosi come uno degli aspetti principali nel determinare l'apprezzamento delle stesse, influenzando inevitabilmente la quantità di pubblico che ne fruisce, generalmente più di "nicchia" rispetto alla più ampia configurazione del pubblico mass mediale; è giunto perciò il momento, cercando di essere più scientifici possibile, di spiegare meglio cosa accade nella mente umana alla fruizione di opere più astratte. Se si dovesse fornire, al dilemma in questione, una risposta scientifica o seguendo strettamente la psicologia cognitiva, probabilmente si finirebbe per aprire un discorso molto vasto e complesso, o almeno molto più del necessario in questa sede. Cercando di non farla troppo complicata ad un livello profondo, nella mente umana, pensiero, visione e linguaggio sono collegati e si influenzano a vicenda. L'essere umano quindi, per poter processare ciò che vede, deve tradurre le informazioni visive in pensiero e quest'ultimo deve essere verbalizzato<sup>100</sup>. A questo punto, le teorie sulla percezione umana sono davvero innumerevoli e correnti di pensiero diverse attribuiscono maggiore importanza, o priorità, a fattori esperienziali legati anche alla cultura o a stimoli prettamente fisici degli organi di senso. Inevitabilmente però, stimoli fisici e esperienze pregresse/cultura

---

<sup>97</sup> Ivi., p. 148;

<sup>98</sup> Ivi, p. 118;

<sup>99</sup> LONDON B., *VIDEO ART: The First Fifty Years*, p. 33 ;

<sup>100</sup> FADDA S., *Definizione zero: Origini della videoarte tra politica e comunicazione*, p. 35;

di appartenenza si influenzano a vicenda e ora si arriva al punto. L'uomo occidentale specialmente è abituato culturalmente a delle esperienze che prediligono processi logici e razionali, come quelli presenti nel cinema classico narrativo o nel teatro borghese, oppure riprodotti nelle forme di televisione commerciale<sup>101</sup>. Quello che accade invece con l'arte o videoarte che producono esperienze spesso molto più astratte, a volte dotate quasi per niente di processi logici o razionali, rende complesso allo spettatore, specialmente se non allenato o non predisposto a pensare in tal senso, processare le immagini e i contenuti di tali medium<sup>102</sup>. Diversi sono stati gli artisti, specialmente negli anni Settanta, che hanno sperimentato non le tecnologie elettroniche e con processi di costruzione e decostruzione di immagini astratte. Tra i pionieri in questo campo vi è sicuramente Stephen Beck, dedicatosi alla sperimentazione elettronica con contenuti visivi e sonori, nel 1970 ha inaugurato il *Direct Video Synthesizer*, un sintetizzatore, con suggerisce il termine anglofono, in grado di generare o modificare nell'immediato forme, colori e suoni a partire dalle componenti elettroniche del segnale televisivo. Durante le sue ricerche e sperimentazioni ha scoperto che queste immagini astratte, prodotte dal suo dispositivo, comunicano come lo spettatore attraverso processi che non sono logico-razionali, ma al contrario seguono degli schemi induttivi, quindi per intuizione<sup>103</sup>. Altri due artisti, marito e moglie, ad essersi interessati alla sperimentazione elettronica di musica e immagini sono stati Woody e Steina Vasulka. Woody infatti sostiene che, in qualche modo, i medium come la televisione hanno abituato lo spettatore ad aspettarsi una rappresentazione il quanto più possibile vicina alla realtà, concependo quest'ultima come oggettiva. Ciò di cui non si tiene conto è che la realtà viene vista attraverso gli occhi, la sua visione dipende dall'immagine che si forma dentro l'occhio e quindi integralmente dalla percezione degli individui<sup>104</sup>. Importante nella sperimentazione è uno dei loro primi video, realizzato a partire da una live performance, intitolato *Violin Power* (1978-79). All'interno della performance Steina suona il violino e canta "Let it be" del Beatles, e nel frattempo, la sua figura, le vibrazioni della voce e dello strumento vengono trasposte, su un monitor video, sottoforma di immagini astratte e multiforme. La tecnologia utilizzata in questo caso, come negli altri video o performance della coppia, in gran parte è stata assemblata e messa a punto durante la loro sperimentazione. Ci si riferisce a processori, in grado di

---

<sup>101</sup> FADDA S., *Definizione zero: Origini della videoarte fra politica e comunicazione*, p.36;

<sup>102</sup> Ivi, p. 37;

<sup>103</sup> Ivi, p. 35;

<sup>104</sup> Ivi, pp. 36-37;

riconoscere le immagini agendo su di un sistema che controlla il fascio di elettroni attraverso il quale si crea il segnale video sul monitor, oppure dei dispositivi produttori di immagini capaci di manipolare, esclusivamente, determinate proprietà del segnale video. Come si nota, ancora una volta, tali sperimentazioni sono possibili grazie all'attitudine multidisciplinare e tecnica dell'artista, nel caso di Woody Vasulka abile ingegnere oltre che filmmaker<sup>105</sup>.

Se si cade nel discorso sul suono o sulla musica mescolato al linguaggio video, è impossibile non menzionare Vito Acconci, uno dei primissimi pionieri della videoarte, insieme agli altri citati nel capitolo precedente, che ha fatto del suo corpo, della cultura pop e della musica underground anni Sessanta e Settanta gli aspetti principali della sua sperimentazione artistica. Acconci lavoro in un periodo in cui, come egli stesso sostiene, l'arte più che mai, di conseguenza l'arte video come nuovo mezzo, è il medium per eccellenza nella rappresentazione del sé attraverso il proprio corpo, un modo per creare un contatto diretto tra l'arte e lo spettatore, tra il performer e colui che guarda. Uno tra gli obiettivi più ambiti da Acconci, nei suoi lavori video e installazioni, era proprio quello di creare un dialogo diretto, un'intimità, tra sé stesso, il proprio corpo e lo spettatore. Un caso esemplare, dell'ideologia sperimentale di Acconci, è il video *Theme Song* (1973). Nel lavoro in questione sono presenti tutti gli elementi poco fa citati; l'artista compare in una stanza con un divano, ma è steso sul pavimento con il volto a pochi centimetri dalla videocamera rivolgendosi direttamente allo spettatore, cambiando una serie di brani in voga nella cultura rock e underground di quel periodo con autori come Jim Morrison o Bob Dylan<sup>106</sup>. L'invito di Acconci è diretto allo spettatore, sia con il linguaggio del corpo che con le sue parole "we'll have a dream love, an ideal love-but i won't control things, you'll have your say" lo invita ad unirsi, a lui ed al suo corpo, in intimità<sup>107</sup>.

Un altro lavoro innovativo sia dal punto di vista tecnologico che nella rappresentazione del sé, realizzato da uno dei pionieri della videoarte, è *Three Transitions* (1973) del già noto Peter Campus. In precedenza si è approfondito il discorso su di lui in merito alle installazioni a circuito chiuso, in tal caso però si tratta di un videotape di circa quattro minuti con video e colore<sup>108</sup>. Le modalità, attraverso le quali Campus impiega la tecnologia del Chroma key, sono decisamente innovative per il periodo. Prima di

---

<sup>105</sup> LONDON B., *VIDEO ART: The First Fifty Years*, pp. 51-52 ;

<sup>106</sup> Ivi, pp. 50-51;

<sup>107</sup> Ivi, p. 51;

<sup>108</sup> Ivi, p. 54;

analizzare più nel dettaglio l'opera sarebbe utile fornire una spiegazione del Chroma key. Si tratta di una tecnologia che risponde a determinate tonalità cromatiche, solitamente verde o blu, poste su dei pannelli o degli oggetti in fase di ripresa sui quali successivamente si ha la possibilità di montare altre immagini a proprio piacimento. Un esempio calzante può essere quando al cinema vediamo un personaggio muoversi in uno spazio avente come sfondo un paesaggio alieno, ecco, lo sfondo potrebbe essere un grande pannello verde sul quale in postproduzione vengono montate le immagini del paesaggio in questione. Questo esempio semplicistico è tale però nell'alveo attuale dei software e della tecnologia digitale, negli anni Settanta Campus deve aver avuto invece non poche abilità tecniche per elaborare i suoi effetti, per tale motivo l'opera è in qualche modo anche innovativa nell'uso della tecnologia. Il videotape di Campus è una sorta di tritico che gioca sulla sovrapposizione e sulla rappresentazione di sé, o ancora meglio, guardarsi dentro. Nella prima parte Campus, attraverso il Chroma key, sovrappone le immagini che lo riprendono da due prospettive diverse in campo medio/largo, di spalle e frontale, mentre taglia una grande tela ed esplora l'altra parte entrandovi con la testa o con le mani, dando l'impressione di entrare in sé stesso. Nella seconda scena, ripreso in primo piano, inizia a grattarsi via la pelle dalla fronte, poi dalle guance e infine tutto il volto. Mano a mano che rimuove le parti del suo viso, da quest'ultime, viene fuori il suo volto stesso, ma ripreso in un altro momento<sup>109</sup>. Nella terza e ultima scena del tape, Campus è ripreso di spalle mentre brucia una sorta di fotografia nella quale, sempre con l'impiego impeccabile del Chroma key, si vede il suo volto nel compiere il medesimo atto ma, come nella prima scena, ripreso frontalmente e questa volta in primo piano e leggermente dal basso, in modo tale da far emergere, in alcuni istanti, le fiamme del foglio bruciato che permettono allo spettatore di comprenderne la prospettiva. Campus letteralmente sembra arrampicarsi sul proprio corpo, rompere l'immagine di sé guardarvi all'interno e attraverso il loop creato con le sue azioni cerca di riprodurre, ciclicamente, vita, morte e rinascita. In tutte e tre le transizioni, ma soprattutto nell'ultima in cui brucia il foglio di carta con il suo volto, dà anche la conferma della sua ribellione nei confronti del regime delle immagini, e non meno importante, dello sfruttamento dell'immagine di sé a scopo narcisistico. Dare fuoco alla sua immagine connota una volontà di scomparire, lasciando non più che le

---

<sup>109</sup> Museum of Modern Art New York, <https://www.moma.org/collection/works/88833>;

ceneri<sup>110</sup>. In un decennio in cui diversi artisti si aprono ad autorappresentazioni narcisistiche e esibizioniste, Campus le rifiuta e lo comunica apertamente. Fino ad ora si è approfondita la questione linguistica riguardante soprattutto l'estetica, il corpo e la tecnologia; non allontanandoci troppo dalla sperimentazione e dal focus sui linguaggi, a breve, si vedrà meglio come linguaggio video e cinematografico si incontrano, dando vita, a delle opere che non tradiscono la linguistica del mezzo elettronico.

### **2.2.1. Sperimentazione nei linguaggi: videoarte e narrativa**

In precedenza si è ben visto come, specialmente nei primi periodi della sperimentazione, cinema e videoarte si mescolavano, più che altro spesso senza consapevolezza del linguaggio video e per questioni tecniche dovute ai costi di produzione. Tale periodo è stato però essenziale nel consolidare alcune dinamiche che successivamente hanno dato luogo ad un vero e proprio filone della sperimentazione videoartistica, quello legato alla narrativa, o a tutti coloro che sfruttano alcuni aspetti tipici del linguaggio cinematografico mescolandoli al video e sfruttando le annesse tecnologie, senza annullare nessuno dei due, creando un'armonia tra storia e contenuti visuali suggestivi<sup>111</sup>.

