

orizzonti

Volume pubblicato con il contributo del Dipartimento di Studi Umanistici
dell'Università degli Studi di Torino.

© edizioni kaplan 2014
Via Saluzzo, 42 bis – 10125 Torino
Tel. e fax 011-7495609
info@edizionikaplan.com
www.edizionikaplan.com

ISBN 978-88-89908-99-0

Immagine di copertina:
frame dal video *Black Data* (2012) di Alessandro Amaducci

Alessandro Amaducci

Videoarte
Storia, autori, linguaggi

—k a p l a n—

Note sulla reperibilità dei video e film citati

Per comprendere appieno questo testo è necessario visionare i video e i film citati. Per quanto le descrizioni testuali delle opere possano sostenere e chiarire le analisi effettuate in questo libro, la visione diretta delle opere arricchisce e completa la lettura del testo. La reperibilità in dvd delle opere citate è indicata nelle note. Trattandosi di materiali in cui l'elaborazione delle immagini è una componente importante, si consiglia di vederli nella migliore qualità possibile, quella del dvd, appunto.

Per quanto riguarda invece la possibilità di visionare questi materiali sul web, molti degli artisti citati, soprattutto quelli attivi negli ultimi dieci anni, hanno dei siti o delle pagine YouTube o Vimeo dove i loro materiali sono liberamente visionabili. Nelle note queste fonti sono citate solo nel caso in cui, soprattutto per quello che riguarda YouTube e Vimeo, si tratta di pagine ufficiali.

Una fonte utile, soprattutto per le opere del cinema sperimentale, è l'archivio audiovisivo online fondato dal poeta e artista concettuale Kenneth Goldsmith: <http://ubu.com/>

Sui portali video YouTube, Vimeo e Daily Motion la quasi totalità delle opere di videoarte e di cinema sperimentale citate in questo libro sono visionabili in pagine non ufficiali di appassionati per cui, per non incorrere in problemi di violazione di copyright, non sono segnalate nelle note.

Indice

| | |
|---|-----|
| <i>Introduzione</i> | 7 |
| Capitolo 1 <i>Le radici tecnologiche e culturali della videoarte</i> | 17 |
| Capitolo 2 <i>La videoarte fra gli anni Sessanta e Ottanta</i> | 61 |
| Capitolo 3 <i>La videoarte dagli anni Novanta a oggi</i> | 145 |
| <i>Riferimenti bibliografici</i> | 195 |
| <i>Indice dei nomi citati</i> | 205 |



Introduzione

Questo libro vuole essere un manuale dedicato a un fenomeno molto complesso definito videoarte, e intende cercare di sistematizzare la storia di una forma di espressione artistica multiforme che abbraccia negli anni diversi media, differenti modalità di presentazione delle opere e una varietà di approcci estetici e stilistici a volte diametralmente opposti.

Sintetizzare significa anche escludere, e il fine di questo libro non è certamente quello di stilare un'enciclopedia, ma di organizzare una conoscenza di base, a partire da una serie di considerazioni sul termine stesso "videoarte", che aiuterà a comprendere la linea prospettica e il punto di vista che guideranno il percorso tracciato, includendo una serie di esperienze, mentre altre verranno solo accennate o decisamente taciute.

Cerchiamo di dare una definizione del campo trattato: che cos'è la videoarte? Cominciamo con l'evidenziare una questione tecnologica, a prima vista banale ma decisamente basilare, insita nel termine stesso che include, appunto, l'elemento "video". Per video qui si intende quel vasto panorama tecnologico di esperienze che usano l'elettronica e il digitale; dall'era delle cosiddette tecnologie analogiche, per passare al digitale fino a includere l'alta definizione digitale. Ma il territorio del digitale si estende non solo alla gestione di immagini e suoni in movimento derivati da riprese effettuate con telecamere o con altri stratagemmi tecnologici, ma anche in primo luogo a tutto l'audiovisivo che viene costruito dalla macchina-computer, e quindi all'animazione digitale, definita anche computer grafica.

Per questo motivo le produzioni e gli autori che prediligono il formato della pellicola non verranno in questa sede considerati dei videoartisti, ma degli autori di cinema d'artista, ovvero degli artisti che lavorano con un supporto cinematografico. Il cinema d'artista si realizza in pellicola, la videoarte si pratica col video, nell'accezione ampia definita prima. Questa prima sistematizzazione serve a rimarcare il fatto che la videoarte è una forma artistica che ha l'ambizione di scandagliare le possibilità espressive delle *nuove* tecnologie, rappresenta un ambito curioso, che si rivolge al futuro, pur facendo i

conti con tutte le inevitabili contraddizioni che derivano dall'aver un passato audiovisivo alle spalle, con il quale confrontarsi o scontrarsi, e che per sua natura si attesta come un'*avanguardia* delle immagini e dell'immaginario.

Chi scrive è perfettamente consapevole che l'ambito artistico non conosce regole, e che le ibridazioni, anche tecnologiche, sono all'ordine del giorno in un ambiente per sua natura mutevole e a volte capriccioso. Esistono, a pieno diritto, artisti che usano immagini riprese in pellicola e riversate successivamente in video per poterle esporre, allestire o proiettare in ambiti artistici: ma basta questo per definire quelle opere "videoarte"? Ovvero, basta che il supporto finale sia un video inserito in un contesto di fruizione non cinematografico? In generale no, mentre in alcuni casi particolari che vedremo sì, ma a patto che il supporto filmico originario venga ricontestualizzato all'interno del linguaggio elettronico o digitale.

E quindi la questione non è solo tecnologica, ma estetica: ci deve essere un discorso coerente di sperimentazione per cui il supporto originale si trasforma in qualcos'altro, in una ibridazione linguistica che abbia un senso rispetto alla tecnologia video che viene scelta come supporto di creazione e di presentazione dell'opera. Così come, al contrario, può succedere che, pur lavorando con supporti elettronici o digitali, un artista preferisca operare su un'estetica eminentemente fotografica o cinematografica: anche questa, ovviamente, è una scelta legittima, ma non fa parte dell'alveo della sperimentazione videoartistica, bensì di una sperimentazione dell'estetica cinematografica o fotografica realizzata con altri supporti.

Il concetto di fondo che il termine videoarte vuole comunicare è quello di sperimentare il *video* e le nuove tecnologie, e se si rivolge ad altri supporti più vecchi lo fa per trasformarli in un processo di metamorfosi in cui il passato e il futuro convivono. La scelta della tecnologia che si usa deve essere coerente con un progetto estetico e stilistico, derivato non da una comodità di utilizzo, da un risparmio di mezzi o da una non ben definita "indifferenza" rispetto al mezzo che viene utilizzato come strumento della propria pratica artistica. Gli artisti sanno che la tecnica che adottano per esprimersi è una scelta intrinseca alla realizzazione delle loro idee, fondamentale per la riuscita dell'opera e per la "fuori uscita" del loro mondo interiore all'interno dello spazio di visione dello spettatore. E quindi, se vengono definiti videoartisti, è inevitabile che la tecnica usata sia quella video, e che l'estetica scandagliata sia quella elettronica e/o digitale.

Fin qui per quello che riguarda il termine video: ma perché videoarte? In che senso il video e l'arte possono collaborare? Se per arte intendiamo, nella maniera più generica possibile, ogni attività umana che usando in modo specifico una particolare tecnica riesce a produrre forme creative di espressione estetica, comunicando allo spettatore temi, emozioni o tracce narrative più specifiche, allora la videoarte è una forma di espressione estetica che creativamente utilizza la tecnologia video. Scandaglia le sue possibilità linguistiche per realizzare una visione che scaturisce dalla fusione fra l'immaginario dell'artista e le potenzialità delle tecnologie usate, per ipotizzare immaginari a venire che possono essere in continuità o in discontinuità rispetto al passato, ma che non prescindono dal fatto che essi scaturiscono da una dimensione elettronica o digitale, con tutte le conseguenze del caso.

Le estetiche e i linguaggi che la videoarte, coerentemente con le scelte tecnologiche adottate, ha sviluppato dalle sue origini a oggi rappresentano gli argomenti principali di questo libro.

Le modalità di fruizione della videoarte

La videoarte ha sviluppato negli anni una serie di modalità differenti di fruizione, che cercheremo di elencare, evidenziando anche quali di queste saranno trattate in maniera privilegiata rispetto ad altre.

La videoinstallazione

È una struttura dalla complessità variabile realizzata eminentemente con strumenti tecnologici atti a riprodurre immagini e suoni in movimento: videoproiezioni, televisori analogici, monitor piatti, schermi di computer eccetera. Il termine deriva dal concetto di "installazione", che appartiene alla lunga stagione dell'Arte Concettuale, per intendere un'opera d'arte che rifiuta radicalmente le idee tradizionali di pittura e di scultura e che viene realizzata tramite una combinazione di materiali che possono essere i più svariati. Per questo motivo le videoinstallazioni possono essere anche strutture miste, ovvero assemblaggi di oggetti tecnologici e oggetti tradizionali: sculture, oggetti meccanici, o qualsiasi elemento che il videoartista ritiene necessario per il completamento dell'opera. Possono essere allestite in spazi interni o esterni: i luoghi privilegiati di questa forma espressiva sono le gallerie d'arte, i musei, le fondazioni, ma

anche qualsiasi luogo non strettamente legato al circuito artistico espositivo. Inutile sottolineare che questa modalità espressiva intraprende con lo spazio un rapporto privilegiato, e che le videoinstallazioni possono essere spesso site specific, ovvero pensate appositamente per il luogo in cui verranno esposte; il legame con l'ambiente può essere così vincolante per l'artista che spesso la stessa videoinstallazione può cambiare la sua struttura, in maniera più o meno radicale, a seconda dello spazio in cui viene esposta.

Le videoinstallazioni prevedono una modalità di fruizione che lascia mediamente libero lo spettatore di creare un proprio percorso di visione. Gli spettatori possono anche essere coinvolti in modo tale da diventare parte integrante dell'opera: una prima modalità, tecnologicamente molto semplice, è quella di usare delle telecamere che riprendono in tempo reale il pubblico. Più recentemente lo sviluppo delle tecnologie dedicate all'interattività ha arricchito radicalmente le possibilità espressive delle videoinstallazioni rendendole delle strutture che reagiscono in vario modo a determinati comportamenti dello spettatore, che può essere indotto a compiere un'azione specifica (toccare una zona dell'installazione, schiacciare dei tasti eccetera) o che, semplicemente spostandosi nello spazio, può attivare inconsapevolmente il funzionamento di una parte o di tutta la videoinstallazione. In questi casi la presenza dello spettatore è veramente necessaria affinché l'opera possa essere messa in atto, quindi in qualche modo "esistere".

Le videoinstallazioni non costituiscono l'oggetto privilegiato di analisi di questo libro, a causa della mancanza, per quello che riguarda soprattutto il primo decennio della storia della videoarte, di documentazioni efficaci e coerenti con la natura dell'opera. Gran parte della documentazione "storica" prodotta in questo campo è costituita da cataloghi di mostre che sono cartacei, quindi statici; una buona fotografia e una descrizione testuale di una videoinstallazione non restituiscono in maniera approfondita ciò che più importa: il rapporto che le immagini e soprattutto i suoni in movimento instaurano con la struttura dell'installazione, con lo spazio e con il pubblico. Le videoinstallazioni, per essere studiate a fondo, vanno viste, vissute in prima persona, o consultate attraverso documentazioni in movimento (video quindi), e non solo fotografiche. Fortunatamente, da un certo periodo in poi, molte videoinstallazioni sono state documentate in video e rese disponibili sul web. Ma purtroppo manca un pezzo di storia importante.

Il video monocanale, o single channel

Si tratta di opere che prevedono l'utilizzo di un solo punto di visione, adottando quindi una modalità di fruizione più tradizionalmente ancorata a quella cinematografica e/o televisiva, e ipotizzando la presenza di un pubblico fatto da più persone o da un singolo spettatore. Il video monocanale nasce quindi con un'intenzione estetica svincolata dal supporto finale di fruizione (deve funzionare "di per sé" come flusso audiovisivo autonomo), e quindi si rivolge a una modalità di distribuzione più immateriale rispetto al concetto di allestimento: innanzitutto il medium televisivo, come un programma dedicato alla sperimentazione audiovisiva, una monografia di autori, un'antologia di più autori; ma può anche essere un festival specializzato, una rassegna video o qualsiasi altra esperienza di visione non legata al concetto di allestimento, ma connessa a una fruizione che prevede un pubblico seduto in una sala buia con una videoproiezione di una certa grandezza; infine, può essere un supporto fisico (dvd) distribuito in vario modo o un link sul web.

Parallelamente i video monocanali possono essere "esibiti" in vario modo come videoinstallazioni a schermo singolo, per i più svariati scopi: arricchire con degli elementi in più una mostra di videoinstallazioni, magari la personale di un artista in modo tale che sia più completa, o accompagnare una collettiva. In questo caso si può optare tra varie possibilità: un monitor in una stanza con delle cuffie, un monitor piatto attaccato a parete, una singola videoproiezione integrata insieme alle altre opere. Insomma, anche in questo caso si vuole rendere il pubblico libero di scegliere cosa e quanto vedere, esattamente come succede con una videoinstallazione. A volte il videoartista opta per questa modalità di fruizione, altre invece è il curatore a determinare il fatto che un video monocanale, originariamente pensato per una visione "da sala", venga allestito come una videoinstallazione monocanale.

Al di là della sua variabilità di ricezione, che spesso non dipende dall'autore, il video monocanale prevede un pubblico attento e quindi coinvolto nella visione e nell'ascolto dell'opera: in questo caso il videoartista non può contare sul coefficiente di spettacolarità che nelle videoinstallazioni può anche essere molto elevato, e quindi si concentra sulla ricerca del linguaggio, dell'estetica, dello sviluppo dei temi o della narrazione, se adottata, che diventano il punto focale di tutta l'opera. Che sia un pubblico più o meno numeroso o un singolo spettatore, il video monocanale prevede che l'opera venga vista nella sua

interezza e senza distrazioni. Per questo motivo il video monocanale, data la complessità dei linguaggi messi in campo, sviluppa una serie di variabilità di durate che raramente superano i 30'-40'. Esistono esperimenti di durate cinematografiche standard (90' e oltre) ma si tratta di eccezioni o di isolate scelte estetiche che sperimentano sistematicamente la lunga durata.

Il video monocanale è l'oggetto privilegiato di analisi di questo libro, per due motivi: il primo è che in esso le intenzioni estetiche e stilistiche dei videoartisti sono più scoperte, e la ricerca sul linguaggio più pregnante; il secondo è che i video monocanali sono più facilmente reperibili e visionabili, quindi costituiscono un oggetto di studio che può essere approfondito e soprattutto, laddove sia possibile, condiviso con il lettore al quale si segnalerà di volta in volta dove può essere visionata l'opera in questione. È anche importante sottolineare che, nella inevitabilmente sintetica storia tecnologica che sarà tracciata percorrendo le varie fasi dello sviluppo della videoarte, verrà evidenziato il fatto che alcune tecnologie, come la computer grafica, sono sperimentate prevalentemente attraverso il video monocanale.

Al contrario, opere monocanali pensate appositamente per essere inserite in un contesto espositivo sono ovviamente realizzate per un pubblico che "passa e guarda", libero di soffermarsi o meno davanti a esse, e quindi possono essere esteticamente, soprattutto per quello che riguarda la loro durata, svincolate dal discorso fatto prima. Il concetto di loop, ovvero di un flusso di immagini di varia durata che una volta terminato ricomincia automaticamente dall'inizio in continuità, è tipico della videoinstallazione a schermo singolo.

Come vedremo, il linguaggio della videoarte che si esprime attraverso il video monocanale intride un vasto panorama audiovisivo, ma è un genere particolare a essere massicciamente influenzato da questa forma espressiva: il video musicale, o music video. La questione dell'interattività che riguarda il settore delle videoinstallazioni coinvolge, soprattutto in questi ultimi anni, anche il video monocanale ma finora è il settore videomusicale ad adottare più sistematicamente questa particolare modalità di fruizione.

Il video monocanale negli anni sviluppa anche dei particolari generi che attraversano la storia della videoarte e che hanno una vita parallela: uno di questi è la "videodocumentazione", riferita a eventi performativi di Body Art per lo più eseguiti in gallerie d'arte o in luoghi non teatrali, dove l'artista si mette in scena, e consegna alla ripresa dell'evento la memoria di quello che accade. Questo genere si sviluppa negli anni svincolandosi dall'idea della documentazione

per diventare autonomo: la videoperformance infatti è una performance eseguita dall'artista (o da più artisti) ideata e realizzata esclusivamente per il video. In entrambi questi generi la ricerca estetica sull'immagine viene quasi sempre messa in secondo piano rispetto alla centralità della performance e del ruolo della presenza dell'artista, per cui si tratta di esperienze più legate allo sviluppo tecnologico della storia della Body Art che della videoarte.

Un altro genere, anche questo di natura performativa, che si contamina più volentieri con la ricerca sull'immagine tipica dei videoartisti è la videodanza. L'appartenenza di questo genere all'ambito della videoarte è testimoniata anche dal fatto che molti videoartisti producono opere di videodanza, considerata la centralità del tema del corpo, di cui ovviamente si parlerà più avanti. La videodanza rappresenta una delle manifestazioni della sperimentazione videoartistica che, come il videoclip musicale, riesce ad attrarre un pubblico anche non specializzato e che è in grado di occupare i palinsesti televisivi, diventando col tempo in alcuni paesi un genere piuttosto popolare e non rivolto esclusivamente a un pubblico di addetti ai lavori. La presenza di numerosi festival tematici sulla videodanza testimonia il fatto che questo è un ambito in continuo fermento, che si è creato un pubblico autonomo anche rispetto a quello della videoarte in senso stretto.

*Videoscenografie per eventi musicali, spettacoli teatrali, spettacoli di danza.
Live video*

Un'altra modalità di fruizione nella quale si annida molta ricerca videoartistica è l'utilizzo di immagini in movimento in contesti performativi eseguiti dal vivo: concerti musicali, spettacoli teatrali o di danza. Spesso si tratta di scenografie video, ovvero di immagini variamente usate che fungono da sfondo all'evento live, e che spesso sono integrate anche con elementi scenografici fisici. In alcune situazioni, soprattutto musicali, la presenza del musicista può essere anche quasi annullata da quella delle immagini, trasformando così il concerto in una sorta di spettacolo audiovisivo dal vivo. Grazie all'avvento dell'interattività alcuni settori, soprattutto la danza, sperimentano in maniera intensiva le possibilità di collaborazione creativa fra immagini e movimento dei corpi.

La possibilità di gestire le immagini dal vivo, oltre che di usarle in contesti performativi, genera un'altra modalità di fruizione che si concentra esclusiva-

mente sul concetto di live, nel senso che trasforma il videoartista in un performer di immagini e in alcuni casi anche di suoni. Il vjing è una pratica che deriva dal termine djing e consiste nell'accompagnare con un flusso di immagini gestito dal vivo la performance musicale di un dj; in questo caso il performer video viene definito vj. Il live video rappresenta invece tutta quell'area espressiva in cui le immagini vengono gestite dal vivo, con il performer video presente, che si svincola dalle esigenze della dancefloor per produrre spettacoli audiovisivi autonomi, eseguiti in luoghi chiusi o aperti, e realizzati con apparati tecnologici complessi e con punti di visione anche molto numerosi. Il live video, volendo, è una sorta di trasformazione del concetto di videoinstallazione in una performance audiovisiva gestita dal vivo.

Mapping

Con mapping si definisce una vasta area di esperienze che si sta espandendo molto velocemente nella quale le immagini sono proiettate direttamente su superfici architettoniche (sia all'esterno sia all'interno) o su oggetti. Il termine deriva da una nozione tecnica che riguarda la computer grafica, ma in sintesi sta a significare che le immagini avvolgono l'oggetto sul quale vengono proiettate in modo tale da sembrare una sorta di "seconda pelle", una guaina fatta di forme in movimento che aderisce alla superficie di riferimento. Il mapping può determinare situazioni molto spettacolari, usando come superfici facciate o interni di castelli, teatri, musei appena restaurati o strutture in disuso; ma può anche rivolgersi a situazioni più intime, e lavorare su piccoli oggetti.

Dato l'alto tasso potenziale di spettacolarità, e dato che nella maggior parte dei casi i mapping vengono effettuati su strutture urbane, quindi vissute da una comunità, queste esperienze si rivolgono a un pubblico generico che può essere invitato o colto di sorpresa, dal momento che, come la videoinstallazione, anche il mapping è una struttura che funziona per un periodo di tempo variabile, da un giorno ad alcuni mesi, e che può essere pubblicizzata come un evento con una data precisa o può essere una proiezione automatica di immagini funzionante in determinate ore della giornata. Sovente le due possibilità si combinano, nel senso che si comunica al pubblico l'inaugurazione del mapping, per poi lasciar funzionare il sistema autonomamente per un certo periodo di tempo.

Un ringraziamento particolare va a Eleonora Manca che ha curato la stesura di alcune parti del primo capitolo e che è stata la prima lettrice del libro.





Capitolo 1

Le radici tecnologiche e culturali della videoarte

Le radici tecnologiche della videoarte

Nascita e sviluppo della televisione e della tecnologia video

La videoarte è figlia della televisione, anzi, in un primo tempo dell'oggetto-telesore. La tecnologia televisiva comincia a essere sperimentata già alla fine degli anni Venti, con la prima trasmissione transoceanica da Londra a New York, grazie a un prototipo inventato da John Logie Baird nel 1928, e diventa un fenomeno di massa fra gli anni Cinquanta e Sessanta. Dal punto di vista tecnologico può essere considerata il naturale sviluppo della radio, poiché alcune caratteristiche di fruizione sono molto simili. La televisione, come la radio, nasce come fenomeno di trasmissione di un segnale da un emittente a una serie di riceventi. Il pubblico non deve più recarsi in un luogo predisposto a proiettare immagini in movimento, perché queste arrivano direttamente a casa sua. La prima grande rivoluzione del sistema televisivo nei confronti del mondo delle immagini in movimento, e quindi del cinema, è il concetto di diretta, ovvero la possibilità di riprendere con delle telecamere un evento e poterlo trasmettere in tempo reale a una serie di televisori collegati.

L'introduzione del tempo reale determina una serie di scelte linguistiche tipiche della televisione degli esordi, ossa la predilezione di codici che sfruttano la performatività, quindi il teatro, la musica e il gioco. Ma nello stesso tempo il concetto di diretta conferisce al mezzo televisivo una sensazione di veridicità in più, perché ora le notizie possono essere date in tempo reale, e sviluppa ulteriormente (esattamente come la radio, ma con un elemento in più: le immagini) il concetto di connettività: il mondo ora è più vicino, alla portata di tutti. Nasce il "villaggio globale" descritto da Marshall McLuhan, un teorico che influenza molti videoartisti.



Il fenomeno della diretta, che tanto affascina i videoartisti delle origini, deriva dal fatto che l'immagine elettronica (o "analogica", per distinguerla da quella digitale) è composta da una serie di punti luminosi, o pixel, disposti ordinatamente dentro una griglia di linee orizzontali e verticali: la cosiddetta "matrice" o "trama". La definizione dell'immagine, che in questi anni è decisamente scarsa ma sufficiente per la grandezza dei televisori in commercio, viene calcolata a seconda del numero di linee orizzontali. Il televisore riproduce le immagini attivando un processo di scansione, ovvero posizionando i punti che costituiscono l'immagine in maniera ordinata: dall'alto verso il basso e da destra verso sinistra; per questo motivo questo processo viene anche definito "lettura dell'immagine". Il responsabile di questo procedimento è il tubo catodico che bombarda le informazioni nel "retro" dello schermo televisivo: questo fatto determina la forma del televisore, che è un cubo, un oggetto che occupa uno spazio specifico e che illumina con le sue immagini l'ambiente. Concluso il percorso di lettura, si formano i frame o "quadro", che potrebbero essere impropriamente paragonati ai fotogrammi. Per rendere più veloce il processo di scansione e per ottenere il massimo della fluidità nel passaggio da un frame e all'altro, viene in seguito introdotto un metodo di lettura che procede per field o "semiquadro": il sistema legge prima le righe dispari, poi quelle pari, e pone in continuità queste porzioni di immagini attraverso un processo definito "interlacciamento". Non si tratta quindi di una serie di fotogrammi statici messi uno accanto all'altro, come nel cinema, ma di un complesso sistema di trasmissione di dati in movimento. Nel sistema europeo l'immagine elettronica procede a 25 frame al secondo (50 field), mentre in quello americano a 30 frame (60 field). La telecamera trasforma i punti luminosi della porzione di reale per tradurli in equivalenti segnali elettronici che vengono poi riconvertiti in segnali luminosi dal televisore: la diretta esiste perché sia la telecamera (l'emittente) sia il ricevente (il televisore) condividono, attraverso un processo complesso di sincronizzazione dei vari sistemi, la stessa identica matrice. Questo processo non avviene fisicamente in tempo reale, nel senso che fra l'emittente e il ricevente si interpone un ritardo temporale, ma tutto avviene a una velocità tale che l'occhio umano non se ne accorge. Quando la sincronizzazione non funziona, si verificano dei disturbi di segnale definiti "sganciamenti".

Da qui si può intuire un'altra caratteristica innovativa del mezzo televisivo: l'assenza di supporti stabili di registrazione. La diretta, essendo un



fenomeno di pura trasmissione, non ha bisogno di essere registrata per essere visibile: è un processo che, una volta attivato il sistema, di per sé determina la presenza di immagini in movimento. Anzi, la televisione non ha bisogno di avere un segnale riconoscibile per poter produrre immagini, perché accendendo un apparecchio non sintonizzato su alcun canale si produce già un'immagine in movimento, la cosiddetta "neve" (il corrispettivo del "rumore bianco" per l'audio, il fruscio), ovvero un pulviscolo caotico di punti luminosi, dove in maniera più che evidente si può vedere la presenza della matrice. La televisione è per un certo numero di anni una serie di trasmissioni in diretta, e produce (fin verso la metà degli anni Settanta) immagini in bianco e nero, trasmesse su apparecchi dalla forma quasi quadrata, in realtà un rettangolo molto schiacciato, definito con una proporzione di 4:3.

Ma la diretta cambia radicalmente l'idea di durata di un'immagine. Vincolata alla capienza della bobina, la tecnica cinematografica si è basata sul fatto che l'immagine in movimento non può durare a lungo: prima o poi finisce; tutta l'estetica del montaggio cinematografico si basa sulla concertazione della durata delle immagini. L'immagine elettronica introduce un concetto nuovo: una volta attivato il sistema l'immagine può, idealmente, durare per sempre. Si può anche non montare nulla, o si possono addirittura montare in tempo reale vari flussi di dati provenienti da diverse telecamere.

Per questo vengono ideati i primi mixer video, figli anch'essi della tecnologia sonora, ovvero dei mixer audio. Potendo gestire più segnali con stacchi o dissolvenze lanciati in tempo reale, si introduce il concetto di regia televisiva, che consiste in un montaggio in diretta. E si svela un'altra caratteristica tipica dell'immagine elettronica: in quanto flusso gestibile in tempo reale, esso può essere trattato in tempo reale. Le possibilità di montaggio si arricchiscono con varie modalità: non solo più tagli o dissolvenze, ma tendine, riquadri eccetera. Con l'avvento del colore l'armamentario per alterare le forme aumenta sempre di più con solarizzazioni, negativi, distorsioni cromatiche. L'immagine elettronica recupera una serie di possibilità manipolatorie che derivano dalla tradizione fotografica e cinematografica, rendendole più facilmente applicabili, istantaneamente visibili. Quello che era un effetto, una forzatura del mezzo per la fotografia e il cinema, qui diventa una delle tante possibilità "normali" di un'immagine disponibile per sua natura a qualsiasi metamorfosi.

L'avvento del colore attesta anche lo sviluppo di una particolare tecnica: il *chroma key*, derivazione del *luma key*. Il *chroma key* è quella tecnica che per-



mette, una volta posizionato un soggetto o un oggetto davanti a un fondale blu o verde, di poter sostituire lo sfondo con un'altra immagine in movimento. Questo procedimento è definito anche "intarsio". Il luma key consente di operare questo stesso processo nelle zone chiare o scure dell'immagine. Ideato inizialmente per poter arricchire studi piccoli e senza scenografie fisiche, diventa col tempo uno strumento prezioso per molti sperimentatori dell'immagine video.

Il rapido sviluppo e il successo della tecnologia televisiva impongono però anche la presenza di un supporto di registrazione: la televisione non può essere solo fatta da programmi in diretta. Verso la metà degli anni Cinquanta l'azienda americana Ampex comincia a produrre costosissimi prototipi di registratori su nastro magnetico a bobina adatti al video: questa tecnologia si assesta negli anni Settanta, per poi cambiare radicalmente in poco tempo, passando dalla bobina alla videocassetta. Comincia la storia dei vari formati che si succedono da questo momento fino alla fine degli anni Ottanta, ma inizia anche un'altra storia importante per il mondo videoartistico: i produttori di tecnologia video non inventano solo formati per il cosiddetto mercato broadcast (quello dei professionisti della televisione) che hanno costi molto elevati, ma cominciano a distribuire formati e tecnologie alla portata di tutti, per un mercato consumer. La tecnologia video si diffonde a tutti i livelli, tanto che si crea intorno agli anni Ottanta un'altra fascia di mercato: quella prosumer, costituita da tecnologie e formati che, appunto, garantiscono una certa qualità d'immagine ed efficienza d'utilizzo.

Di fatto accade che alcune fasce produttive del settore broadcast cominciano a usare tecnologie prosumer, soprattutto quello dei documentari e dei reportage, determinando un fenomeno di "orizzontalizzazione" del processo produttivo, per cui formati più agili ed economici reggono il confronto con gli ingombranti sistemi professionali. Il nastro introduce anche un altro fenomeno: la deperibilità dell'immagine; i riversamenti su nastro determinano, chiaramente a seconda del formato che si usa, la comparsa del "rumore", ovvero di una sorta di grana dell'immagine che può in alcuni casi compromettere significativamente la nitidezza delle forme. E compare anche un altro disturbo eventuale derivato da un trascinarsi difettoso del nastro: il drop, una o più linee orizzontali che sporcano l'immagine.

Ma il sommovimento tecnologico in atto non coinvolge solo un pubblico potenzialmente interessato a produrre immagini in movimento, perché l'avvento del nastro determina la diffusione di un altro oggetto che cambia



radicalmente, al pari della televisione, le abitudini di visione di un pubblico sempre più vasto: il videoregistratore home video. Progettati e costruiti intorno agli inizi degli anni Settanta, i videoregistratori “domestici” cominciano a essere massicciamente distribuiti agli inizi degli anni Ottanta. Ora la televisione non è più un fenomeno inafferrabile neanche per il pubblico: ognuno può registrare qualsiasi cosa provenga dal flusso di informazioni del proprio televisore. Finisce l’era del tempo reale, pur continuando a esistere la diretta, perché ora è tutto registrabile, riguardabile. Si estrae il video dal suo territorio privilegiato: il tempo nel suo scorrere naturale.

Nel momento in cui nasce il nastro, si diffonde anche il montaggio elettronico (o analogico), effettuato tramite centraline di montaggio abbinata al mixer video. Le centraline di montaggio adottano la logica, in alcuni casi pericolosa, del riversamento delle immagini da un nastro all’altro. La centralina comanda a distanza uno o più lettori video, e registra su un videoregistratore le porzioni di immagini che mano a mano vengono selezionate. Il risultato di questa operazione, il nastro montato, viene definito master. La centralina di per sé può montare solo a stacco: il mixer coadiuva questa operazione aggiungendo tutto il resto (dissolvenze, tendine, chroma key eccetera). Date queste caratteristiche, il montaggio analogico viene anche definito “lineare” perché le singole immagini selezionate devono essere registrate una dopo l’altra senza salti, seguendo un andamento cronologico che da zero va alla fine del video. Per fare un esempio: se una volta realizzato un montaggio di cinque minuti il montatore deve aggiungere una sequenza al secondo minuto, deve rifare tutto il montaggio dal secondo minuto in poi, o lavorare su un altro master, riversando i pezzi già montati del primo. L’unica eccezione a questa modalità di montaggio è data dall’eventualità che si stia facendo un lavoro su una traccia musicale già pronta: a quel punto il montatore potrebbe anche lavorare dalla fine del video per andare all’inizio, o iniziare a metà, e quindi montare non linearmente.

La tecnologia televisiva si affina negli anni, elaborando tecnologie più complesse, sviluppando supporti di registrazione più stabili, distribuendo telecamere con standard di definizione sempre più alti. Ma la tecnologia di base descritta prima non subisce particolari scosse fin verso gli anni Novanta, quando comincia a diffondersi sempre più il “video digitale”. Dapprima la tecnologia numerica investe gli strumenti già citati (telecamere, mixer video, videoregistratori) che diventano digitali pur usando ancora dei nastri come supporto finale, ma



ben presto tutta la modalità produttiva televisiva e video cambia radicalmente con la diffusione dei primi sistemi di “montaggio non lineare”, ovvero dei primi computer in grado di assemblare immagini in movimento.

La diffusione dei software di montaggio avviene nel momento in cui la capacità di campionamento delle immagini in movimento, ovvero di una notevole quantità di dati, viene garantita dalla presenza di hard disk particolarmente veloci e da computer che sono in grado di organizzare in tempi rapidi quantità sempre più grandi di dati. Più tardi anche la tecnologia delle telecamere si adegua a questo processo e il nastro magnetico perde la sua funzione di supporto finale: se con il computer le immagini in movimento possono essere montate come delle catene di file, le telecamere registrano direttamente sui loro hard disk interni o esterni le immagini come insieme di dati, file da caricare direttamente su computer.

Il montaggio non lineare, o digitale, risolve tutta una serie di limitazioni che il montatore aveva con le tecnologie analogiche: ora si può operare veramente come si vuole, fare e rifare il montaggio, correggere, aggiungere, togliere senza dover avere a che fare con i problemi di riversamento da nastro a nastro tipico dell'elettronica. Ma soprattutto ora il montatore digitale ha nello stesso ambiente operativo la possibilità di gestire audio e video insieme, e di poter elaborare l'immagine con una precisione e comodità ben diverse da prima. Insomma: le ingombranti macchine del passato (lettori, videoregistratori, centraline di montaggio, mixer video, mixer audio) scompaiono a favore di un computer, riducendo spazio e soprattutto i costi; le regie video possono diventare dei laboratori molto più facilmente gestibili; le telecamere diventano sempre più maneggevoli pur mantenendo un alto grado di definizione dell'immagine.

Dal momento in cui l'immagine video viene campionata, diventa un flusso numerico di dati: ora può essere controllata punto per punto, e non più solo linea per linea. È un file gestibile come tale: non dovendo più riversare il segnale su nastro, non ha problemi di deperibilità; l'originale è uguale alla copia. La capacità di controllo aumenta, e quindi cominciano a diffondersi non più solo software di montaggio, ma programmi appositi che servono a correggere, manipolare o migliorare l'immagine. Nasce la cosiddetta “post-produzione”, una fase che esisteva anche nell'era analogica ma che ora diventa di uso comune: una volta effettuato il montaggio del video, si procede alla color correction, ovvero alla ri-colorazione delle singole immagini o di tutto il



montato, ma si possono anche aggiungere filtri che simulano l'appannamento dell'obiettivo (il cosiddetto glow), gestire in maniera più precisa il bilanciamento fra luminosità e contrasto, applicare sfocature forzate, insomma si ridefinisce lo stile visivo del video.

A questo si può aggiungere un'altra fase, quella del compositing, ovvero della combinazione di fonti visive estranee al girato; solitamente il compositing serve a "ricostruire" immagini girate in chroma key per sostituire lo sfondo verde o blu con altre fonti visive, ma ora il controllo è completo e la miscelazione fra diverse fonti può essere gestita frame per frame. Si possono aggiungere ombre, trattare con più facilità fonti anche non derivate da riprese fatte con telecamere, ma si possono usare foto e, soprattutto, immagini fatte in computer grafica con una precisione e facilità molto maggiori. La fase di compositing è una vera e propria fase di "ricombinazione" di varie fonti visive. Esistono software appositi per la postproduzione e il compositing, mentre in questi anni si tende a riunire tutte queste fasi in un unico programma, o per lo meno a fornire i software di montaggio anche di funzioni utili alla postproduzione e al compositing.

Ma la vera rivoluzione del video digitale sta nel fatto che, contrariamente alla tecnologia analogica, sostituisce l'idea della fluidità a quella della catena di immagini singole: il frame digitale è qualcosa di definibile, sul quale si può effettivamente lavorare come su una foto. Non è un caso che la maggior parte dei programmi di compositing nascano come evoluzione di software di fotoritocco o di disegno digitale, e si presentino, per fare un esempio, come dei "Photoshop del video". Inevitabile in questo senso il ritorno a una logica di gestione dell'immagine che si avvicina molto all'idea dell'animazione. In definitiva, il video digitale fonde in una proficua simbiosi due mondi che prima erano vicini ma difficilmente integrabili: il video e la computer grafica. L'immagine video può essere anche ri-disegnata, e non solo postprodotta o ricompositata: la sintesi fra video e animazione digitale rappresenta uno straordinario territorio di ibridazioni denso di possibilità sperimentali, e diventa ben presto il terreno privilegiato per una serie di esperienze videoartistiche che si sono sganciate sempre di più dall'estetica dell'analogico.

Non volendo anticipare i temi trattati in seguito, segnaliamo alcune ulteriori innovazioni che sono importanti per capire alcuni processi non solo tecnologici. Innanzitutto, con l'avvento del digitale, cambiano anche gli oggetti della sua fruizione: i televisori diventano monitor piatti, e, fatto ancora più importante,



abbandonano il 4:3 per diventare rettangolari, adottando così un formato di quadro decisamente più cinematografico, che viene definito con un rapporto di 16:9. Anche la capacità di definizione dell'immagine migliora sempre di più fino alla diffusione, intorno agli anni 2000, del formato HD: l'alta definizione digitale. Intorno alla metà degli anni Ottanta la televisione analogica cerca di lanciare sul mercato dei sistemi in alta definizione con un quadro in 16:9, ma senza grande successo. La tecnologia digitale semplifica molto alcuni aspetti tecnici, ma soprattutto incontra un pubblico favorevole al cambiamento.

La risoluzione dell'immagine HD, oltre a essere molto superiore a quella delle tecnologie analogiche e dei primi sistemi digitali, si sviluppa in modo tale da poter competere con il formato "più definito" per eccellenza, ovvero la pellicola, fino a presentarsi come supporto alternativo non più solo per le produzioni televisive, ma anche e soprattutto per quelle cinematografiche. Già dagli inizi degli anni 2000 vengono prodotti film girati in HD, cosa che in questi anni sta diventando oramai prassi comune: così come il digitale ha eliminato il nastro, l'HD digitale sta eliminando la pellicola, rimettendo in discussione quindi un fronte produttivo, distributivo e soprattutto estetico e di linguaggio sempre più ampio, e testimoniando il fatto che, complice anche il web, la digitalizzazione del sistema produttivo audiovisivo è veramente globale.

Nascita e sviluppo della computer grafica e dell'animazione digitale

Parallelamente alla nascita della televisione si sviluppa un'altra tecnologia che col tempo investe sempre di più il settore audiovisivo: la gestione e creazione di immagini in movimento tramite il computer. I primi esempi di immagini generate al computer risalgono agli anni Cinquanta a seguito di una serie di esperimenti di ingegneri informatici del MIT (Massachusetts Institute of Technology), ma bisogna aspettare gli anni Ottanta prima che la computer grafica esca dai laboratori e si diffonda grazie alla commercializzazione dei primi personal computer e dei videogiochi più o meno evoluti.

Evitando di approfondire tutti i passaggi di metodo che hanno reso possibile la standardizzazione attuale dei programmi adibiti alla creazione di immagini tramite computer, conviene sottolineare in questa sede alcuni aspetti generali che sono utili a comprendere le scelte estetiche di quei videoartisti che approfondiscono la ricerca di questo mezzo. Anche per il computer, come



per la televisione, l'immagine visibile all'utente è costituita da una serie di punti disposti ordinatamente su una griglia di linee orizzontali e verticali: ciò che cambia radicalmente è la natura e la sorgente di questi punti, che sono completamente matematiche. Una serie di algoritmi gestiti da un software apposito presiedono all'organizzazione dei pixel in modo tale che formino un'immagine: per questo motivo un'immagine al computer (come per il video digitale) è gestibile punto per punto, e non più solo linea per linea.

La gestione di immagini esterne prevede, come per i suoni, un processo di campionamento dei dati che poi possono essere rielaborati liberamente dal computer. Il procedimento di creazione di immagini è invece più complesso. La maggior parte dei programmi di computer grafica adotta un ambiente operativo standard, nel quale l'utente è in grado di gestire immagini create ex novo. Questo ambiente è rappresentato da una finestra che mostra uno spazio prospettico vuoto con un piano già a disposizione. L'ambiente proposto ragiona secondo le logiche della prospettiva classica perché si dà per scontato che l'utente voglia realizzare immagini tridimensionali, perciò si parla di computer grafica 3D (non di stereoscopia). Inizialmente i software di grafica sono in grado di gestire solo immagini a due dimensioni. La presenza del piano offre all'utente la possibilità di porre su di esso degli oggetti, che vanno modellati, ovvero, semplificando molto, disegnati.

Le immagini usate in questi software si definiscono oggetti perché il loro ambiente operativo li considera tali: proiettano un'ombra sul piano, sono visibili da tutti i punti di vista, la loro superficie reagisce realisticamente alla luce; agli occhi dell'utente si "comportano" come se fossero degli oggetti veri e propri. Ma in realtà sono degli elementi geometrici, o assemblaggi molto complessi di forme semplici, sopra i quali è stata posizionata una texture, ovvero un'immagine che simula la presenza di un materiale, e intorno ai quali sono state impostate delle luci. L'ambiente in cui l'utente lavora assomiglia molto a un luogo reale: luci, ombre, nebbie, e altri elementi si comportano esattamente come nella realtà. Questo processo viene definito "simulazione": il fatto cioè che un sistema d'immagini funziona esattamente come in una dimensione tangibile. Gli oggetti che vengono man mano posizionati sul piano non sono concreti, ma frutto di complessi calcoli matematici: sono dei "simulacri", delle riproduzioni artificiali che non provengono da un processo di rappresentazione. Per questo motivo si parla di "virtualità" in genere e nello specifico di "realtà virtuale": perché in questo caso si supera la sensazione di



“effetto di realtà” con un sistema che attraverso la simulazione rende le immagini non solo realistiche, ma reali “in potenza”, virtualmente confondibili con la nostra dimensione. Questo discorso chiaramente vale nella misura in cui si creano immagini che vogliono in qualche modo sostituirsi alla nostra realtà perché si presentano particolarmente simili a ciò che vediamo con i nostri occhi. È la cosiddetta computer grafica “fotorealistica”.

All'interno dell'ambiente operativo descritto prima esiste la possibilità di decidere un punto di vista: è rappresentato da una *camera* (in inglese significa sia cinepresa sia telecamera) che simula l'utilizzo di ottiche di vario tipo e che può essere mossa o direzionata in tutti i punti possibili dello spazio, libera dai limiti umani di un operatore vero. Così come anche tutti gli oggetti possono essere animabili liberamente. Quindi, più che uno spazio reale, l'ambiente operativo di questi software assomiglia molto a un set “aumentato”, potenzialmente infinito dal punto di vista spaziale ma anche temporale.

Queste caratteristiche rendono le immagini “di sintesi”, o più semplicemente digitali, molto differenti per natura da quelle analogiche. Qui l'utente può disegnare direttamente il suo mondo. Immagina un oggetto o un personaggio, lo disegna, lo anima, lo costruisce, lo fa apparire come realistico e all'interno dell'ambiente operativo tutto questo, in un qualche modo, “esiste”: in questo sta anche la virtualità delle immagini digitali. Si frantumano il concetto di fuori campo (perché lo spazio digitale è perennemente riconfigurabile); l'unicità del punto di vista (perché gli oggetti sono osservabili in tempo reale da qualsiasi posizione); il concetto di durata dell'immagine (perché potenzialmente le forme create al computer possono rimanere all'infinito dentro all'ambiente operativo). Insomma, la virtualità significa anche ipertrofia di possibilità, mancanza di limiti, al di là della più o meno grande capacità di calcolo dei sistemi che si usano.

Creare un'immagine digitale significa dialogare con un software, quindi rappresenta un lavoro tutto “interno” alla macchina. Ma per essere distribuite e visibili all'esterno, le immagini digitali devono in qualche modo uscire dal loro ambiente operativo, e quindi una volta impostate le singole scene con le relative animazioni, bisogna procedere alla fase di rendering, un processo grazie al quale tutti i dati del progetto diventano una serie di immagini fisse di vario formato che a catena creano quella che viene chiamata, come nel cinema, animazione. Una volta diventate una catena di frame le immagini di sintesi perdono alcune caratteristiche della loro virtualità perché vengono “fissate” su un supporto di



dati rappresentato da un file, ma è altrettanto chiaro che il progetto che presiede le animazioni è infinitamente modificabile. Quindi nel digitale non esiste “copia”, e l’originale (inteso come progetto di un’animazione) è una serie di dati effimeri in potenziale, continuo mutamento.

La computer grafica reintroduce in maniera decisiva il concetto di animazione, e cioè l’idea che una forma in movimento è il frutto di una serie di immagini fisse poste le une dopo le altre. E reintroduce l’idea del disegno, della costruzione da zero delle forme: in questo senso è chiaro il motivo per cui molti artisti che si avvicinano a questo mezzo spesso provengono dall’animazione classica o hanno un background – per esempio – da grafici, illustratori, fumettisti.

Per anni la ricerca sulla computer grafica si concentra sul fotorealismo, complice il fatto che la maggior parte dell’interesse anche economico che ruota intorno a questa tecnologia proviene dal mercato cinematografico, televisivo e soprattutto videoludico. Il settore dei videogame è quello che più pretende realismo dalle immagini digitali per un maggior coinvolgimento del giocatore, mentre il cinema, con la rinascita di alcuni generi come la fantascienza e il fantasy, ha bisogno di intrattenere con immagini credibili il suo pubblico lavorando sull’effetto della “meraviglia”.

Ma non deve essere così per tutto il settore dell’animazione digitale. Per alcuni la computer grafica deve reinterpretare la realtà, o creare universi astratti, o evitare la logica degli oggetti disegnati per esplorare processi automatici o casuali di creazione delle immagini, o più semplicemente, esattamente come i pittori d’avanguardia degli anni Venti che realizzano film, dinamizzare uno stile già esistente, o ridisegnare il mondo esplicitando vari stili grafici.

Dopo la prima esplosione entusiastica della tendenza fotorealistica, il mercato dell’audiovisivo intercetta un’altra esigenza e cioè quella di sostituire con tecnologie digitali i processi produttivi lunghi e laboriosi che presiedono la realizzazione dei cartoon. John Lasseter nel 1995 convince un colosso produttivo come Walt Disney a compiere il salto verso il digitale realizzando *Toy Story* (*Toy Story – Il mondo dei giocattoli*), inaugurando una lunga serie di produzioni in cui la computer grafica, anche se 3D, si presenta agli occhi dello spettatore con uno stile grafico non fotorealistico. Due anni dopo in televisione ha un grande successo un cartoon inizialmente realizzato con tecniche tradizionali e in seguito digitali come *South Park* che propone uno stile grezzo e decisamente bidimensionale.



Quasi contemporaneamente alla diffusione della gestione digitale del video e alla nascita della pratica del compositing e della postproduzione digitali, la computer grafica riscopre la bidimensionalità che non necessariamente deve avere esiti “cartoonistici”, in aperto contrasto con l’“epica” del 3D e del fotorealismo. Nasce un’estetica che possiamo definire del “collage digitale” dove elementi bidimensionali e tridimensionali possono convivere, e dove si spacca la visione tradizionalmente prospettica della gestione dello spazio. In questi ultimi anni si è diffuso il termine motion graphics per indicare quelle produzioni dove le immagini di sintesi possono avere svariate fonti: foto o grafiche già esistenti e rielaborate, immagini bidimensionali, immagini tridimensionali, scritte, grafiche astratte, disegni manuali elaborati digitalmente. Come si può intuire molta della sperimentazione videoartistica digitale si insinua in questo processo, elaborando stili e tentativi di “forzare” la macchina e la visione tradizionale della computer grafica che non solo può simulare universi, ma anche e soprattutto inventarne di nuovi.

Le radici culturali e artistiche della videoarte

La videoarte è un fenomeno complesso che accoglie dentro di sé molte esperienze da diversi settori: è un crocevia di tensioni sperimentali che col tempo cerca di conquistare una sua autonomia linguistica. Gli anni Sessanta rappresentano una straordinaria esplosione di sperimentazione in tutti i campi dell’espressione artistica: dalle arti visuali, al teatro, alla danza, alla musica, alla letteratura. I paragrafi successivi non vogliono certamente essere esaustivi rispetto ai singoli ambiti affrontati, ma vogliono offrire una guida ai riferimenti culturali e artistici dei quali la videoarte, soprattutto delle origini, si nutre.

Le rivoluzioni dell’arte contemporanea

Gli anni Sessanta e Settanta sono il punto d’arrivo di un’onda lunga che inizia nel primo Novecento, il periodo delle grandi avanguardie artistiche storiche: Astrattismo, Cubismo, Futurismo, Dadaismo, Surrealismo e i tanti altri “ismi” che si sono sviluppati fra la Russia, l’Italia, la Francia, la Svizzera e la Germania rappresentano la prima sfida linguistica a un’arte avvertita come



tradizionale e non al passo con la contemporaneità, a favore di un'arte dichiarata o urlata come rivoluzionaria (contaminata con le scoperte scientifiche coeve come la psicoanalisi), che pretende la morte delle singolarità specifiche a favore della collaborazione fra diverse discipline artistiche, che difende il nonsense, la negazione pura e il diritto dell'artista di non "dovere dire nulla", che vede la realtà fenomenica come una superficie illusoria dentro la quale scoprire altri mondi o differenti modalità di rappresentazione delle forme, difendendo l'oggettività del punto di vista, sedotta da qualsiasi manifestazione del suo tempo, dall'industrializzazione alla guerra.

Ma sono proprio la nascita della dittatura nazista e lo scoppio della Seconda guerra mondiale a trasformare questa imponente massa critica, che spezza la storia dell'arte, in una diaspora verso una terra che promette libertà, che dagli anni Trenta, grazie al New Deal, attira sempre di più l'immigrazione, che vive in una perenne modernità e in cui non c'è la guerra: l'America. In particolare New York, una città che aveva già ospitato (prima della guerra) artisti delle avanguardie europee, grazie al fotografo Alfred Stieglitz, alla sua rivista «Camera Work» e alla sua Galleria 291, e alla fervida attività di Peggy Guggenheim.

Fernand Léger, Man Ray (in realtà per lui è un ritorno a casa), Salvador Dalí, Hans Richter, Roberto Sebastian Matta, André Breton, Max Ernst, André Masson, Yves Tanguy, Louise Bourgeois, Piet Mondrian, Arnold Schönberg, Hans Hoffmann, Josef Albers, Igor Stravinskij, Marc Chagall, Moïse Kisling, Kiki de Montparnasse (Alice Prin), Georges Antheil, Georges Balanchine, Hanya Holm, Le Corbusier sono solo alcuni degli artisti europei e russi emigrati negli Stati Uniti, senza dimenticare i movimenti artistici in Messico, patria anch'esso di immigrati "illustri" come Benjamin Peret e Luis Buñuel, ma protagonisti anche di una fatale "invasione di campo" nella terra dei "gringos". Nel 1932 Diego Rivera viene invitato da Nelson Rockefeller a realizzare un affresco per l'atrio del palazzo della RCA, situato nel neonato Rockefeller Centre, un complesso di palazzi simbolo del capitalismo aggressivo americano, costruito in un momento di pesante recessione economica, e simbolo soprattutto di una famiglia di potentissimi petrolieri, responsabili di un strage di minatori da parte della loro polizia privata. Diego Rivera è pittore, ideologo e punto di riferimento di un movimento di artisti messicani dichiaratamente rivoluzionari come David Alfaro Siqueiros, Tina Modotti e Frida Kahlo che si dedicano ai "murales per il popolo", alla fotografia sociale e alla riscoperta del Surrealismo. Al suo arrivo negli Stati Uniti affronta un vero e proprio tour in cui conquista la



simpatia dell'establishment alto-borghese statunitense, nonostante la sua aperta propensione alla propaganda del comunismo, guadagnando committenze in varie parti del paese. Ma quando Rivera si rifiuta di cancellare il viso di Lenin dal murale che sta realizzando al Rockefeller Center, e di fatto viene espulso dal paese per la subitanea scomparsa di qualsiasi committenza, inconsapevolmente spacca in due la storia dell'arte contemporanea americana.

Grazie a Peggy Guggenheim, nel secondo dopoguerra è un artista ben diverso a diventare il punto di riferimento delle nuove avanguardie degli Stati Uniti: Marcel Duchamp, artista e giocatore di scacchi, vera anima del movimento dadaista, scardinatore beffardo e contemporaneamente lucido di quell'arte tradizionale tanto odiata. Dai baffi messi alla *Gioconda* di Leonardo, all'orinatoio esposto in galleria, Duchamp, una mossa dopo l'altra, impone al concetto di arte un diverso statuto: quello di spaccare i linguaggi consolidati. Si affida al caso (la teoria dell'alea), al gesto spontaneo, si spinge a sostenere che l'opera è un puro processo, esibendo oggetti di uso comune in luoghi che negano la loro funzione (lo sradicamento).

Il suo arrivo negli Stati Uniti permea in modo invasivo nel tempo tutta l'arte americana: Jackson Pollock è affascinato dall'idea della casualità e della gestualità e affina alcune tecniche (l'action painting e il dripping) che scardinano radicalmente il concetto di pittura. Il gruppo degli "Irascibili", o "Scuola di New York" o dell'"Espressionismo Astratto", attivo negli anni Cinquanta (fra gli altri, Jackson Pollock, Willem De Kooning, Mark Rothko, William Congdon), diventa la prima vera avanguardia artistica americana del dopoguerra, nonostante abbia radici in molte esperienze europee: Peggy Guggenheim e altre realtà più piccole si stanno impegnando fra gli anni Cinquanta e Sessanta a promuovere un'arte contemporanea "autoctona" che si allontani dai movimenti artistici neorivoluzionari (il ricordo della vicenda di Diego Rivera è ancora piuttosto vivo). L'astrattismo diventa il punto di riferimento estetico per la pittura e si diffonde un atteggiamento intimistico, meno legato alle ideologie e più connesso all'interiorità dell'artista, al gesto puro che si trasforma in segno e più adatto a un mercato dell'arte che sta diventando sempre più diffuso.

Ma il mondo dell'arte in questi anni non conosce pause. Già nei primi anni Cinquanta nasce in Inghilterra, per coinvolgere in seguito molti altri paesi europei e il Giappone, un movimento di pittori insofferente alle scelte astratte e soprattutto all'apparente mancanza di una vera e propria tecnica



pittorica nell'Espressionismo Astratto. Nel 1952, infatti, nasce a Londra sotto l'etichetta di Independent Group un'associazione di artisti che recupera la tecnica del collage e dell'"oggetto trovato" tipico del Dadaismo e che rivendica, sull'onda delle provocazioni di Duchamp, per qualsiasi tipo di espressione popolare, anche la più kitsch, la dignità di opera d'arte. Nel 1954 l'artista e sociologo scozzese John McHale usa per la prima volta il termine Pop Art: l'arte della derisione e della parodia, ma al contempo della glorificazione consapevole dell'immaginario della cultura popolare (pubblicità, fumetti, riviste di consumo e in generale tutta la sfera visiva legata alla circolazione della cultura di massa, soprattutto americana).

Inevitabilmente questo movimento investe il terreno fertile degli Stati Uniti, provocando un'altra esplosione creativa oltre a quella dell'Espressionismo Astratto. Jasper Johns, Claes Oldenburg, Roy Lichtenstein e Robert Rauschenberg diventano i rappresentanti della Pop Art statunitense: fra pittura di marca tipicamente neodadaista, collage, opere realizzate con la tecnica "mista" (mixed media) attraverso la quale si utilizzano indifferentemente oggetti, ritagli di giornali e interventi manuali, la cultura pop americana diventa arte e la produzione di immagini di massa diventa il soggetto principale delle opere di questi artisti.