La maggior parte degli artisti che intraprendono questa strada, sfruttando anche le limitate possibilità del video di consumo senza affidarsi molto alla postproduzione, compaiono tra gli anni Settanta e Ottanta. Tra i maestri indiscussi della narrativa nel video vi è senza dubbio lo statunitense George Kuchar; come molti in questa generazione inizia la sua esperienza come filmmaker per poi passare al video. All'età di undici anni, insieme a suo fratello Mike, già realizzava piccoli cortometraggi in casa utilizzando una super 8 di famiglia e il make-up della mamma. In tale modo potevano sperimentare e creare delle storie interessanti ad un budget quasi nullo, nel frattempo cercavano di migliorare le proprie capacità tecniche e di montaggio ispirandosi a grandi registi dell'epoca, come Alfred Hitchcock, Douglas Sirk e Roger Corman<sup>112</sup>. I due fratelli, appena adolescenti, generano subito attenzione nell'ambiente artistico e di film making underground di New York quando mostrano la propria opera al regista Jonas Mekas, al cospetto anche di artisti del calibro di Andy Warhol e Kenneth Anger. Mekas

---

<sup>110</sup> MARSOLAIS R.C., *Le passage du principe d'authenticité par l'image vidéo : Three Transitions (1873) Peter Campus*, Université du Québec a Montréal, Québec, 2019, pp. 104-103 ;

<sup>111</sup> LONDON B., *VIDEO ART: The First Fifty Years*, p. 127 ;

<sup>112</sup> Ivi, pp. 127-128;

aveva definito il lavoro dei due ragazzi come portatore del più macabro e geniale senso dell'umorismo, un cinema Pop che presenta la banalità trasposta nei suoi opposti grotteschi. I due fratelli successivamente intraprenderanno due carriere separate pur restando sempre in buoni rapporti. Kuchar, appassionato dell'avventura, ha sempre desiderato nella sua ricerca artistica cogliere la rude bellezza dell'America più selvaggia. Il suo interesse per la meteorologia e il clima lo hanno portato a San Francisco, luogo in cui ha sperimentato i diversi cambiamenti climatici, rispetto alla sua infanzia e adolescenza newyorkese, e ha potuto catturare le bellezze dei paesaggi californiani<sup>113</sup>. Le sue attitudini e passioni collimano nell'opera *Weather Diary*, una serie che racconta le sue cronache di pellegrinaggio, ad El Rena in Oklahoma, durante la stagione dei tornado. Dal 1977 al 2011 ha viaggiato da solo, con la sua auto, dormendo nei motel e ascoltando le previsioni in diretta radio aspettando il presentarsi della tempesta, come farebbero i veri cacciatori di tornado. Nell'opera in questione, essendo solo, è solito intraprendere dei monologhi registrandosi con la sua piccola videocamera, una handycam, e vederlo di profilo con la pioggia battente della tempesta sul finestrino della sua auto. La più grande peculiarità del lavoro di Kuchar, come anche altri suoi lavori, è l'inutilizzo del montaggio e della postproduzione. Kuchar, in occasione della serie *Weather Diary*, sceglie la colonna sonora sul momento, cambiando di volta in volta la canzone a suo piacimento, impiegando un piccolo stereo per riprodurre le audiocassette. Il montaggio lo effettua in camera, tagliando ed eventualmente unendo le parti direttamente sullo strumento, per ogni capitolo della sua opera; il lavoro una volta esportato dalla handycam viene quindi considerato già concluso<sup>114</sup>. Kuchar stesso spiega la sua metodologia in una lettura al MoMA, parlando di una sorta di collage realizzato esclusivamente nella sua videocamera, incastrando le immagini l'una con l'altra, ritornando subito sul luogo di ripresa e cercando di capire dove sia possibile inserire qualcos'altro, ed eventualmente, girare di nuovo sul momento e inserire la nuova scena insieme alle altre. Durante la sua carriera, da grande narratore video low budget, Kuchar in qualche modo ha sempre dovuto scontrarsi con le grosse produzioni del sistema commerciale, specialmente con i modelli televisivi, ma non ha mai smesso di sperimentare le sue idee innovative e pionieristiche, anche con l'avanzare della

---

<sup>113</sup> Ivi, p. 128;

<sup>114</sup> Ivi, p. 129;

tecnologia e con l'arrivo del digitale, così come ha incoraggiato i suoi studenti insegnando dal 1971, sino alla sua morte nel 2011, al San Francisco Institute of Art<sup>115</sup>.

Tony Oursler è un altro interessante artista statunitense che fa un uso narrativo del linguaggio video, ma diversamente rispetto a Kuchar e sicuramente esteticamente distante anche da tutti gli altri artisti osservati fino ad ora. Oursler nasce a New York in una famiglia di talentuosi scrittori e storyteller di diversi generi, i genitori possedevano un giornale e il nonno scriveva Science-fiction. Finite le scuole si trasferisce a Los Angeles in una scuola d'arte fondata da Walt Disney, nella quale consegue la laurea<sup>116</sup>. Inizialmente voleva specializzarsi nella pittura, anche per staccarsi dalle tradizioni di famiglia, ma quasi subito capisce che senza il suono e le immagini in movimento non può esprimere al meglio la sua innegabile natura da storyteller, nel linguaggio video invece trova proprio quello che cerca. I suoi videotape sono carichi di significati simbolici e spesso impiegano animazione e oggettistica per creare narrazioni esteticamente e simbolicamente grottesche. L'atmosfera è quasi sempre cupa, soprattutto perché nella sua ricerca tratta tematiche macabre, dalla sessualità psicanalitica e psicologia pop ai lati più oscuri dell'inconscio e della natura umana. L'aspetto più importante, che collega tutti gli altri temi ai quali si è appena accennato, è una narrativa che gli americani definirebbero "dark humor", un umorismo nero, esteticamente ancora più forte, che prende di mira tematiche socialmente sensibili<sup>117</sup>.

Durante i suoi studi in California Oursler ha la possibilità di incontrare e osservare da vicino la ricerca di John Cage, che era uno degli artisti presenti nella residenza della scuola. Il suo stile nella combinazione degli oggetti e nella gestione del materiale simil happening è di conseguenza tipicamente cageniano. Anche le modalità con le quali sceglie, gestisce e mescola la colonna sonora nei suoi lavori hanno delle radici che risalgono al periodo californiano, più precisamente al suo ex compagno di stanza e artista appassionato di musica Jim Shaw. Nonostante tutto, specialmente nei primi lavori/performance, Oursler utilizza quasi per nulla la musica, anzi, generalmente improvvisa emettendo lui stesso dei suoni o rumori che accompagnano la sua esibizione registrata. Se, per esempio, si esibiva iniziando con la pittura e notava che aveva bisogno di un "arto" che creasse movimento all'opera, apriva un buco nella tela e vi inseriva il braccio per donare, appunto, dinamicità. Oltre ai disegni e alla pittura, altra oggettistica frequente nei lavori di Oursler sono i fantocci, oggetti tipo pupazzi,

---

<sup>115</sup> LONDON B., *VIDEO ART: The First Fifty Years*, pp. 130-131;

<sup>116</sup> Ivi, p. 131;

<sup>117</sup> Ivi, p. 132;

realizzati a mano anche velocemente, che manipolati o inseriti in dita o mani, come dei prolungamenti del proprio copro, diventano dei personaggi delle sue storie o si aggiungono agli oggetti di scena<sup>118</sup>. I suoi videotape sono una sorta di evolvere di una narrazione, a seconda dei casi anche improvvisata, messa in movimento attraverso disegni, oggetti vari, suoni e onomatopee come descritto poco fa. Per registrare, Oursler, amante del low-fi, utilizza una videocamera a bassa definizione del CalArts. Ispirandosi ai lavori pionieristici di Paik con i sintetizzatori sul segnale elettronico, Oursler sperimenta diverse tecnologie elettroniche, che combinate alle sue performance contribuiscono a costruire l'atmosfera e l'estetica punk tipica delle sue opere. Tutti gli elementi di cui si è parlato fino ad ora li ritroviamo in una delle sue prime opere, *The Loner* (1980). Inizialmente dipinge il suo pugno creando un personaggio sulla sua stessa mano che fa parlare in stile ventriloquo, successivamente sostituito da un foglio di carta, sempre con sopra disegnati dei piccoli occhi e una bocca, e avvolto intorno al suo dito, viene fatto scorrere su di un nastro evocativo sempre da lui disegnato<sup>119</sup>. Nel frattempo un voice over satirico e persuadente accompagna e diventa parte nello sviluppo della narrazione. Contemporaneamente emergono le tematiche critiche nel lavoro dell'artista, in tale occasione la storia libera una rappresentazione grottesca dell'imbarazzo sessuale tipico della realtà clericale, sperimentato da Oursler stesso durante la sua adolescenza da ragazzo Cattolico. Altre sue opere, esemplari nello stile e nelle tematiche di ricerca e realizzate prima del suo passaggio alle installazioni, sono *Tunic* (Song for Karen) del 1990 realizzato con collaborazione con la rock band Sonic Youth e *The Troubler* (1996). Il primo è in realtà un video musicale a tutti gli effetti, ma la presenza di Oursler è determinante nel dare il taglio artistico sia dal punto di vista visivo che narrativo. È una parodia degli stereotipi di genere, celebrità e immagine corporea diffusi dalla cultura mainstream; la storia verte sulle vicende di Karen Carpenter e la sua lotta contro l'anoressia. La traccia musicale descrive la morente Carpenter e coglie l'occasione per salutare altre rock star hollywoodiane già morte, come Elvis e Janis Joplin. Come sostiene London, che successivamente è riuscita ad acquistare il video per il MoMA, Oursler e gli Youth trovavano interessante la biografia perché i Carpenter erano una famiglia bianca della classe media, di conseguenza vi erano alte aspettative sociali nei confronti di Karen che avrebbe dovuto essere perfetta. La storia rappresentava quindi

---

<sup>118</sup> Ivi, p. 133;

<sup>119</sup> Ivi, p. 133;

una grande fetta d'America<sup>120</sup>. Nella seconda opera collabora con due suoi amici attori, tra cui Tracy Leipold, che insieme a lui danno voce ai caratteri, impersonati da bambole, dal tipico stile dark humor oursleriano. Ciascuno dei personaggi è di età adulta e intraprende dei monologhi cupi e urlanti che declamano uno stato di insania mentale, emerge con lo scorrere della narrazione che le suddette condizioni di salute possono essere, in ciascuno dei casi, scatenate da situazioni problematiche o abusi nel periodo infantile. Oursler in tale occasione punta il suo occhio critico sulla psicologia pop, creando un'alternanza equilibrata tra momenti umoristici, discussioni razionali, tristezza e pazzia, e situazioni catartiche per lo spettatore. In quel periodo lo stesso Oursler era solito parlare di alcuni psicologi moderni che avevano sviluppato una teoria, secondo la quale, alcuni disturbi infantili potevano essere causati dalla eccessiva fruizione di soap opera diffuse dalla televisione commerciale. Alcune delle bambole di Oursler protagoniste dell'opera soffrivano anche di disturbo della personalità multipla, un altro tema molto in voga nella psicologia popolare di quel periodo che affascinava particolarmente l'artista. Oursler, secondo London, intendeva i suoi pupazzi come la personificazione del collegamento tra lo stato psicologico e i media di massa, capace di suscitare rabbia e paura<sup>121</sup>.

Altre tre artiste, che negli anni Novanta fanno parte di una giovane generazione della videoarte di livelli considerevoli, sono Cheryl Donegan, Kristin Lucas e Miranda July. L'aspetto che maggiormente le accomuna, oltre all'arrivo sul grande scenario videoartistico sin dalla giovane età, è la vena sperimentale nei confronti del pluralismo tecnologico e linguistico presente nella loro ricerca, mentre però Donegan e July rimangono sul linguaggio video o di stampo cinematografico, Lucas ha una grande mano tecnica e la utilizza proprio nel primo periodo d'arrivo del digitale. Donegan si affaccia al mondo dell'arte con la scultura e l'oggetto più impiegato nel suo lavoro, sia nella suddetta disciplina che nel successivo passaggio al video, è il cibo. Tramite esso cerca di indagare l'effimera esistenza gettando uno sguardo sull'intangibilità del tempo, e tali si rivelano essere gli elementi cardine della sua ricerca. Nel passaggio alle immagini in movimento sono i lavori della regista francese Chantal Arkeman ad avere un grande impatto su Donegan, dai quali sicuramente prende in eredità il concentrarsi su aspetti o azioni della vita quotidiana. Donegan nasce come donna e artista in un periodo in cui il femminismo aveva già fatto molti progressi, ma nonostante

---

<sup>120</sup> LONDON B., *VIDEO ART: The First Fifty Years*, p. 136;

<sup>121</sup> Ivi, pp. 137-138 ;

tutto riesce a fare la sua parte, anche se non apprezzata da alcune attiviste per il modo in cui esibisce il proprio corpo. I suoi lavori più noti sono *Kiss My Royal Irish Ass* (1992) e *Head* (1993)<sup>122</sup>. In entrambi i videotape si esibisce in performance che hanno come oggetto principale il corpo, una sorta di risposta femminista ai video esibizionisti di Autori precedenti come Vito Acconci. Lo stile linguistico di Donegan nell'impiego del mezzo e della tecnologia video è costituito da effetti rudimentali tipici degli anni Settanta, non a caso le artiste dalle quali trae ispirazione sono Joan Jonas e Lynda Benglis. Il primo video è una performance pittorica nella quale Donegan dipinge trifogli in grande quantità utilizzando i suoi glutei intinti nella pittura verde. Il nastro non ha alcun tipo di montaggio, inizia con la performance e finisce quando Donegan rischiaccia play. Rispetto alle artiste anni Settanta alle quali Donegan si ispira, che impiegavano il proprio corpo ma nascondendo la sensualità, nel suo lavoro accade esattamente il contrario, il corpo viene esibito e con una sensualità manifesta, soprattutto nella relazione tra il pittore e la sua opera<sup>123</sup>. Nel secondo tape Donegan buca una grande bottiglia di latte e si esibisce bevendone il contenuto, come in una sorta di video promo pop ma chiamando in appello la neo industria pornografia, così come lo ha definito il critico cinematografico Chris Drake "an exemplary piece of post MTV neo-porn". Donegan legge diversi testi critici sul video e sulla videoarte per la realizzazione del tape in questione<sup>124</sup>, in particolare spesso fa riferimento a Rosalind Krauss e al suo saggio *Video: The Aesthetics of Narcissism* (1976), nel quale l'autrice definiva il luogo più colmo di forme narcisistiche proprio l'arte video, poiché tema centrale (sempre secondo l'autrice) in questa branca dell'arte.