All'interno di questo magma in fermento emerge un artista che forse meglio di ogni altro può incarnare lo spirito di questo movimento, affascinato dall'industrializzazione dell'immaginario: ex disegnatore di pubblicità di scarpe di successo e quindi conoscitore delle regole del marketing della moda e delle strategie di cattura del consenso, Andy Warhol comincia a essere un artista di successo grazie a un gallerista altrettanto abile nell'individuare talenti da coltivare, Leo Castelli. Le gallerie d'arte sono il luogo cruciale dello sviluppo del mercato dell'arte, che sta diventando sempre più "di massa" e affollato di collezionisti attenti all'investimento culturale.

Andy Warhol si identifica totalmente con l'idea della rivalutazione del pop. La cultura popolare non è più solamente l'icona privilegiata della sua opera: col tempo diventa egli stesso icona pop, ingranaggio di un'industria culturale che ha bisogno di trend e di prodotti da vendere. Quando fonda a New York nel 1962 la famosa Factory, la fabbrica appunto, dove confezionare dei prodotti artistici seriali, con tanto di assistenti addetti alla realizzazione delle opere che Warhol considera dei progetti che possono non essere realizzati personalmente, qualcosa muta radicalmente nel mondo dell'arte contem-



poranea. L'opera d'arte non tratta più come oggetto privilegiato d'indagine l'industrializzazione dell'immaginario, ma diventa essa stessa il prodotto di una piccola industria. Warhol non dichiara di essere un'artista, ma una "macchina", attratto dalle fotocopie, dalla serialità, dalla mancanza di originali. L'arte è pura superficie, è una copia, è il risultato di un processo tecnologico: si affida al caso o agli errori della macchina stessa.

Detto in questo modo la Factory potrebbe apparire un luogo poco affascinante e un terreno poco fertile per creare un trend, ma siamo negli anni Sessanta, e New York sta diventando la comunità degli artisti e degli eccessi, tanto che si trasforma in una sorta di luogo aperto dove può succedere di tutto: feste principalmente, ma anche riparo per personalità eccentriche, dedite alla sperimentazione delle droghe o della propria sessualità, e soprattutto asilo per artisti alternativi o appartenenti allo show business, in una parola per *celebrità*. Da Bob Dylan ad Allen Ginsberg, da Mick Jagger a Jim Morrison, da Truman Capote a Salvador Dalí, da John Lennon a Yoko Ono, chiunque abbia dedicato volontariamente o meno la propria vita al successo e all'eccesso si ritrova a frequentare più o meno assiduamente la Factory.

Al di là delle produzioni seriali ben note anche a un pubblico non specializzato (*Campbell Soup Can*, o i ritratti postumi a icone celebri come Marilyn Monroe o Elvis Presley), Warhol è attratto dal mondo musicale e viceversa: David Bowie gli dedica una canzone e all'interno del grande calderone di incontri della Factory nascono i Velvet Underground (la copertina del loro primo disco è un'immagine di Warhol). Il suo look eccentrico, presente a più riprese nei talk-show televisivi, e quello della gente che frequenta la Factory diventano il simbolo di un'epoca, quindi comincia a essere esso stesso prodotto di massa. In breve tempo la Factory comincia a "produrre" le sue personali star, come Edie Sedgwick. Coerentemente Warhol intuisce che non è più necessario fabbricare oggetti ma che quello che succede nella Factory può diventare di per sé un trend commerciabile, e quindi trasformabile in una piccola Hollywood, dichiarando di voler smettere di dipingere per realizzare solo film. Come si può intuire, nel momento in cui si salda in maniera inscindibile la figura dell'artista con il concetto di celebrità, la biografia diventa un elemento essenziale, tanto più se si tinge di cronaca nera: al di là dei singoli destini (per lo più tragici) che molte superstar della Factory subiscono, il tentato omicidio al quale Warhol sopravvive miracolosamente nel 1968, da parte dell'attivista femminista Valerie Solanas, accresce mediaticamente la fama dell'artista di origine slovacca, tingendo di



scuro il suo personaggio, e trasformandolo a tutti gli effetti in un rinnovato modello di “artista maledetto”.

L'ombra di Duchamp si estende anche alle scelte estetiche di Warhol, e sempre più chiaramente negli Stati Uniti degli anni Sessanta si diffonde un atteggiamento neodadaista che spinge gli artisti a prediligere il valore del processo di creazione dell'opera a scapito dell'opera stessa. Sopravvivono ancora dei movimenti che difendono l'atto del dipingere, come il Minimalismo, capitanato da artisti come Sol LeWitt, Ad Reinardt, Frank Stella, Robert Morris e Yves Klein che riprendono l'estetica rigorosa di Kazimir Malevič per proporre un astrattismo radicale grazie al quale si presentano opere totalmente monocromatiche, o sculture dalle forme primarie, come semplici parallelepipedi.

Ma di fatto cresce la voglia di andare al di là della pittura, del concetto di quadro, di esposizione e soprattutto del mercato dell'arte, per cercare di radicalizzare il più possibile l'idea di arte: la nascita e lo sviluppo del gruppo neo-Dada dal nome Fluxus e la diffusione di un nuovo modello artistico definito Arte Concettuale, diventano gli ambiti culturali in cui si effettua la rottura più definitiva con i canoni, pur d'avanguardia, dati dagli esiti precedenti, e insieme costituiscono la culla artistica dentro la quale origina la videoarte.

Il movimento Fluxus nasce dalla fusione di due “visioni”: quella di Marcel Duchamp e di John Cage, un musicista sperimentale di cui si parlerà nell'apposito paragrafo. George Maciunas, fondatore del movimento e fervente ammiratore del Dadaismo, è allievo di alcuni corsi di John Cage e usa nel 1962 il termine Fluxus grazie al suggerimento di Raoul Hausmann, “storico” dadaista che gli sconsiglia di usare il termine neodada, a favore di qualcosa di più moderno. Il movimento, grazie all'infaticabile attività di Maciunas, nasce come gruppo essenzialmente musicale, anche se già da subito si aggregano alcuni artisti del calibro di Joseph Beuys e Wolf Vostell, e si muove in un contesto internazionale, fra gli Stati Uniti, la Germania e il Giappone, proponendo degli eventi in cui gli strumenti vengono usati in modo non convenzionale, e dove l'atto performativo comincia a diventare il fulcro delle proposte artistiche. In questi eventi vengono presentati brani di musicisti contemporanei come György Ligeti, Krzysztof Penderecki, ovviamente John Cage, Terry Riley, La Monte Young, ma sempre più spesso vengono eseguite delle performance su strumenti classici; soprattutto il pianoforte il quale viene anche violentemente trattato: segato in due, suonato collettivamente in maniera casuale, preso a



martellate eccetera. Protagonisti di queste performance sono Georges Brecht, Dick Higgins, Maciunas stesso, Jackson Mac Low e Nam June Paik.

Maciunas organizza concerti per strada, in stazioni ferroviarie, case private e apre una serie di piccoli Fluxshop, negozi in cui si possono acquistare non opere originali ma gadget ispirati alla filosofia di Fluxus a New York, Amsterdam, in California, a Milano, in Francia, creando un vero e proprio network che comincia a fare breccia nell'ambiente artistico internazionale, e che attira artisti da tutto il mondo come Shigeeko Kubota, Yoko Ono, Robert Filliou, Christo & Jeanne-Claude. Convinto di dover operare in un contesto più politicizzato, Maciunas organizza la creazione di una serie di comuni di artisti Fluxus sparse per il mondo che hanno breve vita, ma che contribuiscono ulteriormente a creare molto rumore intorno a questo movimento.

Per Fluxus l'arte è spontaneità, è un gesto provocatorio che non lascia tracce di sé se non nel tempo della sua esecuzione, rifiuta il commercio e i luoghi istituzionali dell'arte: Fluxus è anti-arte, l'antitesi di tutto ciò che normalmente, anche in ambito sperimentale, si definisce arte, promuove l'idea del "fai-da-te" contro tutti i tecnicismi. L'idea dell'evento che rimane nella memoria del pubblico e che non produce nessun oggetto vendibile per la logica del mercato dell'arte, sta alla base della filosofia Fluxus: in questo senso i Fluxshop sono delle autentiche provocazioni. Si insiste sulla semplicità delle proposte (eventi brevi, sintetici, diretti), sull'approccio collaborativo e soprattutto sul fatto che Fluxus è una "attitudine". Quindi anche in questo caso si sottolinea l'importanza della processualità dell'opera artistica.

L'Arte Concettuale può essere definita una sorta di compimento di tutte le istanze sperimentali fin qui brevemente riassunte, anche perché è un termine che non corrisponde alla presenza di un movimento dichiarato, ma a una tendenza estetica dentro la quale vengono inseriti alcuni degli artisti citati prima e che saranno affrontati più avanti. Henry Flynt, artista Fluxus, parla di Concept Art già nel 1963, prima che compaia il termine Conceptual Art adottato più che altro da teorici e critici d'arte contemporanea. L'Arte Concettuale indica un atteggiamento fortemente anti-pittorico e contro il sistema delle gallerie e del mercato dell'arte, enfatizzando la posizione, mutuata ancora una volta da Marcel Duchamp, che la concezione dell'opera è già di per sé un'opera d'arte, e che l'idea (il concetto appunto) che presiede la creazione dell'opera, al di là del modo in cui viene realizzata o presentata, è l'oggetto privilegiato attorno al quale ruota l'esistenza dell'opera stessa.



L'Arte Concettuale si nutre di riferimenti alla semiotica di Roland Barthes, alla filosofia del linguaggio di Ludwig Wittgenstein, alla teoria critica di Herbert Marcuse, e ad altri contributi filosofici, di teorie della percezione e del linguaggio. E la presenza del testo scritto associato a foto o a oggetti, del linguaggio che si concreta oggettivamente nella sua forma pura, è una delle prime istanze tipiche di artisti concettuali come Joseph Kosuth e John Baldessari. Con l'Arte Concettuale la fotografia conquista un ruolo privilegiato all'interno dell'arte contemporanea. La parola diventa il segno privilegiato e la Poesia Visiva, il Libro d'Artista diventano una delle tante aree di ricerca dell'Arte Concettuale: certamente il riferimento è al Futurismo e al Dadaismo, ma in questo caso non si tratta solamente di scardinare anche graficamente il testo classico, ma di individuare una formula con la quale lo spettatore possa ragionare sulla funzione del linguaggio, interrogarsi sul senso stesso della comunicazione.

La radicale insofferenza nei confronti dell'establishment dell'arte contemporanea crea una serie di "sottoinsiemi" interni al grande ambito dell'Arte Concettuale, definiti con termini che associano in maniera provocatoria parole di uso comune con la fatidica parola "arte". Per esempio la Mail Art, rappresentata fra gli altri da Ray Johnson, artista di orbita Fluxus, diventa una forma di poesia visiva che usa come mezzo privilegiato di diffusione la posta e non certo la galleria d'arte: vari artisti si spediscono opere incomplete che vengono ridefinite collettivamente e a distanza, una sorta di reinterpretazione del gioco del *Cadavre exquis* caro ai surrealisti.

La Land Art è l'azione di un artista effettuata direttamente su un paesaggio naturale o su una struttura architettonica, rappresentata da artisti come Richard Long che opera interventi minimali, utilizzando materiali naturali come pietre o rami, per testimoniare il suo passaggio in un ambiente, o da Robert Smithson che attua dei cambiamenti permanenti in alcune zone naturali trasformandole con un atteggiamento quasi monumentale, o James Turrell che lavora quasi esclusivamente con la luce.

La Body Art utilizza il corpo dell'artista come strumento principale e come opera d'arte in sé. L'azione performativa del corpo, o le tracce temporanee che esso lascia sono le uniche testimonianze visibili concesse agli occhi dello spettatore. Fra tutte le scelte di cui abbiamo parlato finora, la Body Art è la forma di esperienza artistica più effimera in assoluto, e più bisognosa ovviamente di un pubblico reale, di una audience più o meno ricettiva o coinvolta nell'azione stessa. Per questo motivo molti artisti che adottano questa scelta



affidano alla ripresa video di documentazione una “possibilità di memoria” in più rispetto alla semplice esecuzione della performance. Vito Acconci può essere considerato l’artista di riferimento di questa scelta, tanto che alcune delle sue performance vengono pensate esclusivamente per il video, facendo nascere la cosiddetta videoperformance.

Ma sono per lo più artiste donne che sperimentano assiduamente la Body Art: Carolee Schneemann che rivela un approccio più teatrale, o Ana Mendieta e Gina Pane che svolgono delle azioni a volte anche violente nei confronti del proprio corpo e utilizzano il sangue e la nudità come elementi simbolici primitivi, quasi totemici e contemporaneamente provocatori nei confronti di una serie di tabù. Hermann Nitsch fa del sangue una sorta di elemento ricorrente delle sue azioni. Marina Abramović e il suo compagno dell’epoca Ulay realizzano una serie di performance “relazionali” che diventano col tempo un punto di riferimento per molti artisti che si avvicinano a questa particolare forma di espressione artistica.

È in questo contesto che si diffonde un altro termine: Television Art e in seguito Video Art.

La Beat Generation e la poesia sperimentale americana

Non sono solo i fermenti artistici a trasformare gli Stati Uniti del dopoguerra e in particolare New York in punti di riferimento per tutto il mondo della cultura visuale, ma anche e soprattutto un movimento letterario chiamato Beat Generation, un mix di sperimentazione linguistica applicata a racconti spesso autobiografici di vite spericolate e al limite, esperienze all’insegna della droga, della libertà sessuale, di scelte esistenziali alternative, di curiosità verso le filosofie orientali, tutto modulato sui ritmi del jazz e del bebop: veloci, sfrenati, senza controllo. Il romanzo di Jack Kerouac *On the Road* (1951) e il componimento di Allen Ginsberg *Howl* (1956) diventano dei cult generazionali. Il gruppo dei Beat è ricco di esperienze e di personaggi che diventeranno icone, come quella dello sperimentatore di “paradisi artificiali” per eccellenza: William Burroughs, autore di *Naked Lunch* (1959) e promotore della tecnica del Cut-up, un sistema di scrittura casuale riferito al metodo dadaista che gli viene suggerito dal poeta e pittore Brion Gysin, e che insieme applicano anche in alcuni esperimenti cinematografici definiti Cut-up Movies. Gregory Corso, Neal Cassidy, Loris Ferlinghetti e altri formano un gruppo che fra



Le radici tecnologiche e culturali della videoarte

poesia e narrazione cambia la storia della letteratura anche grazie al fatto che molti sono performer, si esibiscono in serate in cui leggono le proprie opere: i cosiddetti reading. Il movimento della Beat Generation è protagonista di un film sperimentale di Robert Frank e Alfred Leslie, *Pull My Daisy* del 1959.

L'unione fra letteratura ed evento performativo, approfondita soprattutto da Allen Ginsberg che diventa un personaggio noto al pubblico, quasi un'icona per le sue esibizioni e per il suo look eccentrico, fa parte anche dell'estetica di un poeta sperimentale legato dal gruppo Beat, John Giorno, che entra nel mondo dell'arte contemporanea grazie a una serie di collaborazioni con artisti visuali e con musicisti, fino alla formulazione del Giorno Poetry System, che consiste in una serie di manifestazioni dove si cerca di attirare un'audience meno legata al mondo letterario, come il Dial-a-Poem, un sistema attraverso il quale alcune poesie sono disponibili telefonicamente, o eventi musicali in collaborazione con Robert Moog, l'inventore dell'omonimo sintetizzatore elettronico. John Giorno è il protagonista di uno dei primi film di Andy Warhol, *Sleep* (1963), dimostrando il fatto che sempre più le varie discipline si incontrano grazie al desiderio di una serie di artisti di vivere dentro una vera e propria comunità allargata, andando al di là della logica dei gruppi e dei manifesti delle avanguardie storiche.

La rinascita del cinema sperimentale e del cinema d'animazione sperimentale

Il cinema sperimentale è una delle tante rivoluzioni linguistiche derivate dall'onda lunga del fermento artistico delle Avanguardie Storiche e della prima stagione di ricerca linguistica della storia del cinema. La "settima arte" diventa il fulcro di interesse di molti artisti d'avanguardia europei, prevalentemente pittori, che vedono in questa tecnologia un mezzo formidabile di espansione delle tensioni estetiche che si agitano in tutti gli anni Venti. La prima corrente che si sviluppa proviene dalla Germania e si definisce Absolut Film: un cinema che nega in modo intransigente la referenzialità dell'immagine e la vocazione narrativa della macchina cinematografica. Pionieri come Viking Eggeling con *Diagonale Symphonie* (1923-24), Hans Richter con i suoi vari *Rhythmus*, Walter Ruttmann con i suoi *Opus* e Oskar Fischinger con la sua sterminata filmografia sono i protagonisti della nascita e dello sviluppo del cinema astratto: film realizzati in gran parte con tecniche artigianali d'animazione, che scoprono la meraviglia del movimento applicato alle figure



astratte. Oskar Fischinger, che vive il trapasso dal cinema muto a quello sonoro, lega in un binomio inscindibile immagini astratte alla musica creando un genere, il film astratto musicale, che avrà molta fortuna negli anni a venire e che sopravvive, con altre tecnologie, ancora adesso.

Il pittore cubista Fernand Léger, in collaborazione con l'operatore americano Dudley Murphy, firma *Ballet Mécanique* (1924), con la musica di Georges Antheil, sinfonia visiva in cui elementi metallici quotidiani ripresi nelle più svariate maniere danzano insieme a frammenti del viso di Kiki de Montparnasse, cantante, musa e modella di Man Ray e scandalosa "diva" della vita notturna parigina di quegli anni. Capolavoro di montaggio, questo film, miscelando immagini in cui si mostra l'antropomorfia di elementi industriali meccanici associata a movimenti robotici del viso di Kiki, scandaglia il rapporto fra il corpo e la macchina ipotizzando una sorta di nuovo Eros del futuro dominato da meccanismi del desiderio in cui organico e inorganico trovano una sintesi spiazzante. L'Eros è protagonista anche di due film intimamente surrealisti, frutto della collaborazione fra Salvador Dalí e Luis Buñuel: *Un chien andalou* (1927) e *L'age d'or* (1930). Sono opere in cui la narrazione cinematografica si distorce a favore di una logica assurda, ricca di nonsense e di livelli simbolici, debitrice della fascinazione nei confronti della psicoanalisi, in grado di produrre immagini che rimangono indelebili per tutta la storia del cinema, come la celebre sequenza d'apertura di *Un chien andalou*, il taglio dell'occhio che violentemente invita il pubblico ad aprire la propria percezione alla *visione* e non più solo alla superficie della realtà. Luis Buñuel continua a sperimentare le possibili contaminazioni fra surrealismo e narrazione durante il suo periodo "messicano", per ritrovare una formidabile sintesi fra denuncia delle ipocrisie della società e sperimentazione dei linguaggi nella trilogia che chiude la sua filmografia: *Le charme discret de la bourgeoisie* (*Il fascino discreto della borghesia*, 1972), *Le fantôme de la liberté* (*Il fantasma della libertà*, 1974) e *Cet obscur objet du désir* (*Quell'oscuro oggetto del desiderio*, 1977), film che rappresentano punti di riferimento per molti artisti degli anni Settanta.

Man Ray produce una serie di film più intimi e personali, dove alcune delle sue tecniche fotografiche (come le cosiddette rayographe, l'impressione dell'ombra degli oggetti direttamente sulla pellicola) vengono usate e riarticolate in un immaginario che oscilla fra astrazione e referenzialità. Marcel Duchamp produce un cortometraggio, *Anémic Cinéma* nel 1926, dinamizzando spirali in bianco e nero alternate a scritte nonsense. Insomma, l'Astrattismo sperimenta il



movimento, mentre il Surrealismo e il Dadaismo inseriscono a pieno diritto il cinema nella logica multidisciplinare tipica della loro estetica.

Jean Cocteau con *Le Sang d'un poète* (1930) e Jean Genet con *Un chant d'amour* (1950), in epoche diverse e con differenti approcci stilistici, il primo più estetizzante mentre il secondo più lirico e misurato, introducono tematiche omosessuali che diventano importanti per alcune esperienze cinematografiche sperimentali a seguire, e rappresentano la seconda ondata di cinema d'avanguardia europeo, sempre più contaminata da esigenze di narrazione e dalla voglia di "fare cinema": a parte il caso isolato di Genet, Jean Cocteau, come Buñuel, continua a sperimentare il mezzo filmico confrontandosi con il lungometraggio e con le esigenze della distribuzione "da sala".

Hans Richter, uno dei protagonisti (tutti rifugiati a Zurigo a causa della Prima guerra mondiale) della nascita del movimento Dada, pittore, autore di cortometraggi astratti, ma anche di opere dallo spirito più dadaista, emigra, a causa della Seconda guerra mondiale, negli Stati Uniti nel 1940. Qui insegna presso l'Institute of Film Techniques del City College di New York e realizza una serie di cortometraggi sperimentali insieme a molti artisti europei scappati dalla guerra e già citati prima: Max Ernst, Jean Cocteau, Paul Bowles, Fernand Léger, Marcel Duchamp, Hans Arp, Raoul Hausmann, Richard Huelsenbeck, Kurt Schwitters. Fra questi film, *Dreams That Money Can Buy* (1947) raggiunge negli anni un certo successo anche perché a New York, proprio in quell'anno, nasce una piccola sala cinematografica dedicata alla sperimentazione: Cinema 16 fondata da Amos Vogel.

È in questa sala che viene organizzata una mostra di film di colei che è considerata la "madre" dell'avanguardia cinematografica americana: Maya Deren. Ed è sempre in questo cinema, e nei corsi tenuti da Hans Richter, che si forma il fondatore del primo movimento d'avanguardia cinematografico americano: Jonas Mekas.

Maya Deren (Eleanora Derenkowskaia)¹ è una danzatrice, coreografa, fotografa e scrittrice di origini ucraine trasferitasi a Hollywood con il secondo marito di origine ceca, che lavora come operatore cinematografico, Alexandr Hackenschmied (più tardi Hammid). Partecipa dell'interesse di alcuni filmmaker americani al cinema surrealista europeo, e fra gli anni Quaranta e

¹ Un dvd antologico dal titolo *Maya Deren Experimental Films* è stato distribuito prima da Mystic Fire Video e in seguito da Microcinema. Purtroppo entrambe queste case di distribuzione non esistono più.



Cinquanta produce una serie di cortometraggi in cui Surrealismo, danza e simbolismo visivo di matrice esoterica si intrecciano intimamente. *Meshes of the Afternoon* (1943) costituisce una sorta di caposaldo dell'avanguardia cinematografica americana: Maya Deren si mette in scena come figura agente, corpo-simbolo che si aggira fra mondi fatti di specchi, a metà fra il sogno e la realtà (si sdoppia, attraversa in continuità spazi diversi, squaderna un cosmo interiore rarefatto, magico, popolato da figure femminili enigmatiche). La produzione di Maya Deren si sposta negli anni dal Surrealismo a una forma estetica più originale, dove l'elemento della danza diventa sempre più centrale, fulcro intorno al quale la cineasta americana costruisce enigmatici labirinti pseudo-narrativi (*Ritual in Transfigured Time*, 1946), o puri studi sul movimento filmato (*Meditation on Violence*, 1948). Gli attori dei suoi film, oltre a danzatori professionisti e se stessa, sono persone appartenenti alla sua vita quotidiana, come il marito, ma anche e soprattutto i suoi amici artisti come Marcel Duchamp o John Cage.

Intorno a Maya Deren si forma un nucleo di cineasti anche radicalmente diversi dalle scelte estetiche della filmmaker-danzatrice, e che col tempo si agglomera in un gruppo definito The New American Cinema Group, coagulato intorno alla rivista «Film Culture» fondata nel 1958, e connesso a una piccola realtà di distribuzione nata nel 1962 chiamata The Film-Makers' Cooperative. Il fondatore di questo movimento è Jonas Mekas², filosofo, poeta e filmmaker di origine lituana, allievo di Hans Richter, assiduo frequentatore del Cinema 16 e ammiratore della filmografia di Maya Deren. Per Jonas Mekas il desiderio di fare cinema nasce da un'unica necessità: l'urgenza di esprimersi; il film è la più diretta estroffessione del proprio io, del proprio mondo interiore, al di là dei risultati stilistici o tecnici e dell'adesione a un linguaggio formalmente corretto. Nel 1962 Mekas, che è affascinato dai movimenti d'avanguardia cinematografici europei degli anni Venti e condizionato dalle varie Nouvelle Vague cinematografiche europee, pubblica su «Film Culture» un manifesto, *The First Statement of the New American Cinema Group*, in cui afferma che il cinema è una forma di pura espressione individuale che rifiuta

² Il sito dell'artista è: <http://jonasmekas.com/diary/>. Le case di distribuzione RE:VOIR-Potemkine-Agnès B DVD hanno editato sei dvd antologici: <http://revoirvideo.blogspot.it/2012/10/jonas-mekas-major-works.html>. Mekas ha anche un canale Vimeo dove sono presenti soprattutto le opere più recenti e quindi non inserite nei dvd: <https://vimeo.com/jonasmekas>



le interfacce della troupe, del set, dei produttori e dei distributori; che non vuole creare una scuola ma un luogo in cui si possono ritrovare tutti coloro che vogliono distruggere le regole del passato, che vogliono sfidare la censura, che vogliono, in una parola, sperimentare un'idea intima, ma al contempo rivoluzionaria di cinema.

La filmografia di Mekas oscilla fra la documentazione creativa, l'autobiografia filmata e dei ritratti (o "schizzi antropologici" come li definisce lui) di personaggi, soprattutto artisti come Andy Warhol, George Maciunas o Allen Ginsberg, che sono fondamentalmente amici, ma anche piccole star del proprio firmamento intimo, compagni di viaggio di un'avventura esistenziale e artistica. La documentazione del filmmaker lituano si rivolge essenzialmente a eventi artistici importanti per la sua formazione, come lo spettacolo del Living Theater *The Brig*, filmato nell'omonimo cortometraggio nel 1964 come se l'osservatore fosse una sorta di visitatore, astante privilegiato della messa in scena, o il primo concerto dei Velvet Underground inserito in *Scenes from the Life of Andy Warhol* (rieditato nel 1990 da materiali degli anni Sessanta). Il tema fondamentale della filmografia di Jonas Mekas è la memoria, o meglio la reminiscenza, come recita il titolo di una sua opera, *Reminiscences of a Journey to Lithuania* (1971-72), testimonianza filmata del suo viaggio in Lituania per andare a trovare la madre. Si tratta di una memoria di immagini interiori, che scardina il linguaggio cinematografico producendo opere in cui la cinepresa è un vero prolungamento delle emozioni dell'autore: in continuo movimento, istintiva, ignara della sedicente correttezza della grammatica visiva. Anche il montaggio si articola attraverso continui salti temporali, assolvendo più a una funzione ritmica che narrativa: i flash bianchi della fine della bobina, che normalmente vengono cancellati, diventano una cifra stilistica ripresa e copiata da molti, a significare che anche il difetto, la sgranatura, l'imperfezione, tutto quello che potrebbe sembrare "amatoriale" celebra la presenza di un osservatore, del suo mondo interiore, della sua irrefrenabile voglia di esprimersi.

Jonas Mekas è anche un infaticabile organizzatore: nel 1970 fonda l'Anthology Film Archives, un archivio, ma soprattutto una sala di proiezioni, punto di riferimento per molti artisti. È anche promotore di una serie di incontri fuori dagli Stati Uniti in cui presenta materiale del New American Cinema, principalmente in Italia (come il ciclo di proiezioni alla Galleria d'Arte Moderna e all'Unione Culturale di Torino nel 1968 organizzate da Edoardo Fadini), stabilendo una connessione molto forte fra questi due paesi, e determinando



la nascita di un importante movimento di cinema sperimentale e di cinema d'artista italiani, rappresentati da molti artisti (Gianfranco Baruchello, Mario Schifano, Luca Patella, Paolo Gioli, Michelangelo Pistoletto per citarne solo alcuni), ma anche da registi teatrali come Carmelo Bene, che in film come *Nostra signora dei Turchi* e *Hermitage* (entrambi del 1968) e *Salomè* (1972) a ben vedere (pur non dichiarandolo) si rivela influenzato dalle esperienze americane. All'interno del New American Cinema trovano la loro casa filmmaker che già operavano prima della fervida attività di Jonas Mekas e che hanno estetiche anche molto diverse dal "cinema diretto" e preferiscono guardare alle avanguardie cinematografiche precedenti, mentre altri negli anni si assoceranno a questa fortunata sigla.

Stan Brakhage (James Stanley Brakhage)³ è un filmmaker che costruisce, attraverso elaborazioni anche molto complesse della materia-pellicola, una sorta di metafisica del proprio universo personale e autobiografico, una specie di "mitologia dell'io" che si esprime in una serie di opere quasi tutte rigorosamente mute, alcune dalla lunghezza inusitata, dove le immagini del reale vengono sistematicamente rielaborate a favore della supremazia del punto di vista emozionale dell'osservatore. Le sue opere sono combinazioni fra immagini referenziali fortemente trattate e forme astratte ottenute attraverso molteplici stratagemmi: sfocature, un determinato uso delle luci, esposizioni multiple, ma anche e soprattutto interventi diretti sulla pellicola, come graffi, acidi, solventi, pigmenti. Riprese spesso disarticolate e montaggi compulsivi sono solo alcune delle caratteristiche stilistiche del filmmaker americano, un vero sperimentatore ossessivo delle possibilità del linguaggio filmico. La documentazione creativa dell'inesorabile connubio arte-vita si traduce qui in una serie di opere in cui la realtà autobiografica viene costantemente manipolata, mentre in altri casi vengono filmate, sempre con un occhio partecipe, situazioni visive al limite. Alla prima tipologia appartengono capolavori come *Anticipation of the Night* (1958), *Dog Star Man* (1961-1964) e *The Art of Vision* (1965), mentre alla seconda i controversi *Window Water Baby Moving* (1959), dedicato al parto della sua prima moglie Mary Jane Collom; *Love Making* (1968), dove vengono rappresentati con immagini esplicite atti etero e omosessuali; e soprattutto *The Act of Seeing with One's Own Eyes* (1971) dove si do-

³ La casa di distribuzione Criterion ha prodotto due dvd antologici della sterminata opera di Brakhage: <http://www.criterion.com/people/8216-stan-brakhage>



cumenta una serie di autopsie di cadaveri deceduti di morte violenta, e dove sostanzialmente Brakhage sfida il proprio sguardo e quello dello spettatore ad assumersi la responsabilità dell'atto del vedere, del conoscere, superando tabù e paure ancestrali.

Kenneth Anger (Kenneth Wilbour Anglemeyer)⁴ rappresenta un'altra faccia del variegato mondo audiovisivo del New American Cinema: magista, esperto di cultura esoterica legata alle teorie di Alesteir Crowley, esteta, omosessuale dichiarato, mortalmente affascinato dai divi della prima Hollywood e dalla loro terribile ma gloriosa caduta, è autore di opere in cui il kitsch e il camp si rincorrono costantemente nel ricreare un pantheon personale di personaggi simbolici e mitologici inseriti in set casalinghi riccamente arredati (*Inauguration of the Pleasuredome* del 1954), o in luoghi esotici (come l'Egitto di *Lucifer Rising* del 1970-1980). Ma l'artista americano è anche attento osservatore di fenomeni pop come la frangia gay degli Hell's Angels, un mix culturale impazzito dove le icone di Marlon Brando, James Dean, Gesù Cristo e simboli nazisti possono convivere (*Scorpio Rising*, del 1964). La sua estetica si discosta molto da quella dei filmmaker citati prima: l'attenzione alla forma è ossessiva, e produce uno stile coloratissimo, antesignano della psichedelia, e il ritorno prepotente alla musica (rigorosamente pop) come colonna portante d'un montaggio attento al ritmo. La vicinanza sempre più stretta fra mondo dell'avanguardia e altri ambiti, come la musica rock, è testimoniata anche dall'interesse per alcune icone musicali e non (Mick Jagger, Anita Pallenberg, Marianne Faithfull) che fanno capolino, alternate al rito funebre di un gatto e a immagini della guerra del Vietnam, in *Invocation of My Demon Brother* del 1969, un'opera che anticipa altre simbiosi fra arte e pop, e cioè il cinema d'artista di Andy Warhol.

Ma le varie anime del New American Cinema sono veramente numerose e impossibili da elencare tutte: gli esperimenti di cinema diretto di John Casavetes in *Shadows* (1959); i suggestivi ed esoterici collage animati di Harry Smith, vero guru di un'intera generazione di artisti; le provocazioni di Jack Smith che in *Flaming Creatures* del 1963 mette in scena travestiti, omosessuali, orge e drag queen in un gioioso inno alla cultura freak e all'ambiguità sessuale; la filmografia di Shirley Clarke fra danza, documentario sociale e reinterpretazione

⁴Il sito del filmmaker è: <http://www.kennethanger.org/>, mentre la sua filmografia completa è disponibile in tre dvd distribuiti da Fantoma: <http://www.fantoma.com/fantoma.html>; recentemente Anger ha aperto un canale Vimeo: <https://vimeo.com/user28482394>



tazione astratta del reale; queste e altre esperienze costituiscono un intreccio complesso e variegato di sperimentazioni del linguaggio cinematografico.

Ma è l'attività di un artista particolare che fa entrare definitivamente il cinema nell'ambito dell'arte contemporanea che ruota intorno al luogo fisico della galleria, determinando un vero e proprio spartiacque, ovvero la creazione del connubio fra arte contemporanea e sperimentazione cinematografica. Andy Warhol⁵ frequenta Jonas Mekas e Jack Smith, e conosce la variegata realtà del New American Cinema nel momento in cui, agli inizi degli anni Sessanta, all'apice della sua carriera pittorica, annuncia che si occuperà solo più di film. Warhol, come Kenneth Anger, vuole costruire un suo personale connubio fra sperimentazione e star system pop, e come Jonas Mekas, crea un proprio modello di cinema diretto. Fedele alla sua estetica seriale, legata al concetto di macchina, è attratto dalla staticità e non a caso il suo primo film è *Sleep* (1963), sei ore di girato di John Giorno che dorme. Con un atteggiamento simile alla cosiddetta "linea Lumières" degli esordi della storia del cinema, a Warhol interessa cogliere delle situazioni e documentarle nel loro fluire naturale. Dato che la tecnica cinematografica non può garantire tempi particolarmente lunghi a causa del limite di lunghezza della bobina, rallenta il più possibile la velocità del film, o riprende direttamente oggetti statici, come il famoso *Empire* (1964), otto ore di girato dell'Empire State Building: data la fissità della ripresa, i cambi di bobina sono praticamente impercettibili. Il suo cinema diventa rapidamente, come molte esperienze del New American Cinema, autobiografico ma, contrariamente a quel movimento, è una biografia fredda, glaciale, dove il protagonista è assente, fuso completamente con la macchina da presa che pretende un affollamento di corpi come profilmico. Racconta la Factory che diventa il suo set privilegiato e il popolo che la frequenta che si trasforma nella "star" collettiva del suo firmamento, una Hollywood a suo uso e consumo, dove non c'è bisogno di saper fare nulla, se non apparire con tutte le personali nevrosi.

I performer di Andy Warhol sono attori non professionisti che però vivono una vita artificiale dominata dalle mode, dal mondo dello spettacolo, dalle icone del rock, dalla tossicodipendenza, dalle pulsioni sessuali, da un insanabile, gioioso e a volte violento egotismo che ha un solo fine: diventare famosi,

⁵ Il sito del Museo Andy Warhol è: <http://www.warhol.org/>. Nel catalogo della casa di distribuzione Rarovideo è presente una buona parte dei suoi film: <http://www.rarovideo.com/>



importanti, indimenticabili. E alcuni di loro ci riescono, grazie soprattutto alla loro sfortunata biografia, come Edie Sedgwick, vera icona e “martire” della Factory. Le dinamiche linguistiche usate da Warhol assomigliano a quelle del neorealismo o al cinema-verità o al cinema documentario, ma nei suoi film si respira un’atmosfera di totale artificio, con un rovesciamento estetico che trasforma tutti i personaggi ripresi in elementi inorganici, inattivi, determinando un’atmosfera spesso carica di senso di morte, amplificato dalla scelta del bianco e nero. Anche nei film in cui diventano esplicite tematiche etero e omosessuali, come *Blow Job* (1964), l’invisibilità dell’atto e l’artificialità determinata dal rallentamento dell’immagine provocano un senso di straniamento non catartico, un allontanamento percettivo dalla sfera delle sensazioni a favore di una contemplazione non partecipata. E se raramente si cerca l’appoggio di un testo, come in *Vinyl* (1965), stralunato adattamento di *A Clockwork Orange* di Anthony Burgess, la maggior parte dei film diventa puro pretesto per i personaggi della Factory di esibirsi in monologhi intenzionalmente noiosi, azioni prolungate e senza senso. Alcuni dei suoi film sono dei semplici test: personaggi vari, già famosi e non, che posano staticamente davanti alla cinepresa, senza fare nulla. Pura superficie.

L’opera più conosciuta e forse la più ambiziosa di Andy Warhol è *Chelsea Girls* (1966), film strutturato in due proiezioni sincronizzate, linguisticamente più ricco dei film precedenti dato che vi sono parti a colori e un maggior movimento di ripresa, rappresentato da zoomate e sfocature “a vista” che denunciano ancora una volta la rinuncia alla correttezza formale del linguaggio cinematografico. Il film consiste in una serie di episodi parzialmente montati, dove compaiono una serie di personaggi, tra cui Nico, la cantante dei Velvet Underground, e altri membri della Factory in varie azioni, monologhi, discussioni, litigi anche violenti.

Warhol produce molti cortometraggi che creano una sorta di trend all’interno del settore dell’arte contemporanea: l’idea che l’immagine in movimento possa essere fruita come se fosse un oggetto esposto; l’assenza di montaggio e la fondamentale staticità degli elementi ripresi o la dilatazione del tempo derivata dal rallentamento eccessivo dell’immagine stessa invitano lo spettatore a fruire queste opere non come film che pretendono un’attenzione narrativa, ma come esperienze visive “oggettuali”, quadri in movimento. E nonostante alcune opere di Warhol siano anche proiettate al cinema, la loro dimensione più adatta è quella della mostra: anch’esse, come i personaggi che le animano,



vanno *esibite*. È un passaggio importante perché se è vero che i filmmaker di cui abbiamo parlato finora frequentano e collidono con il mondo dell'arte contemporanea, le loro opere sono vissute in contesti in cui si parla di cinema sperimentale, mentre con Andy Warhol si comincia a parlare di cinema d'artista, di un modello di cinema che ha bisogno di rapportarsi con uno spazio che non è più solo la sala cinematografica.

Isolato dal fermento newyorchese e immerso nelle atmosfere beat dell'altra sponda creativa americana, ovvero San Francisco, c'è un altro artista intimamente multidisciplinare, fotografo, collagista, disegnatore e scultore, che comincia alla fine degli anni Cinquanta a realizzare film: Bruce Conner. L'estetica del collage si riverbera anche nella sua produzione cinematografica attraverso l'idea del riciclo e del ri-montaggio creativo di materiali preesistenti, altrimenti definiti *found footage*, una pratica che ancora adesso è usata e che ha avuto negli anni vari nomi, da *cut-up* (come la definisce Burroughs) all'odierno *mesh-up*, e che diventa un vero e proprio genere sia nell'ambito sperimentale (basti ricordare *La verifica incerta* di Gianfranco Baruchello e Alberto Grifi del 1964) sia in quello dei video musicali di MTV, fino ad arrivare a esperienze televisive come *Blob* di Enrico Ghezzi.

A MOVIE (1958), tutto maiuscolo come la maggior parte dei titoli delle sue opere, è il primo film di Conner che assembla materiali vari, ma soprattutto immagini di guerra, per ridefinire la natura cinematografica come materiale puro, oggetto da ricostruire a proprio piacimento. Gli accostamenti delle scene vogliono programmaticamente provocare un senso agli occhi dello spettatore, e quindi l'estetica di montaggio dell'artista americano affonda nella tradizione del montaggio delle attrazioni, potenziandola però e facendola diventare la "materia prima" del fare cinema. La critica verso la violenza della società americana, i media, il consumismo, il perbenismo e la censura è il tema costante di tutte le sue opere. In *REPORT* (1963-1967) la sequenza televisiva dell'omicidio di John Kennedy viene ripetuta *ad libitum*, con un effetto straniante: la falsità intrinseca delle immagini che servono esclusivamente a costruire un immaginario che Conner vuole sistematicamente smontare davanti agli occhi dello spettatore produce anche dei consapevoli "falsi", come in *MARILYN TIMES FIVE* (1968-1973), ri-montaggio di materiale erotico degli anni Cinquanta in cui compare una modella molto somigliante a una giovane Marilyn Monroe che viene spacciato come un filmato "proibito" realmente realizzato dalla celebre star di Hollywood.



Anche Conner, come tanti filmmaker di questo anni, sdogana l'immagine del corpo nudo come elemento significante di un'estetica liberatoria, e nei pochi film in cui non vi è solo materiale riciclato compaiono immagini di danzatrici nude che vengono inserite caoticamente dentro al magma del flusso visivo, come in *Cosmic Ray* (1962). La sua carriera prosegue negli anni attraverso committenze videomusicali per musicisti come i DEVO, Terry Riley, Brian Eno e David Byrne. *Mongoloid* (1977) per i DEVO, rimontaggio caustico e irriverente di materiali che si riferiscono alla psichiatria, diventa uno dei video musicali più controversi e innovativi della stagione creativa precedente all'avvento di MTV.

Man mano che ci si avvicina agli anni Settanta, New York e San Francisco non rappresentano gli unici punti di riferimento dei movimenti artistici che coinvolgono il mondo del cinema. Il Canada, l'Europa e il Giappone cominciano a generare esperienze significative, e infatti l'ultimo filmmaker che chiude questa rassegna inevitabilmente sintetica sul cinema sperimentale è canadese: Michael Snow⁶, più di tutti influenzato dalle istanze dell'Arte Concettuale, utilizza un'estetica quasi strutturalista che vuole indagare alcune zone del linguaggio cinematografico per ampliarlo, vederlo al microscopio, testarne i limiti soprattutto percettivi. Così in *Wavelength* (1967) una lunga zoomata di 45', interrotta da sovrimpressioni, stacchi, colorizzazioni e disturbi della pellicola che intralciano la continuità del movimento, procede dal totale di una stanza fino a una foto appesa al muro raffigurante un mare increspato dalle onde, mentre in *La Région Centrale* (1971) la cinepresa, agganciata a un braccio meccanico che le permette di fare qualsiasi tipo di movimento e di rotazione, indaga per tre ore su una serie di paesaggi rocciosi. Il paesaggio esterno e lo spazio interno, rappresentato dall'immagine della stanza, sono temi che ossessivamente si rincorrono nella filmografia di Snow. Dalla pura vocazione concettuale, *So Is This* (1982) è un film di 50' interamente fatto di scritte bianche su sfondo nero: parola per parola, una serie di frasi che pongono delle questioni sulla struttura del film stesso scorrono davanti agli occhi dello spettatore, che a causa della durata "forzata" del tempo di lettura fatica a ricomporre il significato delle frasi stesse. Michael Snow è anche curioso della tecnologia video, che comincia a sperimentare sistematicamente solo dagli

⁶ La fondazione Langlois, sotto la direzione di Anne-Marie Duguet, ha prodotto nel 2002 un dvd rom dal titolo *Anarchive 2: Digital Snow*, con le opere di Michael Snow; ora il contenuto del dvd è disponibile online: <http://www.fondation-langlois.org/digital-snow/>



anni Duemila, come testimonia una delle sue ultime opere, *Corpus Callosum* (2002), enigmatico viaggio della telecamera all'interno di un ufficio dove lavorano degli impiegati, e nel quale avvengono varie anomalie visive che fanno emergere una realtà inquietante dietro l'apparente freddezza dell'ambiente.

In maniera parallela a questo magma di tensioni sperimentali prosegue l'altra corrente del cinema d'avanguardia: il cinema astratto. L'animazione è fin dalle sue origini la tecnologia privilegiata dagli artisti che scelgono di immettere nel flusso del tempo le loro immagini non referenziali. E come tante tecniche, quella del "passo uno" si trasforma, declinandosi di volta in volta in modo diverso, a seconda delle scelte sperimentali dei registi che la adottano.

Len Lye (Leonard Charles Huia Lye)⁷, disegnatore, scultore e poeta, nasce in Nuova Zelanda da una famiglia europea, ma il suo aperto riconoscimento nei confronti dell'arte tradizionale maori e il fatto di venire "sorpreso" a vivere in una comunità indigena inducono il governo coloniale neozelandese a espellerlo dal paese. Lye si trasferisce inizialmente a Londra nel 1926 per poi trasferirsi negli Stati Uniti negli anni Cinquanta. In Inghilterra conosce John Grierson, il direttore del GPO Film Unit, l'ufficio che si incarica di produrre i filmati promozionali del servizio postale inglese, lo UK General Post Office, ma anche documentari e cinegiornali. Qui Len Lye sviluppa una tecnica già adottata da Man Ray e da altri sperimentatori di "effetti speciali": quella di intervenire direttamente sulla pellicola graffiandola, disegnandola, applicandovi timbri e materiali semitrasparenti. Len Lye elimina la macchina da presa per lavorare direttamente sulla materia pellicola, producendo una serie di opere che sono chiamate anche scratch film, o direct animation.

Sul solco dell'estetica pop di Fischinger e consapevole del fatto che i film che il GPO produce sono committenze nel senso più stretto del termine, Len Lye trasforma l'estetica del cinema astratto in qualcosa di colorato, allegramente musicato, ritmico, caotico e coinvolgente. Appassionato di musica jazz e di musica da ballo, per Len Lye le immagini devono esplodere ritmicamente davanti agli occhi dello spettatore in un magma cromatico incontrollabile e matericamente variegato. Quello di Len Lye è un vero cinema "gestuale", dove l'azione dell'artista è evidente fotogramma per fotogramma, una sorta

⁷ I film di Len Lye sono disponibili nel dvd dal titolo *Rhythms* distribuito da RE:Voi; <http://revoirvideo.blogspot.it/2009/06/dvd-len-lye-rythms-pal-2400-euros.html>
Il sito della Len Lye Foundation è il seguente: <http://www.govettbrewster.com/Len-Lye/Foundation>



di antesignano “cinetico” dell’action painting di Pollock, ma anche di alcune scelte cromatiche care alla Pop Art e alla psichedelia.

A Colour Box e *Kaleidoscope* (entrambi del 1935), e *Colour Flight* (1937) sono alcuni dei film che segnano una nuova era nella storia del cinema astratto, soprattutto per le loro scelte stilistiche e tecnologiche. Len Lye è un infaticabile sperimentatore, e in *A Rainbow Dance* (1936), una delle sue opere più importanti, compare la figura umana, trattata come una silhouette colorata, a complicare ulteriormente l’ordito visivo e ad attestare una volta per tutte che il cinema d’animazione può essere il luogo privilegiato dell’ibridazione di fonti visive anche molto diverse: disegni, macchie, graffi, timbri e riprese dal vero.

Più giovane di lui di una decina d’anni, un altro artista gravita negli uffici del GPO Film Unit: è lo scozzese Norman McLaren⁸. Durante la Seconda guerra mondiale fa parte dei tanti artisti emigrati negli Stati Uniti: qui dal 1939 al 1940 produce alcune opere grazie a una borsa di Studio della Solomon Guggenheim Foundation, e nel 1941 viene chiamato sempre da John Grierson che, appena entrato a far parte del National Film Board of Canada, vuole aprire una sezione dedicata all’animazione. Norman McLaren si trasferisce definitivamente in Canada, dove diventa il capo animatore di un gruppo di studenti. Nel 1943 nasce ufficialmente la sezione animazione e negli anni a seguire il National Film Board of Canada diventa una delle realtà produttive e distributive più grandi e importanti di cinema (e ora video) animato.

Il corpus di opere di Norma McLaren è sterminato, e comprende film realizzati con tecniche molto diverse. In generale, lo stile dell’animatore scozzese, sia che faccia film astratti con la tecnica dell’animazione diretta, sia che realizzi opere più tradizionali dove il disegno serve a evocare figure più referenziali, è dominato da un grande controllo, un rigore che in alcuni casi può essere confuso con la freddezza, ma che deve essere interpretato come fascinazione nei confronti della matematica e della geometria. La sua curiosità spazia da scelte minimali, come *Dots* (1940) realizzato esclusivamente con dei punti, *Rhythmic* (1956) con delle cifre, o *Lines Vertical* (1960) con, appunto, linee verticali, a scelte decisamente più pittoriche, come *A Phantasy* del 1957.

⁸ Il National Film Board of Canada ha realizzato un cofanetto con sette dvd contenenti la filmografia completa di Norman McLaren, dal titolo *L’integrale Norman McLaren The Master’s Edition*. Sul sito del National Film Board of Canada Norman McLaren è presente con alcune opere: <https://www.nfb.ca/explore-all-directors/norman-mclaren>



In molti dei suoi film, appartenenti al primo periodo produttivo, McLaren è debitore dell'esperienza fatta presso il GPO e della vicinanza con l'attività di Len Lye, con una profonda differenza nelle scelte musicali: è un musicista interessato alla musica elettronica e spesso le sue opere sono una combinazione di forme e suoni entrambi realizzati da lui.

In realtà è in altre tipologie di opere che il talento di McLaren sviluppa uno stile personale e un trend che sopravvive ancora oggi in vari modelli di cinema: l'utilizzazione del corpo umano animato. Il passaggio è importante, perché in questi anni la sperimentazione sulle tecniche d'animazione spinge gli artisti a procedere verso un fronte che possiamo genericamente definire anti-Disney o anti-cartoon hollywoodiano, e quindi radicalmente antinarativo e non referenziale. L'introduzione della figura umana non disegnata, ma trattata alla stregua di una marionetta animabile in stop motion, crea una sorta di ibrido con la tradizione dell'animazione fatta coi pupazzi e il cinema dal vero. Non si tratta solo di inserire personaggi reali su sfondi disegnati, ma di elaborare tutto il profilmico (personaggi, ambienti, oggetti reali) come oggetti animabili, in uno scambio costante e contraddittorio di differenti nature: gli oggetti si muovono come esseri umani, e questi si muovono come pupazzi meccanici. Il corpo diventa il territorio d'indagine privilegiato, e pretende la presenza di un *sensò*: ci si allontana dall'astrazione pura per entrare in un ambito in cui ricompare la voglia di raccontare non solo linearmente una storia, ma una situazione, una suggestione, un'emozione; ritorna in maniera preponderante il Surrealismo come riferimento estetico. *Neighbours* (1952), semplice metafora dei problemi di vicinato che possono condurre a una guerra, vincitore del premio Oscar nel 1953, e *A Chairy Tale* (1957), stralunata e ironica storia del rapporto quasi amoroso fra un uomo e una sedia, diventano punti di riferimento nodali di questo passaggio, che sembra un "passo indietro" ma in realtà rende più complessa e variegata l'area sperimentale animata, sganciandola dall'estetica privilegiata dell'astrattismo, che pure prosegue per altre vie.

Inevitabilmente si apre (o meglio si riapre) un altro terreno d'indagine derivato dal rapporto fra corpo e immagine in movimento: la danza. In questo caso McLaren crea un altro modello di ibridazione possibile, ovvero la trasformazione del corpo in elemento astratto, un segno bianco e geometrico, oggetto puro, disponibile alle mutazioni delle tecniche adottate. In *Pas de deux* (1968) Norman McLaren coerentemente parte da un modello di danza



classico, utilizzando due danzatori vestiti con i costumi canonici del balletto, per trasformare i loro movimenti in flussi geometrici, moltiplicando la silhouette dei loro corpi, annullando quasi la loro presenza fisica, per realizzare un cortometraggio per certi versi allucinatorio; il più emozionale della filmografia di McLaren.

La tecnica dello stop motion, detta anche pixilation, ovvero l'animazione non più di disegni ma di oggetti, pupazzi o figure umane conquista un'area di pubblico più adulta e adotta un linguaggio maggiormente sperimentale attingendo sempre di più a estetiche neosurrealiste. Il principale promotore di questo fenomeno è Jan Švankmajer⁹, scenografo e costruttore di marionette nato a Praga che inizia a realizzare film nella metà degli anni Sessanta. Lavora presso Laterna Magika, un teatro dove si eseguono performance multimediali non verbali, frutto di una combinazione di danza, proiezioni di film ed effetti luminosi, e dove si sperimenta il cosiddetto "teatro della luce nera"¹⁰, e più tardi aderisce al Gruppo Surrealista Cecoslovacco. Švankmajer è un infaticabile creatore di cortometraggi ma anche e soprattutto di lungometraggi, questi ultimi realizzati in larga parte in stop motion.

I suoi temi ossessivamente ricorrenti sono il cibo, il sesso, il cannibalismo, lo scontro tra il maschile e il femminile, la modificazione dei corpi, il crinale fra il mondo dell'inconscio e la cosiddetta realtà. Il linguaggio che adotta è essenziale fino a risultare asettico: quasi mai parlate, se non con singole frasi molto rumorose, le sue opere adottano un montaggio cadenzato, quasi rituale, dove spesso si ripetono le stesse situazioni con piccole varianti; la messa in scena è scarna, le scelte di ripresa sono di taglio quasi documentaristico.

⁹ Il sito dell'artista è: <http://www.jansvankmajer.com/>. I suoi cortometraggi si possono trovare nel dvd *Jan Švankmajer The Complete Short Films* distribuito dal British Film Institute: <http://www.bfi.org.uk/blu-rays-dvds/jan-svankmajer-complete-short-films>, mentre i suoi lungometraggi sono disponibili in dvd in diverse edizioni.

¹⁰ Il "teatro della luce nera" o "teatro nero" è una particolare tecnica derivata dal teatro di marionette giapponese Bunraku, sperimentata e sviluppata, tra gli altri, da Constantin Stanislavski e Georges Méliès, e infine definita con questo nome da Jiri Srnec nel 1959 a Vienna. Si basa sull'effetto ottico grazie al quale il pubblico non percepisce oggetti neri posti su uno sfondo nero, in questo caso la scatola nera o black box del palco teatrale privo di scenografie. Sfruttando particolari effetti luminosi, come le lampade di wood che emettendo una determinata frequenza illuminano solo alcuni colori, o semplicemente utilizzando meccanismi e persone opportunamente coperti di nero che si confondono con lo sfondo, si possono ottenere vari effetti visivi. Alcune risorse sul web sono <http://www.srnectheatre.com/bts/eng> e <http://www.blacktheatre.cz/en/>



Eppure, nonostante questa pulizia linguistica ostentata, il suo è un cinema fantasmagorico, ricco di invenzioni visive, irriverente, libero di spaziare fra soluzioni visive grottesche o horror e di scivolare con ingenua libertà fra generi colti e non, totalmente concentrato sulle possibilità tecniche e stilistiche offerte dalla stop motion, ma non ripiegato sulla semplice ostentazione dell'effetto speciale.

Fra le opere più significative che utilizzano l'animazione di elementi e personaggi ripresi dal vero si possono ricordare il mediometraggio *Food* del 1992, dove i temi ricordati prima vengono visualizzati in maniera ironica e rocambolesca, e i lungometraggi *Alice* (1988), versione oscura e inquietante, radicalmente anti-Disney, della fiaba di Lewis Carroll, e *Otesanek* (2000), tratto da una fiaba di Karel Iaromír Erben, storia di una donna che non può avere figli e che "adotta" un ceppo di legno che comincia a divorare qualsiasi cosa.

Sul solco dell'estrema influenza che il cinema di Švankmajer esercita in molti settori non solo cinematografici, nasce l'attività artistica dei Brothers Quay¹¹. Stephen e Timothy Quay sono due gemelli americani che si trasferiscono a Londra nel 1969, ma di fatto sono intrisi di riferimenti culturali che hanno radici nell'Europa dell'Est, nell'animazione polacca e ceca, negli scrittori di quei paesi (Franz Kafka e Bruno Schulz fra tutti). Sebbene la loro estetica, dichiaratamente figlia di quella di Švankmajer, sia più classica nel metodo (le loro opere sono quasi tutte realizzate attraverso l'animazione di marionette) e molto più raffinata dal punto di vista estetico, i Brothers Quay creano un immaginario esoterico e oscuro che influenza molti artisti visivi che dagli anni Novanta in poi rappresentano la seconda ondata di sperimentazione videoartistica, ma ricade anche in molto immaginario videomusicale e cinematografico. *Street of Crocodiles* (1986) è ancora oggi considerato il loro capolavoro, un cortometraggio in cui una marionetta, liberata dai suoi fili, vaga in vari ambienti post industriali e decadenti incontrando diversi personaggi: qui i Brothers Quay sfoggiano tutta una serie di abilità tecniche care al loro stile, come per esempio i movimenti di macchina robotici gestiti sempre in stop motion, la capacità di animare oggetti minuscoli, come la polvere, piccoli chiodi o fili sottilissimi, e l'abilità di generare un'atmosfera da "fiaba noir" che permea non solo quest'opera ma la loro intera filmografia.

¹¹ Un'ampia scelta di opere dei Brothers Quay è presente nel dvd *The Short Films of the Quay Brothers* distribuito da Zeitgeist Films: <http://www.zeitgeistfilms.com/film.php?directoryname=quayretrospective&mode=filmmaker/>



La diffusione della musica elettronica

L'utilizzo di tecnologie e strumentazioni elettroniche all'interno della musica acustica è una delle tante rivoluzioni iniziate nei primi decenni del Novecento che si sviluppano in Europa, in particolare in Germania e in Francia. Dopo la prima spaccatura della musica cosiddetta tonale operata da Arnold Schönberg, Alban Berg, Anton Webern e altri, promotori della musica atonale o dodecafonica, lo strumento elettronico o il nastro magnetico cominciano a ibridare sempre più gli ensemble tradizionalmente acustici.

In Francia il movimento della Musica Concreta, o Arte Acusmatica – capitanato da Pierre Schaeffer ed Edgar Varèse e sviluppato nell'immediato dopoguerra – introduce sempre di più l'uso del nastro magnetico a fini rumoristici: si registrano suoni ambientali che vengono integrati in composizioni suonate con strumenti acustici. In questi anni non solo in Francia giocano un ruolo molto importante gli studi radiofonici che offrono la possibilità ai musicisti di sperimentare attrezzature elettroniche non ancora economicamente sostenibili per tutti. Lo dimostra il fatto che in Francia lo studio RDF della Radiodiffusion Française (che ospita il Groupe de Recherches de Musique Concrète fondato da Schaeffer stesso) diventa un polo di riferimento per molti sperimentatori musicali.

Anche in Italia accade un fenomeno simile con l'apertura dello Studio di Fonologia della Rai di Milano (1955) che ospita l'attività di compositori come Bruno Maderna, Luciano Berio e Luigi Nono, mentre in Germania a Colonia presso gli studi della WDR si insedia un "colosso" come Karleinz Stockhausen, il quale fonda nel 1951 il suo Studio Für Electronische Musik. Un anno dopo John Cage, allievo fra gli altri di Arnold Schönberg che in quel momento insegna a New York, insieme a David Tudor e Morton Feldman fonda, presso la Columbia University, il Music for Magnetic Tape Project. Nel 1958 a Londra nasce il BBC Radiophonic Workshop.

Il fronte sperimentale continua la ricerca tecnologica adottando un altro strumento che nel frattempo appare anche in questo settore: il computer, che viene usato inizialmente come strumento per elaborare metodi di scrittura musicale innovativi o per gestire stratagemmi compositivi originali. Già nel 1962 il compositore Iannis Xenakis usa il computer per comporre quella che viene definita Musica Stocastica, brani musicali composti con il metodo matematico delle probabilità, e dagli inizi degli anni Settanta il compositore



Gottfried Michael Koenig utilizza il computer non solo per programmare le sue composizioni ma anche per produrre suoni. Si comincia a parlare di Computer Music, una pratica che vive un suo percorso parallelo a quello qui illustrato, e che rappresenta l'ennesimo spartiacque nella sperimentazione musicale.

Un altro centro importante, ma nato più tardi, nel 1977, e con una configurazione un poco diversa rispetto ai centri radiofonici è l'IRCAM (Institut de Recherche et Coordination Acoustique/Musique), fondato da Pierre Boulez, anch'egli compositore elettroacustico dedito già dagli anni Cinquanta allo sviluppo dell'uso dell'elettronica dal vivo (live electronics), all'elaborazioni di composizioni aleatorie o alla spazializzazione del suono. L'Institut è un vero e proprio laboratorio tecnologicamente avanzato, aperto a progetti esterni. Boulez esercita una forte influenza sul lavoro di Stockhausen e di John Cage.

La figura di John Cage e il suo incontro con Marcel Duchamp sono nodali per molte delle arti d'avanguardia nate negli Stati Uniti. Cage non è solo uno sperimentatore del nastro magnetico, ma un vero e proprio "progettista" di eventi sonori realizzati nei modi più disparati. Usa strumenti acustici modificati, come il cosiddetto "piano preparato", un pianoforte sulle corde del quale vengono buttati casualmente oggetti metallici che ne modificano profondamente il suono; organizza concerti con gruppi di musicisti collegati a distanza in diversi studi radiofonici; sviluppa metodi aleatori di composizione basandosi sul metodo della divinazione dei Ching; scrive colonne sonore per spettacoli di danza creando un sodalizio artistico con il coreografo Merce Cunningham; collabora con artisti visuali e viene supportato già nel 1949 dalla Guggenheim Foundation che gli apre le porte del vasto ambiente dell'arte contemporanea. Ma è anche un performer: celeberrima la sua provocazione intitolata "4'33" dove si invita l'esecutore a stare in piedi davanti al pubblico mostrando un cronometro per, appunto, 4' e 33", senza fare nulla, nel più assoluto silenzio. Le sue lezioni vengono seguite dalla gran parte degli artisti Fluxus, che diventano i protagonisti di molti eventi musicali condotti da Cage. Insomma, il musicista americano diventa un vero e proprio personaggio, per alcuni una sorta di guru dell'arte d'avanguardia americana.

Uno spartiacque tecnologico per quello che riguarda la musica elettronica è la diffusione dei sintetizzatori analogici, tastiere in grado di produrre suoni a partire dalla combinazione di frequenze semplici. Da ingombranti apparati



questi strumenti diventano fra gli anni Sessanta e Settanta sempre più maneggevoli e intuitivi da usare, tanto da scavalcare l'ambito musicale "colto" per essere sempre più diffusi in ambito pop e rock. Il responsabile della commercializzazione del sintetizzatore è l'ingegnere Robert Moog, che dà il suo cognome a uno strumento progettato nel 1963 e che ottiene negli anni un successo sempre più clamoroso, il moog appunto.

Da questo momento in poi la musica elettronica cambia, generando un altro settore che conquista un pubblico più vasto, non solo appassionato alla sperimentazione radicale che comporta un notevole impegno nell'ascolto: la Minimal Music, la musica minimalista, rappresentata da musicisti sempre inseriti nell'area di New York come Terry Riley, La Monte Young, Steve Reich e Philip Glass. In questo campo permane come scelta stilistica, tranne in rari casi, la contaminazione fra acustico ed elettronico e dal punto di vista compositivo si lavora su proposte tonali, ritmiche, dove la continua ripetizione di semplici frasi musicali realizzate con poche note invita l'ascoltatore a non lasciarsi trasportare in tentazioni emozionali o descrittive, ma ad abbandonarsi all'astrazione, a un universo ipnotico e primitivo, spesso ispirato dalle musiche orientali, soprattutto indiana. *In C* del 1964 di Terry Riley viene considerato il primo esempio di questo genere musicale, ma sono soprattutto Steve Reich e Philip Glass a esportare il loro particolare stile negli spettacoli di danza e teatro e soprattutto nel cinema.

Negli anni Settanta, grazie alla diffusione capillare di vari modelli di sintetizzatori, nasce in Germania, proprio a Colonia, patria della sperimentazione di Stockhausen, un genere come la Kosmische Musik, capitanato da gruppi come Tangerine Dream o da solisti come Klaus Schulze che abbandonano decisamente qualsiasi tentazione acustica per affidarsi totalmente alle nuove macchine, proponendo lunghe suite musicali elettroniche dall'impianto sonoro "futuribile", ma dal punto di vista compositivo tradizionale, con un ritorno decisivo alla tonalità o al libero flusso di frequenze ipnotiche, che trovano un inaspettato pubblico e un successo commerciale crescente, fino ad arrivare alle proposte dei Kraftwerk che aprono le porte alla Dance Music e alla Techno.

L'avvento del campionatore, primo passo verso la digitalizzazione del suono, ovvero di una tastiera che può registrare suoni dall'esterno, fa progredire ulteriormente l'ambito musicale, nel quale nascono interessanti ibridi fra sperimentazione e pop. Un esempio fra tutti è Laurie Anderson, poetessa, musicista



ma soprattutto performer, che giovanissima, già agli inizi degli anni Settanta, propone una serie di performance che la fanno conoscere nell'ambiente artistico di New York e che le permettono di realizzare un sodalizio artistico con John Giorno e William Burroughs. Lentamente la musica prende il sopravvento nella sua attività artistica fino alla pubblicazione dell'album *Big Science* (siamo già nel 1981) che inaugura una lunga serie di dischi che stanno in bilico fra sperimentazione elettronica e pop, e che conquistano un largo pubblico anche grazie alla diffusione di una serie di video musicali e alle esibizioni live, veri e propri spettacoli multimediali, tecnologicamente molto sofisticati.

Lo stesso si può dire per Brian Eno, "non-musicista" inglese, come lui stesso ama definirsi, inventore di una serie di generi musicali: l'Ambient Music (la musica ambientale, ovvero flussi sonori che non pretendono nessun grado di attenzione da parte dell'ascoltatore, ma che hanno la funzione di "tappeti sonori" di accompagnamento), o la "Fourth World Music", dove il "Quarto mondo" sta a indicare un luogo utopico nel quale avviene la definitiva contaminazione fra la musica occidentale (elettronica) e quella orientale, e molti altri "progetti musicali", fondamentali per la musica, non solo elettronica, dagli anni Ottanta in poi.

Nuovo teatro, nuova danza

Fra la fine degli anni Cinquanta e gli inizi degli anni Sessanta anche i territori del teatro e della danza vengono scossi da rivolgimenti linguistici.

Allan Kaprow nel 1959 presenta *18 Happenings in Six Parts* presso la galleria Reuben di New York, inaugurando il concetto di happening: un evento, non necessariamente agito da persone, in cui accade qualcosa in uno spazio per un determinato periodo di tempo. In questo caso si tratta di una sorta di connubio fra action painting, mixed media e Land Art in cui un gruppo di artisti compie una serie di performance da condividere con il pubblico, al quale vengono date istruzioni su come comportarsi. Il concetto di interattività con gli spettatori e la loro partecipazione attiva diventano temi costanti di molto teatro d'avanguardia di questo periodo. Presentando i suoi happening in luoghi non teatrali come le gallerie d'arte o altri spazi urbani o naturali, Kaprow lega inscindibilmente il mondo performativo a quello dell'arte contemporanea, creando un ibrido difficilmente classificabile.

Sempre in questo periodo è attivo un gruppo teatrale fondato da Peter



Schumann dal nome Bread and Puppet Theater, concentrato sull'attivismo politico e sull'organizzazione di spettacoli teatrali che si trasformano in eventi di strada con maschere e pupazzi di cartapesta giganteschi. La dimensione ribellistica si fonde con l'idea di rito collettivo, per cui alla fine di queste performance si offre del pane al pubblico partecipante. Molti cortei di protesta di questo periodo sono affollati dalle maschere del Bread and Puppet, e a poco a poco si crea un immaginario che diventa l'icona di un'epoca.

Il gruppo o forse meglio dire il collettivo teatrale che più di tutti si fa interprete dei movimenti estetici e sociali degli anni Sessanta è sicuramente il Living Theater, fondato da Julian Beck e Judith Malina, già allieva di Erwin Piscator. Profondamente influenzati dall'incontro con gli scritti sul teatro di Antonin Artaud, vivono una fase iniziale dove la loro estetica ruota intorno al valore della parola in contesti narrativi in cui la fusione teatro-vita diventa centrale. Così in *The Connection* del 1959 da un testo di Jack Gelber, la vicenda di una serie di tossicodipendenti, che aspettano l'arrivo dello spacciatore, viene svolta da persone realmente dedite alle droghe tanto da farne uso direttamente in scena; mentre in *The Brig* del 1963, violenta descrizione della meccanica e disumana quotidianità dei marine dell'esercito americano, una serie di attori viene preparata, e cioè addestrata come se fossero dei veri soldati, con gli stessi metodi usati nella realtà. In questo spettacolo è già evidente l'idea che il contenuto dell'opera passa attraverso il movimento e la gestualità degli attori e non più solo tramite l'uso della parola, e che la loro preparazione deve essere totale: il Living Theater si appresta a diventare un collettivo teatrale, una comunità itinerante che vive all'insegna dell'anticonformismo promulgando la libertà di espressione anche sessuale, il vegetarianesimo, l'anticapitalismo più rigoroso, il pacifismo, il collettivismo cooperativistico che preserva il valore delle singole individualità, la riappropriazione della primitività misterica dell'essere umano e della sua più radicale umanità.

Gli spettacoli successivi si presentano come veri e propri eventi, rituali collettivi, spesso reputati scandalosi. Julian Beck e Judith Malina (insieme ai membri oramai fissi del loro collettivo teatrale) diventano personaggi scomodi e mitici, vere e proprie star della controcultura, protagonisti di molto cinema e video sperimentali. Nel 1965 *Frankenstein* è una denuncia della mostruosa meccanizzazione della vita contemporanea, *Antigone* del 1967 rivendica la libertà di espressione individuale e di indipendenza del pensiero, mentre *Paradise Now* (1967-1969), vera e propria catarsi gioiosa e collettiva



nel nome dello slogan “The Plot is the Revolution”, diventa, complice l’avvento dei movimenti del 1968, lo spettacolo simbolo di una generazione che crea scompiglio a ogni rappresentazione costellata da tentativi di censura, interventi della polizia e contestazioni del pubblico stesso.

Come anche in altre discipline artistiche, alle ondate rivoluzionarie seguono reazioni estetiche di segno opposto, che ragionano su altre modalità di sperimentazione. Da questo punto di vista è importante segnalare, anche per la sua attività come videoartista e autore di videoinstallazioni, l’opera di Robert Wilson. Dotato di un’estetica più austera e affascinato più dalla macchina che dal corpo, l’attività teatrale di Wilson è un ibrido fra l’idea di happening e di spettacolo teatrale vero e proprio, dominato da tempi lunghissimi, movimenti astratti del corpo e scenografie meccaniche anche molto complesse. Spesso i suoi spettacoli hanno un intento biografico o sono dedicati a personaggi famosi, come *The Life and Times of Sigmund Freud* del 1969, o *The Life and Times of Joseph Stalin* del 1973 performance muta di dodici ore, mentre spesso le sue opere sono realizzate per spazi non teatrali, come *KA MOUNTain and GUARDenia Terrace* del 1972, evento di sette giorni allestito sui monti Haft Tan in Iran.

L’opera più famosa di Wilson, su musica di Philip Glass e coreografie di Lucinda Childs è *Einstein on the Beach* del 1976, performance teatral-musicale di cinque ore in cui il pubblico è intenzionalmente lasciato libero di andarsene e tornare quando vuole, attivando una modalità di fruizione da installazione e non da spettacolo vero e proprio. Robert Wilson rappresenta il vertice dell’ibridazione fra arti performative e visuali, e il modello di un artista “fluidò”, attivo in più campi dell’espressione artistica, tra cui anche la videoarte.

L’abbandono degli stilemi e soprattutto del repertorio della danza classica è rappresentato da una serie di scosse che si agitano fra l’Europa (Francia e Germania) e gli Stati Uniti, patria di Martha Graham e del Martha Graham Center for Contemporary Dance, compagnia all’inizio esclusivamente femminile, fondata già nel 1926 a New York. Il rinnovato contatto col suolo anche attraverso la dinamica della caduta, antagonista rispetto alla danza sulle punte, l’enfasi sull’emotività del gesto, l’articolazione fra contrazione e rilassamento, la presenza di corpi muscolari e non canonici che ballano rigorosamente a piedi nudi e usano come centro dei movimenti il bacino, l’attenzione al rapporto fra costumi e scenografie che rimandano a immaginari autoctoni e contemporanei, sono tutti elementi che rendono Martha Graham protagonista della straordina-



ria spinta iniziale alla nascita di tante compagnie che negli Stati Uniti riscrivono la storia della danza.

Merce Cunningham fonda nel 1953 la Merce Cunningham Dance Company e rappresenta insieme ad Alwin Nikolais, entrambi allievi di Martha Graham, l'approccio più radicalmente antinarrativo e astratto della danza contemporanea. Fortemente influenzato dall'amicizia con John Cage e dall'idea dell'aleatorietà, Cunningham impone ai suoi danzatori un metodo di "ristrutturazione delle improvvisazioni", nel senso che fa improvvisare i suoi danzatori, a volte riprendendoli in video, mostra loro ciò che hanno fatto, sceglie i momenti più interessanti e impone di ripetere il risultato ottenuto. Ma vuole anche che le singole parti del corpo si muovano autonomamente, predilige la contaminazione fra stili coreografici diversissimi, o riassembla casualmente brani di vecchie coreografie, operando una sorta di operazione di riciclaggio coreografico. Realizza spettacoli usando immagini in scena, aprendo la lunga stagione dello spettacolo di danza multimediale, un terreno fertile ancora oggi, sviluppa e commercializza un software di scrittura coreografica chiamato Life Forms, ed è protagonista di molti film e di video di danza. In sintesi, diventa il simbolo della nuova ricerca coreografica che collabora con gli artisti contemporanei a lui vicini (John Cage, Sol LeWitt, Nam June Paik).

Alwin Nikolais ragiona su un fronte più fantasmagorico, proponendo spettacoli in cui la figura del danzatore è spesso coperta completamente dal costume e in cui la coreografia si fa sempre più robotica e meccanizzata. Le complesse scenografie in cui si usano i più diversi apparati atti a creare illusioni ottiche (luci specifiche, immagini, specchi, finte prospettive) trasformano i suoi spettacoli in eventi multimediali di luci e colori, dove la presenza dei danzatori quasi si distingue.

Ma ogni ribellione nutre altre rivolte, come abbiamo visto succedere in tutte le arti nel crocevia degli anni Sessanta: Yvonne Rainer, danzatrice, coreografa e filmmaker, nel 1965 lancia un manifesto che è una serie di furiosi "no" all'idea della spettacolarizzazione e ai grandi teatri, al virtuosismo, alla stilizzazione, al coinvolgimento del pubblico, promuovendo il ritorno a una maggiore quotidianità, all'assenza di costumi e scenografie, alla negazione della durata classica degli spettacoli e proponendo pezzi di soli quattro minuti. Nasce la cosiddetta Post-Modern Dance anche perché i movimenti rappresentati da Graham, Cunningham e Nikolais vengono inseriti nella sigla Modern Dance.



La Post-Modern Dance produce nomi come Trisha Brown, Twyla Tharp e Lucinda Childs: ognuna a modo suo sviluppa dei metodi coreografici e crea degli spettacoli che non si attengono rigidamente ai dettami del manifesto di Yvonne Rainer, e che costituiscono di fatto il terreno fertile da cui nasce il vasto movimento della danza contemporanea, con tutti gli inevitabili ritorni all'indietro che questi fenomeni determinano. La Twyla Tharp Dance Company porta il suo personale stile coreografico contaminato col pop a Broadway e soprattutto al cinema, curando le parti danzate di un cult come *Hair* (*Id.*, 1978) di Milos Forman o realizzando il monumentale *The Catherine Wheel* (1981) con musiche di David Byrne dei Talking Heads e con un notevole apparato scenografico e multimediale. Lucinda Childs, "coreografa concettuale" dallo stile minimale caratterizzato da piccoli gesti ripetuti e ricombinati con minime variazioni, cura le coreografie di *Einstein on the Beach* di Robert Wilson. Insomma, in questi anni il "gigantismo" e le scelte estremamente minimali si accavallano continuamente fino a generare una sorta di ritorno alla classicità tipico delle coreografie di Carolyn Carlson, danzatrice e coreografa che fonde intimamente il suo stile con le musiche di Philip Glass, creando quasi uno standard che ha fortuna ancora oggi.

Questa ondata sperimentale investe anche l'Europa, soprattutto la Francia dove si parla di Nouvelle Danse con coreografi come Jean-Claude Gallota, Maguy Marin, e tanti altri che si formano negli anni Ottanta e in Germania, dove scoppia il "caso" di Pina Bausch e del suo Tanztheater, il teatro-danza. Pina Bausch è direttrice artistica dal 1972 del Wuppertal Opera Ballet, chiamato in seguito Tanztheater Wuppertal Pina Bausch, diventando una compagnia indipendente. Tornano la ricerca dell'emozione e di strutture drammaturgiche paranarrative, ma lo stile coreografico è figlio delle tante avanguardie che si sono succedute in questi anni: la ripetizione, soprattutto, diventa il canone estetico dominante per azioni che hanno come tema quasi costante la relazione e la memoria. Pina Bausch è un punto di riferimento soprattutto in Europa e il teatro-danza ha una diffusione capillare in tutto il mondo della coreografia.



Capitolo 2

La videoarte fra gli anni Sessanta e Ottanta

Prime esperienze videoartistiche

Le pagine che hanno anticipato l'argomento vero e proprio di questo testo sono importanti per comprendere in quale magma artistico e tecnologico la videoarte muove i suoi primi passi, e per conoscere alcuni riferimenti e personaggi che sono presenti in varia misura nel primo ventennio di questa particolare forma di espressione artistica.

Dato che la tecnologia televisiva nasce come fenomeno di trasmissione senza supporti stabili, una serie di artisti intercetta immediatamente le potenzialità della televisione, creando installazioni in cui è presente l'oggetto monitor. Questa fase rappresenta gli albori della videoinstallazione e quindi anche della videoarte. Nonostante l'oggetto privilegiato di questo testo sia il video monocanale è impossibile prescindere da questa prima fase, anche perché i videoartisti di questo periodo sono tutti autori prima di videoinstallazioni e poi di video monocanale, due modalità che si intersecano continuamente.

Wolf Vostell (1932-1998)¹ è l'artista che in maniera privilegiata comincia a rivolgere la sua attenzione all'oggetto televisore. Nato in Germania e attivo fra Wuppertal e New York, è autore di eventi artistici legati al concetto di happening e alla scelta dei media più svariati, dalla carta alla musica e alla presenza di corpi reali. Inventa una tecnica che lui chiama *Décollage*, un gioco di parole fra collage e il decollo degli aerei, che consiste inizialmente nello strappare manifesti già esistenti, ma che squaderna già un tratto costante della sua poetica: spaccare qualcosa che appartiene al quotidiano per rivelare la sua struttura, in modo tale che l'osservatore possa ragionare su di esso, distanziandosi dal

¹ Il sito del Museo Vostell a Malpartida è: <http://museovostell.gobex.es/vostell.htm>



suo funzionamento originale. In questo senso cominciano ad apparire nelle sue opere carcasse di televisori rotti miscelati con altri oggetti. Nel 1958 realizza l'installazione *Transmigracion 1-3*, mentre fra il 1958 e il 1963 *German View from the Black Room Cycle*, entrambe costruite con vari materiali e televisori integrati nelle opere, definite coerentemente *TV-Décollage*.

Insieme a George Maciunas fonda il movimento Fluxus, nel quale rimane per pochi anni, e insieme a Nam June Paik condivide una data fatidica per molte delle arti descritte nella premessa: il 1963. Entrambi espongono le loro prime videoinstallazioni, ovvero apparati in cui l'oggetto monitor diventa protagonista e non semplice materiale aggiuntivo, che possono essere considerate le prime opere di videoarte: Vostell allestisce *Television Décollage* presso la Smolin Gallery a New York, mentre Nam June Paik presenta *13 Distorted TV Sets* presso la Galleria Parnasse a Wuppertal.

Le prime manifestazioni di videoarte quindi nascono in seno all'attività del gruppo Fluxus e di due artisti: Wolf Vostell e Nam June Paik. Il primo usa televisori che trasmettono normalmente programmi scelti a caso, mentre il secondo opera delle deformazioni del segnale video che caratterizzano la sua estetica.

Il fenomeno delle videoinstallazioni ha una fortuna crescente e il mondo delle gallerie, a partire da quelle che permettono a Vostell e Paik di esibire le opere citate, comincia a intercettare la novità della proposta. In breve tempo durante gli anni Settanta nascono artisti specializzati in videoinstallazioni, come Dieter Froese, Frank Gillette, Dan Graham, Peter Campus, Peter D'Agostino, o artisti che fra altre discipline si concentrano sul video (per esempio Bruce Neuman), e il fenomeno videoartistico si estende fra Stati Uniti, Giappone ed Europa, in paesi come la Germania, la Francia, l'Inghilterra, la Spagna. Anche l'Italia risponde per tempo a queste nuove sollecitazioni con la nascita e lo sviluppo delle sperimentazioni di Fabrizio Plessi² e in seguito del gruppo Studio Azzurro³.

I videoartisti sono affascinati dalla televisione per molti motivi: in primo luogo è un oggetto che soprattutto fra gli anni Sessanta e Settanta ha svariati

² Il sito dell'artista è: <http://www.plessi.net/home/home.html>

³ Il sito del gruppo è: <http://www.studioazzurro.com/>. Nel dvd distribuito da Feltrinelli a cura di Bruno Di Marino *Videomabienti, ambienti sensibili* vi sono documentazioni video delle videoinstallazioni del gruppo: <http://www.feltrinellieditore.it/opera/opera/studio-azzurro/>

design; illumina lo spazio circostante; è il simbolo della modernità e di un certo tipo di cultura pop; può stare acceso per un tempo indefinito; propone un immaginario che può essere capovolto; ha una funzione sociale e politica sempre crescente; infine, il rapporto fra le immagini che trasmette, dato che si usano palinsesti non controllabili da parte dell'artista, e la struttura proposta o gli altri oggetti coinvolti è casuale.

In questi primi anni un altro fenomeno tipicamente televisivo è il perno estetico di molte videoinstallazioni: la diretta o i cosiddetti sistemi "a circuito chiuso", dove la telecamera è direttamente collegata al monitor e trasmette in tempo reale ciò che riprende; la diretta e il circuito chiuso sono variamente usati in questo periodo sia per la mancanza di supporti di registrazione sia per invitare gli spettatori a ragionare in maniera critica sul nuovo "specchio tecnologico" rappresentato da questi sistemi che impongono loro di partecipare involontariamente alla videoinstallazione stessa.

In molti casi, come nelle opere di Dan Graham, il pubblico diventa il vero performer e viene invitato a riflettere sull'artificialità ingannevole del concetto di diretta televisiva, ponendo una serie di questioni sul ruolo della sorveglianza, della televisione e dell'identità. Dato che il segnale video può essere opportunamente ritardato, Graham approfitta di questa possibilità per realizzare nel 1974 *Present Continuous Past(s)*, un ambiente in cui una parete di specchi mostra il riflesso "reale" del pubblico, mentre in un'altra parete scorrono le immagini video – ritardate di una decina di secondi – del pubblico stesso, ripreso in tempo reale da telecamere nascoste. L'anno seguente l'artista amplifica questo concetto realizzando *Yesterday-Today*, dove un monitor piazzato in uno spazio pubblico mostra l'attività di un ufficio privato: in questo caso fra l'audio e il video c'è un ritardo di 24 ore, in modo tale che lo spettatore guarda immagini in tempo reale con il suono del giorno precedente.

Il mondo dell'arte, a caccia di sigle, sull'onda dei termini conati in seno all'Arte Concettuale comincia a parlare di Television Art, mutuato in breve tempo in Video Art. Sono termini che non piacciono molto alla maggior parte degli artisti coinvolti, che nel tempo dichiara molti distinguo o che rifiuta addirittura di essere etichettata in quel modo, ma il termine si difonde soprattutto fra gli addetti ai lavori e i galleristi. Fra gli anni Sessanta e Ottanta si sviluppa un mercato diffuso anche per questo genere di opere, e i galleristi hanno bisogno di dar loro un nome. Collezionisti curiosi, speranzosi ovviamente di investire in un'opera "che ha un futuro" e che quindi

può accrescere col tempo il suo valore, e in seguito importanti istituzioni d'arte, musei, fondazioni e gallerie diventano il mercato intorno al quale si muovono le videoinstallazioni. Piuttosto rapidamente il mondo dell'arte si scopre interessato alla tecnologia e ricettivo al capovolgimento di funzione di un oggetto domestico che sta diventando sempre più presente e importante nella vita quotidiana.

Insieme ai progressi tecnologici nasce un desiderio sempre più crescente da parte degli artisti coinvolti da questo fenomeno: poter manipolare e produrre immagini personali, sganciandosi dal flusso offerto dai palinsesti televisivi o dalla diretta. Ma esiste un problema di carattere produttivo: le tecnologie preposte alla riproduzione e alla registrazione delle immagini, prima ovviamente che si diffondano i sistemi home video, sono costose e disponibili in questi anni solo nei centri di produzione televisivi. Tuttavia esistono centri radiofonici che si stanno dotando di attrezzature video, e in breve tempo alcuni studi privati e gallerie si dotano di laboratori ampliando le possibilità produttive. Infine, nel 1965, la Sony comincia a distribuire il cosiddetto Portapak, un sistema di registrazione amatoriale del segnale video.

Nel turbinoso mondo dell'arte americana e di Fluxus, sia Wolf Vostell con *Sun in Your Head* (1963), sia Nam June Paik con *Early Colour Manipulations* (1965), *Videotape Study n. 2* e (in collaborazione con Jud Yalkut) *Electronic Moon n. 2*, entrambi del 1969, cominciano a sperimentare in maniera "autogestita" le distorsioni del segnale (che diventeranno la caratteristica principale dell'opera di Paik). Sganciati dal movimento Fluxus si muovono altri artisti, come Aldo Tambellini che in *Black TV* del 1968 usa lo zapping e i disturbi di ricezione del segnale come marca stilistica per denunciare il razzismo strisciante della società americana, e Scott Bartlett, che in *Off On*, realizzato nel 1967 e ultimato nel 1972, scandaglia molte delle possibilità di astrazione dell'immagine elettronica, senza dimenticare le prime sperimentazioni di Steina e Woody Vasulka, che risalgono agli inizi degli anni Settanta.

Ma al di là della possibilità o no di accedere alle macchine, c'è da risolvere anche una questione di know-how: sono pochi gli artisti autonomi da questo punto di vista, per cui, nonostante, come vedremo, la videoarte si attesti fin da subito come un atteggiamento – più che un movimento – artistico anti-televisivo, gli albori del video monocanale si diffondono inevitabilmente in ambiente televisivo.

Jean-Christophe Averty

È qui importante ricordare la rimarchevole figura di un regista televisivo francese, Jean-Christophe Averty (1928). Attivo negli anni Cinquanta presso la RTF, è un appassionato conoscitore di musica jazz e pop, e i suoi lavori televisivi sono prettamente dedicati alla musica e all'arte. Frequentatore di molti surrealisti, tra cui Salvador Dalí (sul quale realizza un documentario nel 1970), è in realtà un ammiratore di Alfred Jarry e della sua Patafisica. Averty, che si definisce «un pittore elettronico», vuole innestare la logica del collage alla Max Ernst nelle nascenti possibilità manipolatorie dell'immagine elettronica, e comincia intensamente a sperimentare le macchine a disposizione producendo opere originali e straordinariamente in anticipo sui tempi.

Nel 1965 realizza una versione televisiva della celebre opera teatrale *Ubu Roi*⁴ di Alfred Jarry (pubblicata nel 1896), sfoderando una serie di trucage elettronici che diventano di uso comune più tardi in molta produzione videoartistica. L'immaginario di Jarry è chiaramente ancorato alle fantasmagorie del pre-cinema di Georges Méliès e di Segundo de Chomón, e del già citato “teatro della luce nera”, ma *Ubu Roi* rappresenta in modo radicale il primo tentativo di svincolare il linguaggio televisivo dalla pura e semplice documentazione di un evento live e dallo scimmiettamento del linguaggio cinematografico tradizionale. Girato in bianco e nero (in questi anni in televisione non esiste ancora il colore) i personaggi sono dispersi su uno sfondo scuro, in uno spazio vuoto, che viene riempito di volta in volta da elementi aggiunti elettronicamente: disegni, scritte, personaggi che, in diverse scale di grandezza, circondano altri posizionati al centro dello schermo, corpi moltiplicati, immagini incastonate le une dentro le altre grazie all'uso delle finestre, o inquadrare da cornici disegnate. Averty in modo lucido predice una delle caratteristiche distintive dell'estetica del montaggio della videoarte: le immagini non possono più stare le une accanto alle altre, ma le une sulle altre, in una logica di “composizione” del quadro, di simultaneità necessaria. Non è più una forzatura come lo è stata per tanta storia del cinema, ma un approccio naturale. Mancando un vero e proprio spazio, i corpi fluttuano e possono avere tutte le dimensioni possibili, così come le immagini si accavallano in una ipertrofia, in alcuni casi volutamente caotica.

⁴ La Mercury, attraverso la Universal Music France, ha distribuito una versione in dvd di quest'opera di Averty. Non risulta nel catalogo ufficiale della Universal ma è disponibile sul sito della FNAC: <http://video.fnac.com/a1969536/Ubu-Roi-DVD-Zone-2>

E nonostante *Ubu Roi* sia un raffinato e complesso lavoro di montaggio, lo spettatore nel guardarlo ha la sensazione che i singoli personaggi e le immagini inquadrate compaiano all'interno di un flusso temporale costante, dove lo stacco c'è anche se non rappresenta un salto spaziale o temporale: la "continuità artificiale" è un'altra strategia tipica di molta videoarte monocanale.

Tuttavia è nei programmi musicali che Averty non solo anticipa molta estetica "combinatoria" videoartistica, ma anche molti stilemi che appartengono all'estetica videomusicale. Un esempio su tutti è rappresentato da *Histoire de Melody Nelson* del 1971, realizzato a colori per l'omonimo album di Serge Gainsbourg, dove uno stile consapevolmente kitsch viene supportato tecnologicamente dal chroma key che inserisce il cantante e la sua compagna Jane Birkin in quadri di Dalí e di Ernst, o in fondali dove compaiono delle grafiche elettroniche elementari, e da continue sovrapposizioni in luma key che spesso confondono la composizione tanto da sembrare dei quadri astratti in movimento.

L'opera di Jean-Christophe Averty non diventa un punto di riferimento per la prima proliferazione videoartistica internazionale perché in quest'epoca i programmi televisivi non "rimbalzano" da un paese all'altro, non possono essere registrati e hanno sistemi di codifica del colore incompatibili (l'Europa adotta in alcuni paesi il PAL, in altri il SECAM e gli stati Uniti l'NTSC), ma sicuramente rimane un esempio di come alcune figure, isolate dal contesto artistico internazionale (però particolarmente sensibili e lungimiranti), stiano lavorando su una via sperimentale che "si respira nell'aria". Averty in Francia usa il montaggio, mentre altrove gli artisti sono alla ricerca della deformazione del segnale, dello scardinamento della macchina televisiva, che rappresenta per ora l'altra faccia, se vogliamo più radicale, della sperimentazione videoartistica.

The Medium Is the Medium. Video Visionaries

Una data certa per scandire l'inizio della videoarte monocanale è rappresentata dalla produzione di un programma di una tv locale americana, la WGBH-TV di Boston, dal titolo *The Medium Is the Medium. Video Visionaries*⁵, trasmesso

⁵ Una versione dvd del programma è disponibile nel catalogo della Electronic Arts Intermix: <http://www.eai.org/title.htm?id=1443>. La EAI non è una casa di distribuzione vera e propria, ma un archivio che vende o affitta il proprio materiale principalmente a istituzioni e a singoli collezionisti con norme descritte sul sito.

nel 1969 e supportato anche da The Corporation for Public Broadcasting e dal National Endowment for the Arts, istituzione quest'ultima molto importante per la maggior parte dei videoartisti di questi anni. Ispirato al celebre slogan «The medium is the message» di Marshall McLuhan, il programma consiste di una serie di video commissionati appositamente ad artisti ai quali vengono messe a disposizione le attrezzature del canale televisivo. Questo progetto è la continuazione di un'altra iniziativa simile: Rockefeller Artists in Television, attiva dal 1967 al 1970, supportata dalla Rockefeller Foundation, dove vengono coinvolti nell'utilizzo del video artisti di varia formazione, alcuni dei quali si approcciano per la prima volta a questa tecnologia, altri più esperti, come Stan Van Deer Beck e Nam June Paik.

L'antologia consiste di: *Black* di Aldo Tambellini, *Architron* di Thomas Tadlock, *Hello* di Allan Kaprow, *Capriccio* di James Seawright, *Electronic Light Ballet* di Otto Piene e *Electronic Opera 1* di Nam June Paik. Nei titoli di testa del programma una voce fuori campo pone una domanda: «Cosa succede quando gli artisti prendono il controllo della televisione?» e ovviamente alcune risposte risiedono nei video proposti in seguito. Questo programma è sicuramente un punto fermo per gli inizi della storia della videoarte monocanale, dal momento che vi compaiono alcune scelte che formano l'estetica della videoarte monocanale degli anni Sessanta e Settanta. Innanzitutto, la predilezione per l'idea di flusso, per la mancanza di un montaggio visibile e per la nascita di una sorta di «astrazione elettronica» derivata da vari incidenti tecnologici. In questa direzione vanno i seguenti episodi: *Black* di Tambellini, rigorosamente in bianco nero, dove, a partire da una serie di immagini fisse, si crea un magma indistinto di fonti visive che contribuisce a determinare l'idea dell'instabilità caotica dell'immagine elettronica, dove le forme referenziali si disperdono perdendo definitivamente i contorni; *Architron* di Tadlock, dove il «classico» feedback (la formazione di immagini astratte provocate dal fatto che si riprende con la telecamera il monitor al quale è collegata) viene ulteriormente trattato con effetti «a specchio» che generano una serie di mandala colorati in movimento; infine *Electronic Light Ballet* di Piene dove una serie di luci colorate crea scie cromatiche che circondano le immagini di una performance dell'artista stesso. In questi video c'è anche la scoperta del colore «puro» elettronico, che può fare riferimento alla psichedelia, e l'attenzione costante a qualsiasi difetto tecnologico in grado di produrre immagini.

Hello di Allan Kaprow è coerentemente un happening video, e testimo-

nia in maniera sincera la meraviglia dell'epoca nei confronti della diretta: in uno studio televisivo una serie di persone guarda attraverso i monitor alcune location attrezzate come studi dove sono situate persone che, a distanza, si guardano, si salutano, scherzano, ridono. La frase più ricorrente che si dicono è «I see you», e il finale, dove campeggia l'immagine della luna, è un chiaro riferimento alla cancellazione del concetto di distanza effettuato da questa tecnologia che ragiona con la velocità, abbattendo i limiti spazio-temporali comunemente vissuti. Essendo in uno studio televisivo, questo episodio è montato in diretta, attraverso un cambio casuale e ritmicamente disarticolato dei diversi punti di vista delle telecamere utilizzate. La perdita di senso e l'apparente approccio "sgrammaticato" alle logiche di montaggio sono un'altra caratteristica tipica della videoarte monocanale di questi anni, mutuata chiaramente dal cinema d'avanguardia, ma giustificata come una naturale propensione del mezzo: qui il montaggio è stato effettuato schiacciando i tasti del mixer video, senza alcuna intenzionalità antiestetica. Fa parte dell'attitudine alla spontaneità, fluidità e velocità tipiche dell'immagine elettronica.

Capriccio di Seawright e in parte *Electronic Opera 1* di Paik svelano un altro approccio tipico della videoarte monocanale: la consacrazione della figura del danzatore o del performer come unica fisicità possibile. Se l'immagine è fluida e senza "punti fermi", magmatica e temporalmente in continuità, il corpo del danzatore e i suoi movimenti sono elementi perfettamente integrabili nel magma elettronico. E infatti in entrambi i video non c'è nessuna attenzione al dato coreografico in sé, perché le elaborazioni effettuate su di esso trasformano, come aveva fatto Norman Mc Laren in *Pas de deux* ma con un approccio diverso, i corpi in elementi visivi che si disperdono nella fluidità dell'elettronica. Non si tratta, infatti, solo di trasformare i danzatori in linee geometriche compatibili con una generica estetica astratta, ma di tracciare la vera identità che i corpi assumono nello spazio elettronico. Paik nel suo episodio dimostra di avere un bagaglio tecnologico più consapevole, tanto che alcune elaborazioni del segnale presenti nel video fanno parte delle sperimentazioni effettuate negli anni immediatamente precedenti la produzione di questo programma, e abbozza un approccio dadaista e irriverente che diventa caratteristica della sua estetica, come nel finale dove si sente una voce off chiedere «E adesso cosa facciamo?» e Paik rispondere «Beh, ricominciamo dall'inizio».

Da questo momento la videoarte monocanale è pronta a produrre i suoi autori.

Ed Emshwiller

Ed Emshwiller⁶ (1925-1990) è un illustratore di alcune importanti riviste di fantascienza americane come «Galaxy» e «The Magazine of Fantasy and Science & Fiction». Grazie a un finanziamento della Ford Foundation ottenuto agli inizi degli anni Sessanta comincia a interessarsi al cinema sperimentale e aderisce al movimento del New American Cinema. Attento agli aspetti tecnici dell'uso della stop motion e del time lapse, uno dei temi ricorrenti della sua filmografia è il movimento del corpo incarnato dalla presenza di un danzatore. *Thanatopsis* (1962) e *Film with Three Dancers* (1970), in cui compare una giovane Carolyn Carlson, sono ascrivibili al genere del film di danza che da Maya Deren in poi costituisce una sorta di fil rouge di molta sperimentazione audiovisiva. Emshwiller in questi film non tenta di annullare la figura del danzatore, ma vuole potenziare il suo gesto amplificandolo grazie agli effetti ottenibili con il time lapse, che scioglie visivamente il movimento ma nello stesso tempo lo puntualizza.

Ben presto l'artista americano comprende che la tecnologia cinematografica non gli permette di sperimentare appieno la sua estetica, e partecipa al primo programma di residenza d'artista organizzato da un'altra realtà televisiva, il TV LAB at Thirteen/WNET. Si tratta di un laboratorio televisivo della TV pubblica di New York Thirteen/WNET che, grazie al supporto della Corporation for Public Broadcasting, della Rockefeller Foundation, del National Endowments for the Arts e del New York State Council on the Arts, dal 1972 al 1984 fornisce a una serie di artisti la possibilità di sperimentare e produrre opere video, e diventa un punto di riferimento fondamentale per la gran parte della ricerca videoartistica monocanale di questi anni. Il TV Lab è una sorta di "passaggio di testimone importante" che sposta la sperimentazione audiovisiva dalla stazione WGBH di Boston nel cuore di New York, e rappresenta una rara collaborazione fra istituzioni che promuovono arte contemporanea e realtà tecnologiche televisive. Durante i primi due anni di attività del Lab vengono chiamati, fra gli altri, Ed Emshwiller, Nam June Paik, Shirley Clarke e Douglas Davis.

Ed Emshwiller è il primo, in ordine di tempo, a realizzare un video: *Scape-*

⁶ Alcuni video di questo autore e in generale un'ottima compilation degli esordi della videoarte è raccolta in due dvd distribuiti da Video Data Bank dal titolo *Surveying the First Decade*: <http://www.vdb.org/collection/Curated%20Compilations>

Mates del 1972: in questo video compaiono i classici magmi colorati che costellano molta della produzione monocanale del periodo, influenzata dalla presenza di Paik nel laboratorio. Ma Emshwiller è interessato a far convergere più tecnologie, perché l'opera, che usa ancora una volta la danza come veicolo principale della rappresentazione del corpo, è costituita da una serie di ambienti tridimensionali molto semplici realizzati con una computer grafica elementare. I danzatori, ripresi in chroma key, sono inizialmente spezzati e quindi si vedono solo frammenti di corpi abitare gli ambienti tridimensionali immersi nel magma indefinito e incontrollabile del flusso analogico. Solo alla fine del video i danzatori compaiono a corpo intero, compiendo una serie di evoluzioni all'interno degli ambienti descritti. I paesaggi fanno spesso riferimento alle atmosfere della pittura metafisica e a volte all'immaginario della fantascienza degli anni Cinquanta: i colori glaciali degli ambienti minimali e i movimenti quasi robotici dei danzatori, in contrasto con la caoticità delle immagini astratte, contribuiscono a creare un'atmosfera sospesa. *Scape-Mates* è sicuramente uno dei primi video monocanali della storia della videoarte a mostrare scelte estetiche solide e una notevole cura tecnica.

Due anni dopo l'artista americano realizza *Crossings and Meetings* (1974), dimostrando un'anima più concettuale e ironica allo stesso tempo. Sempre riprese in chroma key, una delle possibilità tecniche più sperimentate in questo periodo, una figura maschile e una femminile passeggiano distrattamente attraversando lo schermo: all'inizio gli sfondi rigorosamente fissi sono degli spazi interni che offrono una visione realistica del quadro totale, tuttavia man mano che il video procede i corpi diventano linee elettroniche, gli sfondi subiscono vari interventi per scomparire del tutto mentre le figure, variamente manipolate, ripetute, montate in modo discontinuo, si trasformano in magmi colorati e astratti che riempiono lo schermo.

L'idea dell'attraversamento dello spazio è un tema che ricorre spesso nella videoarte monocanale, insieme alla ritrovata possibilità, erede del cinema d'animazione, di poter considerare il personaggio e lo sfondo due dimensioni autonome e modificabili parallelamente. *Crossings and Meetings* è un piccolo saggio di svelamento dell'inganno che impone al pubblico di rendersi conto della presenza di un trucco, o più semplicemente di accettare il fatto che con l'elettronica sia il corpo sia lo spazio acquistano nature differenti, profondamente artificiali, e che non possono più apparire come elementi realisticamente rappresentati.

Ed Emshwiller prosegue la sua ricerca – che tende ad assemblare imma-

gini analogiche e contributi digitali – con il suo lavoro più riuscito e maturo: *Sunstone*, del 1979. Realizzato presso il New York Institute of Technology grazie a un finanziamento della Guggenheim Foundation, questo video testimonia e anticipa una tendenza tipica della Computer Art: il legame fra questa tecnologia e la grafica in generale tipica di quegli artisti che hanno un curriculum da pittori o illustratori, come nel caso di Emshwiller. Il video si basa su una serie di semplici, ma efficaci, animazioni intorno a una figura costante: un viso a forma di sole, articolando una serie di suggestioni simboliche che attingono a un immaginario archetipico che rimanda all'iconografia dei tarocchi, dell'alchimia, delle culture orientali e dei segni primevi della civiltà umana. Nella sua breve durata il video è un capolavoro di "sintesi" nel senso anche tecnologico del termine. Dopo che l'immagine del sole forma un cubo rotante con delle elaborazioni varie dell'astro stesso proiettate sulle facce dell'oggetto tridimensionale, il video termina con il passaggio di una figura umana che lascia dietro di sé delle scie colorate, quasi a celebrare la nascita di un "uomo nuovo" partorito dal mondo del digitale. Apparentemente semplice, poetico e denso di suggestioni, *Sunstone*, è sicuramente uno dei capolavori della videoarte monocanale di questi anni.

Nel 1980 Emshwiller partecipa con Lillian Schwartz alla realizzazione degli effetti speciali di un film di fantascienza prodotto direttamente per la televisione dal canale WNET, *The Lathe of Heaven*, tratto dall'omonimo romanzo di Ursula K. Le Guin, che ha un enorme successo di pubblico e che riceve l'Academy Award per gli effetti speciali, segno che le vie della sperimentazione e del mainstream spesso si incrociano.

Nam June Paik

Nam June Paik⁷ (1932-2006) è un musicista di origine coreana che vive a Tokyo: studia pianoforte classico, ma ben presto viene attratto dal vento delle avanguardie musicali frequentando Stockhausen in Germania e John Cage negli Stati Uniti. Diventa un membro molto attivo del gruppo Fluxus, cimentandosi in performance distruttive nei confronti dello strumento che originariamente ha studiato: il pianoforte. Grazie alla conoscenza e alla frequentazione dell'artista Fluxus Wolf Vostell, viene attratto molto presto dalla

⁷ Il sito postumo dell'artista è: <http://www.paikstudios.com/>

tecnologia televisiva, che diventa la co-protagonista di una serie di performance video musicali realizzate in collaborazione con Charlotte Moorman, una violoncellista classica che frequenta assiduamente il gruppo Fluxus. Si tratta di esibizioni in cui il violoncello viene sostituito da tre televisori che ne ricordano la forma (*TV Cello* del 1964), o in cui alcuni televisori vengono applicati sui seni di Charlotte Moorman, come *TV Bra for a Living Sculpture* (1969), che è l'ironica risposta a un fatto avvenuto nel 1967, quando Paik e Moorman sono arrestati per oscenità durante l'esecuzione di *Opera Sextronique* perché la violoncellista si esibisce in topless. Paik realizza anche degli oggetti robotici che diventano protagonisti di alcune performance, acquisendo una notorietà e una visibilità mediatica notevoli a New York.

Quando nel 1964 Charlotte Moorman partecipa all'organizzazione della presentazione di *Originale* di Karlheinz Stockhausen, un concerto-happening in cui gli artisti vengono invitati a partecipare attivamente all'opera in maniera casuale e spontanea, i rapporti già non idilliaci con George Maciunas, fondatore e ideologo di Fluxus, si rompono definitivamente perché quest'ultimo considera Stockhausen un imperialista della cultura, e impone ai membri di Fluxus di organizzare un picchetto all'ingresso del teatro come segno di protesta, o di entrare durante il concerto per disturbarlo in tutti i modi possibili. Il gruppo Fluxus si spacca: Nam June Paik e altri partecipano attivamente alla performance insieme ad Allen Ginsberg e Allan Kaprow che riescono a forzare il picchetto. George Maciunas spedisce una cartolina a Paik in cui scrive «Traitor! You left Fluxus», e l'alleanza con il gruppo neo Dada si interrompe.

Paik approfondisce sempre di più il discorso tecnologico, e rapidamente abbandona la performance come mezzo privilegiato di espressione artistica. A Tokyo frequenta due tecnici video, Hideo Uchida e Shuya Abe, che gli illustrano le possibilità manipolatorie dell'immagine elettronica. L'artista coreano, che nel frattempo si è interessato alla musica elettronica e alla manipolazione delle frequenze per creare suoni innovativi, intuisce che l'immagine elettronica può essere trattata nello stesso modo: come un insieme di frequenze che possono essere alterate. Insieme a Shuya Abe progetta una macchina chiamata coerentemente Video Synthesizer, l'antesignano del mixer video, che di fatto funziona come un sintetizzatore musicale analogico applicato al segnale video, in grado di generare immagini astratte senza l'ausilio di telecamere, o di deformare sensibilmente immagini televisive. Comincia la lunga stagione della sperimenta-

zione delle interferenze del segnale video che contraddistingue l'estetica di Paik e che segna uno spartiacque nella storia della videoarte.

La famosa installazione del 1963, *13 Distorted Tv Sets*, che per molti indica l'inizio della videoarte, è composta da tredici televisori posti in semicerchio, sintonizzati su alcuni canali televisivi, le immagini dei quali vengono opportunamente deformate da alcuni stratagemmi molto semplici, come l'applicazione di campi magnetici sui televisori stessi. Tutto avviene "live", sia la trasmissione del segnale sia la sua manipolazione. Le interferenze interessano molto a Paik per un motivo estetico più complesso della semplice volontà di disturbare le immagini televisive "ufficiali" o della possibilità di generare immagini astratte e dinamiche. Per l'artista è importante che lo spettatore capisca che nell'immagine elettronica "Non vi è nessuna verità", che è il prodotto di un processo tecnologico complesso il cui risultato finale è sì un'immagine riconoscibile, ma totalmente artefatta, quindi diventa più interessante rendere visibile il processo di formazione dell'immagine e non l'immagine. Paik vuole sventrare la scatola-televisore per mostrare il suo interno fatto di circuiti, di un tubo catodico, di valvole, in una parola di tecnologia.

Contemporaneamente è affascinato dalla possibilità che il televisore e l'immagine elettronica, opportunamente manipolati, possano produrre immagini dominate dalla velocità, dal caos, dai colori puri, dall'imprevedibilità: i risultati possono apparire kitsch, di cattivo gusto, senza controllo dal punto di vista formale. Ma il suo progetto è proprio questo: aprire la scatola chiusa della tecnologia e renderla "ridicola", approfittare dei suoi difetti, degli incidenti, dei malfunzionamenti, degli errori. Questo approccio fa parte dell'altra linea estetica perseguita ossessivamente dall'artista coreano, e cioè l'umanizzazione della tecnologia: Paik non è un apocalittico, e la sua estetica si basa su un ottimismo nei confronti della tecnologia volutamente infantile e al contempo coerente; la tecnologia deve diventare uno strumento a favore dell'uomo, non deve fagocitarlo, quindi è inutile demonizzarla perché può trasformarsi in un gioco, o in un giocattolo vero e proprio. Da qui derivano l'ironia (nel senso etimologico del termine, ovvero di distruzione) a volte demenziale, l'irriverenza classicamente dadaista che permea tutta l'opera di Paik, che prende molto sul serio la missione di scardinare la funzione "ufficiale" della televisione, ma che non vuole essere preso sul serio.

Per l'artista coreano la videoarte ha un solo nemico: la televisione, non la tecnologia televisiva. È una forma di espressione che si proietta oltre la tecno-

logia e l'estetica cinematografiche e che deve attestarsi in maniera chiara come una rivoluzione anti-televisiva. Ciononostante, essere contro la televisione significa combatterla con i suoi stessi mezzi: usare la sua tecnologia per rovesciare il suo linguaggio tradizionale. Per questo motivo è necessario usare la tecnologia in prima persona: bisogna appropriarsi del mezzo per poterlo scardinare e sperimentare, e lasciare fluire l'immagine elettronica per quello che è in origine, un flusso di energia veloce, caotico e colorato che costituisce una sorta di forma "primeva" di un immaginario tecnologico del futuro. Nella maggior parte delle sue videoinstallazioni i monitor sono usati per costruire forme riconoscibili (spesso antropomorfe), rassicuranti e giocose, e per trasmettere un insieme di immagini astratte, a volte caotiche, a volte geometriche, lasciate libere nel loro comparire e scomparire senza un'apparente logica di montaggio. Le sue videoinstallazioni, a volte dalla struttura minimale e a volte gigantesca, sono presenti nei maggiori musei e gallerie internazionali, e si sono col tempo inserite saldamente all'interno del mercato dell'arte, rendendolo il primo videoartista ufficialmente accettato dal sistema dell'arte contemporanea e quindi da un settore più ampio e visibile di quello specificamente interessato alla videoarte, tanto che realizza anche videoinstallazioni permanenti all'interno dell'arredo urbano di alcune città.

La sua opera non è solo formata da videoinstallazioni, e del resto, negli anni Sessanta e Settanta, la quasi totalità dei videoartisti realizza indifferentemente video monocali e installazioni. La produzione monocale di Paik, al di là delle primissime sperimentazioni e della partecipazione al programma *The Medium Is the Medium*, comincia in modo sistematico e maturo dal punto di vista estetico nel 1973, con la produzione di *Global Groove* presso il Lab di Thirteen/WNET. A differenza delle videoinstallazioni, che ragionano dal punto di vista percettivo relazionandosi con lo spazio e contando su una fruizione non concentrata dello spettatore, i video monocali di Paik hanno un soggetto costante, tipicamente Fluxus: le arti performative.