Kristin Lucas ha poco in comune con la sperimentazione performativa di Donegan, ma al contrario è una pioniera molto abile nell'utilizzo della tecnologia. Le influenze, che definiscono poi i tratti del suo stile artistico, derivano tutte da esperienze di insegnamento scolastiche. Hans Haacke, artista noto per le sue critiche sociopolitiche, le trasmette l'interesse per le nuove tecnologie digitali e l'impatto che esse hanno sulla costruzione identitaria, specialmente ciò che concerne realtà reale e virtuale. Perry Hoberman un altro insegnante e artista le mostra come utilizzare i nuovi strumenti tecnologici nella performance, mentre da Tony Oursler, altro suo insegnante al quale per

---

<sup>122</sup> Ivi, p. 146;

<sup>123</sup> Ivi, pp. 146-147;

<sup>124</sup> DINSDALE E., 8 visionary female artists who revolutionised video art, *Dazed*, 16 Gennaio, 2020 <https://www.dazeddigital.com/art-photography/article/47384/1/8-visionary-female-artists-who-revolutionised-video-art>;

diversi anni fa da assistente, eredita lo stile tragicomico<sup>125</sup>. Il lavoro che riassume molto bene il suo approccio estetico e tecnologico è *Host* (1997). Nel videotape Lucas compare ripresa in primissimo piano dal punto di vista di un ATM, con il quale intraprende una sorta di conversazione virtuale. Inizia digitando sullo schermo come se stesse controllando il sistema di video sorveglianza, mentre il punto di vista della ripresa fa immaginare Lucas proprio all'interno del monitor digitale. Poco dopo inizia a confidarsi con la macchina che diventa la sua terapeuta. A questo punto, quando sembra realmente all'interno del sistema, racconta di una relazione difficile. I dialoghi che seguono sembrano un mix di frasi da tabloid e televisione commerciale. Un alter ego all'interno del computer impartisce ordini in linguaggio informatico e successivamente Lucas chiede se può unirsi ad una terapia di gruppo, nel mentre, domanda alla macchina se quest'ultima le stia prestando attenzione. Come si può notare, l'opera della quale si è appena parlato, è un esempio molto efficace di come la videoarte possa evolversi con il progresso e con l'avanzare della tecnologia, ma soprattutto con l'avvento del digitale e della nuova realtà virtuale, un altro dei futuri terreni di lavoro di Lucas assieme allo sviluppo di opere in realtà aumentata<sup>126</sup>.

Tra le artiste osservate nell'ultimo paragrafo, Miranda July è la più vicina al linguaggio cinematografico e al mondo online. Nascendo in una famiglia collegata al mondo della cultura letteraria, la madre aveva fondato una casa editoriale nota nel nord degli Stati Uniti, è da sempre appassionata di scrittura e sin da piccola ne sperimenta svariate forme. Gli studi e l'indole un po' ribelle la portano a combattere più volte per diritti politici e sociali, ma la vena artistica la spinge a trasferirsi e studiare a Portland in Oregon, area nella quale durante gli anni Novanta e primi Duemila vi era un grande fermento tra movimenti punk, femminismo, movimenti artistici e musicali vari e, non per ultimo, un movimento abbastanza noto di artisti che seguivano e si ispiravano al cinema indie di quel periodo di registi come Gus Van Sant, con i quali July entra in contatto<sup>127</sup>. Per qualche anno la sua passione per la scrittura evolve in spettacoli di stand-up sia dal vivo che registrati su nastro, solo dopo una certa esperienza di esibizione nei club inizierà ad adoperare la videocamera e costruire le sue performance, ora dotate anche di azioni, studiate nel dettaglio per essere efficaci in funzione del linguaggio audiovisivo. July, sin dall'adolescenza, era anche un grande produttrice di fan zine che rendeva visibili alle comunità di appassionati online. Dopo anni questa sua

---

<sup>125</sup> LONDON B., *VIDEO ART: The First Fifty Years*, pp. 147-148 ;

<sup>126</sup> Ivi, pp. 149-150;

<sup>127</sup> Ivi, p. 153 ;

altra passione la porta a lanciare una sorta di format intitolato *Joanie 4 Jackie*, attraverso il quale, insieme alle sue zine, invita al feedback i suoi seguaci, chiedendo di inviarle per posta VHS con film o cortometraggi indipendenti prodotti anche amatorialmente da loro stessi<sup>128</sup>. La sua idea funziona e saranno proprio i diversi lavori inviategli a spingerla verso il film making, o verso un'ibridazione di linguaggi video e cinematografico, che negli anni Novanta, già si confondevano e mescolavano più che nell'era pionieristica della videoarte. L'opera di maggiore spicco su questa scia, che la porta all'interno di uno scenario internazionale, è *Nest of Tens* (1999), un videotape della durata di ventisette minuti. La narrazione, o anti-narrazione se considerata con occhio alla linguistica cinematografico, espone al pubblico quattro storie diverse, ambientate in luoghi quotidiani o domestici, non collegate tra di loro logicamente ma ad un piano simbolico e metaforico. Nella prima storia una donna in aeroporto è al telefono in una cabina, mentre un'altra giovane ragazza la guarda compiendo dei gesti allusivamente erotici. Nella seconda cambia luogo e ambiente, ma non l'inquietudine che l'atmosfera suggerisce quando un'adolescente, assunta per un babysitting, porta con sé un uomo molto più vecchio e trasandato che furtivamente mostra un'erezione. Nella parte successiva un ragazzino raccoglie dei prodotti da pulizia e li utilizza per circondare una neonata nuda, probabilmente la sua sorellina, e successivamente le ricopre il petto con tanti pezzi di ovatta. Questa specie di rituale, spesso ripreso dall'alto in campo largo inquadrando anche il divano che circonda i due a mezza luna, assume uno strano fascino ingenuo e al tempo stesso erotico. Nell'ultima parte un uomo disabile legge faticosamente, di fronte ad un pubblico attento, un saggio sulle diverse tipologie di paure patologiche<sup>129</sup>. Il filo simbolico che collega le storie è la quotidianità e tutte le piccole stranezze/orrori che vi si nascondono al suo interno, mentre ciascuno di noi e altre decine di persone come suggerisce il titolo di *July*, nel proprio inconscio, crea il rifugio domestico del "nido" (nest), quel posto sicuro nel quale nulla di dannoso dovrebbe accadere, ma che, infine, poi così sicuro non è. Nel 2002 l'artista continua a confermare il suo interesse per il nuovo medium digitale e le comunità online con il lancio di *Learning to Love You More*, un progetto artistico che coinvolge svariati gruppi di utenti nella rete, non necessariamente artisti, che decidono di partecipare con *July* e il suo collega Harrel Fletcher, già noto nell'America del nord come operante in quella che veniva definita relation art. l'obiettivo di LTYM è quello di mettere in relazione gli

---

<sup>128</sup> LONDON B., *VIDEO ART: The First Fifty Years*, pp. 154-155;

<sup>129</sup> Ivi, p. 155;

utenti tra di loro e con l'opera d'arte realizzando un unico lavoro progettuale ma segmentato nel tempo, poiché i partecipanti devono compiere delle missioni, sempre relative al settore artistico, e inviarle successivamente con un dossier dotato anche di video e foto. Una volta compiuta la missione i partecipanti vedono pubblicarsi i propri contenuti direttamente sul sito web del progetto. Dopo un lungo periodo di successo ed espansione, durato 7 anni, il progetto interattivo nel 2010 è stato acquistato dal San Francisco Museum of Modern Art<sup>130</sup>. Il progetto di July ancora oggi è caso di studi di molti ricercatori, specialmente rispetto a come ha cambiato l'arte e il mondo della comunicazione artistica online e attraverso le piattaforme digitali.

Se per un momento ci si discosta dal territorio occidentale e da una visione europeista, quello di July, non è stato l'unico grande esempio di relation art nella storia, o lo è stato particolarmente per il mondo online. Circa vent'anni prima, negli anni 'Settanta, artisti orientali come la giapponese Fujiko Nakaya avevano sperimentato questo tipo di pratiche, collegate al video e alla tecnologia elettronica perché il digitale e la realtà virtuale ancora non erano presenti. La prima sua opera importante dal punto di vista che si è deciso di considerare è *Friends of Minamata Victims- Video Diary* (1972). Si tratta di una sorta di video documentario partecipativo a circuito chiuso, di carattere critico rispetto al sistema sociopolitico. Nakaya documenta le azioni di un gruppo di protestanti che si stanziava, ventiquattro ore al giorno e sette giorni su sette, nel quartiere generale della Chisso Corporation, situato nella zona finanziaria delle Mitsubishi Industries. Il gruppo protesta contro l'industria chimica che inquina le acque della città di Minamata. Nakaya posiziona un monitor sul sito della protesta e incoraggia i manifestanti a seguire, a turni, le riprese quotidiane dell'avvenimento. L'esperimento dell'artista nipponica genera una grande partecipazione e mette in diretta relazione la forma attivista, e chi vi partecipa, con il medium elettronico ed il linguaggio video<sup>131</sup>.

Non allontanandoci troppo dal Giappone, un altro artista orientale, tra i primi a lavorare con il video e le installazioni nel suo Paese, che tutt'oggi è attivo nel campo della critica sociopolitica e mediale è il cinese Zhang Peili. Due sono i suoi lavori più iconici degli anni Novanta, *Document on Hygiene No. 3* (1991) e *Eating* (1997). Il primo è un video monocanale, della durata di trentasei minuti, all'interno quale l'artista stesso si riprende mentre lava mentre lava un pollo spettinato in una vasca piena d'acqua; l'opera è una

---

<sup>130</sup> LONDON B., *VIDEO ART: The First Fifty Years*, pp. 155-156 ;

<sup>131</sup> Ivi, p. 85;

sottile metafora dell'indottrinazione, presumibilmente politica<sup>132</sup>. La seconda opera nasce invece come una video scultura a tre canali; in ciascuno dei tre monitor, sistemati in verticale uno sopra l'altro, viene mostrato un dettaglio, da prospettiva diversa, di un soggetto che mangia. Nel primo monitor a partire dall'alto viene mostrata la guancia che mastica e una parte dell'orecchio, nel secondo monitor con un bianco e nero seppia, simile ad una videocamera di sorveglianza, viene mostrato il movimento tra la bocca ed il piatto che il braccio compie, con la piccola camera attaccata al braccio del soggetto. Nella terza inquadratura più in basso viene mostrato del cibo occidentale, un pomodoro, un uovo sodo, e una torta che scompaiono dal piatto di porcellana. L'artista realizza la composizione esattamente come si struttura una frase fatta in lingua inglese, con soggetto, verbo e oggetto.<sup>133</sup>

Già che si è messo piede sul territorio cinese, non si può non trattare uno degli artisti medialti più importanti, non soltanto sul suolo del Paese in questione, ma nello scenario video internazionale. Ci si riferisce a Yang Fudong, artista poliedrico che ruota tra video, linguaggio cinematografico, fotografia e tecnologia digitale. Yang, che nei primi 2000 operava anche con un gruppo di artisti nell'area di "camera arts" (così come la definisce Barbara London) a Shanghai, apprende le sue conoscenze e nozioni tecniche in merito a cinema e arti visuali quasi completamente da autodidatta. Ispirato dal romanzo di Jack Kerouak *On the Road*, del quale aveva trovato una traduzione nella sua accademia, decide di aprire la propria strada da artista diversa da quella di molti altri. Come progetto finale di arte, valido per passare il suo ultimo anno, prende letteralmente "il voto del silenzio", costandogli quasi un'espulsione. Durante i suoi *Three Months of Silence* (1993) l'artista comunica con la scrittura, con le mani o altre parti del corpo; l'opera in questione gli è stata utile per guadagnare l'autonomia artistica. Quando Yang si unisce alla Film Academy di Pechino il governo cinese controllava rigorosamente la propaganda cinematografica, specialmente quella straniera<sup>134</sup>. Di conseguenza, essendo un artista fuori dal sistema ufficiale, non gli era permesso di avere una propria scorta di film e opere da studiare per la propria ricerca. Ciò che poteva fare era bussare alle porte degli artisti e filmmaker ufficiali, approvati dal sistema governativo che di tanto in tanto avevano la possibilità di andare all'estero e incontrare registi stranieri, e cercare di ottenere qualcosa da loro. Una delle prime opere più importanti realizzate da Yang, che concilia linguaggio video e stile documentario, è *An Estranged Paradise* (1997-2000). Il

---

<sup>132</sup> LONDON B., *VIDEO ART: The First Fifty Years*, p. 220;

<sup>133</sup> Ivi, p. 221;

<sup>134</sup> Ivi, p. 225;

lavoro gli richiede circa quattro anni di riprese, che tra fortuna e fondi alla fine riesce a completare. Si tratta di un documentario che ripercorre gli anni della formazione scolastica, e in particolare le ansie e i problemi che lui e i suoi compagni hanno dovuto affrontare sotto la pressione dei principi comunisti e del Regime; confrontandosi anche con le incertezze legate al sogno di quella che avrebbe potuto essere una imminente libertà<sup>135</sup>. Negli anni successivi Yang inizia ad ottenere anche un riconoscimento internazionale, specialmente attraverso la presentazione dei propri lavori in diversi musei o festival di una certa importanza, sino ad arrivare nel 2007, anno della pubblicazione di una delle sue opere più importanti in assoluto, *East of Que Village* (2007) che presenta sotto forma di installazione a sei canali nella ShangART Gallery di Shanghai. Filma il suo documentario immersivo (creando una amalgama equilibrata di medium video, arti visuali immersive e cinema documentario stilistico) nella periferia di Pechino, luogo in cui aveva trascorso la sua infanzia. Quella che una volta era una zona industriale si trasforma in un panorama depresso e angosciante, così come lo descrive London: “abitato perlopiù da persone di età avanzata che vivono in case malandate e da cani randagi che lottano per il cibo tra le carcasse di altri animali, e che, occasionalmente, si fermano davanti alle finestre aperte delle abitazioni osservando affamati la cena scarna degli anziani. Il lavoro di Yang inizia con una perseguitante e forte musica che accompagna il funerale di uno degli anziani della città”<sup>136</sup>. Attraverso la colonna sonora penetrante che accompagna la cupezza delle immagini, Yang riesce a ricreare alla perfezione il senso di “presagio fatalistico” che colpisce lo spettatore quando si è immersi in un film noir. Con le seguenti parole, così come riportato nello scritto di London, lo stesso Yang riassume il suo lavoro e la sua ricerca artistica:

Sono molto interessato alla metodologia del documentario, e anche al monokumentario. Questo tipo di forma documentativa è come una lama affilata presentata di fronte al pubblico...*East of Que Village* è un documentario fittizio, perché immerso nella realtà, i cani sono di fatto attori all'interno del film, sia acquisiti che ripresi sull'istante, può essere allora questo un vero documentario? Qui la narrazione e la documentazione si interfacciano svariate volte...Teoria e realtà non dovrebbero essere scollegate tra di loro<sup>137</sup>.