Global Groove è un'opera collettiva: nei titoli di testa viene presentato come opera di Nam June Paik e John Godfrey, mentre in quelli di coda si citano i contributi video non realizzati direttamente da Paik. Conformemente alle tracce estetiche già presenti nelle opere realizzate in *The Medium Is the Medium*, anche qui il corpo e la danza, insieme alla musica, sono i protagonisti assoluti e gli unici elementi referenziali. La prima parte è costituita da una serie di immagini di danzatori ripresi in chroma key, le evoluzioni dei quali

vengono costantemente manipolate con l'effetto del feedback che moltiplica all'infinito i loro gesti. I performer sono vestiti e si muovono con uno stile che richiama in maniera netta la danza jazz: per Paik il pop televisivo è uno degli elementi più importanti da sfruttare per poter ribaltare la retorica del linguaggio della tv. Il montaggio è caotico e le elaborazioni delle immagini trasformano i corpi in scie elettroniche: è il magma video, la sua vera "sostanza", che soggiace all'illusione della referenzialità che traspare dalla superficie dello schermo. La traccia costante della danza viene continuamente interrotta da materiali d'archivio in cui compaiono alcune delle icone ricorrenti della produzione di Paik: Charlotte Moorman, John Cage, Allen Ginsberg, il Living Theater. A volte queste immagini vengono rimanipolate, a volte lasciate integre come se fossero delle testimonianze "storiche", immutabili. Non mancano autocitazioni in cui si mostrano frammenti di documentazioni video di alcune performance. Il tutto è costellato da altri materiali riciclati: spogliarelli burlesque anni Cinquanta, pubblicità giapponesi, elaborazioni astratte del segnale video.

Global Groove allude chiaramente al concetto di Marshall McLuhan del "Global Village", l'idea che la televisione trasformerà culturalmente il mondo da una serie di realtà geolocalizzate a una dimensione, appunto, globale, interconnessa, dove il concetto di distanza si frantuma. Per Paik il "groove", la "routine" che diventa tendenza musicale è rappresentata da una scatola meravigliosa, la televisione, che può essere usata a proprio uso e consumo, trasformarsi in un palinsesto personale, anche autobiografico, in cui svelare non solo la sostanza originaria di cui è fatta ma anche preservare un archivio di ricordi che è una funzione, questa sì prettamente televisiva, che egli rispetta e utilizza. La memoria audiovisiva, la capacità del linguaggio televisivo di trasformarsi in archivio, sono altri temi portanti della sua estetica.

Estetica che non cambia anche nei video monocali prodotti successivamente, ma che si affina sempre di più, articolando una produzione ampia e variegata in cui si profila chiaramente il desiderio di Paik di non andare decisamente "contro" la televisione, ma di fare una *sua* televisione personale, con le sue piccole star, trend, allineandosi con questo approccio, pur con risultati stilistici differenti e peculiari, ad alcuni filmmaker sperimentali, come Jonas Mekas – da cui assorbe la volontà di usare un linguaggio audiovisivo il più possibile "sgrammaticato" –, Kenneth Anger o Andy Warhol, dai quali assimila la volontà di creare un pantheon privato di celebrità, in questo caso reso

da artisti rigorosamente d'avanguardia e amici. Inoltre nella produzione di Paik sono molto chiare le lezioni di Duchamp e di Cage, come l'utilizzo della casualità e l'enfasi data alla natura del processo dell'opera, e le varie tensioni che scuotono il movimento Fluxus e l'Arte Concettuale. Per i videoartisti soprattutto di questo periodo realizzare incroci estetici fra le istanze del cinema sperimentale e dell'arte contemporanea è un atteggiamento più che naturale.

Il concetto di performance, le relazioni fra il tempo e l'opera d'arte continuano a essere le protagoniste dei suoi video successivi, che paradossalmente accettano sempre di più l'adesione al genere del documentario, o meglio del "ritratto d'artista", e si delineano dal punto di vista produttivo più tradizionali: nei titoli di coda compaiono i nomi di più montatori e sponsor anche importanti come stazioni televisive, fondazioni d'arte, la Sony. Paik insomma non realizza tutto in prima persona, ma si avvale di un buon numero di collaboratori. Si tratta di veri e propri omaggi a personaggi che conosce personalmente e che ritiene importanti, vere e proprie icone del mondo dell'arte contemporanea "in movimento". Spesso Paik associa due personaggi per creare dei confronti a volte sorprendenti: in *Merce by Merce by Paik* del 1978 (realizzato in collaborazione con Charles Atlas e Merce Cunningham), il videoartista coreano mette a confronto il coreografo Merce Cunningham con Marcel Duchamp, ragionando ovviamente sul concetto di casualità caro a entrambi gli artisti. La prima parte (realizzata da Charles Atlas) è una lunga suite in cui si sperimenta in modo intensivo il chroma key: il corpo di Merce Cunningham viene moltiplicato e i suoi movimenti sono messi in relazione a vari doppi creati, ma diventa anche pura linea elettronica, segno luminoso, traccia astratta. La seconda parte impone in maniera ironica allo spettatore, attraverso una serie di scritte associate a delle immagini, una questione: che cosa sia veramente la danza, se qualcosa di strutturato o qualsiasi movimento fatto da un essere umano o da un animale o da oggetti semoventi, il tutto costellato da una serie di interviste televisive a Marcel Duchamp.

In questo video si chiariscono alcuni approcci estetici di Paik. L'uso del chroma key ha una funzione totalmente anti-realistica, in linea con i lavori di Ed Emshwiller: qui non si vuole ingannare lo spettatore mettendo un personaggio su uno sfondo coerente, ma giocare in tutti i modi con le possibilità offerte da un corpo "sganciato" dal suo spazio. La scelta dello spazio neutro, o nero, o colorato, è tipica dell'idea che il corpo, quando diventa elettronico, può vivere spazi totalmente artificiali, vuoti, piatti, diventare partecipe di una

trasformazione materiale che gli permette di compiere atti impossibili nella realtà (per esempio galleggiare sulle acque, come viene ironicamente mostrato più volte). Si espone chiaramente la scelta di un doppio binario estetico: da un lato la manipolazione massiva del segnale video, dall'altro il tema della memoria illustrato prima, e qui ripreso attraverso le interviste televisive a Duchamp, in questo caso trattate più coerentemente che in *Global Groove*, perché le parole e le immagini dell'artista dadaista sono drasticamente rimontate, rallentate, spezzettate in modo tale che l'archivio audiovisivo subisce le stesse possibilità di manipolazione applicate alle altre immagini.

Lo stesso discorso si può fare per *Allen and Allan's Complaint* (1982), realizzato con la moglie e artista Fluxus Shigeo Kubota, nel quale Allen Ginsberg e Allan Kaprow vengono accomunati perché entrambi omosessuali e di famiglia ebrea, e quindi si descrive il rapporto con i loro padri e il momento in cui per la prima volta hanno dichiarato ai genitori le loro preferenze sessuali. Ma anche in questo caso il video non è un classico documentario: le immagini di Pierre Restany, famoso filosofo e critico d'arte, che fungono da introduzione all'opera, sono completamente distrutte dal montaggio, mentre il video è costellato da ampie parti musicali in cui i visi dei protagonisti vengono rielaborati elettronicamente secondo lo stile oramai consolidato di Paik. La riscoperta del primo piano, dell'icona del viso, è un'altra traccia estetica che il videoartista coreano sperimenta sempre di più.

Tuttavia alcune star del firmamento di Paik, oltre a comparire di continuo in altri video, rimangono isolate: John Cage è il protagonista di *A Tribute to John Cage* (1973-76) mentre Julian Beck di *Living with the Living Theater* (1989) realizzato in collaborazione con Betsy Connors e Paul Garrin, commosso ritratto degli ultimi giorni del fondatore del Living Theater e del rapporto con Judith Malina e i figli. Il video si sviluppa secondo le modalità oramai classiche dello stile di Paik, ma sembra più partecipato ed è sicuramente una delle sue migliori produzioni, insieme all'opera corale dedicata alla musica *All Star Video* (1984), dove un giovane Ryuichi Sakamoto diventa l'inusuale intervistatore di John Cage o di Julian Beck e Judith Malina, e dove compaiono tutti gli amici artisti che costellano le sue produzioni, insieme ad altri più giovani, come Laurie Anderson. Questa opera è la più significativa dal punto di vista stilistico e rappresenta una sorta di modello dell'estetica di Paik: la prima parte – una sorta di video musicale su un brano di Sakamoto in cui le immagini del suo viso e del suo corpo sono variamente rielaborate – è uno

degli esempi migliori dell'approccio manipolatorio tipico del videoartista, e la dimostrazione di come tutta la sua opera influenzi non solo il mondo della videoarte ma anche quello del video musicale. Qui appare anche più chiara la distanza dai “diari autobiografici filmati” di Jonas Mekas: quest'ultimo ha un approccio più classicamente documentaristico-antropologico, mentre per il videoartista coreano l'intento è quello di creare delle opere nelle quali, a partire dai ritratti dei singoli artisti, si affrontino – in modo impercettibile, leggero – macro temi come le radici culturali e familiari, la simbiosi arte-vita, la creazione di mode culturali, e soprattutto il rapporto fra le arti e le tecnologie, nonché il concetto di tempo, un tema chiaramente Fluxus che Paik non abbandonerà mai.

Il 1984 è anche l'anno di realizzazione della sua operazione più impegnativa, *Good Morning Mr. Orwell*, una vera e propria “performance video via satellite”, in cui il canale televisivo di New York WNET si collega al Centre Pompidou di Parigi e ad altri canali televisivi americani, tedeschi e sudcoreani. In questo evento televisivo particolarmente innovativo nei suoi contenuti rispetto ai palinsesti correnti, il dichiarato omaggio a Orwell è in realtà uno dei più lucidi esempi di collaborazione creativa fra televisione e videoarte. Nel live via satellite compaiono le star di Paik: Merce Cunningham, Allen Ginsberg e Peter Orlovsky, Joseph Beuys, Charlotte Moorman, Laurie Anderson, insieme a personaggi decisamente più pop come i Thompson Twins; il tutto viene costellato da materiali montati, come frammenti di video di Paik realizzati insieme a John Cage, o video presentati in anteprima come *Act III* (1983) di Dean Winkler e John Samborn sulla musica di Philip Glass ed *Excellent Birds* (1984) di Dean Winkler su un brano originale di Peter Gabriel e Laurie Anderson, due opere in cui si vede già chiaramente la simbiosi fra un certo modello stilistico di videoarte e l'estetica nascente dei video musicali. Questa trasmissione televisiva, nonostante le difficoltà tecniche dovute alla complessità dei vari collegamenti, proietta l'attività di Paik in un contesto di visibilità molto ampio, tanto che egli diventa una sorta di icona conosciuta in ambiti sempre più eterogenei, e non solo legati all'arte contemporanea.

Steina e Woody Vasulka

Steina (1940) e Woody (1937) Vasulka⁸ sono una coppia di artisti che si sono incontrati a Praga. Woody, dopo una formazione in ingegneria meccanica, studia cinema e televisione, mentre Steina, islandese di origine, violino e teoria musicale; da sposati, si trasferiscono a New York nel 1964. Qui Woody realizza documentari e lavora come montatore per una società di produzione di filmati industriali. La loro vena creativa e il clima effervescente di New York portano i due artisti a frequentare sempre di più il “popolo” del Greenwich Village, il quartiere dell’arte americana. Insieme cominciano a sperimentare l’immagine elettronica e Woody abbandona il suo interesse per il cinema. Nel 1971 affittano la cucina in disuso del Mercer Arts Center e la trasformano in uno spazio espositivo per il video e le arti performative: nasce The Kitchen⁹. Nei due anni in cui i Vasulka dirigono il centro, The Kitchen ospita artisti come Hermann Nitsch o organizza eventi come il Women’s Video Festival, e lascia in eredità un luogo che, dislocato in un’altra sede, ospiterà mostre di artisti appartenenti a differenti discipline come Bill Viola, Gary Hill, Robert Mapplethorpe, Lucinda Childs, Steve Reich, Philip Glass, Brian Eno, Peter Greenaway e altri.

Dopo un periodo trascorso a sviluppare un laboratorio produttivo e a insegnare presso il Center for Media Study at the State University of New York, i Vasulka, oramai noti nel panorama videoartistico, nel 1980 si trasferiscono a Santa Fe, nel New Mexico, definitivamente lontani dal centro nevralgico dell’arte americana, per aprire un laboratorio in cui sperimentano intensivamente la tecnologia elettronica e digitale, e in cui possono autoprodurre in tutto o in parte le loro opere, avendo comunque come supporto quasi costante i contributi dal National Endowment for the Arts e il New Mexico Arts Division. La sterminata produzione dei Vasulka – che si articola in video monocali, videoinstallazioni e spettacoli multimediali – ha firme differenti: alcune sono di Woody, altre di Steina, altre ancora di entrambi. Steina si concentra su uno strumento da lei definito Machine Vision, un complesso apparato ottico-elettronico-meccanico fatto di sfere specchianti e telecamere collegate a circuito chiuso con dei monitor, tutti elementi posizionati su strutture rotanti, che indagano il rapporto fra

⁸ Il sito degli artisti è: <http://www.vasulka.org/>

⁹ Il sito della sede attuale di The Kitchen è: <http://www.thekitchen.org/>

spazio e tecnologia e fra l'immagine del corpo e l'ambiente riflesso da questo sistema. La musicista islandese è anche interessata all'interazione suono-immagine ed elabora dei sistemi semplici in cui l'emissione di un suono può deformare il segnale video, come si vede nella sua opera più compiuta da questo punto di vista, *Voice Windows*¹⁰, realizzata nel 1986 in collaborazione con Joan La Barbara, fino a creare, agli inizi degli anni Novanta, spettacoli multimediali in cui suonando il violino riesce a manipolare e rimontare immagini video registrate su Laser Disc¹¹.

Dal canto suo, Woody, insieme all'ingegnere Jeffrey Schier, elabora uno strumento definito Vasulka Imaging System o Digital Image Articulator, uno dei primi strumenti in grado di generare immagini semplici su basi algoritmiche e di trasformarle in segnali analogici. Si interessa più tardi alla robotica e all'elaborazione di sistemi interattivi. Entrambi, fin dagli inizi degli anni Settanta, sperimentano la tecnologia video a disposizione, tra cui sintetizzatori video, apparati per il disturbo del segnale, e strumenti progettati da altri, come il Rutt-Etra Scan Processor, un apparecchio che riconverte il segnale video in una serie di onde luminose. Come per Paik, anche per i Vasulka è fondamentale "entrare" nella macchina video per poterla usare: per questo motivo l'idea del laboratorio è essenziale, e altrettanto importante è la conoscenza tecnica del mezzo. Questo è un periodo in cui i videoartisti più attenti a questioni di linguaggio sono anche degli appassionati tecnici: smontano le macchine, quando addirittura non le costruiscono direttamente, vogliono andare immediatamente al "cuore" del sistema per poterlo usare come uno strumento personalizzato.

Per i Vasulka l'intensa attività laboratoriale, di ricerca applicata, che contraddistingue il primo decennio di produzioni, ha un senso molto chiaro: creare un vocabolario visivo elettronico-digitale¹². Anche l'esplorazione di ciò che la macchina "di per sé" può produrre, al di là dell'uso della telecamera, origina una lunga esplorazione delle possibilità di generare inusitate immagi-

¹⁰ Lavori selezionati di entrambi gli artisti sono visionabili sul sito della Fondazione Langlois: <http://www.fondationlanglois.org/html/e/page.php?NumPage=422>

¹¹ Un esempio recente di una videoperformance di Steina è visibile al seguente link: <https://vimeo.com/31770607>

¹² Una compilation di video di Woody Vasulka è stata pubblicata nel dvd *Woody Vasulka: Virtual Mushrooming DVD* (1969-1987), Ed. Národní filmový archiv, sito di riferimento: www.nfa.cz

ni astratte, ma in questo caso, rispetto alla sperimentazione di Paik, si possono già intuire delle differenze di approccio. I Vasulka cercano l'inganno della terza dimensione e la collaborazione fra analogico e digitale introducendo un concetto, in questi anni pionieristico, che diventa di uso comune per la computer grafica: considerare l'immagine un *oggetto*. Ma i Vasulka non fanno computer grafica 3D: forzano il più possibile il segnale e mettono in collegamento le possibilità della tecnologia analogica con la sua gestione digitale in modo tale da creare degli affascinanti ibridi in cui immagini, dall'apparenza solida, collaborano con la tipica idea di flusso dell'elettronica.

In questa direzione vanno i video di Woody *The Matter* e *C-Trend*, entrambi del 1974, dove è presente in maniera chiara il concetto di "matrice" dell'immagine che diventa materiale malleabile, ricostruibile, qualcosa di fluido e di scultoreo nello stesso tempo; così come viene sistematicamente usata l'immagine del "rumore video", la neve. Dopo la prima ondata di sperimentazione, entrambi cominciano a costruire un discorso per introdurre lo spettatore e le sue facoltà percettive all'interno della questione del rapporto fra naturale e artificiale. Steina Vasulka realizza nel 1980 *Selected Treecuts*, un video in cui si associano le immagini "naturalmente" caotiche di foglie mosse dal vento con la loro interpretazione digitalizzata, mentre Woody realizza nello stesso anno *Artifacts*, vero e proprio "saggio" sulla natura del video, un lungo viaggio sugli inganni visivi e i giochi ottici che il video può realizzare condotto dalla voce fuori campo di Woody stesso che dà le istruzioni all'osservatore (come per esempio mettere in pausa il nastro) in modo tale che alcuni elementi dell'immagine non vengano percepiti.

Una volta creato il vocabolario e condivise con lo spettatore alcune questioni tecnico-linguistiche, per i Vasulka è tempo di parlare con il linguaggio del video, e da questo punto di vista la linea in un qualche modo "saggistica", preconizzata dagli pseudo-documentari di Paik, trova compimento in un'opera a metà fra la narrazione e il saggio, intrisa di tutta la sperimentazione visiva che i due artisti hanno accumulato nel tempo, *Art of Memory* di Woody Vasulka del 1987. Per tutti gli artisti citati in questa sezione il "varco" degli anni Ottanta rappresenta un decisivo cambio di estetica, derivato dall'esigenza di mettere al servizio di contenuti più diretti e significativi le sperimentazioni accumulate con entusiasmo nel decennio precedente, e questa opera rappresenta uno vero spartiacque nella storia della videoarte monocolore.

Art of Memory ha un chiaro riferimento al celebre e suggestivo libro dallo

stesso titolo uscito nel 1966 della studiosa inglese Frances Yates: un viaggio che affronta il tema del collegamento fra le immagini e la memoria attraversando la mnemotecnica dei retori latini, che immaginavano ipotetiche strutture architettoniche all'interno delle quali dislocare le varie parti del discorso; l'immaginario "Teatro della memoria" progettato da Giulio Camillo Delminio, una biblioteca circolare fatta di settori semoventi ognuno contrassegnato da immagini tematiche; la filosofia di Giordano Bruno che preconizza con il concetto di *pictura mentis* quello che oggi noi chiameremmo immagine mentale; il teatro di Shakespeare, suggestioni junghiane e altri temi connessi.

Woody Vasulka prende spunto da queste riflessioni per creare il suo personale teatro della memoria, contaminato da elementi naturali e artificiali, presenze umane e figure metafisiche. Il paesaggio montagnoso del New Mexico, rappresentato sia realisticamente sia come flusso libero e inarrestabile di energia, diventa il palco privilegiato sul quale inserire strutture architettoniche che mostrano, come in una sorta di mapping virtuale, drammatiche immagini d'archivio inerenti la storia più recente, soprattutto la Seconda guerra mondiale, la Guerra di Spagna, la guerra nel Pacifico, e l'inevitabile immagine-icona dello scoppio della bomba atomica. All'interno di questa complessa geografia di immagini inserisce due personaggi simbolici: un uomo e un angelo dorato, i quali si incontrano e scontrano durante tutto il video. Le immagini dei ricordi personali dell'uomo si mescolano e collidono in un corto circuito percettivo con quel catalogo audiovisivo della memoria già fissato e immutabile delle immagini d'archivio, creando soluzioni visive affascinanti. Il dialogo e lo scontro fra l'uomo, rappresentante la dimensione terrena e fugace, e l'angelo, che scruta impassibile nel flusso non controllabile del tempo le immagini più atroci del nostro passato, sono il filo conduttore di tutto il video, esplicitato dalla scena in cui l'uomo fotografa in lontananza l'angelo, provocando la sua reazione violenta.

Il tema del ricordo fissato, incastonato per sempre nel mezzo fotografico e cinematografico, in contrasto con la memoria che si scioglie nel magma del video, è un altro contenuto che attraversa tutta l'opera, il cui andamento paranarrativo offre diversi temi, crea una struttura simile a un "saggio per immagini", proponendo un approccio estetico e stilistico che miscela abilmente istanze sperimentali, immaginario astratto, riprese dal vero ed esigenze di contenuto, che sfuggono alla formula del documentario, della sperimentazione pura e della narritività classica. Verso la fine dell'opera l'uomo tenta

di imitare la natura dell'angelo, mimandone goffamente il volo, ma è già incastonato egli stesso in quelle strutture architettoniche che contengono le immagini registrate del passato, e il finale vero e proprio, ovviamente aperto e suscettibile di molte interpretazioni, è rappresentato da una sorta di massa grigia che ruota su se stessa, un punto di non ritorno nel quale si possono intravedere la fine della memoria o l'inizio di una memoria nuova, combinazione di varie istanze, anche percettive, in cui l'elemento umano, metafisico e tecnologico si incontrano.

Nello stesso anno Steina realizza *Lilith*, un video meno complesso di *Art of Memory* ma chiaramente, fin dal titolo, diverso come approccio estetico dalla sua produzione precedente. Qui il demone femminile della mitologia ebraica è un'anziana fusa alle fronde di alberi mosse dal vento, che appare e scompare pronunciando parole che vengono rallentate, deformate, rese misteriose e a volte aggressive dalla manipolazione effettuata anche sulle frequenze della voce stessa. La performer è Doris Cross, un'artista americana che dalla metà degli anni Sessanta ha concentrato la sua attività nella presentazione di opere poetiche realizzate con la tecnica dell'Erasure, che consiste nel cancellare parti di testi esistenti per crearne di nuovi: in particolare Doris Cross per ottenere questa cosiddetta "Found Poetry" utilizza i vocabolari. *Lilith* non è solamente un ritratto, ma il tentativo simile ad *Art of Memory* di esprimere qualcosa attraverso il vocabolario elettronico-digitale intensivamente sperimentato negli anni precedenti che vada al di là della biografia artistica tipica di Paik: come Woody, anche Steina si riferisce al mito pur rappresentando un'artista e amica, e quindi rintraccia un macro-tema per sviluppare visivamente dei possibili contenuti. Questa Lilith invecchiata è rassicurante dal punto di vista visivo, ma viene immersa in una natura agitata, pronuncia parole incomprensibili con toni non umani, risulta una traccia visiva inquietante che costantemente si mostra e si nasconde denunciando la sua alterità rispetto al mondo naturale.

Steina e Woody Vasulka sono ancora oggi degli infaticabili sperimentatori di sistemi interattivi e di apparati digitali, e costituiscono un punto di riferimento per tutta la ricerca videoartistica monocanale.

La computer grafica astratta

Il primo periodo di sperimentazione della computer grafica è dominato dalla scelta dell'astrattismo in movimento, per motivi eminentemente tecnici ma anche perché i primi artisti ad avvicinarsi a questa complessa tecnologia hanno un background grafico astratto. Inoltre c'è una questione che riguarda la natura stessa delle immagini digitali che sono considerate, come da Woody Vasulka, oggetti che squadernano una visione geometrica del mondo. L'astrazione digitale scorre parallelamente alla scoperta del flusso visivo elettronico e costituisce una parte importante del ritorno massivo all'astrazione "in movimento" che percorre tutti gli anni Sessanta e Settanta, non solamente in campo videoartistico. Tutta l'astrazione di cui si parla in questo paragrafo è musicale, e di fatto sancisce un binomio inscindibile.

John Whitney

John Whitney (1917-1996)¹³ è sicuramente un pioniere di questa forma artistica. Dopo aver compiuto studi di fotografia e musica e aver lavorato durante la Seconda guerra mondiale su un sistema fotografico in grado di prevedere la traiettoria dei missili, insieme al fratello James realizza una serie di cortometraggi astratti. Costruisce una macchina da lui definita Mechanical Analogue Computer, una sorta di tavola ottica potenziata e gestita da un computer con la quale realizza delle opere che possono essere considerate la "preistoria" della computer grafica. Dopo aver lavorato, nel 1958, insieme a Saul Bass per i titoli di testa di *Vertigo (La donna che visse due volte)* di Alfred Hitchcock, Whitney si rende conto delle potenzialità delle sue ricerche e nel 1960 fonda la Motion Graphics Incorporated, una società che lavora prevalentemente per la pubblicità e per il mercato dei filmati industriali. *Catalog* del 1961 è un cortometraggio realizzato rigorosamente in 2D con questa macchina e si presenta come una sorta di compendio di possibilità grafiche: caleidoscopi formati da punti in movimento, figure che richiamano direttamente la forma dei mandala, dischi ottici alla Duchamp che diventano neon colorati, quadrati che si trasformano in

¹³ Il sito postumo di questo autore è: <http://www.siggraph.org/artdesign/profile/whitney/whitney.html>. *The John Whitney Collection* è il titolo del dvd in cui sono presenti le sue opere più importanti: <http://www.pyramidmedia.com/homepage/search-by-title/humanities/john-whitney-collection-detail.html>

rettangoli. Nonostante la vicinanza stilistica ed estetica al cinema astratto degli anni Venti e Cinquanta sia molto presente, come per esempio la scelta dello sfondo nero, già in questo cortometraggio è evidente una meccanicità fredda e robotica che non richiama nulla di manuale.

Whitney comincia a definire il suo stile Digital Harmony, un'armonia digitale creata da una macchina che produce immagini che ragionano prevalentemente sulla simmetria, e possono riprodurre simboli del passato legati all'idea della circolarità e dell'infinito. Nel 1966 diventa artist in residence presso un laboratorio dell'IBM gestito dal programmatore Larry Cuba, e finalmente la sua armonia digitale può incontrare la sua macchina privilegiata: il computer.

Permutation del 1968 è il primo video (anche se tutte le opere di Whitney per motivi tecnici sono conservate in pellicola) realizzato dall'artista americano in questo laboratorio, e già dal punto di vista musicale le sue scelte estetiche si chiariscono ancora di più: al suono ipnotico di un raga indiano scorrono davanti allo spettatore forme cangianti create da ammassi di punti in movimento. Qui Whitney invita lo spettatore a perdersi dentro l'universo delle immagini digitali: il contrasto fra la magmaticità ritmica e melodica della musica e l'incedere perfetto e ieratico delle immagini determinano un risultato che richiama la dinamica delle relazioni fra caos e ordine, fra la manualità dell'improvvisazione e le vertigini del calcolo ordinato. Diventa più chiara la relazione con gli stati percettivi di trance che inevitabilmente questa tipologia di immagini e di musica richiamano. Sempre in questo anno Whitney viene contattato da Douglas Trumbull, incaricato da Stanley Kubrick di realizzare la sequenza finale di *2001: A Space Odyssey* (*2001: Odissea nello spazio*, 1968), ma nonostante la tecnica usata per il film sia molto simile a quella sviluppata dall'artista americano, non viene coinvolto in prima persona.

I due lavori successivi, *Matrix I* e *Matrix II*, rispettivamente del 1971 e del 1972, lavorano invece sulla scoperta della linea e modificano il nero dello sfondo in un pattern colorato che rappresenta la possibilità di un piano. Se in *Permutation* lo sguardo di Whitney indaga l'idea dell'infinitezza del cerchio e dei suoi legami con la sfera del trascendente, qui il discorso è tutto terreno, legato alla finitezza, e dalle linee si passa rapidamente al quadrato e alla figura del cubo, non ancora solido ma visualizzato come una figura "a fil di ferro".

Arabesque, del 1975, indaga, come già denunciato dal titolo, la sinuosità delle forme con composizioni grafiche in movimento che tendono a combina-

re gli esperimenti precedenti: compare l'idea della cornice rettangolare dentro alla quale si inscrivono forme tonde in movimento, mentre al contempo le linee che danzano liberamente sullo schermo scoprono il fuori campo sconfinando dal quadro. Di nuovo compare lo sfondo nero, forse il più adatto per questo tipo di ricerca.

Stan Van Deer Beck

Stan Van Deer Beck (1927-1984)¹⁴, architetto di formazione, appartiene alla seconda generazione di filmmaker astratti attivi negli anni Cinquanta: mentre lavora come scenografo per alcuni programmi televisivi americani, auto-produce i suoi film realizzati con la tecnica del collage di materiali vari. Gli anni Sessanta rappresentano l'incontro con artisti come Claes Oldenburg, Allan Kaprow e coreografi come Merce Cunningham e Yvonne Rainer con i quali collabora per diversi anni. Van Deer Beck è alla ricerca di tecnologie più consone al suo lavoro, e fondamentale è l'incontro con Ken Knowlton, artista e pionieristico sperimentatore della fotografia digitale, che in questo momento collabora con i Bell Labs, un laboratorio di sviluppo tecnologico della compagnia telefonica americana. Insieme fra il 1964 e il 1967 realizzano otto video in grafica 2D intitolati *Poemfield*.

Influenzato dall'arte concettuale, Van Deer Beck è interessato all'animazione del linguaggio, e tutta la serie di *Poemfield*, musicata con brani rumoristici suonati da strumenti acustici, è costituita da opere brevi che hanno come protagonisti lettere, parole, singole frasi scomposte e ricomposte. I suoi video hanno uno stile molto diverso dagli esempi precedenti: le frasi spezzettate si aggregano e si disintegrano all'interno di sfondi colorati che cambiano in continuazione, mettendo a dura prova la percezione dello spettatore. La pulsione luminosa costante delle immagini (che sono sempre sature di colori) crea un'architettura visiva che esplose in continuazione, lasciando solo tracce di forme, tentativi di costruzioni visive in rapido disfacimento. L'estetica di Van Deer Beck è decisamente più selvaggia, una sorta di Art Brut del digitale.

Con questo approccio è realizzato anche *Simmetricks* del 1972, una serie di disegni bianchi su fondo nero creati con uno stile grezzo e infantile che lampeg-

¹⁴ Il sito postumo dell'artista è: <http://www.stanvanderbeek.com/>. Un'antologia di film e video è disponibile nel dvd *Visibles* distribuito da RE.VOIR: <http://revoirvideo.blogspot.it/2008/11/stan-vanderbeek.html>

giano sullo schermo, con un chiaro riferimento, soprattutto per la scelta musicale (un brano ritmico africano), a *Free Radicals* (1958), una delle ultime opere di Len Lye, e alle forme recursive e circolari di Whitney, rivedute e corrette però da uno spirito più irriverente e dadaista. Van Deer Beck in questo periodo insegna Visual Arts in varie università americane e diventa sempre più conosciuto in ambito artistico, sviluppando varie tecniche di presentazione delle sue opere, dalle proiezioni sul vapore effettuate alla Guggenheim Foundation fino alla realizzazione di *Violence Sonata* (1970) all'interno del programma Rockefeller Artists in Television, opera composta da immagini preregistrate e mixate in tempo reale con la ripresa della sistematica distruzione di un pianoforte, concepita su due schermi e trasmessa su due canali televisivi diversi in cui si invita lo spettatore a usare due televisori collegati ai rispettivi canali.

Lillian Schwartz

Lillian Schwartz (1927)¹⁵ è una delle prime donne a comparire in questa storia della videoarte monocanale, e in particolare della Computer Art. Dopo una breve carriera come autrice di sculture e installazioni mixed media, frequenta il laboratorio di WNET dove effettua una serie di esperimenti di elaborazione live del segnale video assistita dal computer, per approdare ai Bell Labs dove diventa artist in residence e consulente artistica dal 1969 al 2002. Qui incontra la tecnologia digitale della quale diventa sperimentatrice. Il corpus di opere di Schwarz, che continua a produrre incessantemente ancora oggi, è veramente sterminato. La prima produzione dell'artista americana è composta da video non interamente realizzati in computer grafica, ma frutto di un abile mix fra elementi naturali (soprattutto colori e liquidi versati su superfici trasparenti) e semplici elaborazioni grafiche: il colore è molto importante nella videografia di Schwarz così come il contrasto, ma anche l'ambigua somiglianza fra naturale e artificiale, uno dei suoi temi preferiti. Con questo approccio sono realizzati *Pixillation* (1971), e *Mutations* (1972), quest'ultimo arricchito da riprese di luci al laser. Il binomio musica-immagini è qui rigorosamente elettronico: nel primo compare un flusso di suoni di stampo rumoristico, mentre nel secondo un brano del compositore Jean-Claude Risset. È inoltre presente una notevole

¹⁵ Il sito dell'artista è: <http://lillian.com/>, dove è visionabile gran parte della sua ricchissima videografia.

padronanza del senso del colore e del ritmo di montaggio: si tratta di opere di breve durata in grado di tenere alta l'attenzione dello spettatore.

In altri casi l'artista americana squaderna le potenzialità dell'astrazione 2D digitale cercando forme che richiamano il flusso, la velocità, la pulsazione dell'immagine, come in *UFO'S* del 1971, mentre *Apothesis* del 1973 scandaglia la possibilità di creare forme geometriche non facilmente definibili, immerse nel nero e continuamente in trasformazione. Schwarz negli anni utilizza diversi software e modalità di produzione, rimanendo fedele al concetto di astrazione bidimensionale, e sperimentando anche sistemi di interattività fra immagine analogica e digitale.

William Latham

Il passaggio dagli anni Settanta agli anni Ottanta, per quello che riguarda la Computer Art, segna l'ingresso del 3D e un rinnovato interesse nei confronti dell'astrazione. E attesta anche un mutamento di approccio al digitale: se prima abbiamo citato artisti che, in collaborazione con programmatori, si avvicinano al linguaggio dei computer per poi diventare autonomi, ora l'artista è in prima persona un programmatore, in grado di scrivere o riscrivere il software secondo le sue necessità. Cambia anche la modalità di creazione delle immagini: se prima l'idea di fondo era quella di disegnare e di organizzare delle forme grafiche, ora la gestione degli oggetti può essere affidata a sistemi di autogenerazione casuale basati su semplici sistemi di intelligenza artificiale. In questo caso l'artista non disegna più direttamente gli oggetti uno per uno, ma crea un ambiente in cui i singoli elementi assumono dei comportamenti guidati che conducono a risultati formali non prevedibili.

William Latham (1961)¹⁶ è un programmatore che lavora presso la divisione inglese dell'IBM per la sezione grafica, per poi diventare il responsabile di molte società di sviluppo di videogiochi e docente di varie università britanniche. Autore di fotografie digitali e di videoinstallazioni, produce pochi ma significativi video monocolore, tra cui alcuni video musicali per il gruppo techno The Shamen. Latham definisce la sua estetica col nome di Organic Art, da cui deriva il termine più attuale Generative Art.

La sua opera più importante è *A Sequence from the Evolution of Form*, del

¹⁶ Il sito dell'artista è: <http://doc.gold.ac.uk/~mas01whl/index.html>

1986, un breve ma folgorante video in cui il titolo stesso indica una temporalità che il supporto non può visualizzare pienamente: quest'opera è una sequenza, solo il frammento di un organismo in crescita perenne; all'osservatore è concesso vedere solo l'abbozzo di una forma che ha una sorta di "vita propria", indipendente da qualsiasi supporto di registrazione. Una serie di particelle dalla superficie metallica compie delle evoluzioni dal centro dello schermo, immersa in un nero che qui ha il valore di una sorta di "notte dei tempi", un buio primordiale dal quale fuoriescono forme di vita elementari. Rapidamente queste "cellule" cominciano ad agglomerarsi creando forme definite: quando la struttura sembra completa, ruota su se stessa per farsi osservare da tutti i lati, e a quel punto si disgrega, per permettere alle particelle di crearne delle altre. Le forme che queste cellule generano in un processo continuo e potenzialmente infinito, sono relazionate alla struttura più semplice della natura: la spirale. In realtà, fra riferimenti alla forma della conchiglia, del DNA, del polipo, della stella marina eccetera, il mandala sembra ancora un orizzonte simbolico citato quasi obbligatoriamente.

A Sequence from the Evolution of Form è una tappa importante per l'astrazione animata, anche per la modalità di creazione e di gestione delle forme. Qui alle singole particelle sono stati impostati dei parametri di aggregazione di disaggregazione che fanno sì che di volta in volta creino forme differenti e non previste pienamente dal programmatore. La gestione del caso, in una sorta di ordine artificiale che richiama la generazione di forme naturali, è una spinta stilistica che Latham intuisce essere essenziale per l'estetica digitale ed è un'idea che verrà copiata, omaggiata in vario modo per molti anni a seguire. Latham aggiunge anche una fascinazione in più tipicamente digitale: l'idea della superficie fredda, artificiale, metallica, fatta di punti-sfere che si snodano e creano forme sinuose in continuo movimento. Questo oggetto metallico si muove e cresce: in una parola, contraddittoriamente, vive, e squaderna anche l'ambivalenza fra macrocosmo e microcosmo, intuita da Whitney, ma qui pienamente visualizzata.

Yoichiro Kawaguchi

Sull'onda delle ricerche effettuate da William Latham si inserisce Yoichiro Kawaguchi (1952)¹⁷, ricercatore presso la Divisione Design dell'Industrial

¹⁷ Il sito dell'artista è: <http://www.yoichiro-kawaguchi.com/>

Product Research Institute of Tokyo, docente universitario, non solo coinvolto nella creazione di immagini digitali, ma anche di robot (recentemente ha fondato una rock band fatta di automi, gli Z-Machines). Anche Kawaguchi è interessato all'ambivalenza fra immagini digitali create con sistemi che non si basano su un disegno preesistente e forme organiche: il richiamo o il riferimento alla natura fa parte di molta cultura giapponese, e in questo caso la creazione di una vita parallela artificiale è rappresentata da immagini i cui colori psichedelici comunicano un'atmosfera di gioco infantile.

In *Morphogenesis* (1984), *Embryo* (1988) e *Flora* (1989) elementi gassosi e liquidi si trasformano incessantemente mimando forme che ricordano essenzialmente il mondo vegetale, organismi semplici o la vita sottomarina. Gli elementi visivi collidono gli uni con gli altri senza soluzione di continuità, e i movimenti di macchina che sorvolano le forme aumentano la sensazione di trovarsi di fronte a un mondo colorato in perenne mutamento. Se in William Latham ritorna l'assenza di montaggio, che invece era presente negli autori precedenti, qui il tutto procede secondo una fluidità incontrollabile che simula il piano sequenza, pur presentando passaggi di immagini.

Kawaguchi rinuncia a rivestire le sue forme di superfici realistiche o metalliche perché la sua estetica punta a rimarcare il fatto che quello che lo spettatore sta guardando è una versione digitale, non una copia, di alcune forme naturali, per cui tutto è solido e liquido allo stesso tempo, opaco o trasparente. Anche la scelta delle musiche di accompagnamento – brani elettronici lontani dalle atmosfere sperimentali di Van Deer Beck o Schwarz – che non vogliono mettere alla prova l'ascolto dello spettatore, dimostrano che l'astrazione digitale negli anni Ottanta sta diventando un genere che attraversa pubblici differenti, non solo gli appassionati o gli addetti ai lavori.

Gary Hill

Gary Hill (1951)¹⁸ è scultore, musicista e videoartista americano, autore di videoinstallazioni e di video monocali, fortemente legato alle istanze dell'Arte Concettuale. Il linguaggio, il testo e le loro relazioni con i nuovi mondi

¹⁸ Il sito dell'artista è: <http://www.garyhill.com/>, mentre una selezione delle sue opere video è visionabile sulla sua pagina Vimeo: <https://vimeo.com/garyhill>. Inoltre nel volume AAVV, *Around and About. A Performative View. Gary Hill*, Éditions du Regard, Paris, 2000, è presente un dvd con una selezione dei suoi video.

dell'elettronica e del digitale sono i temi costanti e ossessivi delle sue opere. Dal punto di vista stilistico Gary Hill oscilla tra la scoperta dell'astrazione elettronica e il desiderio di lavorare con immagini referenziali, a volte accuratamente riprese, e con un approccio estetico simile al cinema sperimentale di Michael Snow: crea uno stile unico che coniuga una visionarietà suggestiva e una radicalità verticale che trasformano alcuni suoi video in opere strutturaliste, rigorosamente votate alla ricerca del linguaggio interno insito nelle macchine. Gary Hill è anche un performer di reading, e la ricerca sulla voce umana è un'altra traccia costante della sua opera.

L'artista comincia a produrre video già dalla data "fatale" del 1973, con *The Fall*, semplice giustapposizione di elementi naturali e oggetti tecnologici. In seguito indaga le possibilità di manipolazione dell'immagine video soprattutto per quello che riguarda i colori, le solarizzazioni e l'uso del negativo in modo tale da renderle quasi irriconoscibili, come in *Mirror Road* del 1976. Nel frattempo, grazie all'incontro con Steina e Woody Vasulka presso il Center for Media Study di Buffalo (New York), anche Hill comincia a sperimentare il mondo astratto dell'elettronica attraverso l'uso del feedback, del Video Synthesizer e di quegli strumenti che fanno parte della prima ondata di sperimentazione videoartistica.

La svolta estetica avviene nel 1977, quando l'attenzione verso il linguaggio trascina Gary Hill su una sponda di ricerca personale: *Electronic Linguistics* è un video in cui l'artista, che come molti altri ha un approccio all'immagine da musicista elettronico, indaga la somiglianza di alcuni suoni elettronici con la voce umana, come per rintracciare uno spazio di linguaggio naturale all'interno delle frequenze sonore. Dal punto di vista visivo semplici immagini astratte in bianco e nero seguono il percorso dei suoni comportandosi in maniera interattiva. Nel 1978 realizza *Elements*, dove una serie di disturbi video vanno a sincrono con frammenti di frasi e parole disturbate elettronicamente. Dal 1979 Gary Hill viene finanziato da diversi enti, dal National Endowments for the Arts, alla Rockefeller Foundation alla Guggenheim Foundation, per cui anche dal punto di vista tecnico i suoi video acquistano più maturità.

In *Equal Time* (1979) la ricerca sul collegamento fra linguaggio e immaginario elettronico si affina attraverso una scelta anomala per i videoartisti di questo periodo, ovvero l'uso della voce fuori campo: visivamente, due semplici barre verticali scorrono sullo schermo incontrandosi e separandosi,

mentre due voci che recitano due testi diversi percorrono lo stesso spazio sfruttando le possibilità dello stereo; nel momento in cui le due barre si incontrano le due voci in sincrono si trovano a recitare il medesimo testo, per poi separarsi nuovamente. In *Videograms* (1980-1981) usa il Rutt-Etra Scan Processor per produrre una serie di brevi episodi in cui semplici immagini astratte vengono commentate da una voce fuori campo che recita con toni freddi, testi paradossali come fossero poesie in prosa creando dei cortocircuiti di senso con le immagini presentate. Gary Hill, al contrario dei videoartisti precedentemente citati, non è ideologicamente schierato a favore di un certo tipo di estetica elettronica, per cui ricorre a modalità stilistiche tipicamente e classicamente cinematografiche, come la voce fuori campo, creando un ibrido interessante fra Arte Concettuale, cinema sperimentale e videoarte. Questa ricerca trova nuove formule in *Processual Video* (1980) e *Happenstance (Part One of Many Parts)* (1982-83), splendida animazione e rielaborazione di testi che diventano immagini elettroniche a metà fra l'astratto e il referenziale.

Around and About del 1980 mostra l'altro versante della ricerca di Gary Hill: al suono di un testo recitato in maniera monotona, una serie di immagini raffiguranti oggetti di un ambiente domestico viene montata su ogni singola parola. L'effetto finale è che il monologo produce le immagini in continui slittamenti di senso. Le immagini sono talmente brevi da risultare delle fotografie, e gli oggetti sono illuminati in maniera curata: si avverte la presenza di un set, ma al contempo Hill affina una delle tecniche di montaggio che utilizzerà più spesso: l'uso delle tendine e delle finestre che vanno a destrutturare sempre più le immagini "correttamente" riprese.

In *Primarily Speaking* (1981-1983) due finestre centrali, inserite in sfondi astratti che richiamano (come le barre di colore) la presenza tecnologica della televisione, ospitano immagini sincronizzate a due voci che creano un dialogo stralunato. In questo video compaiono altre scelte tipiche della videografia di Hill: alcuni oggetti sono posti in un contesto quotidiano, solitamente riferito all'interno di una stanza, mentre altri vengono isolati e mostrati come oggetti presenti in uno studio fotografico; in altri casi ci sono immagini realizzate in stop motion, o montate in maniera talmente frammentata e veloce da sembrare un'animazione. L'evidenza dell'artificio visivo e la tessitura astratta dei testi di Hill concorrono sempre di più a costruire una struttura che riporta la voce all'immagine e che rende la prima la vera "regista" del video.

Il percorso di Hill si complessifica ancora di più per aderire a formule più classicamente cinematografiche sperimentali: *Why Things Get in a Muddle?* (*Come on Petunia*) del 1984 e *URA ARU (The Backside Exists)* del 1985-1986 rappresentano due video di transizione in cui l'artista abbandona decisamente l'astrazione a favore del set, di attori che recitano e di elaborazioni visivo-sonore e di montaggio meno evidenti, anche se intensifica l'uso delle tendine, la presenza del testo come immagine e una certa atmosfera surrealista che ammorbidisce i toni freddi dei video precedenti. Sono prove ulteriori di ibridazione, video che fungono da ponte per la sua opera più impegnativa e più riuscita: *Incidence of Catastrophe* (1987-1988), prodotto in parte dal National Film Institute, dal canale televisivo inglese Channel Four e infine dal National Endowments for the Arts, ispirato al testo *Thomas l'obscur* di Maurice Blanchot, filosofo e scrittore francese.

Incidence of Catastrophe è il video in cui Hill abbandona (sull'onda di una tendenza che coinvolge anche altri videoartisti come Bill Viola) in maniera decisiva l'ansia manipolatoria dell'estetica video degli albori, per cercare un ibrido con il linguaggio del cinema sperimentale: qui le immagini sono rielaborate il minimo indispensabile (qualche rallenti e qualche sovrapposizione). Hill stesso si mette in scena, non come performer, ma come character: è un personaggio che interpreta una parte, è il lettore del romanzo, ma potrebbe anche essere una sorta di incarnazione di Blanchot e del suo doppio, il protagonista del romanzo. È importante sottolineare che i partner produttivi sono diversi dai video precedenti: accanto a un istituto che sovvenziona artisti, ci sono un canale televisivo non dedito alla sola sperimentazione e un ente di supporto cinematografico. È evidente quindi che il pubblico di riferimento è diverso da quello tipico dell'arte contemporanea, e questo fatto testimonia il desiderio di molti videoartisti di muoversi in un ambito il più vasto possibile, in grado di attrarre finanziamenti da più settori.

Un tema costante di tutto il video è l'erosione: perdersi nel testo di Blanchot significa annegare nelle pagine del suo libro, e annientare quella facoltà di linguaggio che è il cardine dell'estetica del videoartista americano: qui il personaggio-Gary Hill non pronuncia una parola, ma appare come il lettore muto e ossessivo di un testo raffigurato come pagina scritta accompagnata da suoni amplificati e assordanti che lentamente, come l'acqua che distrugge a poco a poco la banchina dell'inizio del video, entra nel cervello del protagonista provocando incubi e visioni di perdita, di smarrimento e di confusione,

fino al finale in cui il suo corpo nudo, circondato da escrementi, che pronuncia fonemi senza senso, giace in una stanza bianca sulle pareti della quale sorgono, gigantesche, le lettere del testo di Blanchot. Questo lungo viaggio segnato dalla catastrofe è guidato da un altro protagonista del video: l'acqua, un'immagine che ricorre ossessivamente in molte opere di videoartisti, come Fabrizio Plessi e Bill Viola, non più il flusso dell'elettronica, ma l'elemento naturale che più di tutti le somiglia. La discesa del corpo del protagonista nell'acqua, qui visualizzata con uno scarto di montaggio tipicamente surrealista (Hill casca da una tavola imbandita trascinando con sé la tovaglia e tutti gli oggetti appoggiati, e a stacco vediamo il suo corpo tuffarsi nell'acqua) è un altro elemento visivo che ritorna spesso in artisti differenti.

Anche in questo caso, come in *Primarily Speaking*, la dimensione individuale dell'artista è rappresentata da spazi chiusi, domestici, scorci di stanze, o da situazioni esterne chiaramente "scenografate", come la ripresa notturna in cui Hill corre in un bosco, mentre le situazioni visive più oniriche, come la sequenza della cena (ripresa da una carrellata circolare che sembra non fermarsi mai e in cui compaiono personaggi che vengono definiti dalle singole parole che pronunciano) si presenta come un set quasi teatrale: non a caso questa scena sfocia in una sorta di performance dionisiaca in cui vengono distrutti vari oggetti.

Hill prosegue la sua fortunata attività ancora oggi, realizzando videoinstallazioni, sculture e installazioni con diversi media, relazionandosi costantemente con il tema del linguaggio in rapporto alle nuove tecnologie.

Robert Cahen

Robert Cahen (1945)¹⁹ è un musicista francese allievo di Pierre Schaeffer che comincia molto presto a interessarsi all'immagine e in particolare alla fotografia e al cinema. Agli inizi degli anni Settanta fa parte di un gruppo di lavoro, Groupe de Recherches Musicales, che opera all'interno di alcuni laboratori della radio francese, la ORTF; in seguito diventa direttore di un laboratorio di ricerca audio-video della televisione francese, Le Service de la Recherche de la

¹⁹ Nel testo di Sandra Lischi, *Il respiro del tempo. Cinema e video di Robert Cahen*, Edizioni ETS, Pisa, 2009 è presente un dvd con otto opere di Robert Cahen. Altri video sono visionabili sul sito <http://grandcanal.free.fr/> e sul relativo canale Youtube: <https://www.youtube.com/user/GrandCanalCollector/>

RTF. Qui comincia intensivamente a sperimentare l'immagine video trasferendovi la propria ricerca legata alla musica concreta: le origini della videoarte sono attraversate da musicisti di varia formazione che si interessano al video.

Il suo primo video monocanale risale a una data che oramai è costante: il 1973, e si tratta di *L'invitation au voyage*, un'opera in cui si squadernano molte delle istanze estetiche del videoartista francese. Una serie di immagini di paesaggi, in prevalenza marini, si alterna a brani d'archivio, dove sono presenti le figure di un treno e scorci di paesaggio ripresi dal finestrino, il tutto musicato da un tappeto sonoro, composto dal videoartista, in cui compaiono brevi frasi lette da una voce maschile. Le immagini, rallentate, solarizzate, ricolorate elettronicamente, creano una tessitura pseudo-pittorica che è tipica dello suo stile, il più attento fra i videoartisti presentati in questa sezione alla composizione cromatica dell'immagine. La ricerca della fluidità nel passaggio fra le immagini è un'altra componente costante della sua estetica che si basa su un lavoro anche molto complesso di montaggio sfruttando la maggior parte delle tecniche fin qui evidenziate (tendine, riquadri, sovrapposizioni in luma key) che vengono rese quasi invisibili, impercettibili agli occhi dello spettatore.

Bisogna notare che Cahen è uno dei pochi videoartisti, se non l'unico in questa fase della storia della videoarte, a occuparsi esclusivamente di video monocanali e non di videoinstallazioni: il suo bagaglio culturale e tecnologico di fotografo evidentemente incide nella scelta di concentrarsi sulla sperimentazione dell'immagine in sé piuttosto del suo eventuale rapporto con lo spazio. Questo anche perché la scelta linguistica che gli interessa di più è il tempo dell'immagine elettronica, della sua percezione e della sua articolazione presente in quella sorta di "arte del tempo" che è il montaggio delle immagini in movimento. Dopo una serie di video in cui scandaglia le possibilità astratte dell'immagine elettronica, come *Trompe l'oeil*²⁰ del 1979 (che attesta già dal titolo il suo interesse nel collegare il lavoro di manipolazione dell'immagine elettronica al concetto di pittura), o come *Artmatic* e *L'entr'aperçu*²¹ entrambi del 1980 (opere che si fanno notare a livello internazionale vincendo una serie di premi in festival importanti), realizza un video che rappresenta un punto fermo della sua personale estetica: *Juste le temps* del 1983, prodotto dall'Institut Natio-

²⁰ Il video è visionabile al seguente link di Vimeo: <https://vimeo.com/66317849>

²¹ Il video è visionabile sul sito di Grand Canal: http://grandcanal.free.fr/video_80_03.html

nal de l'Audiovisuelle (INA) – un'istituzione francese, che diventa un partner rilevante per molta videoarte francese –, con una colonna sonora originale di Michel Chion, importante musicista e teorico del rapporto suono-immagine nel cinema.

Juste le temps è un'opera che suggerisce una situazione paranarrativa, l'incontro di un uomo e di una donna nello scompartimento di un treno, immersa in un'atmosfera sospesa e rarefatta. Qui Cahen affina alcune tracce stilistiche usate nei suoi video precedenti: le immagini dal vero vengono rallentate, i colori rielaborati in modo consistente per far risaltare la fragilità dell'elettronica, la sua impossibilità di produrre immagini realistiche a favore di forme umbratili, trasparenti che emergono dal "rumore" dell'elettronica, dal magma confuso di pixel che governa la formazione delle figure. Il paesaggio che scorre veloce dal finestrino dello scompartimento, opportunamente rallentato, è trattato con il Rutt-Etra Scan Processor e quindi diventa una serie di scie colorate dentro le quali pulsa in modo vitale la vita "frequenziale" del video che è fatta di leggerezza, di movimento, di velocità. Il tema simbolico del passaggio è importante per Cahen: dalla veglia al sonno, da una dimensione naturale a una artificiale; simbolo che, nel videoartista francese, si configura sempre più chiaramente come luogo dell'inconscio, interpretazione mentale del mondo che la macchina può rappresentare meglio di ogni altro mezzo perché ne condivide la natura liminale. Nel video i passaggi, appunto, dal paesaggio esterno, pur osservato dal finestrino dello scompartimento, all'interno del vagone sono sempre transiti che si mutano in immagini liquide, fluide, dalla natura mercuriale, in continua metamorfosi, che non riescono a stabilirsi in una forma certa. Pur adottando una modalità di montaggio scarnificato, fatto solo di stacchi e dissolvenze, l'attento legame con i passaggi sonori e l'attenzione all'idea di fluidità onirica creano una sensazione di ipnosi.

Nella videografia di Cahen compaiono due elementi che sempre più diventano protagonisti: il corpo e il paesaggio. Il videoartista francese è autore anche di opere di videodanza, esperimenti volti ad approfondire l'idea della rappresentazione del corpo: alcuni video di questo genere derivano da una committenza e quindi adottano un taglio documentaristico, come *Regards/Danse* (1986) sul rapporto danza e pittura, richiesto dal Museo d'Orsay, o di documentazione come *La danse de l'épervier* (1984) su coreografia di Hideyuki Yano, opere in cui il videoartista è libero comunque di sperimentare il suo personale linguaggio; ma è in due video che Cahen riesce a miscelare la sua visione dell'immagine

con la rappresentazione del corpo danzante: *Parcelles de ciel* del 1987 e *Solo* del 1989. Il primo, prodotto dall'INA e da La Sept, un canale televisivo via satellite che in seguito diventerà ARTE (che offre uno spazio di visibilità inusitato per la sperimentazione video francese), trasforma i corpi dei danzatori in ectoplasmie elettronici, complici gli effetti dello scan processor, ma anche del rallentatore che crea scie di ritardo visivo sull'immagine e del montaggio che puntualizza la coreografia, fermando addirittura l'immagine. Quasi lo stesso discorso vale per *Solo*, prodotto dal canale televisivo spagnolo RTVE per la serie *El arte del video*, su coreografia di Bernardo Montet, dove le evoluzioni di un danzatore in un'arena da corrida deserta vengono continuamente rallentate, interrotte, mandate all'indietro, fino alla dissoluzione finale in cui tutta l'immagine viene distorta come se fosse riflessa su uno schermo deformante. Cahen sperimentando il fermo immagine rivela un altro possibile e contraddittorio "passaggio" di stato dell'immagine video, ovvero il ritorno a una natura primordiale, pre-tecnologica, fotografica, di glaciazione dell'istante e del movimento.

Le committenze per Cahen diventano sempre più numerose e variegiate: nel 1988 The Kitchen gli commissiona un video su musica di John Zorn, il post-jazzista "rumorista" di New York, *Le deuxième jour*, un omaggio musicale al cinema di Jean-Luc Godard, che Cahen svolge evitando accuratamente di citare le opere del grande cineasta francese, ma approfondendo un tema che si rivela sempre più pregnante per la sua estetica: la rappresentazione del paesaggio, soprattutto quello urbano. *Le deuxième jour* è un esempio interessante di video musicale "d'artista", dove le immagini di New York sono la struttura visiva portante per una serie di incastri visivo-musicali attenti a non ricadere nel cliché della sincronicità o del puro accompagnamento.