Negli anni successivi Yang comprenderà bene come il mercato della fotografia sia più solido e ben definito rispetto a quello del video e del cinema sperimentale, imparerà così a trasformare i suoi video a installazioni in opere fotografiche, senza perdere di

---

<sup>135</sup> LONDON B., *VIDEO ART: The First Fifty Years* pp. 225-226;

<sup>136</sup> Ivi, p. 226;

<sup>137</sup> Ivi, p. 227;

profondità e originalità. Tra l'altro è proprio questa una delle più grandi peculiarità dei videoartisti, la loro molteplici capacità tecniche e l'approccio poliedrico gli permettono facilmente di spostarsi dall'ambito sperimentale e artistico della propria carriera a quello un po' più commerciale. Dopo esserci concentrati, nelle ultime pagine, sul territorio statunitense ed aver poi osservato qualcosa della situazione orientale a breve, nel prossimo paragrafo, si guarderà più da vicino un'altra fetta del panorama europeo con due filmmaker e artisti video cresciuti proprio nel passaggio dalla tecnologia elettronica al digitale, quando il confine tra linguaggi diversi, come cinema e video, inizia a scomparire definitivamente.

### **2.2.2. Tra video e cinema all'avvento del digitale: dal documentario di Chris Marker alla nuova Digital Guerrilla Tv di Jean-Gabriel Périot**

Nelle ultime pagine ci si è concentrati particolarmente su artisti Statunitensi o, come nell'ultimo paragrafo, su alcune esperienze video e visuali in oriente. Ora invece, faremo un salto di nuovo in Europa, nello specifico osservando due autori francesi i quali lavori sono riconosciuti al livello internazionale e non hanno soltanto a che fare con la propria cultura, ma abbracciano uno scenario globale. Ci si riferisce a Chris Marker e Jean-Gabriel Périot. Il primo è soprattutto riconosciuto come filmmaker ma, essendosi sempre tenuto distante dalla mondanità dell'industria cinematografica, ha esplorato sempre terreni diversi nel linguaggio audiovisivo oltrepassando spesso i confini, già quasi scomparsi all'avvento del digitale, con le forme linguistiche tipiche del video o delle arti visuali<sup>138</sup>. Come si vedrà a breve, muovendosi frequentemente tra documentario, cinema vérité, found footage e installazioni, ha lasciato il segno sia nella cinematografia sperimentale che nel mondo dell'arte video. Périot non è così lontano da Marker per quanto riguarda l'impiego del materiale d'archivio, ma si colloca decisamente più nel linguaggio video per quanto riguarda la struttura finale e il confezionamento delle sue opere, operando anche in un periodo storico ormai in pieno digitale con la nascita di un nuovo genere che Marcheschi definisce New Digital Guerrilla Television<sup>139</sup>.

---

<sup>138</sup> BERTOZZI M., *Recycled cinema: Immagini perdute, visioni ritrovate*, Marsilio Editori, Venezia, 2012, p. 64;

<sup>139</sup> MARCHESCHI E., *La nuova Digital Guerrilla Television: Per una postproduzione militante e d'autore*, Cinergie, il cinema e le altre arti, 11 giugno, 2017, p. 31;

Chris Marker, nel corso della sua carriera, lo si è visto molto spesso impegnato in forme cinematografiche più vicine alla realtà o nel found footage; quest'ultimo è un genere che si colloca in una zona liminale tra cinema e video ed ha la caratteristica di fare ricorso quasi esclusivamente alla postproduzione, in particolare allo smontaggio e rimontaggio di materiale d'archivio o di immagini di natura diversa che ricontestualizzate insieme assumono un nuovo senso logico rispetto all'intento dell'autore. A tal proposito, un lavoro esemplare di Marker, che mescola cinema documentario con materiale di varia provenienza ad una forma di narrativa fittizia molto sottile e profonda, è *Sans Soleil* (2002). L'opera è caratterizzata da immagini di diversa origine, molte riciclate dallo stesso Marker e quindi derivanti da esperienze precedenti, tenute insieme da una sorta di racconto che fa da guida alla memoria. La voce di una giovane donna racconta le lettere ricevute da un cameraman giramondo tra l'Africa e il Giappone. La memoria si rivela essere il cuore dell'opera di Marker e le immagini di diversa estrazione temporale e culturale sono unite dalla necessità di tenerla viva. Marker si interroga su quale sia il rapporto delle immagini con la memoria e la funzione stessa del ricordo nella mente umana<sup>140</sup>. Lo stesso cameraman nell'opera ci richiama a prestare attenzione sulla memoria: "Avrò trascorso tutta la mia vita a interrogarmi sulla funzione del ricordo, che non è il contrario, ma piuttosto l'altra faccia dell'oblio. Non ci si ricorda, si riscrive la memoria come si riscrive la storia. Come ricordarsi della sete?". In qualche modo anche Marker fa così, riscrive la memoria, gira immagini ex novo da aggiungere a quelle già esistenti, creando quindi mix di memoria esistente, frammenti presi qua e là, e ricordi ricostruiti, generando delle "memorie possibili" che come dice Bertozzi: "Seguono le prime immagini di serenità, un gruppetto di bambini islandesi in un film degli anni sessanta". Attraverso la sua poetica del riciclo Marker affronta l'astrazione della memoria, inserendo frammenti reali e ricostruiti proprio come accadrebbe in ciascuna delle nostre menti, con le parole del cameraman a richiamare la nostalgia di qualcosa, che a prescindere dalla sua natura reale o fittizia, è andata persa nell'esatto momento in cui è stata creata<sup>141</sup>. Già da anni prima Marker aveva mostrato la sua tendenza nel lavorare con la memoria e il riuso delle immagini, mescolando realtà fittizia con frammenti di documentario. Un altro esempio in merito risale agli anni Settanta con *Le fond de l'air est rouge* (1978). Questa volta Marker riprende le immagini di Odessa nella famosa *Corazzata Potëmkin* (Sergej

---

<sup>140</sup> BERTOZZI M., *Recycled cinema; Immagini perdute, visioni ritrovate*, p. 65;

<sup>141</sup> Ivi, pp. 65-66

M. Ejzenstejn, 1925) e le alterna a spezzoni di repressioni poliziesche provenienti da tutto il mondo. Così come lo descrive Bertozzi:

Confrontando le sequenze di un classico del cinema con le attualità e i cinegiornali degli anni sessanta e settanta Marker sembra esaltare le invarianti della sofferenza, nell'immutabile prossimità fra finzione e documentario. Anche le voci - fra le altre, quelle di Simone Signoret, Yves Montand, Chris Marker stesso - testimoniano ricordi personali e fatti vissuti in quel periodo, per cui ognuno dei testimoni irrorà del sé la sfrangiata narrazione audiovisiva<sup>142</sup>.

Le due opere appena osservate fanno trasparire chiaramente la natura, sperimentale e attenta all'ibridazione dei linguaggi, di un autore che successivamente approderà anche negli spazi ufficiali dedicati all'arte. Una delle opere più note in ambito artistico, realizzata da Marker, è la video scultura *Silent Movie* (1995). Al suo interno ritroviamo tutti gli elementi principali dello spirito e della ricerca di Marker. La scultura si sviluppa in verticale ed è composta da cinque monitor cubici che proiettano immagini ad un solo canale, con accanto, sul muro, una serie di poster fotografici realizzati dall'autore stesso. Tra le immagini trasmesse sugli schermi sono presenti parti del cinema muto (del quale l'autore era un grande appassionato), video saggi, video musicali e materiale girato da Marker, come una ripresa del suo gatto che suona il pianoforte. Tutti i monitor sono controllati da un'interfaccia computerizzata che di volta in volta accoppia in ordine cangiante le sequenze. Marker riduce gli effetti visivi a quelli dell'era classica, con soltanto la dissolvenza e i sottotitoli. Ogni sequenza è giustapposta in maniera unica, così la percezione dello spettatore in merito al colore, tono e associazione delle immagini è governata dalla casualità<sup>143</sup>.

Nei paragrafi e capitoli passati si sono osservati già diversi esempi di Guerrilla Television, soprattutto per quanto riguarda i due Paesi che, quando tale forma di comunicazione si è sviluppata, erano sotto dittatura. È opportuno ora affermare che gli intenti analitici, critici e politici non sono molto cambiati rispetto a quello che era l'intento originale della Guerrilla e dei video di movimento. Ciò che inevitabilmente ha subito dei cambiamenti sono l'estetica e la linguistica impiegate, molto più variegata e ibridata rispetto ad allora e, in gran parte, per merito dell'evoluzione tecnologica, mediale ed all'ormai consolidato digitale. Ad essere sostanzialmente sovvertite sono anche le dinamiche con le quali nascono questi nuovi prodotti, ovvero se prima il video di guerrilla e di movimento era legato principalmente all'appartenenza ad un gruppo e

---

<sup>142</sup> Ivi, p. 64;

<sup>143</sup> LONDON B., VIDEO ART: The First Fifty Years, p. 164 ;

ad una vera e propria militanza politica, oggi invece la maggior parte degli artisti sparsi in tutto il globo operano in maniera autonoma, utilizzando quasi esclusivamente materiale reperito soprattutto online, smontando e rimontando immagini di diversa provenienza mass mediale, estrapolandolo dal contesto originale e ricontestualizzandolo in nuovi prodotti audiovisivi impiegando i più moderni software di editing video<sup>144</sup>. A grandi linee si potrebbe affermare che si è di fronte ad un insieme di Guerrilla Television, found footage, linguaggio video digitale tipico di una cultura pop postmoderna che ricicla e ripropone contenuti in chiave diversa e umoristico/satirica, con una critica analiticamente pungente e aspra diretta ai sistemi sociopolitici, ma senza quell'attivismo puro e profondo più tipico delle vecchie forme militanti. In tal caso inoltre, come sostiene Marcheschi, montaggio non si intende soltanto la più classica forma di messa in sequenza logica, già per altro da sempre messa in discussione dal video, ma comprende anche l'uso di un insieme di effetti visivi e sonori che permettono di creare nuove composizioni estetiche creative. La nuova Guerrilla Television si sviluppa principalmente seguendo due tendenze. La prima è caratterizzata principalmente dal found footage, quindi dall'impiego di materiale riciclato che viene accuratamente rielaborato e al quale, solitamente, corrisponde un certo attivismo politico da parte dell'artista, non sempre però esplicitato. La seconda riguarda l'impiego del materiale riciclato ma perlopiù sottoforma di mash up (contenuti che vengono completamente stravolti rispetto all'intento originale) di apparizioni politiche riutilizzate con intenti satirici. Jean-Gabriel Périot si colloca in maniera più distintiva nella prima tendenza, soprattutto non adoperando grandi effetti visivi o distorsioni sonore che provocano maggiore astrazione nell'estetica delle immagini<sup>145</sup>. Dal punto di vista formale Périot impiega materiali di repertorio, fotografie, materiali filmici, recuperando reperti anche dal web. Dal materiale riciclato l'artista preleva tutti gli aspetti più scomodi, le ambiguità e le sofferenze di momenti o eventi che inevitabilmente sono costretti a ripetersi, il suo lavoro critico e analitico è così legato strettamente alle dinamiche storiche e temporali. Come afferma Marcheschi nelle sue opere "convergono l'interesse per la forma documentaria, la lucidità del video-saggio e la forza più profonda del film di denuncia". Uno dei suoi lavori più importanti dal punto di vista politico è *21 04 02* (2002) della durata di dieci minuti. Il 21 aprile del 2002 è proprio il giorno in cui uscivano i risultati del primo turno delle presidenziali in Francia; i due