Fra i partner produttivi dei video di Cahen compaiono sempre più spesso, oltre all'INA, dei canali televisivi: gli anni Ottanta e in parte Novanta, soprattutto in Francia ma anche in Inghilterra, in Germania e parzialmente in Italia, testimoniano un interesse piuttosto attivo da parte di alcune realtà televisive per la sperimentazione audiovisiva.

La maggiore visibilità che Cahen ottiene grazie a una committenza televisiva è rappresentata da una proposta dell'INA e del canale FR 3 che vogliono "svecchiare" i cosiddetti "intervalli televisivi". Nasce *Cartes postales vidéo* (1984-86) in collaborazione con Alain Longuet e Stéphane Huter, una serie di cartoline di varie città del mondo, presentate come immagini fisse di 30" nelle quali a un certo punto, inaspettatamente, si muove qualcosa: o un

elemento dell'immagine o tutta la "veduta". Il programma ha un successo internazionale e viene trasmesso da molte televisioni tanto da diventare un format ripreso e omaggiato da altri, come gli *Intervalli* realizzati alla fine degli anni Ottanta da Luca Pastore e Alessandro Cocito e trasmessi da RAI 3. La notorietà di Cahen travalica il mondo della videoarte complice anche il fatto che la televisione francese, grazie all'attività di registi come Jean-Cristophe Averty o Michel Jaffrenou, è abituata all'incontro fra esigenze di palinsesto e sperimentazione linguistica. Nel frattempo le sue opere sono sempre più presenti in molti festival (anche cinematografici) internazionali, e ricevono numerosi premi e riconoscimenti.

Forte del successo ottenuto con questa produzione e della maturità stilistica conquistata con i video citati in precedenza, Cahen realizza una sorta di trilogia di video dedicati al paesaggio, ognuno dei quali rappresenta un passo in avanti nella storia della videoarte monocolore: *Hong Kong Song* (1989) in collaborazione con Ermeline Le Mezo, *Voyage d'hiver* (1993), e *7 Visions Fugitives* (1995).

La scelta stilistica di evitare set preparati ma di cogliere degli eventi non classicamente programmabili (per questo la danza è un elemento che a Cahen interessa) e di voler comunque indagare il rapporto del corpo con l'ambiente che lo circonda, aggiungendo quindi un elemento in più, lo spazio, alla sua dimensione d'indagine privilegiata, il tempo, porta il videoartista francese a creare un ibrido fra documentazione e sperimentazione, definito da alcuni teorici "documentaire de création", traducibile come "documentario creativo". *Hong Kong Song*, prodotto dall'INA, La Sept e FR3 con la partecipazione del Centre National de la Cinématographie, nasce da un progetto chiamato Urbasonic, supportato dai Ministères des Affaires Étrangères de la Culture et de la Communication, che vuole indagare l'"urbanismo sonoro", rintracciare l'identità di un contesto urbano attraverso i suoi suoni. Qui Cahen crea una visione quasi allucinatoria di Hong Kong e della sua confusione visiva e sonora, immettendo lo spettatore in un'atmosfera di fascinazione irresistibile nei confronti del caos vitale e tumultuoso della una realtà urbana. Dal punto di vista stilistico ritornano alcuni approcci costanti: la visualizzazione "oscilloscopica" della natura frequenziale delle immagini video, il rallentamento delle forme che determina scie di colore, aggiungendo il sezionamento del quadro attraverso sovrapposizioni costanti e tendine dal bordo sfumato che impercettibilmente creano dei veri e propri quadri in movimento. Le immagini di Cahen sembrano sempre

più fragili, incapaci di emergere totalmente da una dimensione liquida, sempre più “dense” di sostanza immateriale. Si affina il lavoro sui colori e l’abilità di cogliere con la telecamera scorci di realtà urbana e l’umanità che la popola come degli osservatori non visti, pur costruendo inquadrature suggestive.

Voyage d’hiver, realizzato presso il Centre International du Création Vidéo Pierre Schaeffer (CICV) con il supporto di La Sept e di Les Films du Tambour de Soie, è una sorta di esaltazione dell’annullamento dello spazio: girato nel territorio antartico cileno, il video gioca sull’annegamento delle forme nel bianco, dal quale si intravedono corpi e barche colorate che galleggiano annichilite dalla maestosità dell’ambiente. *7 Visions Fugitives*, prodotto dal CICV, da ARTE e molti altri partner, sono per contro dei veri e propri “appunti di viaggio” video, o forse delle autentiche “visioni di viaggio” come suggerito dal titolo, dedicati alla Cina. Strutturato in sette brevi episodi, è un’opera che rappresenta il vertice dell’estetica di Cahen e il ritorno alla collaborazione con Michel Chion. Il videoartista francese chiarisce in modo netto che non si tratta di un documentario, ma di una serie di impressioni visive, di suggestioni mentali derivate da sguardi improvvisi, visioni appunto di qualcosa che scappa nell’angolo degli occhi, che appare e scompare, mutevole, fugace. I singoli episodi presentano situazioni riprese da una telecamera sempre più “emotiva”, mossa non solo dall’occhio ma anche dall’inconscio, e trattate con il bagaglio di manipolazioni descritte prima che qui trovano un compimento e un equilibrio, soprattutto in rapporto ai suoni, straordinari. Paesaggi immersi nella nebbia, capelli che si trasformano in immagini astratte, attraversamenti di mercati affollati, dettagli di volti e di occhi sono alcune tracce di una “base” visiva sulla quale Cahen opera i suoi trattamenti creando una sinfonia audiovisiva di estrema bellezza e suggestione, il punto più alto della sua intera videografia.

Robert Cahen dagli anni Novanta comincia anche a realizzare videoinstallazioni, versioni multischermo di alcuni suoi video, altre produzioni originali, rarefacendo la produzione di video monocanale, ed è un videoartista attivo ancora oggi.

Bill Viola

Bill Viola (1951)²², come molti altri videoartisti già citati, ha un bagaglio di studi artistici e soprattutto musicali: fa parte dell'Ensemble Rainforest del compositore David Tudor, allievo di John Cage, e gli studi sulla musica elettronica e in generale le collaborazioni con altri musicisti sono elementi importanti per l'estetica del videoartista americano. Dal 1974 al 1976 è direttore tecnico di Art/Tapes/22 di Firenze, una delle prime gallerie (diretta da Maria Gloria Biccocchi) a offrire agli artisti la possibilità di produrre video (in Italia, negli stessi anni, esiste un'altra realtà simile, il Centro Videoarte di Palazzo dei Diamanti a Ferrara, nato nel 1972, dove nasce e si sviluppa l'opera di Fabrizio Plessi). Grazie a una serie di finanziamenti da quegli enti culturali già citati (le fondazioni Guggenheim e Rockefeller) Bill Viola viaggia nelle Isole Solomon, a Java, a Bali, in Giappone, documentando il più possibile con la sua telecamera, per poi tornare a New York come artist in residence presso il Lab di WNET/Thirteen. Nel 1977 è chiamato dall'artista e curatrice Kira Perov a presentare un programma sulla videoarte alla Trobe University a Melbourne, in Australia. I due si sposano l'anno successivo e compiono insieme una serie di viaggi nel Sahara, in Tunisia e in Giappone, dove si fermano per un anno e mezzo e dove Bill Viola studia buddhismo con il maestro Daien Tanaka, mentre è artist in residence presso la Sony Corporation, primo artista occidentale a essere scelto dalla grande industria giapponese. Tornati negli Stati Uniti agli inizi degli anni Ottanta, fondano il Bill Viola Studio, diretto da Kira Perov, fotografa che assiste assiduamente il marito non solo nella realizzazione delle opere video (sia monocolore sia installazioni), ma anche nella documentazione fotografica, sperimentando tecnologie in grado di stampare su carta frame da video. Kira Perov diventa col tempo anche curatrice e organizzatrice di alcune grandi mostre del marito.

Come si può notare dalle brevi biografie degli artisti presi in considerazione, la logica del "gruppo" tipica degli anni Sessanta si scioglie gradualmente a favore dell'artista solitario che innesta delle collaborazioni con altre realtà, ma

²² Il sito dell'artista è: <http://www.billviola.com/>. *Bill Viola Works* è un cofanetto di Raro Video curato da Bruno di Marino contenente tre opere di Bill Viola: *Hatsu Yume (First Dream)*, 1981, *I Don't Know What It Is I Am Like* (1986) e *The Passing* (1991) (<http://www.rarovideo.com/Page.asp?id=401/A501=1497/bill-viola-works>). Nel 2010 le Éditions à voir hanno editato, a cura di Bill Viola e Kira Perov, il dvd *Selected Works: 1976-1981*.

che non fa più parte di una “comunità”. Anche dal punto di vista tematico, i contenuti diventano meno “collettivi”, poco riferiti al mezzo televisivo o a un contesto di ribellione sociale o politica, ma diventano più privati, si riferiscono principalmente all’io dell’artista e alla sua sfera esperienziale, quasi esistenziale, che assume come mezzo privilegiato il viaggio.

Bill Viola è autore di video monocali e di videoinstallazioni, e fin da subito si contraddistingue per uno stile visivo semplice e diretto che lo porterà al successo internazionale. Dopo una esplorazione dell’astrazione elettronica con il video *Information*, realizzato nel 1973, un anno affollato di opere prime di molti videoartisti, il primo video monocale già significativo per la sua personale estetica è *The Reflecting Pool* (1977-1979). In questo video è chiaro l’uso che Bill Viola fa del proprio corpo nella prima fase della sua produzione monocale: da un lato c’è un richiamo forte all’idea performativa, alla tradizione tipica della Body Art di considerare il corpo dell’artista come l’unico “agente” possibile del quadro dell’immagine, dall’altro questo riferimento si scioglie a favore di una sorta di “presenza” che compie dei gesti minimi o che, come spesso accade nei video successivi, quasi non agisce, ed è seduta su una sedia, in una situazione meditativa e contemplativa. In questo caso l’azione di Bill Viola è minima: compie un salto come per tuffarsi in una piscina quadrata immersa nel verde. Il corpo è fermato a mezz’aria grazie a un fermo immagine, mentre al di sotto di questa dimensione congelata, la vasca riflette lo scorrere del tempo con eventi vari, increspandosi, illuminandosi più o meno di raggi di sole, rispecchiando sagome di persone che si avvicinano e si allontanano. Lentamente il fermo immagine di Bill Viola svanisce fra le fronde, e il suo corpo nudo riemerge dalla piscina e si allontana nel bosco.

Bill Viola non è interessato all’astrazione dell’elettronica e alla manipolazione dell’immagine che svela l’interno della macchina video: è alla ricerca di altri “interni”, ovvero dell’interiorità spirituale che pure appartiene al video, grazie alla sua capacità di catturare un tempo dell’immagine potenzialmente infinito. Preferisce usare la tecnologia per nasconderla, o per creare paradossi spazio-temporali che conducono lo spettatore verso una sorta di consapevolezza che non riguarda solo le questioni classiche della “verità” dell’immagine, ma del grado di esperienza personale che l’immagine può dare. La manipolazione del tempo e dello spazio serve a rappresentare un’immagine simbolica molto semplice, e i passaggi di stato che il protagonista deve attraversare per concluderla e viverla appieno: il battesimo, uno dei temi visivi più ricorrenti nella sua videografia.

L'acqua è un chiaro simbolo di vita ma è anche il simbolo del video, di una tecnologia che sconfigge l'idea della "mortalità" dell'immagine a favore della diretta, ovvero del flusso "vivente" delle forme rappresentate. Eppure, proprio perché è una tecnologia che può contenere temporalmente il "massimo" della vita, inevitabilmente ne contiene anche la morte: il battesimo, o più semplicemente il passaggio da uno stato all'altro, da una dimensione a un'altra, dalla vita alla morte, dalla veglia al sonno, dal buio alla luce è quindi il transito obbligato che ogni essere umano deve compiere per acquisire una maggiore consapevolezza di sé e dello spazio che lo circonda.

Nel 1977 Viola realizza *Sweet Light*, un video che aggiunge elementi importanti per l'estetica appena descritta. Innanzitutto la rappresentazione del mondo degli animali, in questo caso degli insetti. Qui il videoartista è seduto mentre tenta di scrivere qualcosa in una specie di garage evidenziato da una lunga panoramica che descrive lo spazio; improvvisamente il protagonista del video si alza e butta a terra, dopo averlo nervosamente accartocciato, un foglio di carta che viene inseguito da una serie di movimenti a scatti della telecamera. Il foglio di carta è in realtà pieno di insetti, e sullo sfondo della stanza si intravede passeggiare Bill Viola vestito in modo diverso dalle inquadrature precedenti. Segue una panoramica circolare continua su un gruppo di persone che mangia e parla, una scena quasi citata da *Incidence of Catastrophe* di Gary Hill, e il video si chiude con la visione notturna delle scie lasciate da falene, mentre il corpo vestito di bianco del videoartista, illuminato artificialmente, si avvicina alla telecamera. L'atmosfera cupa e minacciosa di questo video corrisponde a una sorta di "altra sponda" della sua ricerca, quella che indaga il buio, il senso di smarrimento, la premonizione della morte rappresentata più volte da immagini di mosche o altri insetti che rimandano all'idea di putrefazione, di mortalità della carne.

In *Chott-El-Djerid (A Portrait in Light and Heat)* del 1979 Bill Viola più chiaramente dimostra il suo interesse per la rappresentazione del paesaggio desertico. Lunghe inquadrature indugiano su due tipologie di territori: alcune zone ghiacciate del Canada e il deserto tunisino in cui si intravedono dei passaggi di esseri umani. Il videoartista usa questa associazione ambientale per mettere a confronto due "difficoltà" di visione: le immagini del deserto sono deformate dal cosiddetto "effetto mirage" (linee di calore che rendono galleggianti le forme riprese e che creano in alcuni casi degli effetti a specchio), mentre quelle dei ghiacci canadesi risultano, per motivi tecnici differenti come il

bianco eccessivo e le temperature bassissime, difettose, poco definite, in alcuni casi simili a fantasmi. Il problematico rapporto fra natura e tecnologie della visione, che qui altera per motivi tecnici gli ambienti, interpretandone le forme in maniera errata, diventa un tema sempre presente nella sua opera.

Anche per altri videoartisti successivi alla prima ondata sperimentale l'interesse per la rappresentazione del paesaggio diventa un tema costante. *Ancient of Days* del 1980, prodotto da diversi enti tra i quali la Sony americana e giapponese, WNET/Thirteen, il National Endowments for the Arts e il New York State Council on the Arts, è un video formato da diversi episodi in cui Bill Viola esplora ancora di più le possibilità di originare paradossi spazio-temporali grazie alla tecnologia video. L'Antico dei Giorni è il nome di Dio secondo il *Libro di Daniele*, ed è forse la prima volta nella storia della videoarte che viene fatto un riferimento così esplicito alla religione e alla spiritualità, anche se forse in questo caso il riferimento è filtrato dal celebre frontespizio di William Blake per il suo poema *Europe a Profecy* (1794), dove si vede la figura mitologica inventata da Blake stesso, Urizen, disegnare con un compasso il mondo.

In effetti, la circolarità del tempo è uno dei temi di questa opera, semplici "ritratti" di realtà urbane e non, rappresentate nel loro fluire temporale, che viene reinterpretato dalla tecnologia video: un tavolo di legno in un giardino imbandito con pochi oggetti che brucia in reverse, mentre una serie di zoomate in avanti, poste in continuità da brevi dissolvenze incrociate, formano una sorta di "macro zoomata" artificiale che proietta il tempo dell'azione all'indietro; una strada affollata di uomini e automobili viene descritta da una serie di panoramiche semicircolari effettuate in momenti differenti della giornata, messe anch'esse in continuità da una serie di rapide dissolvenze incrociate che le trasformano agli occhi dello spettatore in una panoramica unica; le vette innevate del Fujiyama diventano l'immagine-cartolina trasmessa dal mega schermo di un edificio giapponese che viene descritto con un lento movimento e una zoomata che "entra" nel piano terra affollato da persone che giocano con videogame, fino a quando il loro movimento viene rallentato sino a fermarsi; nel quadro finale un orologio appoggiato su un tavolo scandisce il tempo mentre sullo sfondo un monitor, attaccato a una parete come fosse un quadro, trasmette le immagini di nuvole in movimento. Bill Viola qui comincia a sperimentare il rallentatore, mentre nell'ultimo episodio adotta una formula, quella del "video quadro", che diventerà una nota costante delle sue videoinstallazioni da metà degli anni Novanta in poi.

Dal punto di vista sonoro, Viola usa quasi sempre l'audio in presa diretta, i rumori delle azioni e alcune semplici elaborazione degli stessi: una scelta "anti-musicale" presente in quasi tutta la sua videografia, eccetto per alcune committenze di cui si parlerà in seguito. *Anthem* (1983), prodotto dalla Rockefeller Foundation, Sony Corporation e American Film Institute, indaga ulteriormente l'immaginario oscuro e perturbante del videoartista americano: l'inno a cui il titolo si riferisce è l'urlo di una bambina giapponese in piedi nella hall di uno spazio buio. Questo suono rallentato e velocizzato fa da substrato a tutto il video, che è un montaggio abile e ben calibrato di varie immagini volte a scatenare delle sensazioni inquietanti nello spettatore: operazioni chirurgiche, ambienti industriali notturni, serpenti che entrano dentro a tronchi d'albero, associate a immagini diurne in netto contrasto con le precedenti (bagnanti al sole, complessi industriali di perforazione, interni d'ospedale). In *Anthem* si riprende deliberatamente la tradizione del montaggio analogico delle avanguardie cinematografiche, innestando delle associazioni, talora violente, fra le immagini, la gran parte delle quali richiama l'idea della penetrazione, del taglio, dell'intrusione della tecnologia. È un video che testimonia l'interesse per le immagine mediche che incontreremo anche nella videografia di Peter Greenaway, ma è soprattutto la visualizzazione di una natura minacciosamente dominata dalla macchina, con corpi in bilico fra la vita e la morte, in balia di strumenti che tagliano, curano e scrutano il loro interno.

L'estetica di Bill Viola abbandona sempre di più la vocazione manipolatoria tipica della videoarte monocanale, ricercando nelle immagini una qualità fotografica da "bella immagine", con l'intervento di luci curate, recuperando il valore del set e adottando soluzioni di montaggio tradizionali. Man mano che il videoartista americano produce le sue opere (così come avviene anche per Gary Hill) e che la tecnologia video comincia a garantire una certa definizione, si avverte il ritorno a una estetica più cinematografica, tanto che le sue opere, degli anni Ottanta e Novanta, aprono un confine a volte ambiguo, in bilico fra videoarte e cinema d'avanguardia formando un ibrido linguistico che potremmo definire "cinema sperimentale elettronico". La consapevolezza di usare tecnologie video lo spinge comunque a interrogarsi sul mezzo più che altro dal punto di vista percettivo, ovvero di come la tecnologia video interpreta il mondo, il suo spazio, il suo tempo. La distanza dall'estetica della televisione non consiste più nello "spaccare" la macchina e usare l'elettronica indagando

le sue possibilità manipolatorie, ma nel tornare all'alveo del linguaggio cinematografico declinato nella sua versione sperimentale: nei video che abbiamo citato, le lente zoomate che costruiscono spazi e tempi paradossali, hanno come chiaro riferimento la cinematografia di Michael Snow e un certo tipo di cinema strutturalista, miscelato con scelte più classiche e facilmente comunicabili al pubblico, come il montaggio delle attrazioni.

Da questo punto di vista, una delle sue opere più interessanti tenta l'azzardo della durata cinematografica, i classici 90': si tratta di *I Don't Know What It Is I Am Like*, del 1986, una sorta di kolossal prodotto dalle Fondazioni che già abbiamo incontrato altre volte, la Rockefeller e la Guggenheim, insieme a The American Film Institute, il National Endowments for the Arts, Massachusetts Council for the Arts and Humanities, Western States Regional Media Arts Fellowship, ai quali si aggiunge un partner importante, di nuovo televisivo, il canale tedesco ZDF, che supporterà il videoartista anche nelle produzioni successive. Il titolo ("Non so a cosa assomiglio") deriva da un versetto del *Rgveda*, gli "inni della conoscenza" scritti originariamente in sanscrito che compongono la base del complesso sistema religioso e filosofico dell'induismo. Come per altri videoartisti anche per Viola è giunta l'ora di creare una sorta di video macrotematico, un saggio per immagini. L'esito è un lungo, enigmatico e affascinante viaggio che pone alcune domande sulla percezione del proprio io confrontata con quella del mondo naturale, in particolare animale, e con culture rituali che accettano l'uso anche estremo del corpo come una sorta di sfida necessaria per compiere qualsiasi passaggio di conoscenza. Il protagonista è di nuovo l'artista, figura neutra ma rappresentante di una cultura tecnologizzata, curiosa, che indaga con i suoi strumenti conoscenze ataviche che si sono forse perdute.

L'opera è strutturata in cinque episodi che vengono dichiarati solo nei titoli di coda e che sono parzialmente riconoscibili all'interno del video stesso, che ha una sorta di incipit già molto chiaro: la soggettiva di uno sguardo che entra in un ambiente marino, interrotto bruscamente da un disturbo elettronico che introduce il primo episodio. Natura e artificio, umanità e tecnologia si incontrano e scontrano in un momento di vuoto e di smarrimento. Tutto l'incipit sembra voler raffigurare una sorta di stato naturale primordiale delle origini: l'interno di una grotta buia che mostra forme quasi umane, bisonti circondati da fulmini che si intravedono sullo sfondo, dettagli di occhi di animali, pesci e soprattutto uccelli, quasi a voler cogliere, sulla superficie del loro

sguardo, la loro percezione del mondo; una lunga zoomata dentro l'occhio di una civetta introduce la parte in cui Bill Viola, seduto in un interno buio, sta osservando antichi libri con immagini anatomiche del cervello. La dimensione mentale del protagonista del video è rappresentata da una serie di riflessi del suo corpo che si diffondono in tutto l'ambiente, grazie a bicchieri, specchi, finestre, gocce d'acqua. Il protagonista ha un piccolo monitor nel quale osserva riprese di rituali estremi in cui alcune persone si perforano il viso con aghi molto lunghi. Il suo habitat domestico, mentre si sta cibando di un pesce su una tavola spartanamente imbandita, si anima di presenze animali: un gatto, una lumaca, un pulcino che nasce da un uovo, un elefante, presenze primitive che cominciano a popolare il suo universo. L'atmosfera è contemplativa: tutto avviene lentamente e le immagini procedono ritualmente con un montaggio semplice, come in perenne attesa di qualcosa. Improvvisamente, anticipato dall'immagine di un cane lupo che al rallentatore sembra aggredire l'osservatore, comincia un montaggio ritmico scandito da una serie di battiti in cui si intravedono immagini di denti di animali, paesaggi abbandonati, flash di puro colore che introducono una lunga sequenza in cui, accompagnate da una musica ritmica e ipnotica, appaiono a tutto schermo le immagini intraviste nel monitor citate prima. Dal fondo marino dell'inizio del video emerge un pesce che viene trasportato sulla terraferma e lì, lentamente, si decompone. L'accettazione del "passaggio di stato" deve avvenire attraverso la conoscenza del dolore e la consapevolezza della morte: bisogna quindi abbandonarsi a un senso primitivo dell'esistenza che però può essere comunicato anche dalla tecnologia e dal "suo" sapere, dalla sua capacità di interpretare, anche in maniera visionaria, il mondo.

The Passing del 1991 è il video più emotivo e più connesso al tema del legame inscindibile fra vita e morte. Prodotto dal National Endowments for the Arts e dal canale televisivo ZDF, nasce dalla vicinanza temporale tra la morte della madre di Bill Viola e la nascita di suo figlio: un passaggio fra vita e morte (o viceversa) che è il tema cardine di tutta l'opera. Girato interamente con telecamere a raggi infrarossi (strumenti molto sensibili in grado di poter riprodurre con molta chiarezza immagini notturne), è un viaggio autobiografico nel buio, nel mistero della vita e della morte, associate allo stato di veglia e di sonno. Qui Bill Viola costruisce una sorta di "mitologia metafisica dell'io" simile a certe esperienze cinematografiche di Stan Brakhage, e in alcuni punti, come la scena della nascita del figlio, sembra quasi fare delle citazioni dirette al filmma-

ker sperimentale americano. Ma al di là di questi riferimenti, qui compaiono delle immagini che diventano il cardine estetico di tutta la sua opera recente: la presenza di corpi o ambienti immersi nell'acqua, in bilico fra la caduta e l'ascensione. Mentre la presenza del paesaggio naturale e primitivo associato a luoghi urbani abbandonati continuano a essere elementi della sua estetica. Inevitabile, anche in questo caso, la presenza di corpi agenti con una funzione decisamente autobiografica: Bill Viola, sua madre, Kira Perov e il figlio sono i protagonisti del video.

Gli anni Novanta rappresentano un decennio di svolta per la videoarte monocanale, e Bill Viola e altri videoartisti della sua generazione diradano sempre di più questo tipo di produzioni a favore di un certo modello di videoinstallazioni. *Déserts*, del 1994, è l'ultimo video monocanale realizzato dal videoartista americano e l'unica opera musicale della sua videografia. Commissionato dall'orchestra Ensemble Modern di Francoforte, ha la funzione di accompagnare visivamente l'esecuzione del celebre brano di Edgar Varèse, ed è una coproduzione televisiva formata da ZDF/ARTE, BBC, Alive-TV/KTCA TV. L'opera è un compendio dei temi illustrati prima, perfettamente calibrati a livello di montaggio alla colonna sonora: immagini di paesaggi, corpi immersi nell'acqua, ambienti desertici, fuochi e incendi costituiscono la tessitura visiva che lega la sequenza principale, quella di una figura umana somigliante a Bill Viola che, rallentata in modo parossistico, in un interno domestico si siede a un tavolo, beve un bicchiere d'acqua, si alza e si tuffa letteralmente in un pavimento liquido, che diventa una sorta di mare dentro il quale si riversano tutti gli oggetti della stanza.

Klaus Vom Bruch

Klaus Vom Bruch (1952)²³ fra il 1975 e il 1976 è allievo di John Baldessari, esponente dell'Arte Concettuale presso il California Institute of the Arts, studia filosofia all'Università di Colonia fra il 1976 e il 1980, e diventa docente di Media Arts in varie università tedesche. Come quasi tutti i videoartisti qui trattati, è autore sia di video monocanali sia di videoinstallazioni.

Realizza video dalla metà degli anni Settanta riprendendo la pratica del

²³ Il sito dell'artista è: <http://www.kvb.com/>, la sua pagina YouTube è: <https://www.youtube.com/user/djbruch>, mentre la sua pagina Vimeo, più ricca di contributi, è: <https://vimeo.com/user8759686>

found footage, arricchendola con la presenza di immagini realizzate appositamente, spesso riferite al corpo e al viso dell'artista stesso. Vom Bruch è un caustico e irriducibile critico del linguaggio audiovisivo di massa del cinema e della televisione: per lui le immagini di propaganda bellica e le pubblicità televisive assolvono alla stessa funzione, e per questo motivo vengono trattate come materiali dei quali evidenziare il più possibile la loro vuotezza linguistica e l'iteratività, che diventano nei suoi video una ossessiva coazione a ripetere.

Dopo alcune sperimentazioni in cui si concentra sull'uso della telecamera per produrre immagini distorte cromaticamente e volutamente sovresposte, in una parola "scorrette", e su rimontaggi di materiali televisivi, il suo discorso estetico si chiarisce con *Propellertape* (1980), dove una serie di immagini d'archivio di militari che avviano le eliche di un aereo vengono montate ossessivamente con il volto dell'artista su sfondo nero che guarda fuori campo, illuminato di giallo: dal punto di vista della durata delle immagini, Vom Bruch ama giocare con il concetto di subliminale, per cui il suo viso compare per frammenti temporali che lo proiettano in una dimensione della memoria ambigua, trasformandolo ora in uno spettatore delle immagini d'archivio, ora in un soggetto i cui ricordi potrebbero appartenere a quella dimensione cinematografica.

Lo stesso discorso vale per *Das Duracellband* (1980), dove in maniera sincopata sono montati vari repertori di guerra tra cui lo scoppio della bomba atomica, un pilota americano che con un gesto sembra confermare lo sgancio di una bomba e le immagini dei corpi martoriati di Nagasaki, insieme all'immagine di una pubblicità in cui si vede una batteria Duracell divisa a metà che si chiude con un suono sordo e all'immagine di Vom Bruch che si copre il viso con una mano. Dal punto di vista sonoro il videoartista tedesco non concede nessuna tregua allo spettatore, usando solo il rumore della pubblicità in loop. La "rivelazione" del linguaggio, un approccio tipicamente concettuale, qui si lega a filo doppio con la denuncia radicale e iconoclasta della propaganda audiovisiva, combinando varie icone riferite al concetto di energia, dalla batteria "che non muore mai" alla bomba atomica che tante vittime ha mietuto.

Lo spirito caustico di Vom Bruch si rivolge anche all'immaginario edulcorato del cinema in *Relativ Romantisch/Tausend Küsse* (1983), dove mille baci tratti da vari film hollywoodiani subiscono interventi di manipolazione e di associazione insistendo sull'industrializzazione dell'immaginario di massa

come conseguenza di un'idea bellica e non certo romantica del mondo. In questo video sviluppa lo stile di rimontaggio radicale delle sue opere precedenti aggiungendo scelte di composizione dell'immagine, intervenendo elettronicamente sulle fonti originarie, e creando di volta in volta associazioni visive spiazzanti.

Il passaggio estetico della videoarte dagli anni Sessanta agli anni Ottanta

La videoarte monocanale subisce un notevole processo di trasformazione dagli anni Sessanta agli anni Ottanta. Dal momento che molti degli artisti fin qui trattati attraversano con la loro attività questo arco temporale, per poi proseguire sotto altre forme che vedremo negli anni Novanta, mentre altri si affacciano al mondo della videoarte monocanale negli anni Ottanta, sarebbe stato piuttosto difficile dividere in due parti questo testo. Il presente paragrafo quindi serve da pausa di riflessione su quello che è stato scritto finora e come spartiacque funzionale fra il primo periodo di sperimentazione della videoarte monocanale, rappresentato dagli anni Sessanta e Settanta, e il secondo periodo, quello degli anni Ottanta. Per questo motivo il passaggio estetico fra questi archi temporali viene affrontato adesso, comprendendo gli autori fin qui trattati e quelli che verranno affrontati alla fine di questo capitolo, per cui alcuni argomenti qui dibattuti sono la sintesi di alcuni temi già analizzati e l'anticipazione di altri che riguardano strettamente gli anni Ottanta.

Le linee estetiche della videoarte degli esordi si concentrano sulle possibilità della macchina video di poter generare autonomamente immagini astratte, che vengono percepite dai videoartisti come il sistema di forme originarie, quasi primordiali e archetipiche dell'elettronica che viene svelato al pubblico. Si vuole combattere il rassicurante immaginario televisivo usando la tecnologia televisiva, smascherare la voglia di rappresentare il reale della televisione con la tv, e quindi si forza la macchina, si cerca l'errore tecnologico in grado di produrre immagini, si lascia libera la macchina di usare il "vuoto d'immagine", ovvero l'assenza di icone referenziali, che diventano l'immaginario cardine di molta videoarte: la neve, il feedback, le forme sinusoidali in perenne movimento, i disturbi di segnale, la nuova astrazione agevolata da macchine come il sintetizzatore video o il Rutt-Etra Scan Processor.

Tutto questo avviene nel momento in cui sembra che la telecamera possa

non essere usata dai videoartisti che si concentrano sul televisore come oggetto e sulla generazione delle immagini in tempo reale. La diretta provoca un rinnovato interesse nei confronti del tempo, che col video può diventare potenzialmente infinito, discostandosi in maniera radicale dal concetto di durata, insito nella tecnologia e nel linguaggio cinematografici. L'immagine elettronica non solo esiste "di per sé", ma può durare per sempre, innestando vertigini percettive basate su un'idea di fruizione ipnotica. Come per ciò che riguarda la formazione dell'immagine, anche la diretta può essere "capovolta" linguisticamente ed essere usata come materiale duttile da elaborare, cosa che avviene in molte videoinstallazioni. Con la tecnologia si può giocare: se l'immagine elettronica è un magma fluido in perenne movimento, può anche essere costantemente manipolabile, e da qui deriva una sorta di "estetica della metamorfosi" tipica della videoarte degli esordi.

L'avvento delle telecamere, inizialmente in bianco e nero e con una definizione scarsa, diffonde anche in questo caso il desiderio di sfruttare le "mancanze" della tecnologia a favore di un aumento di consapevolezza estetica. Dalle riprese della macchina video allora si cerca di evidenziare e manipolare ulteriormente proprio la bassa definizione delle sue forme che appaiono di natura fragile, fantasmatica, indefinita, umbratile, trasparente, a confermare da un lato l'impossibilità di questa tecnologia di rappresentare in maniera naturalistica il mondo, essendone un'interpretazione artificiale altamente formalizzata, dall'altro l'appartenenza di queste forme al regno della mente, del sogno e della memoria. Alcuni hanno chiamato questa tendenza "estetica della bassa definizione", che si perpetua anche nel momento in cui la tecnologia video acquista tecnicamente negli anni una maggiore risoluzione.

Se il video non può, o non deve, produrre immagini realistiche, allora qualsiasi forma pur definita deve essere manipolata: in questo caso quell'estetica della metamorfosi applicata al segnale puro o al palinsesto televisivo viene utilizzata per forzare la fuoriuscita della trama, del "rumore"; operazione agevolata da un bagaglio di effetti speciali (solarizzazioni, negativi, effetti di mosaicizzazione, comparsa di scie sui movimenti) che hanno origini nella ricerca fotografica e cinematografica, e che per il video non sono affatto considerabili "speciali" ma conaturati all'essenza liquida della sua tecnologia. Con l'avvento del colore si cerca di "preservare" la colorimetria fredda o eccessivamente calda del video, senza preoccuparsi di eventuali risultati kitsch o forzati dal punto di vista cromatico: di nuovo, si può o si deve giocare con il sistema

di forme che la macchina produce naturalmente, senza “truccarlo” di realtà. Dall’immagine video non si pretende una qualità fotografica, ma pittorica. In questo contesto alcuni elementi diventano i nuovi protagonisti dell’occhio della telecamera: l’oggetto, il paesaggio e il corpo nelle loro declinazioni più astratte, per cui la figura del danzatore, sintesi fra corpo spersonalizzato e movimento, diventa il soggetto privilegiato di quella videoarte monocanale più attenta alla sperimentazione, senza dimenticare l’altra tendenza che vede nel video uno specchio tecnologico nel quale si riflette l’artista stesso.

La diffusione dei videoregistratori e dei supporti, per lo meno inizialmente molto poco stabili, dei nastri magnetici, suggerisce un altro elemento da elaborare dal punto di vista estetico, quello della memoria audiovisiva, collegato ovviamente a quello della durata dell’immagine, e reintroduce l’idea di montaggio. L’approccio manipolatorio qui diventa combinatorio: la simultaneità e la velocità fanno parte del caos del video, per cui non ha più senso montare le immagini una dopo l’altra, ma una “dentro” l’altra, una tendenza da alcuni definita “impaginazione dello schermo”, un approccio che oggi, col digitale, ha un nome preciso: *compositing*. Tutto l’armamentario tecnologico che il video può sfruttare (tendine, riquadri, intarsi, luma key e chroma key), pur essendo derivazione di estetiche della forzatura del linguaggio del cinema sperimentale, appartiene al regno della naturale metamorfosi dell’idea di montaggio. L’accavallamento caotico e apparentemente senza senso delle immagini fa parte di un’idea di fondo che scorre in quasi tutta la videoarte: la fragilità, la mancanza di compattezza dell’immagine che diventa, appunto, un “quadro” da impaginare.

Se gli anni Sessanta e Settanta rappresentano il periodo della formazione di un linguaggio audiovisivo elettronico, nella maggior parte dei videoartisti che hanno attraversato quella fase, o in quelli nati subito dopo, alle soglie degli anni Ottanta qualcosa cambia: nasce l’esigenza di usare questa grammatica per sviluppare dei temi che non siano esclusivamente l’argomento metalinguistico per eccellenza, ovvero la televisione e il suo immaginario, o la scoperta della tecnologia. Se questi temi permangono, essi acquistano in questi anni una forma più diretta, semplice e comunicativa, come nei video di Klaus Vom Bruch o come nell’epico *Der Riese* (1982-83) di Michael Klier che realizza un video di 80’ montando una serie di immagini prese da telecamere di sorveglianza, anticipando le ossessioni voyeuristiche di una certa televisione e di internet.

Di fatto gli anni Ottanta testimoniano il desiderio di fare uno sforzo in più, complici anche le numerose committenze televisive e la presenza di molte opere monocali a festival non solo di video ma anche di cinema, alcuni dei quali molto prestigiosi e con un pubblico seppure non “generico” diverso da quello che frequenta le gallerie d’arte. Molti videoartisti, composto il loro personale “alfabeto”, vogliono cominciare a “parlare”. Gli pseudo-documentari biografici di Paik già vanno in questa direzione: l’umanizzazione della tecnologia, un tema tanto caro al videoartista coreano, corrisponde anche a una sorta di umanizzazione del linguaggio del video, che deve maturare e procedere oltre l’astrazione e il metalinguaggio.

La metà degli anni Ottanta è un momento significativo per quei videoartisti che hanno vissuto gli anni Sessanta e/o gli anni Settanta per l’affollarsi di opere che tendono a definirsi come saggi audiovisivi su macrotemi: è il caso di *Art of Memory* (1987) di Woody Vasulka, *I Don’t Know What It Is I Am Like* (1986) di Bill Viola, *Incidence of Catastrophe* (1987-88) di Gary Hill, e di altre opere di autori che iniziano a produrre negli anni Ottanta. Compagno riferimento più o meno espliciti a un certo tipo di letteratura sperimentale e alla poesia. Si accettano la vicinanza con il linguaggio del documentario (Robert Cahen) o scelte visive (gli ultimi video monocali di Bill Viola o di Gary Hill) più asciutte e legate a una qualità fotografica dell’immagine e al ricorso di modalità di montaggio tradizionalmente cinematografiche, come il montaggio delle attrazioni o il solo uso di tagli e di dissolvenze. L’avvicinamento all’idea di “narrazione audiovisiva” porta alcuni videoartisti a riscoprire il valore simbolico delle immagini o un certo linguaggio tipico del cinema degli esordi. Per altri, come per esempio i Vasulka, la presenza di uno o più temi non determina lo spostamento degli approcci stilistici ed estetici verso scelte di linguaggio più rassicuranti, anzi le rafforza.

In generale se gli anni Sessanta e Settanta rappresentano una fase di sperimentazione sullo statuto dell’immagine elettronica, sul tempo e sul montaggio, negli anni Ottanta l’interesse si sposta quasi esclusivamente sulle possibilità manipolatorie del montaggio elettronico e dello spazio dell’immagine, facendo diventare il chroma key uno dei protagonisti assoluti di questa ricerca, e introducendo una certo tipo di sperimentazione dentro ai palinsesti televisivi grazie alla nascita delle televisioni satellitari come La Sept/ARTE o Canal Plus o canali dediti alla cultura come l’inglese Channel Four che danno linfa vitale a una serie di produzioni sperimentali.

Per quello che riguarda la Computer Art invece si può dire che la ricerca sull'astrazione diventa la struttura portante sulla quale si articolano diversi approcci al mezzo tecnologico e differenti scelte stilistiche. L'avvento del 3D e del metodo generativo applicato all'immagine di sintesi determina l'avvicinamento dell'idea di astrazione alla visualizzazione di qualcosa di riconoscibile, un'interpretazione digitale di forme naturali o viventi. L'estetica del simulacro e l'idea dell'immagine come oggetto non collimano con il desiderio di gestire forme riconoscibili, e la computer grafica astratta per tutti gli anni Settanta risiede nei laboratori informatici in grado di fornire le strumentazioni necessarie ad artisti dalla formazione tradizionale (pittura astratta, disegno, cinema astratto), che con l'avvento del 3D si trasformano in ingegneri informatici in grado di gestire in prima persona i software usati. La Computer Art, al contrario della videoarte, negli anni Sessanta e Settanta non ha un "nemico estetico" al quale contrapporsi, ma sviluppa liberamente il proprio linguaggio astratto anche perché dal punto di vista tecnologico le macchine usate si esprimono al meglio con quelle scelte stilistiche.

Gli anni Ottanta e soprattutto Novanta determinano in modo rapido una serie di bruschi mutamenti: l'avvento dei personal computer, la diffusione della cultura e dell'industria dei videogiochi, il sempre più vivo interesse dell'industria cinematografica e televisiva per i cosiddetti effetti speciali, con la rinascita di generi come la fantascienza e il fantasy. L'interfaccia utente dei computer diventa sempre più grafico e iconico, e bisogna ammettere che l'utilizzo delle finestre, oramai diventato di uso comune, ha origine nel linguaggio dell'elettronica, in particolare di una certo tipo di televisione e di videoarte monocanale. I videogiochi e l'industria dell'intrattenimento televisivo e cinematografico puntano tutto sulla ricerca del verosimile, la computer grafica è invece vista in una logica di sostituzione del set e/o degli attori, quindi da questa tecnologia si pretende il massimo del realismo, con la relativa diffusione di software che operativamente rispondono a questa esigenza. E se anche alcuni teorici insistono sul fatto che, sia o no realistica, un'immagine digitale è pur sempre un simulacro, improvvisamente molti artisti si trovano di fronte a un'estetica di origine industriale che conquista fette sempre più ampie di consenso e di pubblico, insomma uno standard con o contro il quale prendere posizione. Generalizzando, di fronte a questo fenomeno si creano varie correnti: chi sostiene che la simulazione fotorealistica può essere comunque uno strumento di sperimentazione da ribaltare in vario modo; chi si oppone

in maniera radicale approfondendo il discorso sull'astrazione; chi preferisce combinare le due scelte, immaginando universi a metà fra il referenziale e l'astratto. Un'ulteriore linea di ricerca nega la tridimensionalità per ritornare alla grafica 2D, o alla combinazione fra 2D e 3D, determinando la nascita di una sorta di sottogenere della computer grafica definito motion graphics.

Il trend fotorealistico negli anni si concentra su due elementi: ambienti e corpi, sviluppando tecniche e metodi di simulazione che si affinano sempre di più, fino al punto che oggi si può parlare in maniera realistica di ambienti virtuali e di attori virtuali che stanno "abitando" i non-luoghi interattivi dei videogiochi e quelli non interattivi di un certo tipo di cinema. Accanto a questa tendenza si sviluppa la linea "cartoonistica digitale", quella cioè che riprende l'idea del cartone animato classico declinandolo in versione digitale. Il ritorno dell'importanza del segno o del disegno, in una parola dello stile delle immagini, è un'altra modalità possibile per allontanarsi dall'idea che la computer grafica 3D debba essere uno specchio efficiente e ingannevole del mondo. In questo campo le situazioni realmente "in opposizione" sono da ricercare ai margini dell'industria produttiva, perché, dagli anni Novanta in poi, un certo settore videoartistico, che aveva integrato nella sua storia autori e tecniche molto diverse, fatica a intercettarle e a renderle parte integrante della sua storia. Almeno per ora.

La nascita di MTV e l'osmosi fra videoarte e videomusica

Nel 1981 il panorama televisivo muta radicalmente perché nasce MTV, la prima televisione monotematica, ovvero dedicata a un genere unico: il video musicale. Fermo restando che questo genere audiovisivo esiste già prima dell'avvento di MTV, è innegabile che l'idea di trasformare il vecchio format radiofonico, ovvero un dj che trasmette musica, in una televisione in cui un vj trasmette video musicali accentra, dal punto di vista mediatico e produttivo, quei prodotti audiovisivi che prima avevano spazi ridotti in programmi appositi, dando loro un luogo fisso in cui poter sperimentare appieno le loro potenzialità. MTV, avendo una programmazione di ventiquattro ore su ventiquattro, è a caccia di contenuti ma soprattutto di stili ed estetiche che possano funzionare per un genere audiovisivo breve che deve attirare un pubblico particolare.

I fondatori di MTV hanno spesso dichiarato che l'inventore del video musicale è Nam June Paik. Dichiarazione paradossale per coloro che sono

convinti che il videoartista coreano è il “padre” della videoarte e che quest’ultima non può “abbassarsi” al livello commerciale dei video musicali, ma a ben guardare (per lo meno ai primi dieci anni di programmazione di MTV) bisogna rendersi conto che il linguaggio della videoarte monocanale, che in quel momento è la “punta di diamante” linguistica dell’universo audiovisivo, diventa il punto di riferimento di molti registi di video musicali che hanno bisogno di estetiche coraggiose a cui ispirarsi. Ma l’altro elemento importante da osservare è il punto di vista di questa dichiarazione di paternità dalla prospettiva inversa, nel senso che Nam June Paik non demonizza l’avvento dei video musicali, ma li giudica un’interessante prosecuzione della sperimentazione audiovisiva degli anni Sessanta²⁴.

Il “riconoscimento”, insomma, avviene da entrambe le parti pur ammettendo le ovvie differenze di contesto sia tematico sia produttivo. Bisogna poi ammettere che anche la videoarte è inserita in un contesto economico che ragiona sulla vendita di singoli prodotti e che genera al suo interno dei trend che derivano da scelte strettamente connesse a esigenze di committenza e di rapporto con contesti produttivi televisivi o istituzionali. E non è detto che una casa discografica, solo perché vende musica e soddisfa necessità commerciali, non sia in grado di produrre video musicali assimilabili a opere d’arte, perché succede quasi subito, come nel caso della produzione cinematografica e video del gruppo The Residents, presente insieme a molti altri nella collezione del Museum of Modern Art di New York.

Ma ciò che determina la nascita di MTV è un fenomeno se vogliamo più vasto: tutta la sperimentazione audiovisiva, il cinema sperimentale, il cinema d’animazione, la videoarte e la Computer Art non solo diventano approcci stilistici ed estetici da omaggiare o copiare, ma trovano spazio diretto all’interno del suo palinsesto (sotto forma di piccole sigle, interruzioni nella programmazione) o addirittura nella realizzazione stessa dei video musicali. Questo determina un vero e proprio fenomeno di osmosi fra sperimentazione audiovisiva e produzione videomusicale, permettendo alla prima di incontrare un pubblico inaspettato. Interi generazioni si formano con questo tipo di immaginario, non identificandolo più come qualche cosa di sperimentale. Più che un vero e proprio passaggio di testimone, si tratta di una proliferazione

²⁴ A questo proposito è interessante l’intervista a Nam June Paik effettuata da Eduardo Kac presente al seguente link: <http://namjunepaik.wordpress.com/2010/04/09/interview-with-nam-june-paik/>.

per alcuni, di una diaspora per altri, di un certo tipo di linguaggio audiovisivo che si diffonde dai video musicali alla televisione fino al cinema.

Se l'estetica videoartistica diventa un punto di riferimento per registi di video musicali come David Mallet e molti altri, la lista dei videoartisti che collaborano a vario titolo con MTV o che vengono coinvolti in progetti chiaramente videomusicali sono tanti, e alcuni di questi sono nomi già noti mentre altri verranno approfonditi più avanti: Zbigniew Rybczynski, John Samborn, Joan Logue, William Wegman, Peter Callas, Robert Cahen, Bill Viola per il tour *And All That Could Have Been* (2002) dei Nine Inch Nails, Tony Oursler per David Bowie. Anche la Computer Art viene coinvolta da questo processo di assimilazione con autori come Rebecca Allen per i Kraftwerk, Dean Winkler per Peter Gabriel e Laurie Anderson, William Latham per The Shamen.

Su versanti musicali più "colti", Laurie Anderson lega la propria attività di musicista multimediale a un immaginario elettronico che molto, quasi tutto, deve a quello videoartistico, così come bisogna citare tutta la produzione videomusicale dei The Residents, vero crocevia di sperimentazioni audiovisive, la collaborazione fra Nam June Paik e Ryuichi Sakamoto, e Brian Eno che sdogana l'idea della videoinstallazione classica (quella fatta con i monitor per intenderci) a uso e consumo di un pubblico di massa nel momento in cui cura il gigantesco allestimento multimediale del tour degli U2 *Zoo TV* (1994), e infine la videografia di Björk. Senza dimenticare anche la stretta connessione fra videodanza e videomusica, che si incarna nella figura della musicista Kate Bush, e nelle collaborazioni fra David Bowie e i La La La Human Steps, Twyla Tharp e David Byrne nella versione video dello spettacolo *Catherine Wheel* (1983) dove compaiono immagini digitali di Rebecca Allen, e fra il coreografo e autore di videodanza Philippe Decouffé e i New Order.

Senza dimenticare, per quello che riguarda l'animazione sperimentale, Jan Švankmajer e i Brothers Quay che collaborano con MTV per la realizzazione di alcune sigle e firmano alcuni video musicali, inaugurando una lunga stagione di collaborazione fra un certo tipo di animazione e il settore videomusicale. Solo per citare uno degli esempi più significativi di questo processo bisogna ricordare *TV Interruptions* (1993) del videoartista inglese David Hall (1937)²⁵, pioniere della videoarte inglese specializzato nell'evidenziare l'artificialità e l'autoreferenzialità del linguaggio televisivo. Nel 1976 realizza *This Is a Television Receiver* commissionato

²⁵ Il sito dell'artista è: <http://www.davidhallart.com/index.html>

dalla BBC per il programma *Arena Video Art*, dove le immagini e l'audio di un anchorman inglese vengono progressivamente distrutti diventando puro disturbo. Precedentemente aveva avuto la fortuna di “sfondare” il palinsesto televisivo (in questo caso scozzese) con una serie di brevi intervalli: *7 TV Pieces* (1971), titolato anche *TV Interruptions 1971*, interruzioni appunto (realizzate in pellicola per motivi tecnici) che si interrogano e giocano sulla natura della televisione. *TV Interruptions* del 1993 consta di cinque episodi straordinari per potere di sintesi e per le illusioni visive messe in atto: ogni episodio ha un titolo in cui si gioca con la parola TV. Così *ExtaseeTV* mostra una serie di televisori che al rallentatore si sfracellano sul soffitto di uno spazio neutro; *WithouTV* è una carrellata virtuale che letteralmente “buca” degli schermi di televisori posizionati in un deserto che trasmettono l'immagine del deserto medesimo; in *ReacTV* un televisore che oscilla come un pendolo mostra topi che si trasformano in colombe che spiccano il volo. Vere e proprie “pillole di pensiero” in video che ironicamente demonizzano proprio in televisione il mezzo televisivo.

Gianni Toti

Gianni Toti (1924-2007)²⁶, ex partigiano, militante comunista, giornalista, critico cinematografico, ma soprattutto poeta legato al Futurismo russo, si avvicina al cinema negli anni Sessanta dirigendo una serie di documentari e collaborando con altri come autore dei testi, sceneggiatore o attore. Negli anni Settanta alcuni di questi documentari sono prodotti dalla RAI, ed egli entra a far parte del Settore Ricerca e Sperimentazione Programmi della RAI di Torino. Toti è legato alla sperimentazione testuale della poesia visiva e sonora ed è visceralmente connesso alla stagione delle avanguardie letterarie, artistiche e cinematografiche russe. Per questo motivo la sua produzione è esclusivamente monocanale: la videoinstallazione e in generale il circuito dell'arte contemporanea sono ambiti che non interessano al videoartista romano, che considera la tecnologia video e la videoarte come naturali prosecuzioni del cinema sperimentale. Le durate delle sue opere si conformano a questo approccio e anche la modalità di fruizione imposta da Toti ai suoi video è legata alla massima concentrazione dello spettatore, spesso costretto a impegnativi tour de force visuali e sonori. Toti crede nel linguaggio

²⁶ Il sito postumo dell'artista è: <http://www.lacasatotiana.it/giannitoti/>, con la relativa pagina YouTube: <https://www.youtube.com/user/casatotiana/>

delle avanguardie e nella tecnologia video come canali possibili per trasmettere una cultura “alta” a un pubblico eterogeneo come quello televisivo.

Gigantismo e ipertrofia del linguaggio sono le sue scelte costanti mentre il tema preferito di tutti i suoi video è uno solo: la Rivoluzione – linguistica, artistica, storica, sociale. Nel suo primo video del 1980, *Per una videopoesia. Concertesto e improvvideazione per mixer, memoria di quadro e oscillo-spettrovector-scopio*, compare il termine “videopoesia” che può essere considerato, al pari della videodanza, uno dei sottogeneri della videoarte monocanale che per il videoartista è intrinsecamente legato al concetto di poesia sonora e di “declamazione” del testo: il rapporto con la musica è essenziale e assume i contorni di una vera e propria colonna sonora, spesso realizzata con frammenti di brani di musica classica, apparentemente in contrasto con il suo immaginario “futuribile” ma in grado di creare universi audiovisivi affascinanti, dominati da un senso di entusiastica fiducia nell’utopia.

Dopo aver realizzato, sempre all’interno del Settore Ricerca e Sperimentazione Programmi della RAI, altre opere definite “Videopoemetti” (in teoria destinate a occupare gli interstizi del palinsesto televisivo sotto forma di intervalli creativi), il videoartista romano crea il video dove si squadernano in maniera più matura le sue linee di ricerca: *SqueeZangeZaiúm* del 1988, prodotto da RAI 3 e Istituto Luce, definito nei titoli di testa “VideoPoemOpera”, dedicato al linguaggio “transmentale” del poeta futurista Velimir Chlébnikov, lo Zaúm appunto, un iper-linguaggio ricco di simbolismi sonori, in grado di trascendere il senso comune della parola per creare un insieme linguistico nuovo e moderno. Il video, lungo un’ora e quaranta minuti, si snoda attraverso varie fasi e alterna differenti linee di ricerca: da un lato il riutilizzo di materiale cinematografico, riferito prevalentemente agli anni Venti e agli esperimenti di Dziga Vertov, che viene rielaborato elettronicamente attraverso strategie stilistiche che moltiplicano l’immagine al suo interno, creando geometrie tridimensionali sulle quali scorrono le immagini; dall’altro il ricorso massiccio alla postproduzione video che ricolora, disturba, distorce le immagini che diventano insieme astratti in dialogo con immagini di feedback rielaborati; la creazione di immagini solide le cui superfici sono formate da magmi astratti; l’utilizzo di riprese dal vero come una danzatrice con un costume da scheletro a incarnare la “mortemorfofi” evocata dalle poesie di Chlébnikov. Il tutto fluisce dirompente di fronte agli occhi dello spettatore come un insieme epico di idee, di suggestioni, di “rivoluzioni” estetiche, al suono della musica di Valerij Voskobojnikov e della voce di Toti

che puntella con invenzioni linguistiche tutto il video, conducendo lo spettatore nelle varie stanze della complessa architettura del suo immaginario.

Lo stile di Toti si avvicina molto a quello di Woody Vasulka, ma si dimostra più attento al rapporto fra musica, immagine e ritmo. Nonostante i suoi video abbiano durate impegnative la loro struttura ritmica non preveda quasi mai la possibilità della pausa: vorticosi e fluidi, presentano invenzioni visive che richiamano quasi sempre la figura della vertigine e del baratro, sfidano l'occhio dello spettatore affollando lo schermo di immagini e di sollecitazioni. Come per Gary Hill, anche per Toti la voce è un mezzo importante, una guida vera e propria del flusso visivo, ma a differenza della freddezza tipica del videoartista americano, nonostante il linguaggio parlato e scritto sullo schermo forzino costantemente il senso inventando di continuo neologismi, la sua voce invita lo spettatore a unirsi a una sorta di festa orgiastica e vitale del senso, portandolo contemporaneamente a riflettere sulla storia, sulla memoria, sul senso del cambiamento, e soprattutto sul valore della rivoluzione come istinto vitale, imprescindibile dell'animo umano. Insomma, nonostante la complessità dei suoi video, Gianni Toti riesce a trasmettere un calore rigoglioso che contagia lo spettatore.

La collaborazione produttiva con la RAI frutta al videoartista una serie di premi e di riconoscimenti in festival e manifestazioni italiane ed estere; alcuni dei suoi video vengono anche acquistati da canali televisivi internazionali, ma la televisione pubblica non è intenzionata a trasmettere sui propri canali alcuna sua opera, né per intero né sotto forma di intervalli. Gianni Toti comincia a rivolgersi fuori dall'ambito televisivo realizzando, sempre con il suo stile immaginifico, alcuni documentari scientifici: *L'immaginario scientifico* (1986) e *Terminale intelligenza* (1990). Chiusa la collaborazione con la RAI, dopo un periodo di transizione in cui riesce a trovare spazi all'estero, come l'Atelier Brouillard-Précis di Marsiglia che gli produce *L'OrigInédite* (1994), omaggio al celebre quadro del 1866 *L'origine du monde* di Gustave Courbet, con cui si avvicina a un'altra tendenza tipica di questi anni, il riferimento alla pittura, approda al CICV Pierre Schaeffer di Montbéliard, un centro produttivo importante negli anni Novanta.

Qui, complice l'incontro con il montatore del Centre, Patrick Zanolì, che Toti definisce "montautore", il videoartista italiano produce una serie di opere che rappresentano il vertice della sua "poetronica": *Planetopolis* (1994), e una trilogia che trae spunto dalla storia della colonizzazione dell'America Latina: *Tupac Amauta – primo canto* (1997), *Gramsciategui ou le poesimistes – secondo grido*

(1999) e *La morte del trionfo della fine* (2003), il suo ultimo video. *Planetopolis*, della durata di due ore, è un video frutto di elaborazioni complesse di materiale girato in America Latina, in Russia e in altri paesi, miscelato con immagini d'archivio, che descrive, con un'estetica che sempre più restituisce le forme astratte, il rischio di abitare "impoeticamente" il mondo, e che diventa una sorta di sinfonia urbana elettronica dai toni cupi e preoccupati per il futuro del pianeta.

Gramsciategui ou le poesimistes è forse il video più riuscito, anche per la sua capacità di sintesi, di tutta l'estetica totiana. Nel titolo si fa riferimento a due personaggi: Antonio Gramsci da un lato e dall'altro José Carlos Mariátegui, filosofo e politico peruviano vissuto negli anni Venti, uno dei primi pensatori marxisti dell'America Latina, detto anche l'Amauta e protagonista della trilogia totiana citata in precedenza. L'inizio epico del video è completamente astratto, e sembra un omaggio elettronico alla sequenza dello *Stargate* di *2001: Odissea nello spazio* di Stanley Kubrick: cerchi rossi invadono lo schermo, linee sottili e fuochi artificiali compongono una sorta di Big Bang primordiale di immagini in bilico fra macrocosmo e microcosmo, spirali di DNA e forme recursive. La collaborazione fra immagini elettroniche e computer grafica 3D è uno dei segni distintivi della videoarte degli anni Novanta, e infatti questa introduzione accompagna lo spettatore a osservare la ricostruzione in 3D del *Monumento alla Terza Internazionale* di Vladimir Tatlin, le pareti del quale ospitano immagini d'archivio di Gramsci e Mariátegui. Da qui in poi il video è un susseguirsi vorticoso di simboli: il monumento di Tatlin viene associato alle piramidi Maya, attraversato da un enorme serpente in computer grafica, simbolo del dio Kukulcan, il serpente che scala la piramide per diventare un uccello. Riprese dal vero di una civetta che cerca di afferrare un topo vengono immerse in un ambiente astratto, insieme ad alcune riprese d'archivio di Gramsci visto di schiena che cammina zoppicante.

Nonostante la complessità tecnologica del lavoro, nel quale compare molta computer grafica 3D, l'idea di fluidità e di ritmo viene efficacemente sviluppata e compaiono scelte di montaggio scarnificate, come il loop, e un'ulteriore attenzione al rapporto con la musica. In questo video c'è un'atmosfera più drammatica, e scelte stilistiche e cromatiche più controllate che avvinghiano lo spettatore tenendo sempre alta la sua attenzione, grazie a una calibrazione di tempi e di attese perfettamente calcolata. Il video è dedicato alla moglie pittrice, Marinka Dallos, morta nel 1992, ed è forse il più emozionale della videografia di Toti, che però nel finale non rinuncia a delineare una prospet-

tiva “in avanti”, perché ricompare al centro dello schermo e immersa nel nero, la “figurina” zoppicante di Gramsci, che non smette mai di camminare, quasi un saluto a tutte le persone care che si potrebbero reincontrare nella dimensione della memoria.

Robert Wilson

Come si noterà anche per gli autori citati in seguito, chi inizia a realizzare video negli anni Ottanta arriva da un percorso artistico differente dai videoartisti della prima ondata: molti hanno un background cinematografico o teatrale, e l’approdo al video diventa una tappa necessaria della loro estetica, a testimoniare il fatto che il linguaggio videoartistico sta proliferando non solo in televisione. Robert Wilson (1941)²⁷ è un nome che abbiamo già conosciuto nel paragrafo dedicato al teatro, e il suo incontro col video certifica la sua curiosità artistica e l’attenzione che ha nei confronti della tecnologia.

Prodotto dal Centre Georges Pompidou, dall’INA e dalla ZDF, Wilson realizza nel 1978, alle soglie degli anni Ottanta quindi, *Video 50*, una collezione di brevi video di 30”, nei quali compaiono come performer, fra gli altri, Lucinda Childs e Wilson stesso. L’idea degli intervalli “artistici” in questi anni è molto sfruttata, anche se in questo caso la committenza non è televisiva. Si tratta di veri e propri sketch dominati da uno spirito surreale e sviluppati visivamente in due modi: da un lato, set evidentemente posticci ed estetizzanti al limite del kitsch, dall’altro situazioni create in chroma key, dove i soggetti hanno come sfondo immagini rigorosamente fisse. Wilson ribalta l’immaginario patinato hollywoodiano e televisivo ragionando su un sistema di immagini che oramai il pubblico riconosce come meta-testuali e lavorando anche sui generi: la suspense di un telefono che squilla, il romanticismo dell’incontro di due amanti in un interno borghese, il thriller di una rapina, tutte situazioni costellate da immagini dominate da un radicale nonsense, come personaggi che bofonchiano fonemi senza senso, una signora che si siede, una sedia appesa per aria, un uomo con una valigetta nera che lentamente vuole tuffarsi in una cascata. Alcune situazioni, come le ultime descritte, sono ricorrenti e fungono da intervalli dentro agli intervalli. Il video è dominato da un’atmosfera di sospensione e si ha la sensazione di assistere alla messa in

²⁷ Il sito dell’artista è: <http://www.robertwilson.com/>

scena di qualcosa di puramente surreale, artificiale e artefatto. Wilson lavora sull'aspirazione della finzione e il video si rivela uno strumento adatto per svolgere questa ricerca in immagini che sembrano una versione elettronica del "teatro fotografato" degli esordi del cinema, o delle fotografie o quadri dominati da un "falso movimento".

Dopo aver firmato la versione video di un suo spettacolo famoso, *Deafman Gance* (1981), nel 1982 realizza *Stations*, prodotto da un gruppo imponente di partner: Byrd Hoffmann Foundation, ZDF, INA, New York State Council on the Arts, National Endowment for the Arts, e infine American Film Institute. Si tratta di un video musicale di un'ora in cui si esplora l'universo misterioso e a volte sinistro delle fantasie di un bambino di undici anni, e in cui il lavoro sul chroma key si fa più preciso nell'ingannare lo spettatore innestando situazioni paradossali. Qui Wilson usa il chroma key non tanto per aggiungere degli sfondi agli attori-performer, ma per riempire di immagini finestre, porte e interni di mobili, scoperciando degli interni e degli esterni artificiali. La nettezza e la precisione formali delle immagini, una caratteristica tipica dei video di Wilson, diventano ancora più dichiarate. La fuoriuscita dell'anomalia all'interno di contesti apparentemente ordinari e legati a un certo immaginario americano ricorda da vicino alcune scelte stilistiche del cinema di David Lynch, come l'apparente sensazione di leggerezza surreale che nasconde ombre sinistre e paure inquietanti. La collisione fra un'estetica tradizionalmente cinematografica, l'impianto dichiaratamente teatrale di alcune scene e le elaborazioni elettroniche sull'immagine, soprattutto a livello di colore, creano un immaginario freddo ma inquietante al contempo, e attestano uno stile inconfondibile.

La Femme à la cafetière (1989), prodotto dal Museo d'Orsay, INA e La Sept, omaggio all'omonimo quadro di Paul Cézanne, è uno dei tanti video dedicati alla pittura che incontreremo nel "bivio" degli anni Novanta. Wilson lavora di nuovo sull'inganno, sull'ironia, sullo svelamento dell'artificialità del linguaggio del video. Il quadro è perfettamente ricostruito dal punto di vista cromatico e di composizione degli oggetti, con la differenza che la donna qui ritratta è giapponese. Ombre che passano sullo sfondo, cucchiaini che si muovono da soli, mani che dal fuori campo riposizionano gli oggetti, porte sullo sfondo che si aprono mostrando un enorme muso di topo sono solo alcuni degli "incidenti" che costellano il breve video. Dal punto di vista sonoro ogni piccola azione è sottolineata da suoni e rumori.

Wilson è interessato al rapporto musica e immagine e alle contaminazioni

con il pop, e nel 1991 realizza una sorta di video musicale d'artista dal titolo *Mr. Bojangles' Memory Og On Fire*, prodotto da Arcanal e dal Centre Georges Pompidou, in due versioni monocanali e una come videoinstallazione. Le due versioni monocanali sono identiche dal punto di vista visivo, ma presentano due colonne sonore diverse. *Mr Bojangles'* è il titolo di una canzone country di Jerry Jeff Walker, dedicata a un anonimo performer di strada di New Orleans, chiamato Mr. Bojangles in riferimento alla figura del noto attore e ballerino di tip tap di colore Bill "Bojangles" Robinson. Qui l'estetica di Robert Wilson arriva al suo apice: il chroma key viene usato per mimare goffamente l'immaginario degli effetti speciali cinematografici, i set si riducono a pattern monocromatici, il mondo della finzione deflagra mettendo sullo stesso piano uomini preistorici, aviatori della Prima guerra mondiale, fanciulle assassinate, e uno stralunato Mr. Bojangles con un cappello enorme sul quale danzano i personaggi prima citati.

Con Robert Wilson la ricerca metalinguistica "classica" della videoarte monocanale non si rivolge quindi solo al mezzo tecnologico in sé, ma all'immaginario mediatico e iconografico che nel frattempo si sta addensando di stimoli sempre più complessi: pittura, fotografia, teatro, televisione, cinema e il video musicale vengono trattati non come materiali da riciclare ma da ripensare, da osservare al microscopio per coglierne la struttura e ribaltarla.

Zbigniew Rybczynski

Zbigniew Rybczynski (1949)²⁸, dopo aver compiuto studi artistici approda alla scuola di cinema di Łódź, dove approfondisce la ricerca sul cinema d'animazione e le tecniche dello stop motion e del time lapse. Dal 1973 al 1980 lavora presso lo studio specializzato in cinema d'animazione Se-Ma-For, del quale diventerà in seguito direttore, producendo lavori industriali e opere più personali, alcune delle quali diventano molto conosciute, proiettando la figura di Rybczynski nell'alveo dei grandi animatori al pari di Švankmajer e dei Brothers Quay. Fra il 1977 e il 1980 lavora come esperto di effetti speciali per alcuni programmi della ORF, canale televisivo di Vienna. Nel 1980 realizza *Tango*, che ottiene nel 1982 l'Oscar come miglior cortometraggio

²⁸ Il sito ufficiale dell'artista è: <http://www.zbigvision.com/>, e la relativa pagina YouTube è: <https://www.youtube.com/user/ZbigVision/>. Una selezione dei suoi film e video è disponibile in dvd in un cofanetto curato da Bruno Di Marino per Rarovideo, *Zbig Rybczynski Film & Video*: <http://www.rarovideo.com/>.

d'animazione. Ma il 1982 è anche l'anno in cui il governo polacco instaura la legge marziale per contrastare l'azione di Solidarność, prima organizzazione sindacale autonoma del blocco sovietico, di cui Rybczynski è un membro attivo. L'artista polacco decide di chiedere asilo politico a Vienna, per poi trasferirsi, forte della vittoria dell'Oscar, a New York dove fonda, con alcuni collaboratori, lo studio Zbig Vision.

Negli Stati Uniti Rybczynski scopre l'elettronica e le sue possibilità e diventa nel giro di breve tempo un famoso regista di video musicali, un campo in cui trasferisce l'attenzione per la tecnologia e il suo stile che punta sull'assurdo, sull'ironia e su un calcolato equilibrio fra sperimentazione formale e comunicabilità. Lo stile di Rybczynski diventa una sorta di trend nel settore videomusicale, all'interno del quale approfondisce l'uso delle nuove tecnologie, in particolare del chroma key, lo strumento più sperimentato in quasi tutti i suoi video.

Nel 1987 il regista polacco viene contattato dal canale americano PBS – in associazione con il canale di Minneapolis KTCA-TV e con il canale inglese Channel Four – per realizzare un video che introduca un dibattito sul clima di distensione di quegli anni fra Stati Uniti e Unione Sovietica. Se si riflette sul fatto che il 1987 è anche l'anno di realizzazione di *Art of Memory* di Woody Vasulka e che nel 1988 Gianni Toti realizza *SqueeZangeZaium*, si può comprendere come nella videoarte monocanale degli anni Ottanta insorga spontanea molta “memoria” cinematografica, rielaborata in vario modo.

Steps è forse l'opera più conosciuta di Rybczynski, e una delle pietre miliari della storia dell'audiovisivo. Il video adotta sulla superficie, a causa anche della committenza, un linguaggio tradizionalmente narrativo: ci sono un plot, degli attori che recitano, un inizio e una fine definiti, ed è il primo video trattato qui che racconta esplicitamente una storia, ma sono la modalità con la quale viene svolta e soprattutto i risvolti meta-testuali che soggiacciono alla narrazione gli elementi che trascinano quest'opera nell'ambito della ricerca videoartistica. Anche perché, a ben vedere, il vero protagonista di *Steps* non sono gli attori, ma lo stratagemma preferito da Rybczynski: il chroma key.

La vicenda, dal sapore grottesco e vagamente fantascientifico, narra di un gruppo di turisti scelti da un computer come modello della società americana che vengono accompagnati da una guida dal forte accento russo, un burocrate sussiegoso e ridicolo, dentro uno studio televisivo attrezzato per il chroma key. I turisti stanno per assistere a uno spettacolo globale e multime-

diale frutto della collaborazione fra USA e URSS che consiste nell'entrare letteralmente dentro le sequenze del celebre film *Bronenosec Potëmkin* (*La corazzata Potëmkin*, 1926) di Sergej Ejzenštejn, in particolare nelle immagini della sequenza della Scalinata di Odessa.

Dopo che la guida ha brevemente presentato per nome le comparse del film originale, prestando particolare attenzione al bambino nella carrozzina, i turisti sono lasciati liberi di girovagare dentro l'ambiente del film. Ne nasce una serie di piccoli eventi, molti dei quali strutturati come vere e proprie gag iconoclastiche che trascinano i protagonisti del video, in un climax narrativo ben calibrato, nella più totale confusione nel momento in cui i cosacchi cominciano a sparare sui manifestanti. Scene di panico, dialoghi concitati, ma anche la più totale indifferenza: i turisti americani sfoderano enormi hamburger e fotografano da vicino i cadaveri. Dentro la carrozzina delle celeberrime scene cade uno stereo che trasmette musica rap; una giornalista tenta invano di intervistare, durante il massacro, un regista piuttosto borioso, John Kane Jr., perché ha conosciuto Ejzenštejn a Hollywood, che viene da lui descritto come il re del cinema d'avanguardia europeo ma senza un soldo in tasca; una coppia tenta di girare delle scene per un video porno; un esaltato attivista anti-americano cerca di vendere segreti militari agli attori del film, e via dicendo.

La guida che ha introdotto il gruppo di americani e che ora si è trasformata in un cosacco, quindi in un finto personaggio in bianco e nero, si rende conto, man mano che procede l'azione, di non avere più la situazione sotto controllo. Si era raccomandata di non interagire con gli attori, ma stanno accadendo degli inevitabili contatti fra le due dimensioni: i turisti americani si sporcano del sangue (nero) degli attori del film; gli stivali dei cosacchi, che a volte appaiono enormi rispetto alle dimensioni del corpo degli americani, colpiscono proprio quell'attivista che tanto cerca di aiutarli. Ma l'evento che la guida disperatamente non controlla e non capisce è il finale: improvvisamente il bambino della carrozzina "passa dall'altra parte" e si trasforma in un bimbo vero, che piange a terra vicino alla carrozzina rovesciata. La guida viene imperiosamente richiamata in regia dalla voce di John Kane Jr., che poco prima era svenuto dall'emozione ed era stato portato via in barella, per entrare, con il ritratto di Lenin sotto il braccio, nello studio televisivo deserto, a guardare il bambino che nel frattempo è diventato sorridente e divertito, e a chiedersi disperato: «E ora cosa devo fare?».

L'opera è realizzata completamente in chroma key, girata come se fosse un piano sequenza, senza stacchi di montaggio operati successivamente. Rybczynski attrezza il suo studio – il luogo che si vede nel video – preparando una serie di set indipendenti in modo tale che tutte le singole azioni possano essere riprese da telecamere appositamente posizionate: in questo modo gli attori si spostano da un set all'altro senza dover interrompere la loro performance, e il video può essere montato in tempo reale, come in un programma in diretta. Anche i contributi che servono come sfondi alle singole riprese vengono “lanciati”, come si dice in gergo, in tempo reale e ritrasmessi su dei monitor di controllo che servono agli attori per poter vedere il risultato finale. Alcune elaborazioni di postproduzione sono state effettuate in un secondo momento, ma Rybczynski insiste sul fatto che *Steps* è il risultato della combinazione fra il concetto di tempo reale e di montaggio, fusi insieme dalle possibilità dell'elettronica.

Dal punto di vista narrativo questo video è ovviamente una metafora di due mondi, quello americano e quello sovietico o se vogliamo occidentale e orientale, molto differenti, che ragionano ancora dal punto di vista politico, nonostante le apparenze, con una logica di scontro, ma che dovrebbero scoprire, o forse lo stanno già facendo, che le osmosi sono più interessanti delle rivendicazioni autoritarie delle proprie differenze. L'America rumorosa, piuttosto volgare, ma curiosa e soprattutto piena di tecnologia, e la Russia, accademicamente arroccata su un concetto statico di cultura e di avanguardia che diventa soffocante, possono incontrarsi, nel segno dell'unione fra tecnologia e cultura, fra sperimentazione tecnica e ricerca linguistica, e far nascere un mondo nuovo, o un uomo nuovo, rappresentato dal bambino del finale del video.

Tuttavia la metafora vera di questo video risiede altrove: solo la tecnologia che si unisce alla cultura, alla voglia di sperimentare e a un approccio d'avanguardia può creare nuove immagini, e nuovi immaginari. La tecnologia va sperimentata in quanto tecnica, ma al contempo si deve alleare con l'arte, senza rimanere nell'alveo dell'elitarismo, e avere il coraggio di voler comunicare qualcosa a un pubblico. Rybczynski evoca l'epoca del Rinascimento come periodo fatale in cui scienza, tecnologia e arte collaboravano attivamente: per il regista polacco è ora di riprendere quella visione del mondo.

Rybczynski in questo video coniuga e affina molte delle istanze sperimentali della videoarte monocanale: la ricerca sul tempo reale innanzitutto,

che qui viene coniugata creando un cortocircuito fra idea di fluidità (il tempo reale delle riprese) e di discontinuità (il montaggio in diretta). L'artificialità del rapporto corpo-spazio imposto dal chroma key, che in questo caso si affina perché i soggetti sono immessi in uno spazio "già costruito", quello di un film del passato, immutabile, non gestibile direttamente, in una parola artificiale; nonostante le composizioni finali siano prospetticamente coerenti e i personaggi sembrino veramente abitare il film, gli americani sono troppo colorati e troppo illuminati, sono una superficie bidimensionale evidentemente attaccata alle sontuose scene in bianco e nero del film, sono il risultato di un collage: artificio su artificio, finzione su finzione, immaginario su immaginario, in un labirinto di specchi. È tutto dichiarato ed è tutto falso, come viene esplicitato dalla guida che all'inizio del video illustra come funziona lo studio televisivo e sale delle scale invisibili dicendo: «Sono reali, ma invisibili, questo è l'ultimo grido della tecnologia» (le scale ci sono, ovviamente, ma non sono "presenti", non hanno nessuna materialità fisica). La fragilità dell'immagine video qui diventa la sua forza trasformandosi in qualcosa di estremamente flessibile, che entra nelle pieghe del film, slitta senza peso, è qualcosa di liquido che imbeve le maglie inflessibili delle immagini cinematografiche, e può assumere qualunque forma, come dimostra il fatto che la guida si "tramuta" in cosacco.

Un'idea di cosa può diventare la tecnologia quando dialoga con l'arte è rappresentata da un altro affascinante video, *The Fourth Dimension* del 1988, prodotto da una serie di realtà importanti come Canal Plus, RAI 3, Alive from Off Center/KTCA, Ex Nihilo e The Kitchen. Qui non c'è nessuna storia e nessun dialogo, e si svela l'anima più sperimentale (ma pur sempre comunicativa) del regista polacco: due figure nude, un uomo e una donna – riferimento ad Adamo ed Eva – stanno in piedi da soli in ambienti diversi, lei in una stanza non arredata con finestre che mostrano cieli "alla Magritte" e il tronco di un albero al suo fianco, lui su un palco teatrale, davanti alla scenografia di un ambiente marino. I personaggi e gli oggetti sono coinvolti da metamorfosi spiraliformi che durante tutto il video creano effetti sorprendenti. I personaggi mutano atteggiamento nel corso dell'opera assumendo di volta in volta ruoli simbolici differenti: si vestono, si avvicinano sempre di più per incontrarsi alla fine, di nuovo nudi, abbracciati e circondati da strutture al neon, coinvolte anch'esse dalla mutazione sinusoidale, giochi di luce geometrici che si riferiscono alla figura della spi-

rale del DNA o al simbolo dell'infinito. Le immagini sono accompagnate da una musica ipnotica che porta lo spettatore a uno stato di trance.

La tecnica di realizzazione del video è un altro compimento delle tante sperimentazioni della videoarte monocanale, perché agisce direttamente sul processo di formazione dell'immagine elettronica e contemporaneamente crea un'estetica. Rybczynski utilizza un sistema attraverso il quale viene modificato il processo di scansione: ogni linea non è letta una volta sola ma 480; dal momento che nel video i soggetti, grazie a pedane meccaniche poste sul pavimento o a fili appesi al soffitto, ruotano attorno al proprio asse o si muovono in cerchio, la lettura dell'immagine è ritardata in maniera fluida e progressiva linea per linea, determinando gli effetti spiraliformi che si vedono. Considerato che questo tipo di elaborazione dell'immagine può risultare distruttivo, Rybczynski preferisce girare in pellicola per avere il massimo della qualità possibile che l'elettronica ancora non può garantire, per poi riversare il tutto e montare in video. *The Fourth Dimension* si dipana in una serie di quadri in movimento in cui Rybczynski incasella immagini simboliche per creare un discorso sul futuro della storia dell'arte: il principio maschile e il principio femminile che, dapprima separati, si incontrano per diventare, alchemicamente, un *Rebis*, un corpo unico; la pietra filosofale che si vede all'inizio trasformarsi nell'albero della conoscenza e che ricompare alla fine come compimento circolare di tutta l'opera; i riferimenti diretti che omaggiano alcuni maestri come Leonardo da Vinci ma anche i pittori surrealisti; i neon, la luce della tecnologia, sostituiscono il fuoco vero attraverso il quale il personaggio maschile forgia i suoi manufatti. Questi e altri elementi costruiscono un utopistico e affascinante squarcio sulla "quarta dimensione", un non-luogo in cui arte e tecnologia si incontrano per generare nuovi mondi.

La ricerca di Rybczynski esplora in continuazione nuovi territori, soprattutto l'idea della continuità artificiale e della costruzione di spazi paradossali: nel video musicale *Imagine* (1987), commissionato da Yoko Ono per celebrare la figura del marito scomparso, John Lennon, il regista polacco inventa un corridoio dove vi sono molteplici stanze nel quale due bambini, man mano che aprono le porte per procedere da un ambiente all'altro, crescono e si inoltrano in una vita fatta di piccole conquiste, delusioni e fallimenti. Qui Rybczynski elabora un altro stratagemma tecnologico che sperimenterà in maniera intensiva anche in altre opere: usa una stanza sola dove riprende tutte le performance del video per poi allinearle una dopo l'altra, facendole slittare orizzontalmente e tenendo il bordo delle pareti come "punto di aggancio" per

ogni singola ripresa, in modo da visualizzare un corridoio virtuale nel quale tutto può succedere, soprattutto fra l'apertura e la chiusura delle porte. Da un punto di vista superficiale dovremmo definire questo video un piano sequenza, ma in realtà sono singole riprese effettuate in tempi diversi e ricomposte a simulare una continuità artificiale. Il regista polacco realizza questa opera nel formato in alta definizione analogica che comincia a diffondersi in questi anni e che avrà breve vita, e adotta il formato 16:9 come naturale conseguenza. L'idea dell'attraversamento lineare degli spazi e dello "sfondamento" del concetto classico di campo e di fuori campo viene qui ulteriormente sperimentata, insieme al desiderio di assimilare e trasformare attraverso l'elettronica alcuni elementi fondamentali del linguaggio cinematografico, come quelli di continuità e di montaggio che qui vengono fusi in maniera paradossale.

Dopo aver realizzato per la tv spagnola RTVE sempre in alta definizione analogica nel 1989 *Capriccio n. 24*, ispirato alle musiche di Paganini – un video ironico e irriverente, in cui il regista polacco sperimenta l'idea dell'affollamento del quadro dovuto alla moltiplicazione (in chroma key) del medesimo personaggio – e dopo la fatiche di *The Orchestra* (1990) – una sorta di kolossal televisivo di 70' in cui vengono visualizzati alla sua maniera alcuni brani di musica classica e in cui sono affinate le soluzioni tecnologiche e stilistiche descritte prima –, il regista polacco firma la sua ultima opera, un altro capolavoro della videoarte monocanale: *Kafka*, del 1992, prodotto da Telemax Les Editions Audiovisuelles. Ritornano il riferimento letterario e l'approccio teatrale. Il video è costruito intorno a un lungo monologo, che a tratti diventa un dialogo, del personaggio di Kafka che recita frammenti dei suoi scritti più noti guardando costantemente verso lo spettatore, che viene letteralmente guidato nei meandri visivi del famoso scrittore rigenerati dal linguaggio elettronico di Rybczynski. L'opera, attraverso complessi movimenti di macchina apparentemente in continuità che ci guidano in vari ambienti domestici e urbani, elabora un intricato labirinto di spazi artificiali dove i corpi si moltiplicano all'infinito, spariscono e costruiscono semplici narrazioni attraverso architetture visive complesse e multiformi.

Il riverbero delle voci degli attori restituisce alla spettatore l'idea dello studio, di uno spazio inesorabilmente chiuso in cui si aggirano Kafka e i fantasmi dei suoi personaggi: la loro recitazione fredda, declamatoria, in un parola antinaturalistica, trasforma i corpi in pupazzi meccanici, incaricati di ridisegnare lo spazio mentale del protagonista insieme agli sfondi scuri e bui degli ambienti.

La gestione stessa del dialogo si conforma alla liquidità dello spazio artificiale creato in *chroma key*, come nella scena in cui due personaggi che parlano sono seduti su dei lunghissimi tavoli, e ogni battuta corrisponde a un “clone” moltiplicato del medesimo personaggio, in modo tale che si creano delle vere e proprie “sfilate” di corpi iterati, a ognuno dei quali è affidato un frammento della battuta. Lo spettatore ha la sensazione di assistere alla strana “diretta” di uno spettacolo teatrale paradossale, in cui i corpi sembrano marionette robotiche perfettamente sincronizzate in un mondo in continua metamorfosi.

Toccante, drammatico e poetico, questo video rappresenta il vertice dell'estetica di Rybczynski, l'opera più rigorosa e meno accomodante nei confronti dei gusti di un ipotetico pubblico generico, anche se tutta la videografia del regista polacco contribuisce a diffondere in maniera decisiva l'approccio sperimentale all'immagine elettronica mutuato dalla ricerca videoartistica e a proiettarlo su un versante mediatico di estrema visibilità. Il suo stile diventa un trend per molti, non solo in campo televisivo ma anche cinematografico, come testimonia la video-filmografia di Michel Gondry, e questo dato è l'ennesima dimostrazione che la proliferazione del linguaggio della videoarte in contesti meno settoriali oramai è un processo inarrestabile.

Peter Greenaway

Il gallese Peter Greenaway (1942)²⁹ è pittore, sceneggiatore, scrittore, autore di film, video e videoinstallazioni. Dopo aver lavorato come montatore presso il Central Office of Information di Londra, un'istituzione in cui si producono documentari, Greenaway comincia a realizzare film in cui esplicita un'estetica manierista, ossessivamente attenta al dettaglio, enciclopedica, a volte ridondante ma sempre fortemente visionaria e surreale, con una particolare attenzione al rapporto con la musica. L'impianto antinaturalistico della messa in scena e della recitazione degli attori viene esaltato da scelte stilistiche che sfruttano costantemente riferimenti alla pittura e alla finzione teatrale, mentre dal punto di vista narrativo i suoi film, apparentemente lineari, sfidano lo spettatore in un labirinto di suggestioni letterarie fitte di citazioni, dialoghi

²⁹ Il sito ufficiale del regista è: <http://petergreenaway.org.uk/>, mentre la pagina YouTube è: <https://www.youtube.com/channel/UCKiKTlw7bM15f-bmBmcekTA>, dove ci sono solo alcuni video. Tutti i film di Greenaway sono reperibili in dvd, mentre per i video citati saranno elencate più avanti le eventuali disponibilità.

stralunati, nonsense, in un accavallarsi impazzito di infinite possibilità di racconto che porta a un'entropia che distrugge il senso stesso di narrazione.

Film come *A Zed & Two Noughts (Lo Zoo di Venere)* del 1985, *The Belly of an Architect (Il ventre dell'architetto)* del 1987, *Drowning by Numbers (Giochi nell'acqua)* del 1988, *The Cook, the Thief, His Wife and Her Lover (Il cuoco, il ladro, sua moglie e l'amante)* del 1989, *Prospero's Books (L'ultima tempesta)* del 1991, *The Baby of Mâcon* del 1993 e *The Pillow Book (I racconti del cuscino)* del 1996, per citarne solo alcuni, inseriscono Greenaway al centro dell'attenzione internazionale sia di pubblico sia di critica, come una figura visionaria in grado di coniugare sperimentazione e narrazione.

Contattato dal canale inglese Channel Four per realizzare una versione televisiva del poema di Dante Alighieri la *Divina Commedia*, il regista gallese si allea a Tom Phillips (1934)³⁰, pittore, filmmaker e traduttore in inglese moderno del testo dantesco per firmare insieme un'opera fondamentale per la storia della videoarte monocolore, dal titolo sorprendentemente "paikiano": *A TV Dante-The Inferno* (1989)³¹. Greenaway e Phillips realizzano i primi otto canti dell'*Inferno* con un ottimo successo di critica e di pubblico, mentre i seguenti sei vengono affidati a Raoul Ruiz che delude le aspettative dei produttori determinando, anche per motivi di budget e a causa del cambio di linea nel palinsesto di Channel Four, la fine dell'ambizioso progetto, che prevedeva di affidare i canti seguenti a Jean-Luc Godard e a Zbigniew Rybczynski.

Greenaway, che nei suoi film non cede certamente a concessioni al linguaggio tradizionale, in questo prodotto televisivo sfodera un inaspettato approccio videoartistico, sperimentando in maniera verticale le possibilità del montaggio elettronico e in particolar modo l'impaginazione del quadro. Per ovviare alla difficoltà di comprensione del testo dantesco, Greenaway decide di visualizzare la *Divina Commedia* come se fosse un "libro in movimento": mette in scena in modo particolare le vicende, e commenta e spiega nello stesso momento i passaggi più complessi, affidando questo compito a delle vere e proprie "note a pie' di pagina", ovvero a una serie di esperti che compaiono, inquadrati in una serie di finestre in basso sullo schermo, ognuno ripreso in chroma key e con uno sfondo appropriato all'argomento che sta trattando.

³⁰ Il sito dell'artista è: <http://www.tomphillips.co.uk/>

³¹ La versione in dvd di quest'opera è distribuita da Digital Classics dvd in Europa e da Films Media Group negli Stati Uniti: <http://www.films.com/search.aspx?q=greenaway>. Entrambe le versioni sono riversamenti da vhs.

Il video è un collage fitto di contributi visivi in movimento, in questo caso regolato da un gusto geometrico che predilige la simmetria. L'uso delle finestre e del luma key diventa norma costante. L'accostamento delle immagini è una questione regolata da un gusto più grafico che narrativo: ma a Greenaway serve anche per realizzare raffinati giochi simbolici interni alla narrazione del testo dantesco. Oltre alle finestre, il regista inglese usa, in maniera intensiva, le tendine che diventano strumenti per sezionare il quadro con forme che acquistano relazioni simboliche con l'architettura visiva d'insieme – come l'utilizzo della forma del triangolo rovesciato, che identifica la divinità capovolta, ma anche richiama la forma stessa della geografia dell'Inferno descritta da Dante.

A TV Dante è una complessa orchestrazione di riprese appositamente girate, materiali di repertorio, elementi in computer grafica e testi che compaiono sullo schermo che da un lato anticipa la pratica del compositing che si farà negli anni successivi, dall'altro, sempre con spirito simile all'estetica di Paik, riprende alcuni stilemi classici della televisione per ribaltarli a favore della sperimentazione. Dante, Virgilio (interpretato da John Gielgud) e tutti i personaggi che compaiono vengono trasformati in paradossali talking head, diventano dei conduttori televisivi, primi piani immersi nel nero che recitano il testo dantesco con lo sguardo puntato verso lo spettatore. I filmati d'archivio servono a descrivere alcuni ambienti, come immagini di repertorio di bufere e tempeste sono funzionali a descrivere la pena dei lussuriosi, mentre grafici con informazioni mediche o immagini al microscopio di batteri vengono usate per descrivere lo "stato di salute" di Dante o per identificare l'infezione del male come un fenomeno intimo e intrinseco all'essere umano. I piccoli set, dichiaratamente artificiali e circondati dal buio, servono a descrivere l'atmosfera chiusa e claustrofobica di un non-luogo. Vi sono continue contaminazioni con la contemporaneità: la discesa agli inferi viene visualizzata attraverso l'immagine di un montacarichi, e arditi accostamenti simbolici, come avviene nel V canto, dove il personaggio di Francesca è associato a quello di Eva, entrambe legate dal coraggio di rompere le catene delle regole precostituite.

La simultaneità di eventi visivi e sonori, che mettono a dura prova l'attenzione dello spettatore invaso da informazioni e suggestioni, si trasforma in un capolavoro visionario, che sfrutta appieno le strategie di montaggio elettronico creando un affascinante ibrido fra videoarte e documentario.

A ridosso della realizzazione di questo programma, nel 1988 Greenaway

realizza un'opera che si presenta più tradizionalmente come un docu-fiction, *Death in the Seine*³², coprodotto da Erato Films, Mikros Image, La Sept, Al-larts Tv Production, NOS Télévision e Centre National de la Cinématographie. Questo video inaugura la collaborazione con una figura importante per la videoarte degli anni Novanta: Eve Ramboz, esperta di elaborazioni grafiche. Fra il 1795 e il 1801 furono rinvenuti nella Senna più di trecento cadaveri poi collocati in un obitorio a Parigi, dove due assistenti di nome Boule e Doude tentarono di identificarli. Il risultato è un elenco puntiglioso di dati che descrivono le cause della morte e tutta una serie di dettagli utili all'arduo compito: questa piccola enciclopedia è conservata alla Bibliothèque Nationale e riscoperta da uno studioso inglese, Richard Cobb, che pubblica nel 1978 un libro dal titolo *Death in Paris* per la Oxford University Press. Greenaway, affascinato dal tema dell'enciclopedia e ancor più da quello della morte, realizza un video che solo pretestualmente è una versione per immagini di trentadue casi descritti nel libro. *Death in the Seine* è una lunga riflessione sulla morte e sul valore del corpo come ultima traccia dell'esistenza umana, testimone estremo, con i suoi segni e con i suoi infiniti dettagli, dell'esistenza della varia umanità descritta dal video, ma è anche un saggio sul voyeurismo e sull'ossessione scopica della scienza nei confronti del corpo, e infine sulla bellezza del corpo in tutte le sue manifestazioni.

Dal punto di vista linguistico, Greenaway approfondisce l'utilizzo delle finestre, delle tendine e del testo scritto sullo schermo per stilare il suo elenco personale di cadaveri, interpretati ovviamente da attori in carne e ossa che in qualche punto del video si muovono, si alzano, denunciando la finzione in atto. L'abilità grafica di Eve Ramboz offre una sensazione di maggiore manualità alle figure geometriche delle finestre che tendono a somigliare sempre più a cornici disegnate, a schizzi, a disegni sovrapposti all'immagine. Ci si avvicina a quell'idea di quadro in movimento che molti videoartisti stanno sperimentando in questo momento e che in Greenaway diventa la scelta stilistica più frequente. L'acqua, elemento caro alla cinematografia dell'artista al pari della videografia di Fabrizio Plessi e di Bill Viola, diventa la protagonista simbolo della cuspide fra vita e morte, e percorre tutto il video, elaborata e raffigurata in vario modo.

³² Il dvd è distribuito da Films Media Group: <http://www.films.com/search.aspx?q=greenaway>

Nel 1991 Greenaway realizza *M Is for Man, Music and Mozart* (a volte indicato più brevemente come *Not Mozart*), un video coprodotto da Avro, BBC e Dutch Cultural Broadcasting Promotion Fund, un'opera che rappresenta una sorta di "chiusura del cerchio" del rapporto fra l'estetica del regista gallese e la videoarte perché è un video musicale di danza, e un altro capolavoro di sintesi fra la ricerca degli anni Ottanta e le tecnologie che mutano il panorama audiovisivo degli anni Novanta. Omaggio divertito e irriverente a Mozart, il video si dipana raffigurando una serie di divinità vestite di stracci e assise su un emiciclo dorato mentre tentano di costruire con vari materiali un essere umano, il quale si trasforma in un danzatore che attraverso le sue evoluzioni richiama vari modelli pittorici di corpi umani. Qui la collaborazione fra Greenaway ed Eve Rambos si fa decisiva: i trattamenti dell'artista francese trasformano parti del video in veri e propri disegni in movimento, densi di citazioni pittoriche; le cornici delle finestre diventano parte integrante di un ordito visivo in perenne bilico fra rappresentazione naturalistica dell'immagine e grafica in movimento. Si avvicina l'era del compositing.

Il riferimento alla pittura, e l'accostamento delle possibilità manipolatorie dell'immagine elettronica a quelle del pittore è una posizione nota all'interno dell'estetica di molti videoartisti, ognuno con la sue personali varianti: per Greenaway in questo video è importante, grazie alla possibilità di integrare animazione digitale con le riprese dal vero, fare un passo avanti e non solo riferirsi all'universo pittorico, ma simularlo direttamente. La massiccia trasformazione grafica dell'immagine permette al regista gallese – senza ricorrere al chroma key, una tecnica che egli non ama usare – di inserire i corpi che si muovono in uno spazio astratto, fatto di segni in movimento (come accade nell'ultima parte, un lungo "solo" dell'uomo costruito dagli dèi, trasformati in spettatori, dove il danzatore si esibisce sommerso da strati di pennellate, disegni, grafici, dai quali emergono a volte frammenti del suo corpo, ritagliati e duplicati, a sottolineare alcuni momenti del suo movimento, in una interessante ambivalenza fra immagine statica e dinamica). Greenaway, insomma, ricostruisce lo spazio dell'immagine rendendolo una "pagina bianca" da riempire di immagini e segni grafici.

Forte di questa esperienza, il regista gallese sempre nel 1991 dirige un film, *Prospero's Books (L'ultima tempesta)*, tratto dal testo di William Shakespeare *The Tempest*, che rappresenta non solo il titanico sforzo tecnologico di miscelare due supporti (pellicola e alta definizione analogica) per realizza-

re un'opera dove le manipolazioni elettroniche e la grafica digitale possano manifestarsi a tutto schermo, ma anche la prima volta in cui l'estetica della videoarte monocanale si rivela in maniera esplicita in una produzione cinematografica. Opera tecnologicamente pionieristica, rappresenta un decisivo passo in avanti nel processo di osmosi fra videoarte monocanale e cinema. Dal punto di vista linguistico, Greenaway miscela qui abilmente tutte le scelte sperimentate nei suoi video precedenti, organizzando un'architettura visiva in cui le elaborazioni grafiche di Eve Ramboz, l'uso delle finestre, la messa in scena esplicitamente teatralizzata, la presenza della danza e dei testi scritti sullo schermo diventano la visionaria realtà di Prospero e della sua isola piena di libri.

L'isola di Prospero è uno spazio *interno*: è il luogo della fantasia, dell'immaginazione, dove sogni e incubi possono avere un corpo; questa dimensione onirica ha uno spazio, quello delle finestre che ospitano le immagini in alta definizione. L'astante è immerso in una situazione dove la continuità spazio-temporale è rigorosa, e dove il tempo sembra svolgersi davanti ai suoi occhi in uno spazio unico, mentre le finestre ospitano le forme di ciò che Prospero vede e immagina, soprattutto le visioni raffiguranti i libri della sua biblioteca. Tutto il film è legato all'idea che ciò che si vede è uno spettacolo messo in scena: più volte, durante alcune azioni, la camera si allontana per mostrarci vari personaggi dell'isola, seduti, mentre guardano, da una finestra vera, lo svolgersi degli eventi. La continuità della rappresentazione teatrale è la naturale prosecuzione dell'attenzione al tempo reale, derivata dalla diretta, ed è una possibilità stilistica che attrae molti registi in maniera diversa, come abbiamo visto in *Kafka* di Rybczynski.

Greenaway affida alle animazioni di Ramboz il compito di visualizzare le magie descritte dalla voce di Prospero, soprattutto la raffigurazione dei volumi della sua biblioteca, come se la grafica digitale avesse l'incarico di trasformare in oggetti le funzioni simboliche dei libri descritti. Tutto il film gioca sulla sovrapposizione di piani, o per meglio dire di livelli: le finestre (che oltre a spaccare lo spazio del quadro servono a complessificare ritmicamente il montaggio); l'affollamento a volte parossistico dei personaggi all'interno di spazi che sono dichiaratamente delle scenografie; i personaggi che guardano dalle finestre vere parti di azioni sono tutti elementi che mirano a confondere il bidimensionale con il tridimensionale, a incasellare immagini sovrapposte ed evoluzioni di prospettive ricostruite artificialmente. Anche il corpo in que-

sta dimensione perde la sua consistenza e diventa leggero: spesso è un disegno in movimento nei libri, a volte è una forma galleggiante a pelo d'acqua, come Ariel, il servitore di Prospero, e sempre più spesso danza, come Calibano, un altro schiavo dell'isola, interpretato da Michael Clark.

Non è quindi un caso che Greenaway, nel momento in cui il cinema incontra l'alta definizione digitale, un formato che può sostituire definitivamente la pellicola, torni a sperimentare liberamente il suo linguaggio combinatorio e intimamente videoartistico, liberandosi contemporaneamente dei riferimenti letterari alti (Dante, Shakespeare), per lavorare su un personaggio che è chiaramente il suo alter-ego: Tulse Luper. La trilogia dell'imponente progetto *Tulse Luper Suitcases (Le valigie di Tulse Luper)*, realizzata fra il 2003 e il 2004, rappresenta infatti non solo il ritorno del regista gallese alle modalità stilistiche descritte prima, ma anche la precisazione e il radicamento di un'estetica che lo porta a far implodere qualsiasi tentativo di narrazione lineare in un universo entropico fatto di mille possibilità che proliferano non solo nella versione cinematografica (o forse meglio dire video) dell'opera, ma nei suoi corollari sul web, nel campo del videogioco³³, nelle mostre che arricchiscono di elementi il progetto, senza mai concluderlo. Un vero e proprio puzzle digitale.

La Computer Art negli anni Ottanta

La ricerca sull'immagine digitale negli anni Ottanta prosegue, come abbiamo visto per le opere di William Latham o Yoichiro Kawaguchi, sul solco dell'estetica astratta che acquista una terza dimensione. Ma se l'astrazione è un fil rouge che percorre tutta la storia della Computer Art fino ai giorni nostri, in questi anni si vedono i primi segni della volontà di sganciarsi da questo trend per intraprendere strade nuove.

Dean Winkler

Dean Winkler³⁴, regista televisivo e realizzatore di effetti speciali, intuisce la

³³ La versione videoludica del progetto è presente nel sito ufficiale di Tulse Luper: <http://www.tulseluperjourney.com/>

³⁴ La pagina YouTube dell'artista è: <https://www.youtube.com/channel/UC-16tboUMiMHZGOLvrbTAhQ>

possibilità di lavorare sul nascente immaginario digitale che ruota intorno al mercato dei videogiochi e che comincia a fare timide apparizioni al cinema. La formula videomusicale, oramai comunemente adottata per la ricerca digitale astratta, ora ha un altro alleato: MTV e i video musicali, e infatti l'artista americano è l'autore del già citato video per Laurie Anderson e Peter Gabriel *Excellent Birds* (1984), trasmesso in anteprima durante l'evento satellitare *Good Morning Mr. Orwell*, insieme a un altro video cofirmato con John Samborn, *ACT III* del 1983, con la musica di Philip Glass. Dean Winkler, che ha la possibilità di accedere a vari studi televisivi per autoprodurre in tutto o in parte le sue opere, vuole realizzare dei video musicali "d'autore", lavorando con musicisti in bilico fra sperimentazione e mercato, e cercando di conservare dal punto di vista visivo la stessa ambivalenza. In *ACT III* compaiono soluzioni grafiche molto semplici che seguono il ritmo forsennato del brano musicale, dove l'illusione del 3D è data dalla distorsione di immagini bidimensionali, accostate a rielaborazioni digitali di materiale girato dal vero: cubi e sfere mappati con immagini video (come il cubo e il cerchio di Ed Emshwiller) diventano i protagonisti di un universo visivo in cui le immagini dal vero vengono come fagocitate dalla computer grafica.

La condivisione anche forzata e kitsch dei due mondi (le riprese video e la geometria digitale) è una delle caratteristiche estetiche di Dean Winkler, ben visibile anche in *Luminare*, realizzato sempre insieme a John Samborn e commissionato dall'Expo di Vancouver del 1986, dove compaiono forme astratte realizzate in 3D e un'immagine cardine di molta computer grafica di questi anni: l'esplorazione in soggettiva di un tunnel grafico potenzialmente infinito. La serialità e la ripetizione meccanica dell'immagine rappresentano altre tracce stilistiche sperimentate in maniera più consapevole, mentre il desiderio di combinare l'immaginario grafico con forme preesistenti determina la scelta di utilizzare dei danzatori ripresi in chroma key che interagiscono attraverso i loro movimenti con le forme astratte. Ritorna l'icona del corpo danzante che in questo caso vive un ambiente da "giocare" e non più solo da esplorare.

Continuum Part 1&2, realizzato nel 1989 insieme a Maureen Nappi, sempre su musiche di Philip Glass, rappresenta il video più maturo di Dean Winkler e l'incontro inevitabile con la bidimensionalità della pittura e del disegno. L'ambivalenza fra 3D e 2D qui scava nell'origine dell'immagine: non più la ripresa dal vero, ma la forma disegnata. Il video è un viaggio condotto

all'interno delle immagini per scovarne la loro sostanza: l'idea di trasparenza, di mutabilità, di fragilità tipica dell'immagine elettronica viene trasferita efficacemente nelle forme digitali tridimensionali in continuo rapporto con il loro "doppio" bidimensionale. Una linea estetica che sarà seguita da molti sperimentatori degli anni Novanta.

Rebecca Allen

Rebecca Allen³⁵ è un'artista specializzata nella creazione di immagini digitali per realizzare video, videogiochi, sistemi di vita artificiale e videoinstallazioni interattive. Lavora presso il New York Institute of Technology, settore Computer Graphics Laboratory, il MIT's Architecture Machine Group (predecessore del MIT Media Lab) nel Massachusetts, il gruppo di ricerca Liminal Devices del Media Lab Europe a Dublino, per approdare al Department of Design Media Arts at University of California Los Angeles (UCLA), dove fonda e dirige lo UCLA Center for Digital Arts.

Rebecca Allen rappresenta l'incontro inevitabile della computer grafica con l'icona del corpo. L'allontanamento progressivo dalla ricerca sull'astrazione pura porta alcuni artisti a confrontarsi con il concetto di rappresentazione, che in digitale diventa simulazione delle forme del reale, a interrogarsi su quale possa essere l'interpretazione "matematica" del mondo che abbia anche un valore stilistico, a parità di tecnologia, che in questo momento, pur essendo ancora agli albori, si deve confrontare con l'immaginario nascente del mondo dei videogiochi.

L'artista americana sviluppa una linea estetica che da un lato deriva da limiti oggettivi della tecnologia, dall'altro si attesta come una scelta consapevole che viene conservata anche quando i mezzi tecnici potrebbero permettere di fare altrimenti: rivelare la struttura matematica delle forme, e quindi lavorare sulla visibilità del processo di simulazione digitale. Nasce una sorta di trend che viene definito animazione "a fil di ferro", perché le immagini del corpo umano sulle quali Rebecca Allen lavora sono dei progetti, delle ipotesi, delle idee di corpo. Si tratta di animazioni in cui alcune linee, che possono anche assumere stili grafici diversi, compongono agli occhi dello spettato-

³⁵ Il sito dell'artista è: <http://rebeccaallen.com/>, dove è visionabile gran parte della sua produzione video.

re delle silhouettes più o meno precise che richiamano figure umane o loro dettagli, soprattutto visi. Ciò che l'artista mostra non è quindi quello che potrebbe essere il risultato finale di un oggetto modellato, con delle texture definite, ma la struttura del modello stesso, che assume al ruolo di immagine autosufficiente a comporre una forma. Parlando col linguaggio della videoarte monocanale, è lo stesso discorso del disvelamento delle immagini astratte che risiedono "dentro" le forme definite che appaiono in televisione: si mostra l'interno della tecnologia, il suo processo, non solo per rivelarne l'artificialità, ma per attestare che quella è l'estetica della macchina sulla quale poter o, in alcuni casi, dover lavorare. Allo stesso tempo, nella misura in cui Rebecca Allen decide di donare texture rigorosamente anti-naturalistiche ai suoi soggetti, i suoi visi e i suoi corpi denunciano una forma poligonale che poco ha che fare con un'interpretazione realistica del mondo, bensì con una traduzione geometrica della natura.

Il primo esempio, già affascinante, è la partecipazione di Rebecca Allen alla realizzazione del video di danza di Twyla Tharp *The Catherine Wheel* del 1982, con musiche di David Byrne. La protagonista del video, Santa Caterina, è realizzata con una computer grafica semplice, a "fil di ferro" appunto, e duetta insieme ad alcuni danzatori in carne e ossa, presentandosi come un corpo vuoto, leggero, delineato da semplici segni grafici che non costruiscono un vero e proprio scheletro ma una sorta di schizzo, di forma appena abbozzata che però ha un peso, e, muovendosi in perfetta sincronia con i danzatori, denuncia una fisicità paradossale.

Produrre immagini di questo tipo negli anni Ottanta significa investire molto in tecnologia, e i centri, pur importanti, che Allen frequenta da soli non bastano a garantire una continuità di ricerca, e quindi è nel mercato video musicale che l'artista americana trova terreno fertile e committenze adeguate per poter proseguire la sua personale sperimentazione. In *Smile* (1983) per Will Powers e Tod Rundgren, immagini di danzatori di break-dance vengono imitate da silhouettes di figure umane digitali in stile Bauhaus: la danza e il riferimento a stili grafici appartenenti alla storia dell'arte cominciano a essere i due elementi più usati da Rebecca Allen e da molta computer grafica di questi anni.

Rebecca Allen si impone sia nel campo videomusicale sia in quello artistico con *Adventures in Success* (1983) per Will Powers, Robert Palmer e Sting, un videomusicale che viene premiato in vari festival ed esibito in alcuni musei e

gallerie americani, uno dei primi “successi digitali” di MTV. Non è interamente realizzato in computer grafica, ma presenta scelte variegata: brevi scene riprese dal vero, animazioni in stile cartoon gestite in digitale che anticipano di molti anni quello che avverrà al cinema nell’epoca post-Disney, e immagini in computer grafica vere e proprie che lavorano su un’icona che Rebecca Allen usa sempre di più, quella della maschera metallica che diventa volto umano.

Il video che proietta il lavoro di Rebecca Allen in un ambito di visibilità internazionale mettendo d’accordo pubblico e addetti ai lavori è *Musique Non Stop* per i Kraftwerk: contrariamente ai lavori precedenti in cui alcune scelte stilistiche sono legate a inevitabili ragioni di committenza, qui la musica elettronica fredda e robotica del gruppo tedesco si combina perfettamente con le forme create dall’artista americana, inventando una sorta di “estetica techno”, in voga ancora oggi. I visi dei quattro musicisti sono trasformati in cloni digitali “alla” Rebecca Allen in un video che mostra l’evoluzione del processo: dalle foto dei musicisti reali, alla loro interpretazione a “fil di ferro”, fino alla simulazione finale dove diventano delle statue poligonali che cantano le brevi frasi della canzone. Ritorna lo sfondo nero, che tante volte abbiamo incontrato in queste produzioni, ovvero quello spazio primordiale dal quale nascono immagini ancora primitive ma piene di fascino futuristico. Anche questa opera diventa un successo nella programmazione di MTV e in una serie di mostre, rassegne specializzate e festival.

L’artista americana alterna lavori su committenza videomusicale ad altri di natura più autoriale: nel 1987, su un brano musicale di Peter Gabriel, realizza *Behave*, dove uno stormo di uccelli, costruito con una grafica essenziale, vola su immagini dal vero delle strade di New York. L’opera usa un sistema di intelligenza artificiale che permette ai singoli oggetti, senza essere animati uno per uno, di “comportarsi” (da qui il titolo) in modo coerente. È il primo video creato quasi interamente in computer grafica ad avvalersi della tecnologia dell’alta definizione analogica.

Nel 1989 viene contattata dal canale spagnolo RTVE per realizzare un’opera da inserire nella serie *El arte del video: Steady State* è un’opera ancora in tecnica mista, dove i movimenti di due danzatori reali – il cui corpo è spersonalizzato da una tuta che li ricopre totalmente – sono reinterpretati da una serie di oggetti semplici che va a comporre una sorta di geografia urbana asettica. Nel 1990 è autrice dell’impianto scenografico video per lo spettacolo *Mugra* della Fura dels Baus, a testimoniare l’interesse del mondo della danza

e del teatro nei confronti del lavoro di Rebecca Allen che è anche autrice di performance multimediali. Nel 1993 realizza *Twisted Turtle*, opera commissionata da Nam June Paik per una sua videoinstallazione.

L'artista americana comincia a interessarsi alla rappresentazione dell'ambiente, che spesso si risolve nella figura del labirinto, un'altra icona costante nella cultura digitale. In *Theme of Secrets* (1985), per Peter Baumann (ex Tangerine Dream) ed Eddie Jobson, inaugura un'altra linea estetica, quella dei paesaggi minimali fatti di oggetti posati su superfici desertiche o marine, riprendendo iconografie riconoscibili che vanno dal Surrealismo alla pittura metafisica, e aprendo un altro fronte possibile alla vasta tendenza di questi anni che associa l'estetica video alla pittura. In *Laberint* del 1992, commissionato dalla televisione catalana TVC e Animatica, su musica di John Paul Jones, lo spazio diventa un labirinto: realizzato in tecnica mista rappresenta il vertice dell'estetica di Rebecca Allen. Protagonisti sono due figure, una femminile e una maschile, che entrando nel dedalo digitale di Barcellona si trasformano in un androgino: il simbolo più chiaro ed efficace dell'unione fra artificiale e naturale che determina una forma ibrida.