---

<sup>144</sup> MARCHESCHI E., *La nuova Digital Guerrilla Television: Per una postproduzione militante e d'autore*, p. 31;

<sup>145</sup> Ivi, pp. 31-32;

candidati ad averlo passato erano Jacques Chirac di destra e Marie Le Pen della destra fascista, come afferma Périot stesso la notizia lo aveva sconvolto. Il video è un collage di immagine di ogni tipo, reperti di storia dell'arte, immagini mass mediali, estratti fotografici anche personali, frammenti televisivi e pubblicitari, reperti cinematografici, passando da Andy Wharol alle guerre novecentesche, sino all'attentato delle Torri Gemelle. L'insieme delle immagini diventa un bombardamento percettivo per lo spettatore, esattamente come quello causato dai mass media nel trattare gli eventi più critici della storia contemporanea<sup>146</sup>. Un altro lavoro esemplare delle sue attenzioni nella ricerca è *Undo* (2005) sempre della durata di dieci minuti. Per realizzare quest'opera Périot scava tra gli archivi documentari e televisivi, come la motion gallery della BBC, l'archivio NASA e la mediateca della Commissione Europea. In questo caso il lavoro si sofferma su questioni ancora più profonde, che oltre alla storia, politica e tempo toccano il senso della stessa esistenza dell'umanità, così come ci spiega Marcheschi:

Sviluppando una narrazione a ritroso, e cioè rimontando le immagini al contrario, l'artista ripercorre la nascita del pianeta a partire dalla ricostruzione del Big Bang, per poi mostrare una serie di catastrofi naturali alle quali associa immagini di esplosioni nucleari, attentati, repressioni poliziesche, spargimenti di sangue, registrazioni degli scontri del G8 di Genova e degli attentati dell'11 settembre. Poi la vita ordinaria, le strade affollate, i supermercati, il lavoro negli uffici e nelle industrie, gli allevamenti e le attività agricole, fi no a riavvolgere il nastro del tempo verso la creazione mitologica del mondo a partire da Adamo ed Eva. Infine, un'altra deflagrazione, esito forse di un pianeta che ha sopportato troppo, ma forse anche un ambiguo accenno da parte dell'artista a un'idea di rinascita e di possibilità di ricreare (o disfare) una storia dell'umanità ricominciando da capo<sup>147</sup>.

Tali parole non solo forniscono una spiegazione accurata dell'opera in questione, ma riassumono anche perfettamente le radici più profonde del lavoro di Périot, uno degli artisti più vicini alle vecchie guardie della Guerrilla TV per quanto concerne le volontà di cambiamento sociale e politico. I suoi intenti politici, storici e sociali si confermano ancora una volta con l'opera *Even if She Had Been a Criminal* (2006). Il lavoro in questione parte da fatti storici appartenenti alla cultura della sua Nazione, poi amplificati e trasformati in messaggio globale. Tratta le sorti delle donne collaborazioniste con il regime nazista alla fine della guerra in Francia nel 1944. L'opera pone la problematica del conflitto e porta a riflettere sugli atti di violenza, e non di meno, sui concetti di giustizia e repressione; inoltre la struttura e la linguistica con

---

<sup>146</sup>MARCHESCHI E., *La nuova Digital Guerrilla Television: Per una postproduzione militante e d'autore*, p. 32;

<sup>147</sup>Ivi, p. 33;

cui Périot costruisce l'opera stimolano la partecipazione attiva e riflessiva dello spettatore<sup>148</sup>.

Il discorso sviluppato nell'ultimo paragrafo ci ha permesso di osservare due artisti, differenti tra di loro per quanto riguarda alcuni aspetti estetici e per gli intenti, ma molto vicini ai linguaggi e alle dinamiche visuali videoartistiche contemporanee. Nel capitolo successivo, rimanendo nella stessa direzione, si approfondirà meglio la questione italiana, per concludere poi con un caso di studio dedicato al videoartista Marcantonio Lunardi.

---

<sup>148</sup> MARCHESCHI E., *La nuova Digital Guerrilla Television: Per una postproduzione militante e d'autore*, pp. 33-34;

### **3. Tra videoarte e sociale in Italia: dalla nuova Digital Guerrilla di Canecapovolto al linguaggio visivo critico di Marcantonio Lunardi**

In precedenza è già stato fatto un discorso in merito alle prime forme di impiego del mezzo video in Italia, specialmente per quanto riguarda le innovazioni linguistiche apportate da Alberto Grifi. Come per gli altri Paesi dei quali si è parlato, anche in Italia vi sono dei gruppi abbastanza noti, che all'arrivo della tecnologia video sperimentano il medium elettronico come oggetto di controinformazione, simil Guerrilla, cercando di generare forme di attivismo, partecipazione e feedback da parte della popolazione, spinti in qualche modo dal desiderio di cambiamento politico e sociale, gruppi quindi militanti. Il più rappresentativo è sicuramente Videobase, fondato e portato avanti negli anni Settanta da Anna Lajolo, Alfredo Leonardi e Guido Lombardi. L'approccio che il collettivo ha sul mezzo video è indirizzato a generare interventi e partecipazione, condividendo con più persone possibile, e all'interno di situazioni organizzate, il linguaggio del medium e le sue possibilità concrete di impiego nell'attivismo e nelle forme diverse rispetto a quelle istituzionali. Il gruppo impiega la tecnologia come mezzo del popolo, insieme ed al servizio degli operai, potenziandone al massimo l'utilità collettiva e non individualistica come invece accadeva nell'alveo del cinema sperimentale<sup>149</sup>. Il video diventa una forma sempre in corso di lavoro e la sua tecnologia estremizzata notevolmente sfruttando al massimo il rapporto tra registrazione e trasmissione in diretta. Videobase usa il video per fare video, così come il cinema viene utilizzato per fare cinema. Il materiale registrato viene subito mostrato al "popolo" nel quale sono immersi e commentato all'istante generando, attraverso la partecipazione attiva, consapevolezza sul mezzo e sul suo linguaggio. Di conseguenza, nel momento in cui girano, ciascuno di coloro che partecipa, che sia ripreso o no, assume un ruolo attivo nella realizzazione dell'opera finale, in collaborazione con tutti gli altri membri della collettività. Videobase prende la tecnologia video, con le sue singolarità tecniche e linguistiche rispetto a cinema e televisione, e la mette al servizio del popolo con fini politici e atti ad un più concreto cambiamento sociale<sup>150</sup>. L'accresciuta consapevolezza verso il mezzo e il linguaggio, da parte di tutti i soggetti coinvolti nei loro lavori, permetteva di sviluppare delle capacità dialettiche, specialmente una volta ripresi dalle telecamere, pari a quelle dei politici e dei personaggi che compaiono in televisione.

---

<sup>149</sup> FADDA S., *Definizione Zero: Origini della videoarte fra politica e comunicazione*, p. 161;

<sup>150</sup> Ivi, pp. 162-163;

Questo aspetto, come tanti altri riguardanti l'utilizzo e l'istruzione partecipativa al mezzo, permetteva al gruppo di rinforzare notevolmente il fine politico e comunicativo dei propri lavori con carattere ereditato dal genere documentario, ma chiaramente più aggressivo e di inchiesta tipico di una Guerrilla Television. Il loro uso politico del video viene quasi completamente ignorato dal mondo dell'arte di quel periodo, probabilmente a causa di un contesto sociale modernista<sup>151</sup>. Il gruppo però, schierandosi dalla parte del proprio lavoro, ha un'idea molto chiara del linguaggio video all'interno del mondo dell'arte, e la esprime così:

La suggestione del mezzo elettronico in sé può portare anche alla sua ipervalutazione e a quelle posizioni disumanizzate e reazionarie di quanti lo impiegano per comporre deliri formali dell' "arte pura", teorizzando la metafisica dell'espansione di coscienza mentre praticano di fatto una pseudoredenzione artistica del capitalismo<sup>152</sup>.

La presa di posizione del collettivo, come è possibile notare, si rivela essere inequivocabile e marca una divisione, esistente principalmente in quegli anni, tra uso del mezzo video nell'arte e impiego dello stesso a scopo militante e attivista.

Sempre negli anni Settanta, ancora una volta, Alberto Grifi si rivela protagonista nella scena video italiana, in tale occasione però, anche un po' inaspettata, il medium entra direttamente nella forma attivista e politica di protesta. Protagonista è il festival simil Woodstock di Parco Lambro nell'estate del 1976. Alberto Grifi, insieme ad altri noti realizzatori di video in quel periodo, viene chiamato per effettuare le riprese dell'evento annuale per nudisti, organizzato dalla rivista *Re Nudo*. Il festival prevedeva l'esibizione di gruppi musicali consoni al contesto della manifestazione e la presenza di varie forme di intrattenimento, tra cui stand per la vendita di cibo e bevande. Le cose però non vanno come si sperava, ad un certo punto scoppia una rivolta all'interno del festival stesso, causata dall'eccessivo prezzo di vendita dei prodotti, che spinge i partecipanti ad invadere tutti i luoghi di commercio nel posto e rubare tutti gli alimenti, distribuendosi tra di loro e facendo crollare l'economia degli organizzatori. Grifi si trova ancora nella situazione di dover riprendere l'inaspettato, con la videocamera sempre pronta ad entrare nella documentazione del reale, ma quello vero, dove nessun altro mezzo potrebbe arrivare, tramutandosi in mezzo diretto della controinformazione politica e di

---

<sup>151</sup> Ivi, p. 164;

<sup>152</sup> LAJOLO A. *et al.*, *Poscritto: la Videobase di Anna Lajolo, Alfredo Leonardi e Guido Lombardi*, "Bianco e Nero", 5/8, Roma, Edizioni di Bianco e Nero-Cerentro Sperimentale di Cinematografia, maggio-agosto;

un attivismo efficace nel farsi sentire su tutto il territorio nazionale<sup>153</sup>. Gli intervistatori e i cameramen stessi non filmano la realtà passivamente, ma spesso diventano essi stessi partecipi della rivolta con il grande ausilio delle videocamere, così come commenta lo stesso Grifi a proposito della vicenda: “i gruppi non filmavano passivamente ciò che accadeva. Spesso gli intervistatori erano più incazzati degli intervistati ed erano loro che davano le direttrici di quel flusso di illegalità sottoproletaria”. Come accade nei lavori di Videobase, tutti diventano protagonisti attivi dell’opera in corso, tutti concorrono nel divulgare il messaggio politico e di protesta, che siano esperti utilizzatori del video o persone fino a quel momento estranee all’approccio linguistico del medium fino a quel momento<sup>154</sup>.

### **3.1. Canecapovolto: la nuova Digital Guerrilla TV in Italia**

Nel paragrafo precedente si sono osservati gli ultimi esempi, più vicini alle prime forme di Guerrilla Television, sul territorio italiano. Ora, come già ribadito in precedenza, tempo, storia e progresso tecnologico hanno cambiato il panorama video sia fuori che dentro l’arte, segnando il nascere di forme ibride peculiari del digitale, cambiando anche le modalità di attivismo, militanza e protesta attraverso l’audiovisivo, segnato la nascita di quella che si è già definita essere New Digital Guerrilla Television. Protagonista di questo nuovo movimento, per quanto riguarda il territorio italiano, è il gruppo Canecapovolto. Il gruppo opera dal 1992 e la sua ricerca, molto più attivista e politicamente schierata rispetto a Périot, ruota intorno al rapporto tra comunicazione mass mediale e spettatore, ma più precisamente, come quest’ultimo venga influenzato nella vita sociale e politica dalla prima. La loro ricerca approfondisce anche le questioni legate alla storia e all’universo sociale più in generale, realizzando poi opere che spaziano tra diverse forme esperienziali dell’audiovisivo. Se si osservano più da vicino i lavori del gruppo, oltre agli aspetti formali e nell’ibridazione di generi audiovisivi molto simili a quelli di Périot, si riscontra un particolare interesse nel costruire delle esperienze, che alla visione, risultino di particolare efficacia sullo sconvolgimento e straniamento percettivo dello spettatore. In alcuni casi l’estetica potrebbe sembrare fredda, ma soltanto perché rimanda alle ricerche sulla percezione o

---

<sup>153</sup> FADDA S., *Definizione Zero: Origini della videoarte fra politica e comunicazione*, pp. 167-168;

<sup>154</sup> Ivi, pp. 169-170;

ad aspetti neuroscientifici, necessari nel creare il flusso visivo spiazzante agli occhi di chi guarda. La ricerca del gruppo nei primi anni duemila si concentra sugli eventi dell'11 settembre, con un approccio politico e attivista chiaramente definito antiamericano<sup>155</sup>. A tal proposito il gruppo realizza due opere, dal genere problematizzante e intriso di video-protesta, intitolate *Impero/In God We Trust* (2004) e *An Example of Just and Fair Punishment* (2006). Il primo video, della durata di trentuno minuti, si dichiara fin dall'inizio come una forma documentaria, ma sarebbe riduttivo definirla tale considerata la vastità del materiale riciclato eterogeneo presente al suo interno, al tempo stesso perfettamente coeso da voice over e colonna sonora, dando vita ad un muro scientifico e ideologico quasi impossibile da sormontare. Canecapovolto abbraccia le teorie del complotto, trasformando materiale anche all'apparenza innocuo in una "scientifica costruzione della paura"<sup>156</sup> così come la definisce Sandra Lischi. Documenti militari, estratti di reportage, inchieste, interviste, materiale dei mass media, frammenti di cinema classico e documentari, cartoni animati, scritti di testimonianze reali, fotografie, tutto viene intrecciato e consegnato visivamente e sonoramente in un collage mediatico della paura dalla lama politica estremamente tagliente<sup>157</sup>. A fare ancora più chiarezza sull'opera è Marcheschi che sostiene: "Tra gioco e provocazione, Canecapovolto saccheggia materiali, li disseziona chirurgicamente e, sfidando il documentario tradizionale, li riorganizza al fine di smascherare un apparato ideologico costruito attraverso una comunicazione mediale che, nel corso degli anni, sembra avere confezionato un'astuta propaganda". Il secondo video, della durata di circa quindici minuti, sorpassa ulteriormente lo stile e la dimensione formale vista in *Impero*, con un accanimento statunitense ancora più potente, attraverso la sovrimpressione di testi del Vecchio Testamento alle immagini di diversa provenienza come quelle dell'opera precedente, facendo leva su concetti come l'onore e il senso del dovere tipici della propaganda bellica e patriottica, associandoli a statuti religiosi come il sacrificio e la guerra in nome di Dio<sup>158</sup>. Lo scenario visivo viene complessamente intrecciato ad un panorama sonoro stratificato, con un mix di inserti musicali, parti di discorsi politici e militari e le più svariate tonalità di suoni elettronici.

---

<sup>155</sup> MARCHESCHI E., *La nuova Digital Guerrilla Television: Per una postproduzione militante e d'autore*, p. 32;

<sup>156</sup> LISCHI S., "Su canecapovolto", in AA.VV., *Canecapovolto. Il futuro è obsoleto (1992-2002)*, cofanetto 3 DVD + libro, malastrada.fi lm, Catania 2009, p. 17;

<sup>157</sup> MARCHESCHI E., *La nuova Digital Guerrilla Television: Per una postproduzione militante e d'autore*, p. 33;

<sup>158</sup> Ivi, p. 34;

Canecapovolto coniuga l'operare artistico al profondo attivismo politico, prendendo anche in prestito alcune tecniche dalle prime avanguardie, perturbando lo spettatore e mettendolo in allerta dal mantenere un atteggiamento vigile nei confronti della comunicazione mass mediale<sup>159</sup>. Nel paragrafo successivo si osserverà un artista singolare nello scenario contemporaneo italiano e internazionale, che però si colloca in un'altra faccia della medaglia nella critica sociopolitica, proprio per un approccio al medium e al linguaggio diversi, più artistici, finemente visuali e molto meno agguerriti.

### **3.2. Marcantonio Lunardi: tra videoarte e sottile critica sociale ai tempi del digitale**

Fino ad ora sono stati osservati diversi scenari videoartistici in varie parti del globo, a partire dall'origine delle prime forme video sino ai nostri giorni, con i più recenti esempi riguardanti gli utilizzi del mezzo in epoca digitale. Il percorso intrapreso ci ha portati anche ad analizzare diversi usi linguistici, estetici e tecnologici del mezzo, a seconda ovviamente della ricerca e del lavoro del singolo artista. Ciò che però ne viene fuori può essere un uso più artistico ed estetico del mezzo, o meno estetizzante e più concentrato su concrete finalità politiche e sociali. Con il digitale scompare di fatto, una volta per tutte, la differenza tecnologica tra cinema e videoarte; la situazione è però paradossale, perché se da un punto di vista l'omogeneità tecnologica permette un'ibridazione di linguaggi e intenti mai vista prima, al tempo stesso è proprio la scomparsa del supporto video sostituito dal linguaggio binario che permette alla videoarte di consolidarsi e rinascere dalle ceneri di una fenice che per diverso tempo non ha avuto una concreta identità. L'altra conseguenza del passaggio al digitale, ad aver agevolato la videoarte, è la possibilità di diffondere i contenuti in maniera capillare ad un costo di gran lunga più basso rispetto al periodo analogico, per esempio attraverso le piattaforme di auto broadcasting come Vimeo o You Tube; ovviamente questo comporta anche un crollo della distribuzione tipica del mercato dell'arte, da galleria a collezionista con la mediazione del curatore. Ne segue la nascita e il moltiplicarsi di festival e rassegne che allargano i propri orizzonti a molte più forme sperimentali

---

<sup>159</sup> MARCHESCHI E., *La nuova Digital Guerrilla Television: Per una postproduzione militante e d'autore*, pp. 34-35;

dell'audiovisivo<sup>160</sup>. Oggi così, in qualche modo, per video si intende qualsiasi tipo di contenuto audiovisivo diffuso tramite le diverse piattaforme digitali e che si differenzia dall'industria cinematografica, pur avendo spesso, al suo interno, una convergenza di diversi linguaggi e discipline, comprese le peculiarità narrative ed estetiche del grande schermo.

Si è deciso di prendere come caso di studio Marcantonio Lunardi perché in base alla strada percorsa sino ad ora, e per quanto concerne lo scenario italiano contemporaneo, si rivela essere il miglior esempio nel coniugare linguaggi, estetica, tecnologia e intenti. Lunardi non nasce professionalmente come videoartista, ma per tanti anni lavora collaborando nelle produzioni di cinema documentario. Stanco di osservare le persone espletare davanti alla macchina da presa una verità costruita, impacchettata per essere diffusa dai canali mass mediali, decide di intraprendere una strada diversa, quella della videoarte. La sua ricerca e sperimentazione si concentrano particolarmente “sull'appiattimento della percezione indotto dalla grande illusione della comunicazione nella società di oggi”, così come argomenta Maria Gloria Bicocchi<sup>161</sup>. Quello di Lunardi è un lavoro di attenta ibridazione linguistica che dà origine ad una comunicazione estetica sottile e una critica sociopolitica finemente orchestrata. Lunardi attraverso la costruzione estetica cinematografica, con estrema attenzione alla fotografica, e la sua poetica artistica mette lo spettatore dinnanzi alla cruda realtà sociale, politica e mediatica che caratterizza l'epoca attuale; ma non lo fa con pessimismo, anzi, la sua è una poesia realista audiovisuale che lascia sempre spazio alla speranza e alla fiducia nella presa di consapevolezza e nella costruzione di una società migliore.

La carriera videoartistica di Lunardi parte dalla trilogia di video intitolata *Trilogia della decadenza*, Composta da *Laboratoire Italie*, *Suspension* e *Last 21 days*. Tale raccolta di lavori racconta lo stato d'animo dell'artista di fronte alle politiche culturali e sociali del suo paese. *Laboratoire Italie* (2011) vede come protagonisti un laboratorio, una piccola ampolla di vetro capovolta e tre vermicelli che cercano di risalirvi all'interno, lottando affinché la forza di gravità non li faccia scivolare giù. Tutto il video verte su questa ripresa in dettaglio all'interno del laboratorio, ma la fotografia, studiata nei minimi dettagli, fredda, in bianco e nero, rende perfettamente l'idea dell'ambiente spersonalizzato e asettico all'interno del quale si trovano i vermicelli<sup>162</sup>. A fare da

---

<sup>160</sup> DEGGIOVANNI P., *Antologia critica della videoarte italiana 2010-2020*, Edizioni Kaplan, Torino, 2019, pp. 11-12;

<sup>161</sup> BICOCCHI M.G., in LUNARDI M. (a cura di), *Marcantonio Lunardi portfolio*, 2020, p.3;

<sup>162</sup> DEGGIOVANNI P., *Antologia critica della videoarte italiana 2010-2020*, p. 160;

accompagnamento sonoro alla componente visiva vi è, in sottofondo, il discorso di Silvio Berlusconi, una promessa agli italiani fatta in una delle sue tante gloriose apparizioni mass mediali prima delle elezioni<sup>163</sup>. Il suono arriva però in ritardo rispetto alle immagini, tale da creare un corto circuito percettivo che permette meglio al pubblico di focalizzarsi sulle sue parole e comprendere il senso; i vermi sono in realtà pura metafora del popolo italiano. Il secondo atto, *Suspension* è ancora più forte e diretto sia esteticamente che metaforicamente. La macchina da presa di Lunardi entra in diversi ambienti domestici degli italiani, tutti accomunati da una posizione che dal punto di vista fotografico e “narrativo” richiama l’attesa. Tutti coloro che vengono ripresi o sono immobili o fissano dritto in camera, con volti plastici bloccati nel fotogramma, trasmettendo a chi guarda il senso logorante di una situazione che probabilmente non cambierà mai. Ad accompagnare ciascun ambiente è un televisore degli anni Novanta che trasmette un altro discorso berlusconiano con la distorsione in vertical roll<sup>164</sup>. Più il discorso prosegue e più diventa offuscato dall’interferenza, sempre più difficile è distinguere le parole che si trasformano, per tutto il resto della durata, in un rumore di fondo che rende abissale la situazione di stallo messa in scena dall’autore, ruvida metafora della situazione politica e sociale italiana. *21 Days* è l’ultima opera che chiude la trilogia. Il terzo e ultimo atto fa riferimento ai 21 giorni nel giro dei quali l’Italia ha visto modificare il proprio assetto politico, con Berlusconi che lascia il Paese dopo 17 anni di governo, costretto alle dimissioni dall’economia mondiale. Sono esattamente i giorni in cui i media nazionali bombardano i cittadini con grafici e schemi piramidali della borsa, la popolazione ha così la percezione che quei dati numerici influiscano sul proprio agire, sulla quotidianità e libertà di movimento. Gli attori della storia perdono la loro forma e i veri protagonisti diventano i grafici e gli indici di mercato che prendono il sopravvento, riproducendo degli schemi razionali che non sono così diversi dagli impulsi umani generati da paura o euforia. L’atto, così come la trilogia, si chiudono come dalle parole dell’autore: “La cassa di un piccolo negozio di periferia diventa il simulacro di un economia che non esiste più mentre il denaro si dissolve nel lento andamento di un indice di borsa”<sup>165</sup>.

Poco dopo Lunardi realizza un’altra opera, emblematica come forma di manifesto contro i mass media e la distrazione quotidiana che gli apparati mediali mettono in atto nei confronti della popolazione, a favore di una logica di consumo, a sfavore della

---

<sup>163</sup> BARILLI R., in LUNARDI M. (a cura di), *Marcantonio Lunardi portfolio*, 2020, p. 4;

<sup>164</sup> SABBATINI I., in LUNARDI M. (a cura di), *Marcantonio Lunardi portfolio*, 2020, p. 17;

<sup>165</sup> Ivi, p. 18;

cultura. *The Choir* (2013) vede impegnato un quartetto polifonico in esibizione sovrastato dall'architettura romanica e dalle immagini sacre. Ciascun membro ha, al posto del volto, un monitor che manda la loro immagine registrate, mentre tengono in mano uno schermo televisivo, poiché "oggi, il monitor è l'unica interfaccia attraverso cui si dà diffusione di ciò che rimane della cultura". Alla performance canora si alternano così frammenti di programmi televisivi e pubblicità, con jingles vari, interferendo e frammentando la fruizione audiovisiva<sup>166</sup>. Lunardi alterna a questo scenario grottesco piani di ripresa sull'architettura storica, metaforizzando la situazione postmoderna della televisione come mezzo di legittimazione "culturale", che insieme alle forme d'intrattenimento e commerciali, come proprio la pubblicità, irrompono e bombardano la quotidianità schiacciando tutte le più tradizionali forme di cultura, offuscando le menti così come le fonti di sapere e conoscenza, facendo del linguaggio video uno strumento del capitale. Il coro, come afferma Lunardi: "cerca di evidenziare un contrasto di cui nessuno si accorge, se non mettendosi in ascolto delle sfumature del linguaggio"<sup>167</sup>.