L'evoluzione estetica di Rebecca Allen si può dividere in varie tappe: dalla scelta di evidenziare la struttura del modello, alla volontà di visualizzare le forme non ancora complete e quindi mostrare la loro natura poligonale, fino alla realizzazione di immagini relazionate soprattutto agli ambienti che appaiono formalmente realistiche nella misura in cui lo spettatore le accetta come disegni tridimensionali, e non come copie verosimili della realtà. L'alternanza dell'uso di corpi digitali graficamente abbozzati e corpi reali spersonalizzati rappresenta la volontà di unire due mondi che necessitano l'uno dell'altro per creare una "realtà di mezzo", un androgino fatto di natura e macchina.

Rebecca Allen oggi concentra la sua attività nella realizzazione di videoinstallazioni interattive e di sistemi di generazione dell'immagine basati su programmi di intelligenza artificiale.

Brian Eno

Brian Eno (1948)³⁶, allievo di Roy Ascott, artista e teorico visionario dell'arte cibernetica, dopo aver fatto studi artistici in cui viene influenzato dalla pittura minimalista, diventa un famoso musicista elettronico, progettista so-

³⁶ Il sito del musicista è: <http://brian-eno.net/lux/>

noro, produttore musicale e artista visuale. Inizia la sua carriera suonando le tastiere per i Roxy Music, proseguendo come solista e formulando diversi progetti musicali: fra i tanti sono importanti da citare la Ambient Music, una musica che, sulla scorta delle intuizioni del compositore Éric Satie, non deve essere ascoltata con attenzione ma fare da sottofondo ai rumori della vita quotidiana, e la Fourth World Music, una sorta di ambiente sonoro utopico in cui la musica occidentale e quella orientale si incontrano formulando ibridi di vario genere. Si tratta di album strumentali in cui Brian Eno formula uno stile sonoro elettronico inconfondibile che lo rende un creatore di sound piuttosto ricercato da diverse realtà musicali: i Genesis, Robert Wyatt, David Bowie, Peter Gabriel, Robert Fripp, Laurie Anderson e David Byrne dei Talking Heads. Il musicista inglese produce i DEVO e gli Ultravox, e diventa il creatore di un tipo particolare di sonorità che fa breccia nel mercato discografico degli anni Ottanta. Come produttore e ingegnere del suono cura la realizzazione di alcuni album di David Bowie e soprattutto degli U2. La sua carriera prosegue inventando, di album in album, nuove “strategie” sonore, mentre il concetto di Ambient Music (o musica ambientale) diventa un genere della musica elettronica che esiste ancora oggi. Realizza anche colonne sonore per film, e diventa un artista internazionalmente noto non solo per la sua musica, ma per una serie di installazioni sonore, di installazioni luminose e di videoinstallazioni.

Eno inoltre produce due curiosi progetti video distribuiti in vhs – il primo si intitola *Mistaken Memories of Mediaeval Manhattan* (1980-1981), il secondo *Thursday Afternoon* (1984)³⁷ –, e trasferisce il concetto di musica ambientale nel video: infatti, entrambi i progetti vengono definiti Ambient Videos o Videopaintings. In essi si invita il fruitore a compiere un gesto piuttosto anomalo: ruotare il televisore sul lato corto per guardare le immagini in verticale, dato che sono state riprese posizionando la telecamera lungo quel verso. Nel primo si vedono alcuni scorci di Manhattan ripresi dalla finestra della casa di Brian Eno, nel secondo vari video-ritratti di una figura femminile (Christine Alicino), intenta a compiere in bagno una serie di gesti quotidiani.

Questi video ambientali, come la musica ambientale, non pretendono nessun grado di attenzione partecipata da parte dell’ipotetico pubblico: sono

³⁷ Entrambi i video sono ora disponibili nel dvd *Brian Eno 14 Video Paintings*, Ed. Opal/Upala Music.

immagini che possono fluire nella più totale disattenzione e trasformano il monitor (opportunamente decontestualizzato dalla sua funzione originaria grazie alla sua posizione) in un video-quadro. Non a caso il riferimento alla pittura si riflette anche nei soggetti che compaiono: il primo è dedicato al paesaggio, il secondo alla figura umana, se vogliamo al ritratto.

Brian Eno non pensa alle gallerie per questo tipo di operazione e in alcune sue dichiarazioni prende le distanze dal mondo della videoarte, ma il suo approccio estetico è intimamente legato alla videoarte degli anni Settanta: diffondere nelle case degli utenti generici un nuovo modo di usare l'oggetto televisore, scardinare la sua fruizione tradizionale, eliminare il potere del palinsesto, trasformare la televisione in una scatola luminosa che trasmette immagini non montate, fluide, come se fossero veri e propri quadri in movimento. Per fare questo egli sente il bisogno di sporcare il più possibile la nitidezza dell'immagine, per cui per *Mistaken Memories of Mediaeval Manhattan* approfitta del malfunzionamento della telecamera per generare immagini opalescenti, antirealistiche, sfilacciate; mentre in *Thursday Afternoon* (sponsorizzato dalla Sony) opera una serie di trattamenti video dove i colori vengono sfalsati, la colorimetria diventa caldissima, mentre il rallentamento eccessivo dell'immagine provoca effetti di scie e disturbi sull'immagine, e soprattutto la comparsa della grana, della "trama" dell'immagine elettronica. In una parola, l'artista inglese, lavorando su modalità stilistiche già sperimentate, riesce a ottenere effetti "pittorici".

Se visivamente questo approccio all'immagine elettronica, pur raggiungendo risultati affascinanti, non rappresenta una novità significativa nel panorama della videoarte monocolore ma l'ennesima dimostrazione che il suo linguaggio sta "invadendo" molti settori, sono la terminologia che Eno usa per identificare queste opere, la modalità di fruizione e soprattutto di distribuzione di questi due progetti a risultare precursori di una tendenza tipica degli anni Novanta. Innanzitutto conia lucidamente il termine Videopainting, video-quadro, identificando nel monitor la cornice adatta per far fluire immagini che possono essere percepite dallo spettatore come qualcosa che non deve essere visto dall'inizio alla fine, senza un reale sviluppo narrativo o di montaggio, ma dei flussi visivi osservabili liberamente, in qualsiasi momento. Da questo punto di vista l'assenza di montaggio e l'uso dello slow motion sono funzionali a eliminare qualsiasi alterazione nella percezione, confortata dal fatto che, al contrario di quello che succede normalmente in televisione, il singolo video-quadro non cambia mai immagine.

L'adozione del formato verticale e la decisione di distribuire questi video ambienti in vhs, ora in dvd, come oggetti liberamente utilizzabili e non da visionare in una galleria, contribuiscono a trasformare lo spettatore nel proprietario di una piccola "videoinstallazione a schermo singolo", da utilizzare quando vuole, da posizionare dove vuole, in una parola: personalizzabile. L'umanizzazione della tecnologia passa anche da qui. E se l'idea di diffondere questo nuovo modo di usare la televisione, ignorando la distribuzione del mercato dell'arte e tentando di trovare una strada non elitaria, non ha molto successo anche per questioni di carattere pratico e tecnico – in quegli anni gli apparecchi televisivi sono pesanti o ingombranti e non tutti posizionabili sul lato corto –, Brian Eno prevede l'uso che si farà dei monitor piatti degli anni Novanta e una tendenza tipica della videoarte presente nel settore e nel mercato dell'arte contemporanea.

Questa è la sua intuizione più importante: fondere il concetto di video monocanale con quello di videoinstallazione, ossia affidare al video monocanale il compito di intraprendere una modalità di fruizione tipicamente da videoinstallazione, unendo in una osmosi estetica e stilistica i due ambiti.



Capitolo 3

La videoarte dagli anni Novanta a oggi

Gli anni Novanta rappresentano, sotto molti punti di vista (tecnologico, distributivo e infine estetico), un periodo di cambiamento piuttosto radicale nel panorama produttivo audiovisivo in genere, e videoartistico in particolare. Per digitale, lo ripetiamo, non si intende solo lo sviluppo delle tecnologie preposte all'animazione, ovvero alla computer grafica, ma anche e soprattutto alla gestione digitale della produzione di un video, quindi l'avvento di telecamere in alta definizione, e la possibilità di montare ed elaborare le immagini tramite computer: quello che viene definito editing non lineare e tutta la fase di postproduzione e di compositing delle immagini.

La fine della tecnologia analogica pone un problema pratico al mondo della videoarte: la conservabilità delle opere, soprattutto delle videoinstallazioni. Un video monocanale si può riversare da un formato all'altro, a patto che il nastro sia ben conservato, una videoinstallazione realizzata con monitor che non esistono più pone dei problemi difficilmente risolvibili. Il mercato dell'arte è il primo a subire ripercussioni da questo fenomeno: se i collezionisti, già incerti sull'acquisto dei video monocanali (grazie alla formula delle copie firmate e numerate) si sono trovati a combattere con continui cambi di formato dei nastri non facilmente conservabili, ora la diffidenza nei confronti del dvd o del formato digitale in genere è ancora più alta a causa della loro facile duplicabilità. Le edizioni in dvd vendute a prezzo contenuto o la presenza sul web di opere importanti di videoartisti famosi come Woody Vasulka, Gary Hill o Bill Viola testimoniano il fatto che il video monocanale nel giro di pochi anni perde quasi completamente il suo valore nel mondo del mercato dell'arte.

Per le videoinstallazioni il discorso è simile, anche se meno drastico: da un lato un'istituzione con il Museum of Moving Image di Londra non riesce a conservare alcune videoinstallazioni di Nam June Paik perché non esiste



più materialmente la tecnologia che le renda funzionanti, dall'altro Christie's a Hong Kong nel 2007 vende la videoinstallazione di Nam June Paik *Wright Brothers* (1995) a 600.000 dollari. Perciò i collezionisti, per avere maggiori garanzie sul rischio d'investimento su opere tecnologiche, si rivolgono a formati più duraturi, come disegni o progetti firmati dai videoartisti.

Il passaggio dall'analogico al digitale è piuttosto traumatico per quello che riguarda la videoarte monocanale nata fra gli anni Sessanta e Settanta: la maggior parte dei videoartisti (Nam June Paik, Bill Viola, i Vasulka, Zbigniew Rybczynski, Robert Cahen, Gary Hill, per citare solo alcuni nomi storici) interrompe la produzione "su schermo singolo" a favore della videoinstallazione. Infatti, il semplice passaggio di formato del quadro da 4:3 a 16:9 per alcuni videoartisti rappresenta uno scarto di linguaggio notevole da affrontare: per il video monocanale, bisogna ripensare la modalità di ripresa; per le videoinstallazioni, riprogettare l'intero allestimento immaginando monitor rettangolari e non più quadrati. Alcuni lo fanno, altri no.

Negli Stati Uniti il meccanismo virtuoso, rappresentato dall'esistenza di laboratori video o di canali televisivi supportati da fondazioni d'arte, si esaurisce col tempo a favore del mantenimento e in qualche modo del rafforzamento del sistema delle gallerie, dei musei e delle fondazioni. La videoarte "pura" difficilmente si vede in televisione: è il mondo dell'arte contemporanea ad appropriarsene quasi completamente, conquistando non solo l'ambito americano, ma tutta l'area internazionale: improvvisamente nelle biennali d'arte le videoinstallazioni riempiono i padiglioni. In Europa la ventata produttiva rappresentata dalle televisioni satellitari si esaurisce, perdurando un poco più a lungo in Francia, un paese nel quale nasce un centro produttivo di videoarte monocanale, il CICV Pierre Schaeffer. Molta videoarte monocanale degli anni Novanta arriva dalla Francia, ma il settore che più incide a livello distributivo e di visibilità è quello dell'arte contemporanea.

Inoltre l'avvento dell'alta definizione digitale (o HD) provoca una piccola scossa in tutto il comparto audiovisivo, e determina un decisivo ritorno a un'esigenza di pulizia, nettezza e precisione dell'immagine. Una tensione a una forma visiva molto definita, simile a quella fotografica o cinematografica. La qualità dell'immagine suggerita da questo formato digitale determina uno standard estetico: il ritorno all'idea dell'immagine fotograficamente pulita, quando non addirittura patinata. Da MTV alle mostre di videoarte, la parola d'ordine sembra essere: "definizione".

Il che potrebbe sembrare una rivoluzione, ma di fatto si innesca un processo curioso: innanzitutto l'approccio manipolatorio dell'immagine elettronica degli anni Settanta e Ottanta non viene sentito come una tradizione da rinvigorire e approfondire attraverso il digitale, ma come qualcosa di inesorabilmente sorpassato, morto, che ha già detto e mostrato tutto. L'unico modo di approcciarsi a esso è lavorare su un'estetica dichiaratamente vintage, kitsch, citazionistica, ironicamente nostalgica, come nel caso più che esemplare dell'opera di Pipilotti Rist.

Se l'estetica elettronica è da considerarsi superata, l'ambito di quella videoarte che si trova ad avere come unica possibilità produttiva e distributiva il mondo dell'arte contemporanea non ricerca una possibile nuova estetica digitale, ma promuove un ritorno a una estetica foto-cinematografica. E se è vero che nelle ultime opere monocali di Bill Viola o di Gary Hill questa tendenza è già piuttosto netta, è altrettanto chiaro che lì i riferimenti sono a certe forme di cinema d'avanguardia trasferiti dentro un'estetica elettronica, non al cinema tout-court. Proprio nel momento in cui le produzioni cinematografiche stanno progressivamente abbandonando la pellicola a favore dell'HD, nel settore videomusicale e in varie esperienze videoartistiche ritorna la pellicola, oltre all'HD, come uno dei supporti possibili da usare. Contemporaneamente collezionisti, gallerie, curatori, fondazioni scoprono di avere un retroterra non videografico, ma intimamente cinematografico: un background, di nuovo, che non si riferisce alla tradizione del cinema d'avanguardia. È chiaro che questo settore predilige come modello principale d'espressione la videoinstallazione alla videoarte monocale, e quando anche compaiono videoartisti interessati a entrambi gli ambiti, la produzione di videoinstallazioni, anche per una semplice motivazione di mercato, è di gran lunga superiore.

Insomma, nel settore dell'arte contemporanea la videoarte riparte da zero, ovvero dal cinema: come in tutti i periodi di transizione, le contraddizioni possono portare a interessanti mutazioni. La situazione attuale, come verrà esplicitato più avanti, è un poco confusa: molti artisti che si esprimono con un'estetica digitale non vengono intercettati da questo ambito, ma stanno creando una sorta di area diffusa di sperimentazione che esprimendosi principalmente attraverso la formula del video monocale, cerca altri canali di diffusione oltre all'allestimento. Così come la vasta area che si dedica alle videoinstallazioni interattive, quindi intrise di estetica digitale, si è trovata una sua nicchia rappresentata da manifestazioni specializzate, lontane dall'ambito

artistico contemporaneo. Questi due settori, invece di alimentarsi a vicenda, si stanno divaricando sempre di più. Ma, appunto: le mutazioni sono appena cominciate.

La rinnovata voglia di cinema che agita quella videoarte che si muove nell'ambito dell'arte contemporanea sdogana, inaspettatamente, anche l'animazione tradizionale a sfavore della computer grafica: un esempio fra tutti è William Kentridge, che realizza i suoi cortometraggi (in pellicola) con una tecnica ai limiti dell'archeologia dell'animazione, realizzando installazioni in cui lavora su un'estetica vintage che affonda nelle origini della storia del cinema.

Ritornano il set, la troupe e anche alcuni generi trattati, dal punto di vista linguistico, in modo molto classico, come il documentario, spesso intriso di autobiografia, per esempio nelle produzioni di Shirin Neshat, o nelle videoinstallazioni di Eija-Liisa Ahtila, veri e propri docu-fiction frazionati in vari schermi, come *If 6 Was 9*, del 1999, o infine in alcune produzioni di Doug Aitken¹, dove la rappresentazione documentaristica del paesaggio, naturale o industriale, diventa un tema ossessivo.

Il riferimento, spesso nostalgico, alla memoria del cinema e dei suoi divi diffonde una vera e propria cinefilia di ritorno, come in *24 Hours Psycho* di Douglas Gordon (1993), dove il film di Alfred Hitchcock viene rallentato fino a diventare, appunto, lungo 24 ore, mentre in *Telephones* (1995) e *The Clock* (2010) di Christian Marclay si ripresenta l'estetica del found footage rimontato. Ritorna il feticismo nei confronti della pellicola come materiale, per esempio nell'opera di Tacita Dean, che lavora rigorosamente in 16mm ed espone una videoinstallazione dal titolo più che paradigmatico, *Film* (2011), proiettando immagini su un'enorme struttura verticale a forma, appunto, di pellicola. Oppure si recupera l'immagine della sala cinematografica in *The Muriel Lake Incident* (1999) di Janet Cardiff², dove l'installazione consiste nell'inserimento di un piccolo modello di cinematografo dentro una struttura di legno con un'apertura che l'osservatore può usare per guardare all'interno.

Per alcuni la formula monocanale può coerentemente coincidere con la produzione di un vero e proprio film: Pipilotti Rist con *Pepperminta* (2009), Shirin Neshat con *Women Without Men* (2009), Douglas Gordon con *Zidane, a 21st Century Portrait* (2006), ma da questo punto di vista forse la parabola più signi-

¹ Il sito dell'artista è: www.dougaitkenworkshop.com, mentre il suo canale Vimeo è: <https://vimeo.com/user5764412>

² Il canale Vimeo di Janet Cardiff è: <https://vimeo.com/user1047515>

ficativa è quella di Steve McQueen, videoartista e regista cinematografico che vince l'Oscar con un film narrativo tradizionale, *12 Years a Slave* (*12 anni schiavo*), del 2013. O, al contrario, si crea un'estetica che manda in corto circuito la formula video monocanale con quella più tradizionalmente cinematografica.

È il caso dell'opera di Matthew Barney (1967), performer, fotografo, scultore, disegnatore e videoartista americano. Vive la sua infanzia e compie i primi studi nell'Idaho, per essere reclutato dalla squadra di football della prestigiosa Università di Yale, dove si laurea. Dopo il divorzio dei genitori, Barney segue la madre, pittrice astratta, a New York, dove viene introdotto al mondo dell'arte mentre lavora come modello, riuscendo in questo modo a finanziare i suoi primi lavori. Fra il 1999 e il 2002 realizza un mastodontico progetto, in gran parte prodotto dall'influente gallerista americana Barbara Gladstone, dal titolo *The Cremaster Cycle*³, formato da cinque episodi: *Cremaster 4* (1994), *Cremaster 1* (1996), *Cremaster 5* (1997), *Cremaster 2* (1999), e *Cremaster 3* (2003). La numerazione dei titoli è volutamente non progressiva rispetto agli anni di realizzazione.

Il progetto è pensato per un doppio modello di fruizione: essendo queste opere strutturate in episodi in cui le azioni si concatenano in lunghe scene, alcuni brani vengono proposti come videoinstallazioni per lo più a schermo singolo, mentre gli episodi completi o l'intero ciclo sono distribuiti in un circuito cinematografico: festival di cinema, quando non proprio sale cinematografiche. Ogni episodio ha una durata specifica, dai quaranta minuti alle tre ore. Il modello linguistico sul quale Barney lavora è una sorta di cinema liquido, ipnotico, dove tutto accade lentamente senza che vengano applicati effetti di rallentamento; le riprese, girate con una cura maniacale della fotografia fino a risultare patinate, non subiscono nessun tipo di trattamento se non di correzione del colore. I video di Barney sono la rappresentazione quasi statica di alcune situazioni visive che lavorano sulla ricchezza di elementi delle scenografie, sulle azioni dei performer, sulle loro mutazioni e sui loro costumi. L'artista crea un universo quasi mitologico in cui ogni personaggio ha una funzione simbolica precisa che viene svelata nel sito del progetto, dove sono descritte anche le tracce narrative dei singoli episodi. Se c'è dialogo, è sussurrato o quasi incomprensibile, mentre la gran parte dell'azione è gestita

³ Il sito ufficiale del progetto Cremaster è www.cremaster.net, pubblicato anche in dvd in una versione di venti cofanetti venduti come oggetti d'arte, e non distribuiti nel mercato ufficiale, tranne un frammento dell'episodio *The Order*, fuori commercio da molti anni.

dai corpi muti di figure in perenne metamorfosi, con la testa o parti del corpo di animali, vestiti con assemblaggi di abbigliamento di epoche diverse, con il viso dipinto come fossero guerrieri tribali, coperti completamente da un folto pelo eccetera. L'icona della maschera torna in maniera prepotente nella videografia dell'artista americano: il folklore soprattutto americano, reinterpretato visivamente, è una delle tante fonti visive dalle quali attinge per comporre le sue opere dal ritmo quasi rituale, scandito da scene rappresentanti bizzarri riti di passaggio, iniziazioni sessuali, mutamenti di stato.

I riferimenti linguistici che Barney evoca, oltre a quelli legati alla sua personale estetica, vanno dal cinema di David Lynch e di David Cronenberg, al cinema surrealista, al teatro e alla videografia di Robert Wilson, mentre scorre sottotraccia in quasi tutti i suoi video, come nel cinema di Lynch, una sorta di nostalgia per l'immaginario degli anni Cinquanta, per le atmosfere ingenu e fatate del musical, per un'epoca di divi che non esiste più e che Barney in qualche modo vuole ricostruire in una mitologia personale in cui simboli, spazi ed epoche diverse collidono in un non-luogo in cui si possa ancora credere all'esistenza di creature a metà fra l'umano e l'animale, divinità ctonie, iper-corpi magici. Con lo stesso approccio è realizzato uno degli ultimi video, *Drawing Restraints 9* (2005), ritratto rituale dell'incontro con la musicista islandese Björk.

Insieme a questo processo stilistico e di contenuto, si verifica qualcosa di più sostanziale, l'ennesima "mutazione" che incide sulla modalità di distribuzione della videoarte sotto forma di videoinstallazioni. L'intuizione di Brian Eno, e cioè fondere l'idea del video monocanale con la modalità di fruizione da installazione nella formula del "video quadro" diventa un trend sempre più ricorrente, quasi uno standard, compresa la scelta del formato verticale. Questo anche perché l'avvento dei monitor piatti e del formato del 16:9 offrono a questa idea il suo naturale compimento: il "video quadro" ora può essere "appeso al muro", esattamente come un quadro tradizionale o una foto, con tanto di cornice.

Da questo momento in poi, per quello che riguarda l'ambito galleristico, distinguere il video monocanale dalla videoinstallazione non ha più molto senso. Sono produzioni in cui si articolano dei set dove il referente raramente viene rielaborato, per cui si ristabilisce il primato del profilmico, di ciò che sta davanti alla telecamera. Svapora sempre di più l'idea di montaggio: esattamente come nelle opere di Brian Eno, il "video quadro" impone la presenza

di una singola immagine, magari rallentata, con un riferimento sempre più diffuso alla pittura o alla fotografia, laddove si citano in maniera evidente opere del passato, o laddove si prediligono scelte tematiche che appartengono alla tradizione foto-pittorica come il ritratto o il paesaggio.

Gli anni Novanta scandiscono questo processo: Bill Viola produce *The Greeting* nel 1995, mentre Sam Taylor-Wood realizza le sue videoinstallazioni a schermo singolo (*Brontosaurus* nel 1995, *Knackered* nel 1996, per arrivare anche lei al formato verticale nel 2001 con *Mute*) in pellicola. L'operazione che forse più di tutte sintetizza questa tendenza espositiva con il desiderio di assimilare sempre di più il mondo del cinema, o più in generale dello spettacolo (e dei suoi divi) sono i *Vroom Portraits* (2012) di Robert Wilson: star assise dentro a monitor verticali, in varie situazioni statiche, dove l'artista americano riesce a mantenere alcune tracce della sua estetica elettronica.

Questa formula convince il mercato dell'arte e quelli che lo creano: i collezionisti, che finalmente sono confortati dall'acquisto di un oggetto. Il video monocanale diventa così una videoinstallazione a schermo singolo, che entra nelle case di chi la acquista come un flusso audiovisivo su un monitor piatto, che può essere usato come un quadro. Che poi il formato finale sia ovviamente digitale, non importa, perché viene percepito e definito anche dagli addetti ai lavori come un "film", o una foto in movimento. Nasce un genere che potremmo chiamare "film da camera", piuttosto lontano dalle istanze linguisticamente rivoluzionarie e sperimentali della videoarte.

Tutta la prima stagione della videoarte, anche quella che meno ideologicamente si schiera contro la televisione o contro il cinema, afferma, nei modi più disparati, la sua ambizione a essere una "avanguardia", un modello espressivo che guarda al futuro dell'immagine, con tutti gli inevitabili e traumatici rapporti col passato (come mirabilmente ritratto da *Art of Memory* di Woody Vasulka), ma pur sempre un'arte tecnologica che apre spiragli estetici e stilistici per gli immaginari a venire. Il linguaggio della videoarte monocanale mutato "in digitale" intride, consapevolmente o meno, altre esperienze autoriali che si muovono intorno a un sistema se vogliamo più tradizionale, quello televisivo e cinematografico che più correttamente potremmo definire audiovisivo, internet compreso, che stanno sperimentando altri approcci tecnologici, come il compositing e l'animazione (2D o 3D), la vera sede della "mutazione digitale" nella videoarte monocanale, una tecnica che può ridise-

gnare il mondo, così come la videoarte ha fatto con le tecnologie elettroniche. Una situazione che apparentemente colloca la videoarte monocanale in una geografia di esperienza dispersa, ma che forse sarebbe preferibile considerare *diffusa*.

Molti autori producono opere visibili su piattaforme distributive (festival, rassegne, internet, televisione) che l'ambito videoartistico contemporaneo, a dispetto del passato, non riconosce più come vetrine convincenti, preferendo la situazione espositiva, più legata al mercato dell'arte contemporanea. Bisogna anche sottolineare che dalla fine degli anni Novanta, a causa della diffusione dei software di grafica e di realizzazione video, il fenomeno dell'autoproduzione si espande in maniera vertiginosa, creando un fronte produttivo piuttosto vasto e difficile da analizzare.

I nuovi autori attivi in questo processo spesso lavorano in più settori fra quelli citati, miscelando le tecniche e adottando una vera e propria fusione di riprese dal vero, animazioni di vario tipo e trattamenti digitali dell'immagine. Operano a volte indifferentemente in vari ambiti di mercato (cinema, pubblicità, video musicali, grafiche e sigle televisive) e in ambiti dove l'approccio è più autoriale e sperimentale. Prediligono l'alta definizione digitale, usando sporadicamente la pellicola per soddisfare "sacche di resistenza" del mercato tecnologico che si stanno sfaldando sempre di più, ma si esprimono inesorabilmente *in digitale*, attraverso un linguaggio che grazie al processo della sintesi (di generi, di tecniche, di approcci sperimentali) sta scandagliando i territori di una possibile videoarte digitale, intesa come proseguimento dell'era della videoarte analogica o elettronica.

Pipilotti Rist

Elizabeth Charlotte "Pipilotti" Rist (1962)⁴, artista svizzera, autrice di video monocanali e soprattutto videoinstallazioni, rifiuta ogni modernità tecnologica per rifugiarsi in una sorta di "Arcadia" costituita dalla tecnologia analogica e in particolare dall'estetica di Nam June Paik. La noncuranza stilistica nella modalità di ripresa, l'esasperazione della bassa definizione dell'immagine elettronica, i disturbi creati dal trascinarsi accelerato/rallentato del nastro, l'esaltazione degli errori, dei drop e delle immagini di disturbo – come

⁴ Il sito dell'artista è: <http://www.pipilottirist.net/>

gli sganciamenti di segnale o la neve – costituiscono l'armamentario stilistico che Pipilotti Rist usa in maniera consapevolmente vintage.

Il soggetto privilegiato delle sue opere, creando un ponte con un altro approccio tipico degli esordi della videoarte interessata alla performance, è il suo corpo o il suo viso. L'elemento che allontana l'estetica di Rist dalla semplice citazione nostalgica è che il riferimento alla videoarte oramai "classica" diventa la rappresentazione di un mondo infantile che non vuole crescere, che ama ancora i giocattoli elettronici, che lavora sulla bassa definizione, sui colori troppo sgargianti, su intarsi di immagini che sono dichiaratamente grossolani, su immagini realizzate da telecamere difettose. È un kitsch divertito, consapevole e innocuo, non rappresenta più la denuncia della falsità dell'immagine elettronica tipica di Paik, e non c'è l'ironia iconoclastica del videoartista coreano. In questo caso si tratta dell'immersione dentro all'immaginario primevo di un personaggio naif, un folletto elettronico al femminile. Il suo soprannome, Pipilotti, è infatti ispirato al personaggio noto in italiano come Pippi Calzelunghe.

L'artista svizzera, coniugando due mondi rappresentati ancora nel loro stato "nascente", la videoarte degli esordi e il video musicale degli albori, realizza una serie di "anti-video musicali" esteticamente e tecnologicamente fuori tempo. Una delle opere più esplicite di questo approccio è *I'm Not the Girl Who Misses Much* (1986), prodotto presso la Kunstgewerbeschule di Basel, dove l'artista, vestita di nero ma con i seni scoperti, canta e balla la canzone di John Lennon *Happiness Is a Warm Gun*. La ripresa a camera fissa che suggerisce la dinamica del selfshot, dell'autoscatto, è completamente sfocata e continuamente ostacolata da disturbi, accelerazioni del nastro, sganciamenti dell'immagine; il finale è un filmato d'archivio degli anni Venti in cui si vede una giovane donna spogliarsi. Il tema della nudità è molto presente nella videografia di Pipilotti Rist, ed è l'ennesima traccia stilistica di un ritorno all'origine, a uno stato primordiale.

In *Pickelporno* del 1992, prodotto dagli Uffici Federali della Cultura di alcuni Cantoni, il riferimento erotico diventa più esplicito, ma si trasforma anch'esso in un gioco infantile: "Pickel" in tedesco infatti significa "foruncolo". Le evoluzioni, riprese con un chroma key volutamente grossolano, di Pipilotti Rist con un giovane dalle fattezze orientali diventano un viaggio della telecamera in continuo movimento, ma senza una vera intenzione voyeuristica sui dettagli dei corpi che si ritrovano a galleggiare dentro fondali marini, circondati dalla natura,

da fiori sgargianti, da frutti che compaiono anche fisicamente suoi corpi stessi. Rist fa riferimenti espliciti a un certo erotismo innocuo degli anni Settanta legati alla cultura hippy, e il tema della natura si fa più presente. L'artista svizzera cura anche la realizzazione dell'accompagnamento sonoro dei suoi video, realizzando improbabili e ironiche cover con strumenti elettronici dai suoni decisamente fuori moda o registrando con la sua voce cantilene infantili.

Mutaflo del 1996, autoprodotta, è forse il video più esplicito e al contempo più poetico della sua produzione: Pipilotti Rist, nuda e accovacciata su un pavimento dove è sparsa della frutta, guarda vero l'alto come ad accogliere un ipotetico osservatore. Attraverso un movimento del suo corpo ripetuto all'infinito, la telecamera si avvicina alla sua bocca e, tramite una dissolvenza incrociata, si allontana dal suo ano, riprendendo una mela stretta tra le gambe. Il video ha un ritmo ipnotico e innesta un'allegoria semplice che di nuovo richiama la naturalità delle funzioni del corpo legate al suo istinto più primitivo: nutrirsi. Ma è anche una stralunata interpretazione dell'idea di loop e una metafora della soggettiva e dell'inclusione dello spettatore dentro al gioco infantile e scherzoso attivato dal corpo dell'artista svizzera, e l'ennesima declinazione della traccia tematica costante delle sue opere: un "ritorno all'umano" che non è certamente l'umanizzazione della tecnologia di Paik, ma una decisiva riconsiderazione dell'elemento naturale e sessuale all'interno delle immagini. Un ritorno alle origini simbolizzato nella scelta di un'estetica che si raffigura come anti-moderna, riferita a una situazione primitiva, larvale, uno "stato nascente" che non vuole o non riesce a svilupparsi oltre.

Pipilotti Rist è autrice anche di un film girato in HD, *Pepperminta* del 2009, dove un bizzarro personaggio femminile, Pepperminta, evidentemente l'alter ego dell'artista, tenta di convincere il mondo ad abbandonarsi alla gioia dei colori. Il discorso della "disintegrazione" elettronica dell'immagine non viene mantenuto, ma appaiono molte elaborazioni di sovrapposizione dell'immagine e di modifiche del colore che lo rendono un'esperienza psichedelica. Gran parte del girato di quest'opera, rielaborato in vario modo, fa parte del bagaglio visivo di alcune sue videoinstallazioni più recenti.

Il Centre International de Création Vidéo Pierre Schaeffer

Il Centre International de Création Vidéo Pierre Schaeffer (inizialmente indicato come Centre International de Création Vidéo de Montbéliard Belfort) è un centro di produzione video ospitato nel Castello di Montbéliard, diretto da Pierre Bongiovanni, supportato da finanziamenti statali e regionali, e attivo dal 1990 al 2004. Il Centre ha una serie di studi e di attrezzature gestiti da personale tecnico specializzato che accoglie e sostiene, ma non finanzia direttamente, progetti selezionati dall'esterno. Agli artisti scelti si offrono tecnologia, competenza, vitto e alloggio, chiedendo loro di trasferirsi temporaneamente nel Centre per realizzare, da soli o aiutati dai tecnici presenti, i progetti per quali sono stati selezionati, adottando la formula della residenza d'artista. Il Centre si propone inizialmente come ponte fra la sperimentazione audiovisiva ed eventuali collaborazioni televisive, lanciando la proposta di una sinergia per la creazione di una possibile "televisione di ricerca". In realtà, diventa un polo attrattivo per tutta una serie di artisti, prevalentemente europei, che trovano una sorta di "casa" in grado di realizzare i loro progetti. Rapidamente diventa il punto di riferimento della produzione video monocolore, meta di artisti già affermati, come Gianni Toti e Robert Cahen, e di altri meno noti che si formano e crescono in un luogo che è anche una sorta di comunità di artisti, da molti definita il "tempio" della videoarte.

Fra i tanti video qui realizzati, è importante segnalare *Parabolic People*⁵ (1991) della regista brasiliana Sandra Kogut, coprodotto da Laterit Productions. Il progetto sfrutta l'idea del cosiddetto video box: camion con all'interno un piccolo set attrezzato in cui le persone possono entrare e videoregistrarsi. Sparsi in varie città del mondo, questi video box forniscono alla regista brasiliana una gigantesca quantità di video-ritratti, coordinati in una serie di episodi della durata variabile dai 3' ai 5'. In *Parabolic People* il tema è l'interconnessione della televisione (simboleggiata dall'antenna, appunto, parabolica) che riesce ad azzerare le distanze geografiche e culturali agglomerandole nello spazio virtuale del "villaggio globale", ma è anche il racconto, le storie, le "parabole" che i vari protagonisti dei video condividono con lo spettatore. Gli episodi sono gestiti per temi (il doppio, l'imitazione di personaggi famosi, la figura della finestra,

⁵ Il video è visionabile al seguente link: <http://laurentine.arscenic.tv/medias/films/article/parabolic-people-sandra-kogut?lang=fr>

la musica eccetera) e dal punto di vista stilistico sono un saggio delle possibilità iperboliche del montaggio elettronico che ragiona sulla simultaneità: il quadro viene costantemente impaginato da finestre, tendine, interventi grafici, scritte, interpretando il caos anche linguistico, la babele visiva e sonora nella quale siamo immersi.

Nei primi anni di attività del Centre molti video sono realizzati combinando riprese dal vero con interventi grafici 2D o 3D, in linea con l'approccio combinatorio, tipico del lavoro di compositing, che diventa una delle scelte stilistiche più approfondite negli anni Novanta. Cathy Vogan⁶, esperta in postproduzione e collaboratrice di Dominik Barbier che fonda la sua personale casa di produzione Fearless, realizza in collaborazione con il CICV alcune opere che hanno come tema costante il tempo. *Methuselah* (1993), prodotto da Fearless e dal British Council, è il commovente ritratto del danzatore ultraottantenne Ernest Berk: il suo corpo nudo viene visualizzato mentre danza circondato da immagini sovrapposte di tronchi secolari e viene intarsiato continuamente da elementi grafici di orologi che scandiscono il tempo. Il danzatore, accovacciato in uno spazio nero racconta della sua sessualità, della vecchiaia, di come il suo corpo sia mutato e di come sia ancora in grado di danzare: questo video può essere considerato un capolavoro nel genere della videodanza.

Prima della sua collaborazione con Fearless e il CICV Vogan realizza un altro video di danza, *Electronic Kamasutra* (1989), opera sul rapporto fra sessualità e oggetti inusuali, dove si libera la sua essenza stilistica fatta di immagini veloci e coloratissime, accostamenti di situazioni visive che tendono a trasformare il quadro in un magma caotico di forme, collegando l'estetica della videoarte combinatoria al linguaggio del video musicale. *The Synchronizer* (1997), coprodotto da Fearless, prosegue e affina questa ricerca alimentandola con il contributo di interventi di computer grafica e di una notevole padronanza della postproduzione. Il tema del video è il desiderio nell'era digitale: organizzato come uno stralunato show televisivo che vede la partecipazione come attore di David Larcher, quest'opera è un mix vorticoso di immagini video, fotografiche, 3D e rielaborate graficamente inerenti l'ansia dell'adeguamento causato dalle nuove tecnologie; la sincronia fra uomo e

⁶ Il sito dell'artista è: <http://vogania.com/>. La sua pagina YouTube è: <http://www.youtube.com/user/NOTAMARKinc>. La sua pagina Vimeo è: <https://vimeo.com/user8412228>.

macchina. Fra orgasmi cronometrati, corpi sempre più efficienti e muscolosi, seni sempre più grossi, erezioni misurate al centimetro, Vogan mostra come il corpo, cercando miglioramenti quantitativi, stia cambiando sempre di più.

Dominik Barbier⁷, scenografo e videoartista parigino, realizza presso il CICV un affascinante documentario sul famoso scrittore teatrale Heiner Müller dal titolo *I Was Hamlet* del 1993. Il video si avvale di interviste esclusive, di materiale di repertorio e di riprese originali. Restituito in un livido bianco e nero, una scelta che diventa quasi uno standard in molte produzioni del CICV, l'opera procede con tempi dilatati e riflessivi usando in maniera intensiva finestre, tendine, sovrapposizioni di immagini e una serie di scritte che invadono lo schermo e guidano lo spettatore nella visione. I temi principali sono la biografia del drammaturgo tedesco e la descrizione testuale della sua pièce più famosa, *Die Hamletmaschine*. Quest'opera si aggiunge all'elenco dei "documentari di creazione" che si stanno realizzando in questo periodo.

David Larcher (1942)⁸ comincia a usare il video dopo un'esperienza artistica legata al cinema sperimentale. Con *Videovoid* del 1995 e *Videovoid Text*⁹ del 1996 realizza una sorta di compimento delle ricerche sul disturbo del segnale e sulle possibilità dell'autogenerazione di immagini, tipica della videoarte degli esordi, arricchita con le potenzialità del video digitale e del compositing. *Videovoid* lavora su una continua rielaborazione di immagini semplici e minimali, come il drop, che diventano tessiture astratte complesse, o come la neve che può trasformarsi in immagini che ricordano forme naturali o ambientali. Livello su livello, intarsio su intarsio, è un lavoro quasi maniacale nel tentativo di addentrarsi sempre più nelle possibilità di integrazione fra analogico e digitale per distruggere la visibilità delle forme.

Tuttavia l'opera non è semplicemente una collezione di esperienze visive astratte: grazie all'ausilio di altre fonti, come fotografie ritoccate o immagini video fortemente rielaborate, una voce fuori campo che recita un monologo quasi costante per tutto il video e testi scritti che scorrono sullo schermo, *Videovoid* è una lunga riflessione filosofica sul vuoto, sul nulla, sulle dimensioni liminali e buie della tecnologia e del pensiero. Ragionamenti che partono da concetti matematici, paradossi scientifici, riflessioni esistenziali e semplici

⁷ Il sito dell'artista è: http://dominikbarbier.fearless.fr/+Dominik_2.html

⁸ Il sito dell'artista è: <http://www.khm.de/~davidl/cicv/larcher.html>

⁹ Il video è visionabile al seguente link: <http://laurentine.arscenic.tv/medias/films/article/videovoid-text-david-larcher?lang=fr>

giochi di parole accompagnano lo spettatore nel labirinto visivo e radicale creato dall'artista inglese.

Nella maggior parte dei video prodotti dal CICV si intravedono le possibilità del compositing che diventano più evidenti in altri autori, e soprattutto la collaborazione fra analogico e digitale rappresentata dalla tridimensionalizzazione di forme bidimensionali, dalla possibilità di simulare prospettive inesistenti sempre grazie alla distorsione di forme piatte e di far dialogare interventi grafici semplici in 2D o in 3D con immagini video: percorsi stilistici abbozzati già negli anni Ottanta.

La computer grafica vera e propria non occupa uno spazio significativo all'interno delle produzioni del Centre, eccetto alcuni video realizzati da N+N Corsino, compagnia marsigliese di ricerca coreografica formata da Norbert e Nicole Corsino¹⁰, che da anni indaga il rapporto immagine-danza fino a spingersi ad affrontare la questione della digitalizzazione del corpo e, oggi, a creare sistemi interattivi per la realizzazione di spettacoli ed eventi creati per il web. *Captives 2nd movement*¹¹ del 2000, coprodotto da Canal Plus, Danse 34 Productions e Société Animare, è un video in cui corpi digitali realizzati con una computer grafica 3D essenziale, simile a certi videogiochi, danzano intorno a strutture architettoniche sulle quali sono riflesse immagini video di performer reali che imitano i movimenti dei cloni digitali. Il titolo è un gioco di parole: il termine "captive" in inglese significa "prigioniero", ma si riferisce anche alla "motion capture", la "cattura del movimento" di un corpo reale che serve ad animare un clone digitale. Nel video, quindi, vi sono dei corpi digitali che hanno catturato i movimenti di persone reali, mentre le strutture architettoniche imbrigliano immagini di danzatori in carne e ossa trasformandole in texture: il mondo "rovesciato" del digitale è rappresentato in maniera enigmatica, scura, in un bianco e nero minaccioso, ma al contempo affascinante nella sua freddezza e rarefazione.

Molta della produzione del Centre si concentra su un'estetica di carattere intimista, dove gli artisti creano ritratti autobiografici lavorando su un immaginario e su scelte stilistiche che ricordano da vicino *The Passing* di Bill Viola, un'opera che influenza molto le nuove generazioni di videoarti-

¹⁰ Il sito della compagnia è: <http://www.nncorsino.com/en/>

¹¹ Un frammento del video è visionabile al seguente link: http://www.unesco.org/archives/multimedia/index.php?s=films_details&pg=33&id=118#.U_Jkp6M4KVg

sti. *Los lobos*¹² del 1996 di Francisco Ruiz De Infante (1966)¹³ è un lavoro che tenta la durata cinematografica dei 90', in bianco e nero, sul tema delle paure dell'infanzia: i lupi a cui si fa riferimento nel titolo, animali selvaggi che popolano la mente e che non muoiono mai. L'artista spagnolo, che cura anche l'accompagnamento sonoro, crea un'opera dominata dal nero e dal buio, dove semplici immagini (molte delle quali riprese non intenzionalmente per il video) vengono montate e rimontate, sovrapposte con altre situazioni in loop, creando nello spettatore un vero e proprio stato d'ansia. Topi, insetti, paesaggi notturni, maschere, mani e volti di bambini sono solo alcuni dei protagonisti di questo lungo viaggio nella notte di un inconscio infantile che non riesce a svegliarsi dal suo stato in bilico fra la veglia e il sogno.

Irit Batsry¹⁴ realizza nel 1993 *Traces of a Presence to Come*¹⁵, coprodotto da La Sept/Arte e dal Centre International de la Cinématographie con il supporto di Guggenheim Foundation, Jerome Foundation, The Experimental TV Center, Owego, Academy of Media Arts, DAP, Ministère de la culture, Film/Video Arts: imponente riflessione sull'incontro, sulla perdita e sull'identità. L'artista israeliana lavora sulla rarefazione dell'immagine, sulla perdita del colore e su rallentamenti estremi che ghiacciano le immagini. Le forme si trasformano in macchie nere in movimento, quadri quasi astratti, fragili, trasparenti, come se da un momento all'altro le forme potessero perdersi, allontanarsi dall'osservatore.

La produzione del CICV rappresenta la sintesi e il compimento dell'estetica della videoarte elettronica che va dagli anni Sessanta fino agli anni Ottanta, con una nascente estetica digitale che ancora si interroga sulla propria natura, una sorta di ponte rispetto alle esperienze di cui parleremo più avanti. A causa di un'endemica mancanza di fondi e di un cambiamento repentino della politica culturale francese il Centre è costretto a chiudere nel 2004 e a oscurare il suo sito, lasciando dietro di sé scarsa documentazione visibile dell'immenso lavoro fatto. La maggior parte degli artisti attiva nel CICV,

¹² Il video è visionabile al seguente link: <http://entremon.blogspot.com.es/2012/11/els-llops-aquells-animals-ferotges-dels.html>

¹³ Il sito dell'artista è: <http://www.ruizdeinfante.org/>

¹⁴ Il sito dell'artista è: <http://www.iritbatsry.com/>. La sua pagina Vimeo è: <http://vimeo.com/user5795312>

¹⁵ Un brano del video è visionabile al seguente link: <http://www.exquise.org/video.php?id=3436&l=uk>

complice anche la serie di processi descritti agli inizi di questo capitolo, si concentrerà sulla realizzazione di videoinstallazioni o su collaborazioni con il mondo del teatro e della danza, mentre altri più legati al lavoro sulla singola immagine trovano spazio di lavoro e di sperimentazione all'interno di stazioni televisive internazionali.

Marc Caro

Marc Caro (1956)¹⁶ è illustratore, fumettista, realizzatore di costumi e di scenografie, regista di video musicali e collaboratore di Jean-Pierre Jeunet per due film: *Delicatessen* (*Id.*, 1991) e *La Cité des enfants perdus* (*La città perduta*, 1995), ma è soprattutto realizzatore di video interessato alla danza (insieme a Philippe Decouflé), all'astrazione, alla combinazione fra 3D, 2D e riprese dal vero, tutte tecniche volte a mostrare un universo personale che anticipa le mode steampunk. Stilisticamente, alcuni suoi video sono una raffinata combinazione di immagini variamente elaborate per rappresentare un universo inesorabilmente piatto, dove i diversi elementi coinvolti si amalgamano solo attraverso il contrasto che rende visibile l'artificio nel modo più dichiarato possibile. L'artista francese può essere considerato l'iniziatore di un approccio estetico, ripreso in parte da alcune produzioni del CICV e tipico della videoarte monocanale degli anni Novanta, che potremmo definire il "compositing creativo", ovvero la miscelazione di elementi differenti e consapevolmente dichiarati come tali che vengono ricombinati per offrire una visione antirealistica del mondo, o paradossalmente, una visione "realistica" di un mondo mentale, di una costruzione del pensiero che ridisegna le apparenze invece di limitarsi a interpretarle offrendo un semplice punto di vista soggettivo. Nel digitale le idee diventano oggetti visibili, e su questa linea si muovono molti autori.

Le Topologue (1988), prodotto da Reteitalia, Centre Nationale de la Cinématographie, CIDIS, VDM, Kodak, Renault, Barte & Co, Museo d'Orsay, Telegraph, Mikros Image e INA, è un omaggio alla sceneggiatura *L'homme au cent trucs* di Georges Méliès, figura che viene spesso evocata da alcuni videoartisti come il primo esponente di un linguaggio combinatorio antinaturalistico. Nel video alcuni cubi metallici, che si trasformano in palchi teatrali, ospitano una figura umana vestita di una strana corazza e con un

¹⁶ Alcuni video dell'autore sono raccolti nel dvd *Made in Caro*, Ed. Cinemalta.

enorme compasso in mano che si aggira fra i vari ambienti, si esibisce in un numero circense coadiuvato da oggetti tridimensionali che lo circondano e si moltiplica in una serie di cloni che diventano un pubblico che applaude. Si evincono strategie linguistiche che saranno costanti nella videografia di Caro: la ripetitività meccanica dei gesti del corpo che diventa un automa, lo spazio come labirinto di elementi interconnessi dispersi nel nero, la continuità simulata dalle tecniche del compositing che distruggono l'idea di montaggio classico, e infine un'atmosfera infantile e irriverente, dal sapore dadaista.

La cirque-conference (1989), prodotto da Mikros-Duran, Centre National Georges Pompidou e Canal Plus-Ex Nihilo, sfrutta le possibilità che il compositing può dare nel simulare una continuità spazio-temporale fittizia, creando uno spazio dichiaratamente paradossale; i corpi umani si trasformano in macchine robotiche, in immagini pure che hanno la funzione di tasselli che compongono l'ordito della composizione finale. Il video appare in maniera consapevole come una sorta di grafica in movimento che rifiuta il concetto di realismo, forzando tutti gli elementi coinvolti in una bidimensionalità dichiarata che gioca con elementi artificiali tridimensionali. Le riprese dal vero si mescolano senza soluzione di continuità con la grafica 2D e 3D: è l'inizio di una estetica digitale che domina le produzioni degli anni Novanta nelle quali l'animazione sembra sciogliersi in un magma dove vengono condivise più fonti visive e più tecniche.

Exercise of Steel (1993), prodotto da Canal Plus e dal Centre International de la Cinématographie, è invece un delirio tecno-pornografico dove si simula una profondità di immagine che non esiste, e dove la carne e il metallo, riferendosi in maniera evidente a una certa estetica cyberpunk, si mescolano in una dimensione naturale (oramai irriconoscibile) con la dimensione dell'artificiale: la grafica metallica che circonda le figure dei corpi femminili protagonisti del video. In questo caso il tema della robotizzazione del corpo è riferito alla sfera della sessualità, di una sorta di pornografia del futuro, dove le figure femminili assomigliano a bambole artificiali che si esibiscono in atti sessuali compiuti con strumenti meccanici. La carica di derisione, la leggerezza forzata che spingono verso un'atmosfera demenziale, il nonsense tipicamente dadaista e la libertà di stile di tutta la sua produzione video, rigorosamente musicale, fanno di Marc Caro una sorta di neo Paik digitale, un crocevia necessario per le produzioni video artistiche a venire che si interrogano su cosa fare con le tecnologie digitali.

Eve Ramboz, Christian Boustani, Alain Escalle

Gli artisti trattati in questo paragrafo sono i primi a costruire coerentemente un'estetica digitale a partire da alcune istanze sperimentali della videoarte elettronica. Sono riuniti, nonostante abbiano carriere da un certo punto in poi separate, perché nascono come gruppo di lavoro e formano inconsapevolmente una sorta di "scuola", le cui scelte stilistiche invadono molti campi, non solo quello della videoarte, e che da alcuni è stata definita "videopittura". Sono tre artisti grafici digitali, esperti di elaborazione dell'immagine fissa, che si addentrano nella sperimentazione del movimento, e sono soprattutto professionisti che lavorano a vario titolo in un mercato audiovisivo che non appartiene a quello dell'arte contemporanea. Le possibilità dell'elaborazione grafica dell'immagine e del compositing sono gli stilemi tecnologici che dominano le produzioni audiovisive di questi autori: le immagini diventano quadri in movimento, l'artista si trasforma in una sorta di alchimista che utilizza la tecnologia come athanor in grado di miscelare gli elementi più disparati (riprese dal vero, computer grafica 3D o 2D, immagini statiche, foto o quadri eccetera).

Il riferimento alla pittura diventa una sorta di ossessione stilistica per questi autori, così come avviene nell'ambito delle videoinstallazioni a schermo singolo, ma con un approccio all'immagine e alla tecnologia ben diversi; il chroma key rappresenta lo strumento necessario per poter lavorare con l'icona del corpo; tutte le singole fonti visive sono rispettate nella loro forma originale, ma riposizionate in contesti altri, a favore della modellazione di un mondo surrealista alla Salvador Dalí nel senso più stretto del termine: ogni singolo oggetto è rappresentato in modo iperrealistico, ma la somma degli elementi non offre una finestra verosimile sul mondo. Tutti i video citati in questo paragrafo sono musicali, una scelta oramai costante in questi anni.

Per chi usa la grafica digitale, l'oggettualità è il nuovo scoglio estetico da usare o da contraddire, essendo comunque il frutto di un processo altamente formalizzato e quindi artificiale. I formati video digitali restituiscono un'immagine apparentemente più definita (più oggettiva quindi), mentre la computer grafica "ragiona" per oggetti. Il riferimento alla realtà audiovisiva passa attraverso il modello del "campionamento": di frammenti di copie artificiali del reale che possono essere usate e ricombinate. È un approccio per entrare nella macchina digitale e spaccare l'ordine visivo tradizionale e creare un immaginario sperimentale che cerca di andare oltre alla "semplice", con virgolette

d'obbligo, corrente dell'astrazione digitale, che pure continua copiosa. Questa nuova generazione di videoartisti non ha come punto di riferimento consapevole la videoarte classica, ma un insieme di suggestioni che appartengono a un certo tipo di cinema d'animazione, agli esordi della sperimentazione della computer grafica, e soprattutto ad alcuni momenti della storia dell'arte (non contemporanea), e a tutto quel linguaggio videoartistico che è confluito nei generi citati prima. Non si dichiarano come dei post-Bill Viola o dei post-Nam June Paik, ma rappresentano a pieno titolo la corrente post-analogica, digitale, della videoarte monocolore. Da questo punto di vista il riferimento alla pittura pare essere inevitabile: bisogna ricominciare dal confronto con il concetto di icona, e non più dal confronto con il cinema o la televisione.

Eve Ramboz, fondatrice dello studio La Maison¹⁷, ed esperta nell'utilizzo del Paint-Box (il primo sistema digitale in grado di elaborare graficamente riprese dal vero) e in generale di compositing e grafica computerizzata, lavora nel settore della pubblicità, del video musicale, della televisione e del cinema. La combinazione è l'elemento stilistico centrale attorno al quale ruota la sua estetica, che non è interessata a distruggere la riconoscibilità dell'immagine, ma a costruire un mondo fatto di elementi disparati, ri-combinati a favore di un immaginario che rende visibile il trucco, così come molta videoarte delle origini è interessata a mostrare il funzionamento della macchina elettronica.

Eve Ramboz, nella sua unica opera autoriale, svincolata da esigenze di committenza, sceglie Hieronymus Bosch come riferimento imprescindibile dal quale ripartire da zero per testare le macchine e le proprie scelte stilistiche. *L'escamoteur* (1991), prodotto da La Sept, Mikros Image e Advance Productions, è un esempio di prestidigitazione dell'immagine in movimento. Frammenti di vari quadri di Bosch sono campionati e scaraventati nel calderone digitale, per diventare altro: forme in movimento, prospettive forzate, profondità di campo inventate, ricombinazione fra le immagini originali di Bosch (i campioni, i sample visivi) con riprese dal vero e computer grafica 3D. E non importa se quest'idea ha un antecedente piuttosto preciso e dichiarato, in *The Battle of Kerzents* di Yuri Norstein (1971) perché qui siamo comunque in un altro contesto. Là c'è un discorso raffinato di citazioni, qui la pittura di Bosch si trasforma in un quadro digitale in movimento straordinariamente contemporaneo, o forse meglio inserito in una bolla temporale che potrebbe

¹⁷ Il sito dello studio è www.alamaison.fr

essere definita come un futuro remoto: qui l'originale, alchemicamente, cambia sostanza.

Christian Boustani e Alain Escalle lavorano sul solco dell'intuizione di Eve Ramboz, sviluppando estetiche differenti. In entrambi la figura umana e il set (rigorosamente in *chroma key*) diventano elementi essenziali attraverso i quali inserire riprese dal vero dentro a sfondi animati, determinando un effetto dichiaratamente artificiale. Il compositing non vuole ingannare lo spettatore, ma agire sul senso di meraviglia, senza produrre, in maniera voluta e consapevole, nessun effetto di realtà. E nonostante l'impegno profuso nel creare finte prospettive e profondità di campo artificiali apparentemente realistiche, il risultato è sempre bidimensionale, graficamente dichiarato.