*Public Space* (2014) è un'altra opera di Lunardi che ci porta a riflettere sul contesto sociale e mediale contemporaneo, questa volta concentrandosi sulla definizione di spazio pubblico e sul corpo della donna. Nella singolarità di questo lavoro Lunardi inserisce una delle discipline che da sempre ha collaborato con la videoarte, la danza. Il corpo, ma in particolare il corpo della donna in gravidanza come lo elabora Barbara Duden all'interno del suo saggio *Der Frauenleib als Öffentlicher Ort*, al quale l'artista si ispira profondamente, è l'elemento centrale dell'opera. La performer, vestita di bianco candido, si esibisce in una coreografia, quasi a ricordare Joan Jonas, che mette in evidenza l'armoniosità e la poetica del corpo femminile. Il comparto visivo procede con effetti di trasparenza che in alcuni casi assumono una funzione temporale, mentre in altri sovrappongono i diversi piani di ripresa della coreografia, con gli attenti contrasti luminosi sul corpo della donna che sembra quasi mescolarsi con le immagini proiettate su di lei<sup>168</sup>. Tra questi fotogrammi compaiono tre donne che imbracciano un monitor, sul quale è possibile scorgere l'ecografia del feto. Proprio lo schermo si fa correlativo della presenza pubblica di quest'ultimo, che prima del progresso tecnologico non era possibile osservare, dando così origine alla presenza liminale del "fantasma del feto", immagine che prevale sulla percezione così come teorizzato da Duden all'interno del

---

<sup>166</sup> Ivi, p. 22;

<sup>167</sup> DEGGIOVANNI P., *Antologia critica della videoarte italiana*, pp. 162-163;

<sup>168</sup> SABBATINI I., in *Marcantonio Lunardi portfolio*, p. 31;

suo elaborato. Se prima degli anni Sessanta, periodo storico di invenzione della diagnostica, esisteva una differenza nella percezione tra feto e rappresentazione visiva, ora questa differenza scompare, il feto viene mediatizzato dallo strumento tecnologico e si tende a dare più importanza a ciò che è possibile osservare con l'ecografia che non alla figura della donna in gravidanza. L'interesse di Lunardi è rivolto, ancora una volta, alla funzione del monitor e della tecnologia che rende reale e legittimo soltanto quello che può essere registrato e mostrato attraverso la loro mediazione. L'opera si conclude come una riflessione sull'intromissione pervasiva dell'immagine in ogni ambito della nostra vita, facendo sì che la percezione visiva, annichilita da essa, prevalga su tutti gli altri aspetti sensoriali del nostro corpo<sup>169</sup>.

*The Cage* (2016) è uno dei lavori di Lunardi che maggiormente apre una riflessione sulla condizione relazionale e individuale dell'essere umano contemporaneo. Come la maggior parte delle sue opere artistiche procede per quadri allegorici, una narrazione che si sviluppa per *tableau vivant* con degli attori, che insieme ad una costruzione dell'inquadratura al dettaglio e al linguaggio non verbale, si fanno metafore, imprigionati in delle gabbie di filo spinato, dell'individuo moderno che ha difficoltà a stabilire delle relazioni profonde con l'altro, a empatizzare. La causa nella difficoltà di costruire dei rapporti "caldi" è da ricercarsi nella struttura sociale narcisista che impedisce ogni sana forma di comunicazione tra individui. Alla fine però, all'interno della "gabbia", che in precedenza isolava gli uni dagli altri, due uomini sembrano conversare, mentre uno di loro con una coperta termica, il vento tra i capelli e il suono degli alberi e della natura in sottofondo, incarna la speranza di una possibile libertà<sup>170</sup>.

*The Idol* (2015) prende sempre di mira la televisione e la comunicazione mass mediale, adottando un'iconografia simile a *The Choir* con elementi, costumi e strutture architettoniche sacre e dell'antichità. La storia procede con uno schema allegorico, come tipica impostazione narrativa di Lunardi, in tal caso però la simbologia e la costruzione estetica fanno da traduttrici ad un'altra e più concreta immagine allegorica, il "vitello d'oro" dell'Esodo al quale si ispira l'artista. Tale scultura era stata creata per essere idolatrata dall'uomo come se fosse Dio<sup>171</sup>. Lunardi inizia *l'Idolo* con un'immagine quasi caravaggesca e pittorica di un Gesù Cristo sulla Croce all'interno di uno schermo con il vertical roll, capiamo quindi che si tratta della televisione tradizionale, usata ancora come simbolo di riferimento per la società dell'immagine e

---

<sup>169</sup> Ivi;

<sup>170</sup> DEGGIOVANNI P., *Antologia critica della videoarte italiana*, p. 164;

<sup>171</sup> SABBATINI I., in *Marcantonio Lunardi portfolio*, p. 35;

come mass media per eccellenza. Nel primo quadretto la dama (futura sposa probabilmente) presente accanto al grande monitor, dai costumi che fanno pensare ad una ritrattistica cinquecentesca, viene ripresa in diverse angolature e diversi piani, mentre al suo fianco, su di un cuscino, è presente una pinza<sup>172</sup>. Le stesse tipologie di riprese, sempre con grande attenzione alla fotografia e all'inquadratura (specialmente le luci che illuminano i volti), mostrano gli altri personaggi dell'allegoria, tra cui cavalieri, uomini di corte, damigelle, alla fine tutti rivolti a circondare quello che sembra essere l'altare di una chiesa, ma al posto del crocefisso, quasi a citare Nam June Paik, vi è un totem di televisori a tubo catodico, è lui quindi l'idolo. Infine la storia si chiude ritornando al quadretto iniziale, con la dama che prende la pinza e taglia il cavo del televisore nel quale è imprigionata l'immagine di un uomo, con lo sguardo cupo che preannuncia una fine. La televisione, così come la comunicazione mass mediale, sono diventate l'idolo della popolazione, i valori tradizionali, sacri, sono stati fagocitati dal mezzo come il crocefisso che compare all'inizio del video. Ma ad essere inglobati saranno anche gli esseri umani, gli spettatori, e come la struttura ciclica dell'opera anche la società dell'immagine finirà, prima o poi, collassando su sé stessa nel continuo loop uroborico.<sup>173</sup>

Altri aspetti importanti nella ricerca di Lunardi, maturati maggiormente negli ultimi anni di carriera, sono l'interesse per la situazione lavorativa nella società italiana e l'attenzione ai valori più tradizionali, quest'ultima già espressa finemente, con molta sensibilità, nella maggior parte dei suoi lavori. Due opere attente in maniera particolare a queste tematiche, facenti parte di una quadrilogia sono *Worn out* (2019) e *Sanctuary* (2019). Nella prima in particolare l'artista esplora le tematiche legate all'età pensionabile in Italia, uno dei temi da sempre più al centro delle discussioni nel Paese, che solleva tutta una serie di problematiche sociopolitiche. Il lavoro, come spiega lo stesso Lunardi, cerca di concentrarsi su quelle che sono le problematiche che riguardano i lavoratori destinati a raggiungere la pensione nella massima età pensionabile. Costretti a lavorare in ambienti devastati, anche a causa della crisi economica, e lavorare fino a tarda età con quello che l'artista definisce “un processo di lenta spremitura psicologica e fisica. Per continuare a resistere alla crisi sistemica che li cancellerà lentamente dal sistema globale e dalla società che li ospita”<sup>174</sup>. Il video mostra una serie di ambienti di lavori dismessi, come da classico stile lunardiano, mentre i volti dei lavoratori, artigiani,

---

<sup>172</sup> GRANDI S., in LUNARDI M. (a cura di), *Marcantonio Lunardi portfolio*, 2020 p. 9;

<sup>173</sup> SABBATINI I., in *Marcantonio Lunardi portfolio*, p.35;

<sup>174</sup> DEGGIOVANNI P., *Antologia critica della videoarte italiana 2010-2020*, p. 165;

contadini, operai e professionisti appaiono estremamente provati, lo si intuisce dalle rughe e dalla stanchezza presente nei lineamenti del volto, a sottolineare il risultato del processo di “spremitura” del quale si parlava poco fa. Alla fine del video un operaio rimane fisso, al centro dello schermo, il tempo sufficiente per far comprendere allo spettatore che si tratta di uno degli ultimi, incamminandosi poi, verso l’oscurità della notte e dell’estinzione. Il secondo lavoro, *Sanctuary*, si spinge più a fondo nelle tematiche dei lavori tradizionali e dell’artigianato, connotati da Lunardi come delle “enclave nel flusso della storia che le circonda e proprio questa caratteristica le identifica come realtà isolate”. Sono le seguenti parole di Deggiovanni, attento osservatore del lavoro dell’artista, a spiegare con più chiarezza la potenza visuale dell’opera:

Le figure attoriali, inserite in una teca luminosa di un ipotetico museo vivente del lavoro, divengono ipostasi di un sapere dismesso. L’attenzione documentaria per i dettagli che l’autore impiega anche in questo video, permette un’interessante oscillazione tra ripresa naturale e sua traslazione nel simbolico, tra oggetto e soggetto uniti nel medesimo destino<sup>175</sup>.

L’ultimo paragrafo è stato un percorso nella carriera di uno dei videoartisti italiani più presenti anche sullo scenario internazionale. Ora che si ha un quadro prospettico sullo stile, sui temi, sui linguaggi e sulla ricerca dell’artista, ci si appresta ad analizzare l’opera che probabilmente, più di tutte, li concilia tutti. L’opera che da sola potrebbe riassumere e divenire caso esemplare del grande lavoro artistico di Lunardi.

### **3.2.1. 370 New World**

L’ultima opera di Lunardi che ci si appresta ad analizzare, in realtà non cronologicamente l’ultima nella carriera dell’artista poiché resa pubblica nel 2014, racchiude in sé, come accennato poco fa, lo stile, l’estetica, la poetica e il linguaggio più tipici di Lunardi, oltre a conciliare in un’orchestra sinfonica l’apparato espressivo cinematografico e quello videoartistico. Due elementi che riguardano l’estetica e la tecnica dell’artista, dei quali non abbiamo parlato direttamente ma che sicuramente emergono tra le righe dai lavori analizzati fino ad ora, sono spazio e tempo. Nei capitoli passati si è osservato come molti videoartisti abbiano giocato percettivamente con questi due elementi, spesso stravolgendoli o creando affetti disorientanti come nel caso

---

<sup>175</sup> DEGGIOVANNI P., *Antologia critica della videoarte italiana 2010-2020*, p. 166;

di Peter Campus e Dan Graham. Ciò che invece fa Lunardi, come accade in una delle sue narrazioni tipo suddivisa in quadri allegorici, è fermare il tempo, come accade in un singolo fotogramma, ma senza alterare la realtà; al contrario la sua estetica è di matrice strettamente neorealista ed è proprio questo realismo “esasperato”, fino ai minimi dettagli nella costruzione pittorica dell’inquadratura, che permette allo spettatore di percepire nell’immediato la drammaticità dei contesti presentati<sup>176</sup>. La suddivisione per quadri non richiama soltanto la pittura realista, con i soggetti di matrice hopperiana impressi nell’attesa<sup>177</sup>, ma se si vuole, anche i primordi della cinematografia, quando le inquadrature erano prevalentemente fisse e i movimenti di macchina, come ci ricorda lo stesso Lunardi riferendosi al suo lavoro, venivano impiegati con parsimonia. Nelle sue opere è difficile vedere un vero movimento di macchina, tutte le inquadrature sono statiche e al massimo sono presenti lentissime carrelate o zoom. La staticità però, che potrebbe essere condannata nel grande cinema postmoderno, è un elemento fondamentale nella ricerca di Lunardi per due motivi: perché oltre ad essere parte del linguaggio e dell’estetica, è essenziale anche nella poetica, facendosi portavoce della condizione di stasi che imprigiona i protagonisti e riferendosi direttamente ad un contesto pratico e reale. In seconda base si rivela essere uno strumento efficace nel permettere a chi guarda di avere “tempo” nel comprendere la situazione, ed eventualmente o involontariamente, immedesimarsi, il che viene ancora più semplice non trattandosi di aspetti visualmente astratti, ma di pura quotidianità o di iconografie riconosciute nella maggior parte dei casi. Questo, in qualche modo, ce lo ha insegnato anche John Cage, quando ha portato il quotidiano nell’arte e viceversa, stravolgendo i canoni fino ad allora conosciuti. Come ultima considerazione, le soluzioni tecniche e linguistiche adottate da Lunardi non hanno soltanto fini puramente stilistici o estetici, ma sono adatte nel veicolare con massimo potenziale le problematiche poste dall’autore e nel presentare, attraverso i due linguaggi, quello cinematografico e quello videoartistico, delle questioni più oggettive che soggettive; con l’autore che sembra realmente prestarsi agli altri e al bene comune piuttosto che a sé stesso<sup>178</sup>.

*370 New World* è un’opera che pone l’accento sulla crisi economica e sociale che porta gli individui alla solitudine. Ancora una volta Lunardi mette in scena il tema dell’isolamento, in tale occasione, a differenza di *The Cage*, è da ricercare non solo

---

<sup>176</sup> Ivi, p. 169;

<sup>177</sup> FAMELI P., *Schermi, quadri, finestre. Sulla poetica di Marcantonio Lunardi, Cinergie-il cinema e le altre arti* n. 15, 16 Luglio, 2019, p. 87;

<sup>178</sup> DEGGIOVANNI P., *Antologia critica della videoarte italiana 2010-2020*, p. 169;

nella struttura sociale e nell'esistenza umana, ma soprattutto nella crisi economica che colpisce l'Italia e l'Europa<sup>179</sup>. Tale è l'impostazione iniziale del lavoro di Lunardi, che come sempre procede per *tableau vivant* all'interno dei quali i personaggi rappresentano vari piccoli imprenditori della classe artigianale, artisti, operai, i primi colpiti dalla crisi, isolati ed emarginati da un sistema che non ha più bisogno di loro<sup>180</sup>. In staticità e paralisi vengono bloccati nel frame, così come lo sono nelle loro vite e nella condizione lavorativa, in un limbo ancora più soffocante che nelle opere precedenti. A rendere più quotidiana la riflessione che l'autore vuole attivare nello spettatore è il secondo tema di indagine, i nuovi media e i dispositivi digitali portatili. L'autore non punta a criticare il mezzo in sé e le piattaforme, ma l'uso pervasivo e integrativo della vita reale che gli esseri umani ne fanno, isolandosi anche in contesti sociali e familiari reali. Lunardi per attivare la coscienza dello spettatore crea degli specchi all'interno dei quali riflettersi, lo fa rappresentando dei contesti di vita quotidiana, come famiglie sedute a tavola con ciascuno dei membri che maneggia staticamente un dispositivo portatile, smartphone o tablet, impegnato a fissarne lo schermo, ancora una volta come intrappolati in uno scenario pittorico realista, con le sole luci fredde della tecnologia ad illuminare i loro volti attoniti, senza alcun segnale di emotività o spirito di convivialità, ma solo alienazione dal contesto relazionale reale<sup>181</sup>. La luce, come ci ricorda Fameli, cerca in qualche modo di colmare i vuoti lasciati dall'isolamento e dal mancato contatto umano<sup>182</sup>. Lo schermo, come lo stesso Lunardi evidenzia, ci risucchia e ci assolve dai problemi del quotidiano. L'azione utopica nel finale, con il contadino che semina sull'asfalto con alle spalle un mulino dismesso, è il classico tocco dell'autore con la sua visione, nonostante tutto, positiva e speranzosa. Il contadino, lanciando i semi dove la terra è coperta, si fa metafora di una lotta e una resistenza alla crisi, un desiderio di ripristinare un'economia sana, o come afferma Deggiovanni; "ad una ecologia dei rapporti, alla loro concretezza che, come la terra, ha una solidità paradigmatica e ancestrale, una scelta etica avversa alla decadenza industriale ed economica dell'Occidente"<sup>183</sup>.

Lunardi ancora oggi è attivo nel settore videoartistico ed esplora anche altri linguaggi, come la realtà aumentata digitale, ma sempre realizzando opere che hanno a cuore il bene comune, condizioni sociopolitiche postmoderne e la classe sociale popolare.

---

<sup>179</sup> SABBATINI I., in *Marcantonio Lunardi portfolio*, p. 29;

<sup>180</sup> DEGGIOVANNI P., *Antologia critica della videoarte italiana 2010-2020*, p. 166;

<sup>181</sup> Ivi, p. 167;

<sup>182</sup> FAMELI P., *Schermi, quadri, finestre. Sulla poetica di Marcantonio Lunardi*, p. 87;

<sup>183</sup> DEGGIOVANNI P., *Antologia critica della videoarte italiana 2010-2020*, pp. 166-167.

Sempre al passo con i rapidi cambiamenti sistemici cerca di proporre dei contenuti che spingano alla riflessione, reale e cruda sia concettualmente che visivamente, proprio perché, come abbiamo visto nei capitoli precedenti per diversi artisti internazionali, è proprio a partire da quest'ultima che si ha la possibilità di "aprire le menti" e catalizzare un più ampio cambiamento collettivo, o almeno continuare a provarci fino alla fine sperando sempre di riuscirci, speranza, che come ci insegna lo stesso Lunardi, a prescindere da tutto, può essere davvero dura a morire.



Videobase



Marcantonio Lunardi, *Laboratoire Italie*, 2011



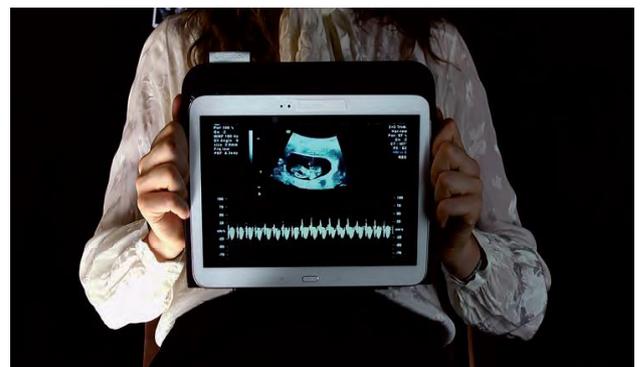
Marcantonio Lunardi, *Suspension* 2011



Marcantonio Lunardi, *Last 21 days* 2011



Marcantonio Lunardi, *The Choir* 2013



Marcantonio Lunardi, *Public Space* 2014



*Marcantonio Lunardi, The Idol 2015*



*Marcantonio Lunardi, 370 New World 2014*



*Marcantonio Lunardi, 370 New World 2014*



*Marcantonio Lunardi, 370 New World 2014*



*Marcantonio Lunardi, 370 New World 2014*



*Marcantonio Lunardi, 370 New World 2014*



*Canecapovolto, Impero/ In God We Trust 2004*



*Canecapovolto, Impero/ In God We Trust 2004*

## Conclusioni

Durante tutto l'elaborato, come accennato all'inizio, si è cercato di mantenere dei fili conduttori, basandosi sempre sul grande quesito di partenza, che collegassero i vari argomenti trattati. La stessa domanda iniziale inoltre potrebbe essere ampliata potenzialmente all'infinito, considerando che in questo stesso momento vi sono artisti che continuano a sperimentare i vari linguaggi e forme della videoarte, o molti altri, che come è stato osservato maggiormente nelle fasi finali, si concentrano sulla critica sociale, più aspra e militante o più sottile e riflessiva a seconda dell'approccio linguistico e con il medium che decidono di adottare. Nonostante tutto però si è tentato di fornire una risposta che soddisfacesse ogni aspetto della domanda di partenza. Nel primo capitolo si sono osservate le origini della videoarte e dei suoi linguaggi nel luogo, o nei luoghi, in cui ha avuto un grande slancio iniziale, prendendo in considerazione anche alcune dinamiche di distribuzione per quanto concerne le gallerie e i canali Tv che l'hanno promossa facendola crescere e aprendo le porte ad un pubblico più vasto. In parallelo al trattare le sue diverse forme ibride e linguistiche si è sempre cercato di fornire nozioni ed elementi, inserendo situazioni di diversi Paesi o trattamenti di artisti, che permettessero di comprendere il suo rapporto e interazione con il sistema sociopolitico, in modo tale da costruire una base più completa per approfondire i casi di studio finali. Gli artisti e i contesti trattati nella fase iniziale, i primi sperimentatori negli Stati Uniti e negli altri paesi trattati, hanno permesso di fornire una risposta al primo micro quesito, che cos'è la videoarte? Aprendo le porte nel fornire una risposta anche al secondo micro quesito posto all'inizio, Quali sono le sue diverse forme ibride e linguaggi e come si mescola con il linguaggio cinematografico? In particolare trattando artisti che approcciano diversi linguaggi e tecnologie, compreso il linguaggio cinematografico, mostrando quindi in quali forme e come si mescola con la videoarte. Al tempo stesso, e come già accennato in parallelo, alcuni di questi artisti e contesti, come per esempio i generi militanti di Guerrilla Television o le artiste femministe, possedevano i requisiti per poter rispondere anche al terzo micro quesito, come interagisce con il sistema sociopolitico influenzandolo e facendosi influenzare? Domanda alla quale si è cercato di fornire una risposta ancora più precisa trattando artisti che operano, con due approcci diversi sempre per mantenere fede ad una pluralità nella visione prefissata all'inizio, in uno scenario contemporaneo e sul territorio Italiano. Entrambi i casi osservati nell'ultimo capitolo, ma in particolare quello

singolare di Marcantonio Lunardi, si fanno portatori di entrambe le strade parallele che si è cercato di portare avanti sin dall'inizio, quella legata alle forme e all'ibridazione linguistica nella videoarte e quella legata all'interazione con le questioni sociopolitiche. Concludendo, Lunardi, in termini poveri, è la ciliegina sulla torta dell'elaborato, poiché incarna un esempio attuale che risponde a tutti i micro quesiti iniziali e al grande quesito in sé. La sua grande ibridazione linguistica e tecnologica con cinema, arte pittorica, poesia, storia, performance e linguaggio video dei pionieri e al contempo il forte interesse per le questioni sociopolitiche, ne fanno un artista unico che, ancora oggi, continua a mantenere vivo lo spirito della videoarte.

## Bibliografia

ARZUFFI M., *Per una lettura trasversale della video arte russa*, Università Ca' Foscari, Venezia, 2018;

BAIGORRI L., *REBOBINANDO. Balance histórico del video en el Estado español* in ARAMBURU N., TRIGUEROS C., *Caras B de la historia del vídeo arte en España*, Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo, 1 giugno, 2011;

BARILLI R., in LUNARDI M. (a cura di), *Marcantonio Lunardi portfolio*, 2020;

BERTOZZI M., *Recycled cinema: Immagini perdute, visioni ritrovate*, Marsilio Editori, Venezia, 2012;

BIOCCHI M.G., in LUNARDI M. (a cura di), *Marcantonio Lunardi portfolio*, 2021;

BIOCCHI M.G., *Americans in Florence: Europeans in Florence*, in VALENTINA V. (a cura di), *Cominciamenti*, Postmedia Books, 23 luglio, 2020;

BONET E., *Situación del vídeo en España*, in BONET Eugeni, MERCADER Antoni, MUNTADAS Antoni., *En torno al Video*, Gustavo Gili, Barcelona 1980;

BURINI S., *Underground/Anderground. Note sul nonconformismo*, Mockba underground, Aleksandr Reznikov Collection, Mosca, 2012;

DEGGIOVANNI P., *Antologia critica della videoarte italiana 2010-2020*, Edizioni Kaplan, Torino, 2019;

DINSDALE E., *8 visionary female artists who revolutionised video art*, *Dazed*, 16 Gennaio, 2020 <https://www.dazeddigital.com/art-photography/article/47384/1/8-visionary-female-artists-who-revolutionised-video-art>, consultato in maggio 2022;

FADDA S., *Definizione zero: origini della videoarte fra politica e comunicazione*, Meltemi, Milano, nuova edizione 2017;

FAMELI P., *Schermi, quadri, finestre. Sulla poetica di Marcantonio Lunardi*, *Cinergie- il cinema e le altre arti* n. 15, 16 Luglio, 2019;

GIANNETTI C., *El discreto encanto de la tecnología* in GIANNETTI Claudia (a cura di), *El discreto encanto de la tecnología*, Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo, 1 maggio 2018;

GONZÁLEZ M., *Val del Omar. El moderno renacentista*, Granada: Fundación Ibn al-Jatib de Estudios de Cooperación Cultural, D.L. 2008;

GRANDI S., in LUNARDI M. (a cura di), *Marcantonio Lunardi portfolio*, 2020;

LAJOLO A., *Poscritto: la Videobase di Anna Lajolo, Alfredo Leonardi e Guido Lombardi*, “Bianco e Nero”, 5/8, Roma, Edizioni di Bianco e Nero-Cerentro Sperimentale di Cinematografia, maggio-agosto;

LISCHI S., *Il linguaggio del video*, Carrocci, 2005;

LISCHI S., “*Su canecapovolto*”, in AA.VV., *Canecapovolto. Il futuro è obsoleto (1992-2002)*, cofanetto 3 DVD + libro, malastrada.fi Im, Catania 2009;

LONDON B., *VIDEO ART: The First Fifty years*, Phaindom Press Inc., New York, 2020 ;

MARCHESCHI E., *La nuova Digital Guerrilla Television: Per una postproduzione militante e d'autore*, *Cinergie, il cinema e le altre arti*, 11 giugno, 2017;

MARSOLAIS R.C., *Le passage du principe d'authenticité par l'image vidéo : Three Transitions (1873) Peter Campus*, Université du Québec a Montréal, Québec, 2019 ;

MASTERKOVA M., *Performances in Moscow*, in “A – Ya”, n°4, 1982;

Museum of Modern Art New York, <https://www.moma.org/collection/works/88833>, consultato in maggio 2022

RATTI I., “*La specificità della videoinstallazione*” in Barbara Ferriani e Marina Pugliesi (a cura di), *Monumenti effimeri, storia e conservazione delle installazioni* Milano: Mondadori Electa, 2009;

SABA C., “*La Memoria delle immagini: art/tapes/22*”, in Saba C. (a cura di), *Arte in videotape*, Silvana Editoriale, 2009;

SABBATINI I., in LUNARDI M. (a cura di), *Marcantonio Lunardi portfolio*, 2020;

VAL DEL OMAR José, *Teoría de la visión táctil*, in GIANNETTI C. (a cura di), *El discreto encanto de la tecnología: artes en España*, Ministerio de Cultura, Subdirección General de Publicaciones, Información y Documentación, Madrid 2008;

VAROTTO E., *Videoarte e arti performative in Spagna: Il caso del padiglione spagnolo alla Biennale di Venezia dal 2001 al 2017*, Università Cà Foscari, Venezia, 2018;

VIOLA B., “Un rinascimento a Firenze” in Maria Gloria Bicocchi (a cura di), *Tra Firenze e Santa Teresa dentro le quinte dell'arte '73/'87*, Venezia, Edizioni del Cavallino, 2003;

YOUNGBLOOD G., *Expanded Cinema*, edizione italiana a cura di FADDA S. e CAPUCCI P. L., *MediaversI*, 2013.