Christian Boustani (1959)¹⁸ in *Cités antérieures: Brugge* (1995), prodotto da Vidéo Lune, Mikros Image, Canal Plus, Magic Company, Grand Canal, Belgische Radio en Televisie e Périscope Production, crea un vero e proprio universo parallelo e senza tempo dove la pittura fiamminga convive con immagini contemporanee, fino a far sciogliere letteralmente davanti agli occhi dello spettatore le forme colpite dalla pioggia. La tenue traccia narrativa, un pittore che fa un ritratto nel suo studio, è il pretesto per animare alcuni scorci dipinti contaminandoli con personaggi reali. La virtualità dello spazio messo in atto permette a Boustani dei paradossi spazio-temporali, per cui sulle strade "fiamminghe", digitalmente ricomposte, viaggiano turisti in bicicletta, carrozze dell'Ottocento, figure troppo grandi o troppo piccole per essere credibilmente inserite nei luoghi visualizzati. Il pittore protagonista del video è un alchimista, e il compositing qui diventa veramente il luogo dell'unione degli elementi. Per quanto le singole fonti siano verosimili, come gli attori in costume o le scenografie degli interni, tutto il video proietta lo spettatore in un'atmosfera sospesa, irreali, esattamente come *Steps* di Rybzyński. Le fonti bidimensionali diventano prospettiche, le immagini video si appiattiscono sempre di più in un labirinto che porta Boustani a virtuosismi stilistici e al contempo lucidi per mostrare le capacità del digitale (come la scena in cui nello studio del pittore la telecamera si avvicina a uno specchio circolare appeso alla parete e penetra il suo interno, visualizzando un mondo di figure grafiche in movimento che proiettano lo spettatore all'esterno dello studio stesso). La citazione del celebre

¹⁸ I video di Christian Boustani sono disponibili alla pagina Vimeo di Gilles Boustani: www.vimeo.com/user1257990

quadro *I coniugi Arnolfini* di Jan Van Eyck qui serve a far comprendere le possibilità del digitale di “sfondare” la bidimensionalità svelando altri mondi.

A Viagem (1998), prodotto da D&D Audiovisuais per il padiglione portoghese dell'Expo 1998, è un video ispirato alla vicenda reale di una spedizione di gesuiti portoghesi in Giappone. Tutto l'ordito visivo è schiacciato su un mondo piatto, dominato dal colore oro che non riesce ad avere una prospettiva reale, e qui l'omaggio a Rybzyński è piuttosto esplicito. Ma anche in questi universi il punto di vista può viaggiare su un immaginario “asse di profondità” per scovare l'interno stesso delle immagini (altra ossessione della videoarte elettronica), costituito da altri set e da altre situazioni visive, che svelano mondi dentro ad altri mondi, in un labirinto potenzialmente infinito.

Chi più consapevolmente opera all'interno di questa estetica che ri-costruisce per de-costruire è sicuramente Alain Escalle (1967)¹⁹, un artista che non solo lavora con produzioni monocolore ma anche, raramente, con videoinstallazioni, spesso versioni multi schermo dei suoi video a schermo singolo. Come Boustani e Ramboz, anche Escalle, pur recuperando una logica “da set”, costruisce le sue architetture visive intorno al movimento di corpi, al lavoro di compositing e al rapporto con la musica: per Boustani i corpi sono pure figure agenti, per Escalle invece, il più delle volte, danzatori consapevoli del valore “narrativo” del proprio movimento. *D'après le naufrage* (1994), *Le conte du monde flottant* (2001) e il recentissimo *Le livre des morts* (2013) costituiscono un gruppo di opere affascinanti e nodali: un chiaro slancio in avanti del linguaggio della videoarte monocolore digitale alla ricerca di un pubblico più vasto e meno specializzato dell'ambito strettamente artistico. Escalle trasforma tutte le fonti visive usate in figure grafiche, facendo diventare i suoi video veri e propri quadri in movimento. Se in Boustani il girato non viene coinvolto nella rielaborazione grafica delle immagini, in Escalle tutto diventa pittorico, a discapito anche della qualità dell'immagine o della sua definizione: l'importante è amalgamare il più possibile tutte le componenti coinvolte in un universo visivo che dichiara uno *stile*. In particolare *Le conte du monde flottant*, prodotto da Mistral Film e dal Centre National de la Cinématographie, è un'opera fondamentale per la storia della videoarte monocolore. Il video è dedicato allo scoppio della bomba atomica a Hiroshima, e il titolo si riferisce al fatto che il mondo perde il suo equilibrio dopo tale evento. L'opera prende come pretesto, per

¹⁹ Il sito dell'artista è: <http://www.escalle.com/>. La pagina Vimeo è: www.vimeo.com/alainescalle, mentre alcuni lavori sono disponibili in dvd distribuiti da AE Studio.

la gestione del flusso delle immagini, i ricordi di un vecchio che all'epoca di quegli eventi era un bambino: tutto è quindi filtrato dalla sua memoria che affastella situazioni metaforiche, suggestioni, visioni nebulose e infantili. E infatti tutto avviene in un clima sospeso, dove si alternano vari episodi in cui compaiono personaggi ricorrenti che si incontrano alla fine del video: una suonatrice di Koto, un guerriero samurai, il bambino protagonista del video e altri. Lo scoppio della bomba atomica viene evocato da una deflagrazione di elementi grafici, il mondo che “galleggia” viene raffigurato da una serie di danzatori nudi che barcollano frastornati mentre subiscono varie metamorfosi corporee, le conseguenze delle radiazioni sono descritte come una pioggia che distrugge le immagini. Tutta l'opera è costellata da invenzioni visive in cui la performatività del corpo inserito in uno spazio ricostruito digitalmente gioca un ruolo essenziale nella gestione delle emozioni e nella scansione degli eventi. Dal punto di vista formale il video rappresenta il vertice di quella linea antirealistica che utilizza il *chroma key* per inventare dei mondi e non per riprodurli fedelmente. Il filtro della memoria del bambino giustifica il pieno trattamento delle immagini che, anche quando appaiono nitide, denunciano sempre un intervento digitale sui contorni o sui colori, o sono disturbate da interventi grafici astratti. Tutto il video gioca su una sensazione di tridimensionalità prospettica che è un'illusione data dal trattamento delle immagini, che anche quando sono realizzate in computer grafica 3D appaiono come dei disegni o dei dipinti, evitando così qualsiasi “tentazione” fotorealistica.

Questa “scuola” francese, oltre a influenzare il mondo videoartistico, tocca profondamente il mondo audiovisivo e in particolare quello cinematografico, dimostrando come, a partire dagli anni Novanta, alcuni settori audiovisivi tradizionalmente poco impermeabili si connettano a vicenda.

Rosto A.D.

L'olandese Rosto A.D.²⁰, fumettista, animatore, musicista e regista di video musicali, prosegue la linea combinatoria per realizzare opere che fondono in maniera inscindibile la sperimentazione videoartistica e l'animazione digitale. Il progetto di fumetto per il web *Mind My Gap*²¹, diventa anche una trilo-

²⁰ Il sito dell'artista è: <http://www.rostoad.com/>. La sua pagina Vimeo è: <https://vimeo.com/studiorostoad>

²¹ Il sito del progetto è: <http://www.rostoad.com/menu.html>

gia di video²² prodotta con il supporto del Netherlands Film Fund: *Beheaded* (1999), *Anglobilly Feverson* (2001), e *Jona Tomberry* (2006). In queste opere Rosto A.D. traspone l'immaginario grottesco e oscuro del fumetto online, operando diverse strategie stilistiche: da un lato simula col digitale l'utilizzo di tecniche d'animazione tradizionali, dall'altro miscela riprese dal vero, soprattutto corpi umani ai quali sostituisce il viso realizzando delle maschere digitali, con sfondi in grafica 2D o 3D, amplificando il senso di irrealità di Escalle. Rosto spesso si autoritrae in maniera deforme, seguendo una linea tipica della videoarte elettronica.

E se in alcune parti delle sue opere esistono un dialogo e l'apparenza di una trama, il tutto si scioglie in ampie parti musicali in una formula che Rosto definisce "opere rock videomusicali". Il video più riuscito della serie è senza dubbio *Jona Tomberry*, in gran parte in bianco e nero, realizzato con un'abile miscela di 3D e live action, dove l'immaginario dell'artista olandese si squaderna in tutta la sua inquieta pienezza. Il tema del transito da un ambiente all'altro attraverso specchi e vetri che si frantumano, collegato al tema dell'accecaimento, che sono costanti in questo video, rappresentano anche la volontà di rendere indefinito e drammaticamente ambiguo il rapporto fra rappresentazione animata di una realtà inconscia e l'identità stessa dell'immagine digitale. Vedere "in digitale" significa attraversare la materia degli oggetti, e scoprire la loro vita interiore, come il sole a forma di pupilla che scruta le azioni dell'intera opera. Viceversa, la computer grafica è uno straordinario strumento per dare materia oggettiva alla propria vita interiore senza filtri di alcun genere, anzi rischiando la perdita della vista.

La dimensione della morte viene inevitabilmente scandagliata da una tecnologia che "dà vita" alle forme, e in questo caso l'ultimo passaggio, il trapasso, non è altro che un mutamento di sostanza: infatti Jona, il bambino anfibio apparentemente ucciso all'inizio del video, ricompare a colori fra le braccia di Tomberry, una strega umanoide fatta di rami e tronchi d'albero, e canta una struggente canzone in cui dichiara di non avere paura di nulla. Il passaggio di materia è un tema che l'estetica digitale sfrutta costantemente: in questo video da un paesaggio semidesertico e brullo si passa a un ambiente sottomarino (di nuovo compare l'acqua come elemento che riempie gli ambienti e rende leggeri gli oggetti) dentro al quale

²² La trilogia è distribuita in dvd da Chaletpointu: <http://www.chaletpointu.com/dvd-collection.php>

risiedono altri ambienti che rispondono a leggi fisiche proprie, ma ben coscienti di essere frutto di un artificio.

Un elemento costante degli interni visualizzati in questo video è la presenza visibile di farette posizionate per illuminare la scena: i luoghi sono dei veri e propri set. Tutto appare finto in maniera dichiarata, come le maschere parlanti indossate dai personaggi, o i piccoli cloni di Rosto A.D. che si attaccano al cappotto nero del doppio gigantesco dell'artista olandese, un personaggio che poi scaraventa queste piccole copie di sé dentro uno specchio circolare, per favorire l'ennesimo passaggio al successivo episodio della serie. Anche nei video musicali *Thee Wreckers: No Place Like Home* (2009) o nel film *The Monster of Nix* (2011), Rosto persegue la sua particolare estetica di fusione fra videoarte, cinema d'animazione ed estetica digitale.

Dave McKean

L'inglese Dave McKean (1963)²³ è illustratore, disegnatore, fumettista, fotografo, grafico digitale e realizzatore di video e film. Con lo scrittore e sceneggiatore di fumetti e di film Neil Gaiman costituisce un sodalizio artistico quasi costante in tutte le sue produzioni. Lo stile grafico delle illustrazioni di McKean è una combinazione di disegni manuali, elaborazioni grafiche in 2D e 3D, fotografie, testi scritti e materiale variamente trattato: è inevitabile quindi che nel momento in cui si diffonde l'estetica combinatoria fin qui descritta, anche il famoso fumettista inglese si eserciti nello sperimentare la dinamizzazione del suo particolare stile che diventa un punto di riferimento per l'estetica del collage digitale.

L'animazione digitale o la motion graphics sono componenti tecnologiche essenziali per la videoarte monocolore degli anni Novanta: i concetti di animazione e di combinazione con altri elementi non animati è connesso al passaggio in digitale dell'immagine elettronica, e questa natura viene indagata da vari autori con approcci differenti. Nella videografia di McKean l'ambiguità fra immagini dal vero, la loro rielaborazione grafica e la presenza di forme digitali 2D e 3D è costante e quasi necessaria per rappresentare un mondo a metà

²³ Il sito dell'artista è: <http://www.davemckean.com/>. I suoi video sono disponibili nel dvd *Keanoshow – A collection of short films by Dave Mckean*, distribuito da New Video Group inc. La sua pagina YouTube è: <https://www.youtube.com/channel/UCIFUAQc-mJYZevmmN2asi7Q/videos>

fra quello ideale e quello degli oggetti. Se un personaggio si presenta come un oggetto in 3D, la sua testa è una superficie “mappata” con immagini video di un viso reale; se invece i personaggi sono figure reali indossano una maschera che ne spersonalizza il viso. Il tema della maschera, della possibilità di animare oggetti e della trasformazione del corpo in manichino semovente sono costanti non solo, come abbiamo visto, nell’opera di McKean.

Sonnet 138, del 2001, realizzato quasi interamente in 3D, è un breve video ispirato direttamente al *Sonetto n. 138* di William Shakespeare, una poesia narrata in prima persona in cui si accenna alle bugie consapevoli che due amanti, lui anziano e lei molto giovane, si raccontano per negare l’evidenza della loro differenza di età. Nel video viene mostrata una strana creatura umanoide recitare il testo integrale del sonetto. Un busto piatto, di legno, è incastonato dentro un libro: sopra vi è una testa stilizzata, degli avambracci legnosi volano a un’altezza coerente rispetto al corpo; il tutto appoggia su una sfera sotto la quale c’è un cubo, entrambi di legno. Intorno, un enigmatico ambiente in cui campeggia una sorta di triangolo come sfondo. Durante il sonetto, il personaggio apre il libro dentro al quale risiede il suo busto, e da una fessura estrae un altro piccolo volume che galleggia nell’aria ruotando velocemente intorno al proprio asse; da questo si aprono delle composizioni di carta che circondano il personaggio, che raccoglie con le sue mani le pagine animate, per poi trasformarle in farfalle colorate. Nel frattempo la camera fluttua avvicinandosi e allontanandosi dal personaggio, e lo sfondo si trasforma in una sorta di paesaggio roccioso dai colori caldissimi.

Incontriamo di nuovo alcune scelte che sembrano quasi obbligate per il linguaggio del digitale: la rotazione intorno al soggetto, la fluttuazione del punto di vista, e infine la leggerezza degli oggetti. Ma ciò che più interessa è la perfetta adesione stilistica fra questa opera e l’estetica bidimensionale di McKean. Il video sembra una delle sue illustrazioni proiettata in un ambiente tridimensionale, e l’autore lavora abilmente con l’ambivalenza fra realistico e antirealistico: la superficie degli oggetti richiama una materia riconoscibile, il legno, mentre la presenza della figura umanoide tronca e degli avambracci spezzati, che si muovono come se effettivamente fossero attaccati al corpo, insieme alle varie azioni che si susseguono, proiettano l’astante in un universo fantastico, dove gli oggetti non solo si animano ma contribuiscono a creare la parvenza di un personaggio parlante. Legno, pagine, libri: oggetti quotidiani riassembleati per costruire un mondo artificiale.

Reason 9/11 del 2003, prodotto da Colony, è un breve video ispirato ai fatti dell'11 Settembre 2001: le Twin Towers diventano due busti maschili che vomitano un liquido nero, il quale si trasforma in due pezzi di stoffa che si legano l'uno con l'altro. La tecnica è mista fra 3D e riprese dal vero: l'atmosfera è cupa e l'ambiente desertico intorno alle due statue comunica un senso di desolazione.

Ma l'opera più riuscita e quella che più consapevolmente indaga la logica combinatoria del compositing sperimentale è *Neon* del 2002, prodotta da Simon Moorhead. Il protagonista del video è un uomo che, in una Venezia onirica e sospesa, perde la sensazione del tempo e della realtà immergendosi in ricordi personali attivati dalla visione di alcuni oggetti, particolari architettonici, visi di passanti e soprattutto un manichino femminile svestito nella vetrina di un negozio di abbigliamento. Dal punto di vista estetico in questo video si affinano alcune scelte stilistiche costanti della videografia di McKean: le immagini sono sempre disturbate da graffi artificiali di pellicola, e sono opalescenti, fragili, con zone fuori fuoco, o distorte diagonalmente. L'invecchiamento artificiale dell'immagine – attraverso una sorta di “estetica del rumore”, che qui si risolve non esaltando la grana del digitale, ma simulando i difetti di una tecnologia che non è stata realmente usata, la pellicola – innesta nello sguardo dello spettatore un processo di riconoscimento, e al contempo un'informazione temporale paradossale: il video che si sta guardando assomiglia a un film in bianco e nero antico e malamente conservato, quindi ritrovato in chissà quale archivio, ma la computer grafica chiaramente riconoscibile in molte immagini non appartiene all'epoca suggerita dai difetti della pellicola. Il disturbo riesce da un punto di vista formale ad amalgamare i diversi contributi tecnologici usati nel video, ma lo proietta in una bolla temporale difficilmente definibile.

Del resto *Neon* gioca sulla categoria dell'indefinito: le elaborazioni video delle immagini di Venezia combinate con la presenza di oggetti 3D, come le enormi teste spaccate che galleggiano sulla laguna, e di trattamenti grafici 2D, come le scritte sospese che costellano molti momenti del video, proiettano quest'opera in una dimensione visiva in cui i vari elementi che costituiscono la natura del digitale si mescolano in una formula quasi alchemica perfettamente riuscita. Il tema del passaggio da una sostanza all'altra viene approfondito anche dall'estetica di McKean, e qui si traduce nell'apparizione di una figura reale, quasi un fantasma, che incarna il doppio spettrale del manichino della vetrina che tanto ossessiona il protagonista. Ma anche in questo caso è la dimensione

artificiale ad avere un peso, mentre quella naturale diventa una presenza fantasmatica, trasparente.

Forte di tutta l'esperienza acquisita, Dave McKean realizza un lungometraggio prodotto in HD e distribuito direttamente in dvd, *Mirror Mask* del 2005, dove la sua estetica visiva, oramai matura e consapevole, serve a visualizzare la sceneggiatura di una fiaba per adulti sul tema del doppio scritta da Neil Gaiman.

Édouard Salier

Édouard Salier²⁴, designer, fotografo, artista multiforme francese, lavora nel campo delle videoinstallazioni, dei video musicali, ed è anche il creatore di video dalla forte impronta autoriale. La sua opera può essere considerata il vertice della tendenza combinatoria della videoarte digitale: per questo autore la dimensione della grafica, sia essa 2D o 3D, e il mondo "dal vero" sono materiali utilizzabili e miscelabili indifferentemente, e il compositing è il luogo dello svelamento dello stile, dell'intenzionalità del trucco e non uno stratagemma per nascondere un'illusione. Anche quando viene usata una computer grafica che si avvicina al fotorealismo, la situazione rappresentata, lo stile delle forme, o semplicemente l'uso di particolari texture non verosimili, trasformano i mondi creati da Salier in luoghi simbolici dell'incontro fra sperimentazione linguistica, tecnologia e volontà di affrontare temi anche scomodi, visualizzati in maniera irriverente.

Flesh (2008), prodotto da Autour de Minuit, Canal Plus, Arcadi, Strike-BackFilms e Centre National del Cinématographie, partner di supporto costanti in tutte le sue produzioni, diventa così una beffarda metafora del crollo delle Twin Towers, dove grattacieli in 3D, sui quali vengono proiettate immagini video pornografiche, sono penetrati da aerei suicidi, provocando l'esplosione di linee astratte rosse che invadono il cielo. La computer grafica di Salier è volutamente incompiuta, e lavora su un livello di riconoscibilità dell'artificio che trasforma le immagini in qualcosa a metà fra il realistico e il disegnato.

Il regista francese lavora intensivamente con l'idea della continuità simulata, come nell'imponente *4* (2008), dove la soggettiva di un personaggio scon-

²⁴ Il sito dell'artista è: <http://www.edouardsalier.fr/>. La pagina Vimeo dell'artista è www.vimeo.com/edouardsalier

sciuto si addentra nei meandri di una serie di corridoi, dietro le porte dei quali si nascondono situazioni visive sempre più inquietanti. Se la videoarte elettronica ha scandagliato il rapporto fra immagine, memoria e sogno, quella digitale sembra addentrarsi sempre di più nel mondo dell'inconscio, come se ritenesse il mondo delle idee e il mondo degli oggetti digitali due dimensioni molto vicine. Il trapasso dalla realtà al sogno e al territorio della memoria, un tema tipico della videoarte elettronica, qui diventa il passaggio da una realtà virtualmente concreta – reinterpretata dall'oggetto digitale che si è collegato direttamente, senza filtri – al pensiero che l'ha generata. Insomma, fra immagine e l'idea dell'immagine non c'è quasi più differenza, per questo il digitale può dare forma a mondi puramente mentali, legati a una dimensione sempre più interiore. 4 è un altro punto fermo nella costruzione di un'estetica videoartistica digitale.

Salier è ovviamente anche interessato all'idea del piano sequenza, come in *Splitting the Atom* (2010), video musicale per i Massive Attack, dove la camera percorre uno spazio urbano in via di distruzione come se fosse una foto tridimensionale, un attimo congelato ma “visitabile” dalla soggettiva in movimento che lo esplora in tutte le direzioni. Lo stile di Salier è dichiaratamente grafico, in bilico fra l'evidenza dell'artificialità della costruzione digitale e la verosimiglianza di ambienti e personaggi che a volte diventano degli autentici cartoon bidimensionali, catapultando lo sguardo dello spettatore in un cosmo attraversato da tecniche diverse, da modi diversi di guardare il mondo.

E quando Salier tenta la strada della computer grafica fotorealistica, lo fa per creare metafore sociali provocatorie, come in *Civilization* (2011), per il gruppo Justice, dove una mandria di bisonti deve fuggire da una serie di enormi statue di figure religiose che si abbattono al suolo.

Joan Pueyo

Juan Pueyo (1956)²⁵ è un artista di Barcellona in cui l'idea combinatoria tipica degli anni Novanta sfocia in un'estetica che adotta l'idea del collage per creare bizzarri quadri in movimento in cui il soggetto principale è il corpo. Si tratta di riprese dal vero, frequentemente accelerate, di dettagli di corpi ritagliati e ricomposti per creare costruzioni architettoniche, agglomerati di frammenti di corpi. In *Contorsionista* (1991), prodotto, come gran parte delle sue opere, da

²⁵ Il sito dell'artista è: <http://www.joanpueyo.com/>

La General TV e da Departament de Cultura-Generalitat de Catalunya, un totem a forma di parallelepipedo ospita diverse immagini – in cui si formano e si disfano una serie di “possibilità” di corpi a volte mostruosi, grotteschi, inquietanti – e suoni di una foresta piena di animali. Primitivismo e tecnologia sono il segno estetico costante di molti suoi video, dove il compositing serve a ricreare la figura umana che, pur provenendo da immagini reali, sembra diventare un disegno digitale. Il video ha due funzioni: una monocanale e l'altra in forma di videoinstallazione, definita da un totem di metallo che contiene un monitor che trasmette le immagini dell'opera.

Nel 1992 realizza *Maria Muñoz*, esemplare video di danza che persegue un'estetica antirealistica nei confronti dell'immagine del corpo, e che utilizza il chroma key con una funzione opposta a quella che abbiamo visto negli autori precedenti. La figura nuda della danzatrice si esibisce in una serie di evoluzioni: il suo corpo è ripreso in chroma key e su sfondi geometrici e astratti, ma lo stesso movimento coreografico viene ripreso più volte coprendo di volta in volta parti del corpo con tessuti dello stesso colore dello sfondo. Il risultato è che mentre Maria Muñoz esegue la sua performance i vari frammenti della sua persona sembrano staccarsi e ballare per conto proprio.

Juan Pueyo non è alla ricerca della “bella immagine” o della correttezza formale dei suoi collage, ma si concentra sull'idea della distruzione che richiama i *Décollage* di Wostell, rivendicando l'insorgenza di nuovi canoni estetici che ritrovino il senso della bellezza nella mostruosità. Il digitale ricombina gli elementi: non è detto che per farlo non possa prima distruggerli. I suoi video sono volutamente grezzi e richiamano l'Art Brut, lavorano su una stilizzazione infantile. Le sue composizioni hanno l'atmosfera di una catastrofe appena avvenuta, dove i pezzi della realtà sono stati riattaccati malamente. L'artista catalano vuole dare un valore allo “strappo” delle immagini e lavora su un'estetica radicalmente bidimensionale, senza nessun inganno prospettico: sia le riprese dal vero sia la grafica condividono la stessa natura artificiale, sono elementi grezzi che possono, o devono, essere ricombinati una volta che la mano dell'artista li ha disintegrati, com'è evidente in *Teleplàstia* (1993), dove viene visualizzata una grottesca divinità televisiva, o in *Anormals* (2001) con la disturbante bellezza iconoclastica di corpi riassembleati, rinchiusi in un recinto circondato da filo spinato, o infine in *Aixafacaps* (2003), dove una serie di visi ripresi dal vero sono schiacciati e distrutti da una pressa realizzata in grafica.

Kurt D'Haeseleer

Il settore della videoarte monocanale digitale non è solo rappresentato dalle possibilità sperimentali del compositing: la tradizione videoartistica della distruzione del referente a favore della reinterpretazione (all'epoca elettronica, ora digitale) del reale continua in alcune esperienze, e in particolare nelle opere di Kurt D'Haeseleer (1974)²⁶. Realizzatore di video monocanali, videoinstallazioni interattive e videoscenografie per il teatro, il suo lavoro sull'immagine digitale tende a distruggere le forme originali a favore della riemersione di texture dinamiche che si intrecciano con riprese dal vero.

Il fulcro del suo immaginario è costituito da situazioni quotidiane che l'artista belga esplora grazie alla telecamera con una dinamica da voyeur, come se i soggetti rappresentati, spesso ripresi da molto lontano, fossero catturati di nascosto da un occhio indagatore. Allungamenti e stretch estremi spesso costituiscono una tessitura astratta dentro la quale pulsa la vita di tutti i giorni degli ignari protagonisti dei suoi video, tutti accompagnati da sfondi musicali elettronici.

File (2001) è una sorta di sinfonia della metropoli digitale in cui l'artista, usando effetti di allungamento e dilatazione estremi sull'immagine, visualizza una realtà urbana desolata in cui compaiono a sprazzi tracce di figure umane. Le forme sono sempre pulsanti e al limite della riconoscibilità: il continuo altalenare di porzioni di immagine ingrandite all'eccesso nelle quali l'osservatore viene letteralmente catapultato per scoprirne la grana digitale, e le riprese statiche di squarci di vita urbana pongono lo spettatore, continuamente proiettato in situazioni al limite fra visibile e invisibile, in un'atmosfera di inquietudine e di ansia.

Fossilization (2005) e *S*CKYMP* (2012) sono gli esempi più maturi dell'estetica di questo "artista audio visuale", come si autodefinisce: l'ultimo dei video citati, prodotto da Peter Missotten e Filmfabriek, tenta la durata cinematografica, 80', mettendo a dura prova lo sguardo dello spettatore, letteralmente bombardato da frammenti impazziti di "vita digitalizzata", di esistenze catturate dalla macchina e avvolte da un'energia fatta di immagini più o meno definite in lotta con fantasmi di forme che emergono violentemente da una sorta di "residuo mnestico" senza controllo, interno alle immagini stesse.

²⁶ Il sito dell'artista è: www.kurtdhaeseleer.com, dove sono visionabili numerosi video.

Marco Brambilla

Marco Brambilla (1960)²⁷ è un regista e videoartista canadese di origine italiana. Dopo una breve carriera cinematografica e televisiva che comprende la regia di *Demolition Man* nel 1993, si rivolge al settore della videoarte. La sua opera è un ponte interessante fra l'estetica espositiva della videoinstallazione a schermo singolo e l'estetica combinatoria della videoarte monocolore digitale. I suoi lavori pretendono proiezioni gigantesche o ambienti in cui lo spettatore sia completamente assorbito dalle immagini, adottano la logica espositiva del "video quadro" ma con un'intensità compositiva molto diversa che attiva nello sguardo del pubblico un livello emozionale che pretende l'attenzione tipica del video monocolore. L'artista canadese attraversa i territori della cultura audiovisiva pop che è il tema costante delle sue opere, molte delle quali costituiscono un riflesso sui miti del cinema o del cinema in sé come moda culturale.

Le sue ultime produzioni indagano le possibilità del collage digitale, andando a creare dimensioni visive quasi architettoniche, costituite da singole particelle formate da frammenti di film ritagliati e montati in loop. Il riferimento al cinema è più che altro un'operazione di riciclaggio creativo, di "iper found footage" in versione digitale, ben lontano da esperienze simili realizzate da altri artisti. *Civilization* (2008), prodotto per essere inserito all'interno degli ascensori dello Standard Hotel di New York, è una lunga carrellata virtuale verso l'alto nella quale sono rappresentati tre ambienti (Inferno, Purgatorio e Paradiso) costituiti da miriadi di frammenti di scene di film ricompositi e posti su piani tridimensionali in modo da creare un intricato paesaggio animato frutto della combinazione di memorie collettive cinematografiche che si rivela allo spettatore come spazio creativo.

Brambilla è un artista attento al concetto di percezione, e in *Syncwatch* (2005) frammenti di scene cinematografiche – dove si vedono dei personaggi intenti a guardare un film al cinema – vengono montati tramite dei rapidi morphing a una velocità parossistica in modo da creare nello spettatore la sensazione di assistere a una modalità di visione che si sta sempre più sgretolando, una sorta di archeologia della percezione che sta cedendo il passo alla velocità, allo spezzettamento, al frammento. Realizzato sempre con la logica

²⁷ Il sito dell'artista è: www.marcobrambilla.com

del compositing sperimentale è *RPM* (2011), dove alcune immagini che richiamano l'epica della velocità della gara di Formula Uno sono ricombinate in un tunnel visivo che ricorda, in un ennesimo omaggio che già abbiamo incontrato molte volte nella storia della videoarte, il finale di *2001: Odissea dello spazio* di Stanley Kubrick.

In queste esperienze visive il cinema è veramente diventato un sample, un campione, quasi un pretesto che non ha più il valore nostalgico della citazione, da utilizzare a favore di un'estetica digitale che macina voracemente tutto per creare mondi caotici, complessi, veloci, che divorano il concetto di spazio e di tempo con la loro ipertrofia.

Marco Brambilla lavora indifferentemente nel mercato dell'arte contemporanea e in altri settori audiovisivi, accettando committenze dal panorama musicale (*Power* del 2010 per Kanye West, dove si riprendono le modalità del compositing per creare un mondo mitologico) e dal mondo della moda, *Ghost* (sempre del 2010 per il sito www.models.com, semplice serie di sovrapposizioni effettuate sulle immagini sovraesposte e rallentate del primo piano di una modella che urla) e *Hugo Boss Kino* (2012), un omaggio alla continuità simulata di Rybczynski, per i profumi di Hugo Boss, senza dimenticare uno spot per la Jaguar, *Jaguar Machines* (2013), e un cinematic trailer realizzato interamente in computer grafica 3D per il videogioco *Spec Ops* (2009), tutte committenze nelle quali riesce a sperimentare ulteriormente la tecnologia digitale e a consolidare il suo stile.

La Computer Art negli anni Novanta

La Computer Art negli anni Novanta sviluppa due estetiche che sono strettamente connesse e che cercano di svincolarsi dalla posizione secondo la quale l'astrazione sia l'unica via da percorrere per allontanarsi dall'approccio della simulazione fotorealistica. La prima tendenza sviluppa un'area di ricerca che nega radicalmente la necessità del 3D per indagare, o riscoprire, le possibilità del 2D e di quel genere di computer grafica che oggi si definisce motion graphics; la seconda invece tenta di sviluppare l'idea dell'astrazione per lavorare su un'estetica liminale fra astrazione e referenzialità. Anche in questi anni la Computer Art è musicale: il binomio musica e immagini per questo settore è oramai inscindibile.

Peter Callas

Peter Callas (1952)²⁸ è un artista australiano multidisciplinare, realizzatore di video, videoinstallazioni e installazioni mixed media. Nell'ambito della videoarte realizzata completamente con mezzi digitali, o Computer Art, può essere considerato il primo a negare radicalmente il valore del 3D a favore di un'estetica che coniuga l'idea del collage con il dinamismo delle forme digitali.

Sulla soglia degli anni Novanta produce due video, *Nights High Noon: an Anti-Terrain* (1988) e *Neo Geo: An American Purchase* (1989), entrambi sostenuti dall'Australian film Commission, dove l'idea di mappa delle immagini e la tecnica del collage digitale si coniugano per elaborare sferzanti metafore contro il concetto di globalizzazione e di mercificazione del mondo, inteso come insieme di territori che sviluppano immaginari personali, difficilmente "sintetizzabili". Le fonti che Callas usa sono spesso immagini statiche, foto, disegni, che vengono animati in modo parossistico, forzando la presenza di un movimento che in origine non esiste. Icone e simboli sono scaraventati in un vorticoso immaginario rigorosamente bidimensionale, lisergico e pop che si muove con ritmo adrenalinico, mettendo a dura prova lo sguardo dello spettatore che deve letteralmente inseguire le singole porzioni di immagini. Le forme di Callas sono sempre pulsanti, o forse è meglio dire convulse, illuminate in maniera intermittente, compulsive. La musica è spesso ipnotica e ossessiva.

L'immaginario della guerra e un senso generale di apocalisse imminente sono i temi ricorrenti di un universo che apparentemente sembra innocuo nel suo scorrere veloce, come una sorta di videogame anni Ottanta impazzito. La sua opera più matura, *Lost in Translation*, del 1999, segna l'ingresso di tecniche diverse (appare il 3D), di una differente calibrazione del ritmo delle immagini, e un approfondimento dei temi sopracitati: tutti elementi che concorrono a rendere lo stile di Callas più inquietante, sottile e onirico.

Bériou

Bériou (1952)²⁹, pseudonimo di Jean-François Matteudi, è autore di una serie

²⁸ Il sito dell'artista è www.videoartchive.org.au/pcallas, dove sono visionabili brani di alcuni suoi video.

²⁹ La pagina Vimeo dell'artista è: www.vimeo.com/beriou

di video, come *Ex memoriam* (1992) e *Tableau d'amour* (1993), prodotti entrambi da Agave, Canal Plus e dal Centre International de la Cinématographie, che sfruttano in modo intensivo l'idea del mondo come insieme di "campioni" di immagini che vengono ricomposti secondo una logica apparentemente tassonomica, ma nei fatti entropica. La mappa di immagini che viene esplorata dalla camera virtuale può apparire anche ordinata, ma nel momento in cui lo sguardo si avvicina per osservarne le singole componenti, il risultato è la percezione di una sorta di caos incontrollabile. Il concetto di connessione viene esplorato in tutte le sue articolazioni, dato che le singole immagini sono sempre collegate fra di loro e provoca di volta in volta paradossali link di senso e sorprendenti suggestioni che scavano sistematicamente nel concetto di database come archivio non più impersonale, ma mnestico ed emozionale.

In *Ex memoriam* una serie di braccia, collegate come fossero un intricato sistema di tubi, porta l'osservatore in varie zone di questa bizzarra struttura in cui spuntano delle mani che tengono fra le dita delle polaroid che si animano davanti agli occhi dello spettatore. Tutte le fonti visive sono fotografie gestite digitalmente, e il video è strutturato in un piano sequenza che sorvola le forme dall'alto, fermandosi e posizionandosi di volta in volta per osservare che cosa succede nella polaroid; alla fine del video la camera si alza per mostrare la mappa completa della struttura prima esaminata nel dettaglio. Lo stile di Bériou sta in bilico fra il 2D e il 3D, perché le sue costruzioni digitali assomigliano a bassorilievi animati. La complessa architettura messa in atto dall'artista francese ricorda una rete neuronale costruita con arti umani che mostrano ricordi, idee, emozioni e suggestioni sotto forma di polaroid animate. Nell'albero della memoria confluiscono varie sorprese visive, rappresentate da semplici animazioni delle immagini contenute nelle polaroid stesse.

I video di Bériou sono caratterizzati da una buona dose d'ironia: in *Tableau d'amour* la missione di "fecondare la luna", come viene esplicitato da una scritta all'inizio, è rappresentata da una serie di immagini di corpi presi dalla storia dell'arte che, spuntando da vari settori di un'ipotetica mappa quadrettata, danzano e si trasformano, copulando, per generare di volta in volta immagini simboleggianti la vita. Ovviamente Bériou inventa, saccheggiando dalla storia dell'arte, accoppiamenti singolari e bizzarri: questo video si aggiunge alla lunga lista di opere che hanno espliciti riferimenti alla pittura.

Michel Bret

Michel Bret (1941)³⁰, dopo aver compiuto studi di matematica e pratica di pittura, viaggia fra il 1966 e il 1972 in Vietnam, Marocco e Venezuela nell'ambito di un progetto di cooperazione culturale. Tornato a Parigi incontra il Groupe Art & Informatique de Vincennes à St Denis, un collettivo di teorici dell'immagine digitale e della connessione fra arte e computer grafica, tra cui Edmond Couchot, attivo presso l'Università di Paris VIII. Decide quindi di iscriversi e dopo essersi laureato nel 1981 con Frank Popper, un importante teorico delle connessioni fra arte e tecnologia, e dopo aver svolto il dottorato diventa docente universitario e si inserisce nel gruppo sopracitato, insegnando ma soprattutto producendo una serie di video in computer grafica grazie ai laboratori di Paris VIII.

Come molti artisti interessati alla computer grafica, anche Michel Bret tenta di entrare nel sistema della macchina per lavorare su potenzialità tecnologiche e linguistiche personali, evitando così l'uso dei software in commercio. Inizialmente sviluppa un particolare modo di utilizzare le texture definito automapping: la mappatura, ovvero il processo attraverso il quale un modello tridimensionale viene "rivestito" con un'immagine bidimensionale, qui viene usata sull'immagine intera che diventa una texture applicata su se stessa più e più volte, creando degli effetti di recursività. Sviluppa inoltre un suo personale software di computer grafica, chiamato Anyflo, e si interessa ai sistemi di produzione generativa dell'immagine e ai processi di interattività.

Molte delle sue opere sembrano degli esperimenti in cui applica di volta in volta le sue invenzioni informatiche su modelli che compaiono in tutte le sue produzioni: una figura femminile realizzata con poligoni semplici che si esibisce in una sorta di danza in loop, e una strana creatura con fattezze animali su una bicicletta. Ma alcune delle sue produzioni si svincolano dalla funzione puramente di test per diventare opere autonome e affascinanti dal punto di vista visivo. *Automappe* del 1989 è un viaggio in un universo roccioso e liquido dove si aggirano creature animalesche incastrate a degli oggetti che si riferiscono al movimento – biciclette, vele di navi, ali di aerei. La circolarità e la recursività sono i temi costanti di questo video dove le figure descritte

³⁰ Il sito dell'artista è: <http://www-inrev.univ-paris8.fr/extras/Michel-Bret/cours/>. La sua pagina YouTube è: https://www.youtube.com/channel/UC_heYG7idAxByoRBfDX_-KA, la sua pagina Daily Motion è: http://www.dailymotion.com/Michel_Bret

sembrano affogare nel flusso di immagini astratte, diventandone parte integrante. La mappa di colori psichedelici e il rapido susseguirsi di invenzioni visive conferiscono ai video di Michel Bret un'atmosfera suggestiva e ludica. *Sauté* del 1989 riprende queste scelte stilistiche approfondendo lo studio dei programmi generativi che determinano immagini liquide e gassose rivestite di texture organiche che conferiscono alle forme un'ambigua natura.

Elorap del 1992 è il video più visionario e riuscito di Michel Bret: da un magma di forme che ricorda un fondale marino emerge del plancton che si trasforma in danzatrici rivestite di filamenti in continuo cambiamento, accompagnate da una musica ritmica. Breve e coinvolgente, è anche l'opera in cui meglio si realizza il connubio fra astrazione e riferimenti a figure riconoscibili che diventa la linea estetica comune di molti artisti dagli anni Novanta in poi. *Betezeparticules* del 1994 e *Mystère et boule de gomme* del 1997 approfondiscono le scelte operate nei video precedenti, aggiungendo di volta in volta elementi visivi che vanno a incastrarsi nell'intricato universo recursivo dell'artista francese.

Correnti Magnetiche

Correnti Magnetiche nasce nel 1985 a Milano dall'incontro del pittore e architetto Mario Canali con i musicisti elettronici Riccardo Sinigaglia³¹ e Adriano Abbado, quest'ultimo anche filmmaker astratto. *Correnti Magnetiche* si presenta come luogo della sperimentazione della computer grafica, e come uno spazio aperto a collaborazioni con vari talenti creativi. Negli anni in cui questo gruppo è attivo ne fanno parte, oltre agli artisti già citati, Flavia Alman, Angelica Nascimento, Sabine Reiff, Francesca Barilli e Stefano Roveda per la parte visiva, e Tommaso Leddi per la parte musicale.

L'idea dell'interazione fra musica e immagini è oramai ben radicata nella produzione in computer grafica internazionale, e si riflette nelle opere del gruppo milanese, che da esiti decisamente astratti si inoltra nella ricerca tipica degli anni Novanta della combinazione fra astratto, referenziale e memoria pittorica. In *Gates* (1987) Mario Canali sfoggia la sua abilità nel creare loop visivi ipnotici e suadenti attraverso l'uso di immagini geometriche semplici.

³¹ La pagina Youtube del musicista ospita una playlist dei video di *Correnti Magnetiche*: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLF8F074A9BEE7120D>.

In tutta la produzione di Correnti Magnetiche prevale la scelta dell'estrema pulizia dell'immagine e un'attenzione particolare alle combinazioni cromatiche delle forme usate. In particolare nei video di Mario Canali il "feticismo per l'oggetto", tipico di molta computer grafica, si trasforma nella visualizzazione di forme che ricordano giocattoli virtuali rimandando a un'atmosfera ludica.

Flavia Alman è l'artista più legata al rapporto con la pittura e all'integrazione fra grafica 3D e 2D: *Citazioni* (1988) e *Puzzle Museum* (1989) anticipano di qualche anno l'estetica diffusa che considera il video digitale e la grafica in stretto rapporto con la storia dell'arte, in particolare con la pittura di Hieronymus Bosch. *Citazioni* è un breve collage in movimento in cui alcuni dipinti celebri del pittore olandese vengono messi in collegamento con forme astratte tridimensionali. *Puzzle Museum* è invece un video scanzonato e ironico dedicato alla strega del folklore russo, la Baba Yaga, rappresentata come una capanna con le zampe di gallina inseguita da una farfalla con degli occhi sulle ali, che si aggira impertinente in un museo d'arte contemporanea scombinando i quadri che incontra al suo passaggio.

I video più maturi e interessanti del gruppo milanese sono prodotti negli anni Novanta. *Enigmatic Ages* (1991), opera premiata in molti festival, è firmata da Flavia Alman nella prima parte (*Enigmatic*) e da Mario Canali nella seconda (*Ages*). Flavia Alman costruisce il viaggio nelle forme dell'arte contemporanea di un archeobatterio dotato di una doppia natura: la contrapposizione fra astratto e referenziale, materia e antimateria si risolve nell'immagine di un volto che in realtà assomiglia molto a una maschera che si dibatte freneticamente in due dimensioni contrapposte. Mario Canali affronta per la sua parte la questione della rappresentazione del corpo: una forma umanoide composta di vari frammenti di materia si prepara a correre per superare un muro; saltato l'ostacolo, l'umanoide si volta, ma un pezzo di parete si stacca e lo schiaccia. L'ambiente è appena abbozzato: si intravedono solo pannelli, come fossero enormi quadri, a suggerire lo spazio in cui si muove la figura umana, realizzata con un modello semitrasparente con delle figure astratte mappate sul corpo. Ritorna il nero dello sfondo e l'articolazione fra 2D e 3D viene utilizzata in maniera più consapevole. Le due parti non sono slegate: il nucleo tematico fondante è il passaggio, anche traumatico, che consiste nell'accettazione di un cambio di materia. Passaggio di tecnologie, passaggio di estetica. Nel video è particolarmente efficace il rapporto con la musica, che

nelle opere del gruppo milanese è sempre un'abile combinazione di sperimentazione sonora elettronica e gradevolezza d'ascolto.

Intorno alla metà degli anni Novanta il gruppo si scioglie e Mario Canali si dedica alla realizzazione di videoinstallazioni interattive.

Alexander Rutterford

Alexander Rutterford (1970)³² è un artista che intensivamente lavora sulle diverse facce che l'astrazione può assumere e sulla riconoscibilità di forme interne al linguaggio della tecnologia e che oramai tutti conoscono. Lavora in campo videomusicale e pubblicitario, ma è nel primo settore che l'artista inglese riesce a preservare la sua autonomia creativa.

Monocodes (2000) è un video autoprodotta in grafica bidimensionale dove tutta l'animazione concorre a evocare la forma del codice a barre. Nel video musicale *Gantz Graf*, del 2002 per il gruppo elettronico Autechre, il protagonista è un assemblaggio meccanico che muta forma in continuazione, assumendo le sembianze di una parabola satellitare, di un insieme di pistoni in movimento, di un agglomerato di neon fluorescenti, o di armi futuribili. Anche la sua superficie appare in perenne metamorfosi: metallica, trasparente, liquida; l'oggetto protagonista, più che una costruzione artificiale, sembra una forma animale che si muove in maniera selvaggia andando perfettamente a sincrono con ogni singolo suono del brano elettronico che è fortemente sincopato e rumorisitico. Tutta l'opera è presentata come una schermata di computer con scritte laterali che analizzano dati incomprensibili, come se qualcuno dall'esterno stesse controllando questa "creatura" meccanica per studiarla e analizzarla. Vivamente affascinante, il video restituisce anche un'atmosfera di inquietudine di fronte a una situazione visiva che appare quasi un esperimento o un test, non si capisce se militare o di altra natura.

In altre opere, sempre committenze musicali, come *Verbal* (2002) per Amon Tobin e *Go to Sleep* (2003) per il gruppo Radiohead, Rutterford lavora sul concetto di astrazione in modo più sottile, andando a sondare un tema che rappresenta il cuore di un certo tipo di sperimentazione digitale 3D. In

³² Alcuni video dell'artista sono visionabili alla pagina Vimeo di Joyrider Films: www.vimeo.com/joyrider

questo caso i protagonisti sono corpi e ambienti chiaramente riconoscibili come tali, ma fatti di oggetti semplici che esplicitano la loro natura “poligonale”. Dato che la computer grafica interpreta il mondo come insieme di oggetti, questi video squadernano una visione del mondo squisitamente digitale, con un atteggiamento simile a quello di Nam June Paik, per il quale nel video «Non c'è affatto verità». Sotto questo aspetto è interessante la situazione visiva, chiaramente metaforica, realizzata in *Go to Sleep*: una folla, impegnata a passeggiare nervosamente per strada e concentrata sul proprio mondo, non si accorge che attorno gli edifici, rappresentati con una struttura architettonica elegante e un po' antica, esplodono crollando al suolo. Subito dopo i palazzi risorgono dalle macerie, come se implodessero, per ricomporsi, ma l'architettura è completamente cambiata: sono grattacieli freddi, squadrati, asettici, le persone continuano a camminare indifferenti, ognuno impegnato a parlare al cellulare o a evitare i passanti.

Lynn Fox

Lynn Fox è un collettivo di grafici composto da Patrick Chen, Bastian Glasser e Christian McKenzie che si è sciolto nel primo decennio del Duemila. Come Lynn Fox il gruppo elabora uno stile unico che abilmente miscela astrazione e referenzialità, in cui forme bidimensionali e tridimensionali possono coesistere nell'articolare un immaginario a metà fra il disegno surrealista e una bizzarra realtà subacquea, dove gli oggetti sono leggeri e le forme pseudo-umane possono muoversi danzando. *Just a Phase*, *The Warmth* e *Sick Sad Little World*³³ sono tre opere realizzate nel 2003 come accompagnamento visivo di alcuni live del gruppo Incubus, che in modo esemplare riarticolano il concetto di “pittura in movimento”.

Il loro stile è un'affascinante miscela di computer grafica 3D e 2D, con forti richiami a stili architettonici onirici (Sant'Elia, Gaudí), al Liberty, all'Art Déco, e alla cosiddetta nouvelle vague del fumetto francese, rappresentata da autori come Philippe Druillet, Caza e Jean Giraud (Moebius). Anche il mondo visivo dei Lynn Fox è una commistione fra astratto e referenziale, ma con degli scarti stilistici notevoli rispetto all'estetica di Rutterford. L'ambivalenza

³³ I visual per il gruppo Incubus sono disponibili nel dvd *Incubus Alive at Red Rocks* Ed. Epic/Immortal

fra bidimensionalità e tridimensionalità è più forte, spesso gli elementi grafici poggiano su superfici piatte, come se fossero dei fogli di carta, le texture usate richiamano materiali come la gomma o dei tessuti e lo stile è decisamente riferito a tendenze grafiche o pittoriche del passato. Anche nella loro videografia compaiono personaggi fissi: creature a metà fra il corpo femminile e quello degli insetti, e animali sottomarini inventati, simili a plancton o pesci semitrasparenti. In quasi tutti i loro video, gli elementi e i personaggi si comportano come fossero sott'acqua, nonostante questo elemento non sia esplicitato a livello visivo. Il loro universo è una sorta di bolla spazio-temporale, dove tutto fluttua in una specie di liquido amniotico.

Sick Sad Little World è in assoluto il video più riuscito della serie, soprattutto dal punto di vista stilistico. L'inizio già presenta una scelta formale particolare: nonostante il pezzo musicale sia molto ritmato, le immagini mostrano la lenta crescita di forme astratte pseudo-organiche e semitrasparenti che conferiscono un effetto ipnotico e immersivo. Compaiono stormi di farfalle e strutture circolari concentriche che ospitano la danza delle figure femminili descritte prima che devono affrontare l'invasione di goffi marchingegni simili a carri armati. Una creatura femminile guida un nugolo di farfalle a disturbare i carri armati che, per tutta risposta, fanno comparire, lontani nel cielo, una serie di sagome di aerei neri che si avvicinano rapidamente. Le protagoniste del video salgono sui carri armati e trattengono in mezzo alle loro cosce i cannoni, dai quali esplode un liquido nero che si diffonde nell'ambiente e crea una sorta di danza astratta che coinvolge elementi liquidi, architettonici, le figure femminili, e gli stormi di farfalle che neutralizzano gli oggetti militari. Rapidi movimenti di camera e un montaggio serrato rendono quest'ultima parte concitata ed emozionante. Dal punto di vista del montaggio i Lynn Fox alternano l'idea della continuità a un accurato equilibrio di stacchi che sezionano ritmicamente l'azione.

Il video gioca su un abile ventaglio di interpretazioni: da un lato viene visualizzata la trasformazione della volontà di distruzione in atto creativo, ma anche, forse, la violenza apparente che la natura impone a certe dinamiche procreative, un tema svolto più chiaramente in un video musicale realizzato per Björk, *Nature Is Ancient*, del 2002, dove la nascita di un feto dalle fattezze della cantante islandese avviene grazie all'invasione di una creatura a metà fra l'insetto e il batterio, che ferisce violentemente una placenta semitrasparente sospesa in un fondo marino. Ma ci sono anche riferimenti a un ordine mec-

canico che vuole distruggere la natura organica, e in generale al fatto che al femminile viene demandato il compito di preservare la vita. I Lynn Fox sono anche gli autori di interessanti visual per il tour del 2003 di Björk³⁴, dove le scelte sopra descritte vengono realizzate con una computer grafica decisamente più realistica, ma dove compaiono anche interessanti manipolazioni della figura del corpo.

Con i Lynn Fox la computer grafica che combina astrazione e referenzialità conquista uno *stile*. Lo fa riferendosi a modelli formali del passato, aggiungendo l'ennesimo tassello al rapporto fra videoarte e pittura, anche se in questo caso è più evidente che nell'infinito possibile del digitale le categorie di passato, presente e futuro possono miscelarsi in una dimensione atemporale in cui si fondono tradizioni formali di epoche diverse.

Videomusica e videoarte negli anni Novanta

Anche il settore videomusicale, dopo la grande stagione sperimentale degli anni Ottanta, subisce una sorta di cambio di marcia. MTV è diventata un'emittente importante con redazioni sparse in tutto il mondo, il punto di riferimento della discografia mondiale; il suo palinsesto originariamente monotematico, completamente dedicato ai video musicali, cede il passo a una programmazione generalista, dove compaiono programmi di intrattenimento, cartoon, telegiornali eccetera. MTV ora pretende un maggior controllo sulla qualità dei prodotti trasmessi, imponendo l'uso della pellicola e consegnando la produzione dei video musicali ad agenzie pubblicitarie o a case di produzione vicine al mondo cinematografico in grado di gestire la realizzazione di opere inevitabilmente più costose. Rybczynski è uno dei pochi registi a combattere questa tendenza, difendendo l'uso dell'elettronica e sperimentando l'alta definizione analogica, ma senza successo. Bisogna aspettare gli anni Duemila quando l'HD si impone come formato alternativo alla pellicola anche per la programmazione di MTV, e non solo per le produzioni cinematografiche.

Nel frattempo si diffonde l'uso dell'animazione tradizionale e della computer grafica, mentre dal punto di vista linguistico prevalgono due linee: quella nar-

³⁴ I visual per il tour di Björk sono visionabili al seguente link: <http://www.bjork.fr/Lynn-Fox,451>

rativa, l'idea cioè che il video musicale debba essere una sorta di cortometraggio con un plot; e quella musical, dove il video musicale assorbe il linguaggio della danza e della performance live o registrata del musicista o del gruppo. Nonostante l'esistenza di tutte le combinazioni del caso, a volte anche interessanti, la spinta innovativa degli anni Ottanta sembra in qualche modo fermarsi negli anni Novanta, a parte alcune lodevoli eccezioni. Anche in campo videomusicale il passaggio dall'era analogica a quella digitale non è indolore.

Bisogna aspettare la fine degli anni Novanta e le soglie del Duemila perché nasca una nuova generazione di registi che infonde una ventata di sperimentazione linguistica, pur restando nei parametri stilistici e di formato imposti da MTV: Michel Gondry, Spike Jonze, David Fincher, Jonathan Glazer, Mark Romanek, Chris Cunningham e Floria Sigismondi. Molti di questi registi approdano, con più o meno successo, al cinema – segno che i settori audiovisivi si stanno contagiando sempre di più – e i due registi, fra i tanti che si potrebbero citare, più contaminati dall'estetica sperimentale della videoarte digitale sono Michel Gondry e Chris Cunningham.

Michel Gondry

Michel Gondry (1963)³⁵, appassionato di cinema d'animazione ed ex batterista del gruppo francese Oui Oui, realizza alcuni video musicali per il suo gruppo che vengono notati da Björk. Fra i due comincia una lunga collaborazione che rende Gondry, per un certo periodo di tempo, il regista "ufficiale" della musicista islandese.

La sua estetica può essere descritta come una versione digitale di quella di Zbigniew Rybczynski. Nei suoi video le tecnologie digitali (low tech e high tech) giocano un ruolo fondamentale nel creare spazi paradossali nei quali il movimento del corpo e la sua stessa sostanza cambiano di forma; ricompare la moltiplicazione della figura del performer, come in *Come into My World* (2002) per Kylie Minogue, insieme alla duplicazione parossistica degli elementi del paesaggio architettonico visti da una finestra di un treno che vanno a tempo di musica, come in *Star Guitar* del 2002 per i Chemical Brothers. In Gondry convivono due anime tecnologiche: da

³⁵ Il sito del regista è: www.michelgondry.com. Alcuni suoi video sono raccolti nel dvd *The Work of Director Michel Gondry*, Ed. PALM.

un lato usa il digitale, il chroma key, il compositing e anche la computer grafica 3D, come in *Yoga* (1997) per Björk, per creare spazi virtuali in cui l'elemento della circolarità e della continuità, reale o simulata, giocano un ruolo importante; dall'altro usa effetti ottici e set esplicitamente posticci, con scenografie di cartapesta, esplicitando un'estetica di tipo teatralizzante e utilizza tecniche d'animazione classica come la stop motion. Il digitale assorbe tutto: l'analogico e la pellicola, le rispettive tecniche e visioni del mondo. La convivenza di tutti questi approcci tecnologici crea un'estetica stralunata, da teatro dell'assurdo, da gioco infantile.

Gondry approfitta del ritorno alle dinamiche del musical per usare il corpo del danzatore come elemento di attraversamento, anche questo un tema visivo caro a Rybczynski. Esempio da questo punto di vista un video nel quale non mancano citazioni nostalgiche dell'era dell'analogico, come il feedback e i disturbi video, *Let Forever Be* (1997) per i Chemical Brothers, dove una ragazza che vive costantemente divisa fra il mondo della realtà e quello dei sogni passa, con degli effetti di transizione che moltiplicano parti delle immagini, da una dimensione all'altra, fino alla confusione totale fra i due mondi. La realtà è rappresentata da immagini video poco definite, mentre il regno del sogno da riprese effettuate in pellicola dove la protagonista si moltiplica in sette danzatrici identiche, che rielaborano creativamente oggetti e gesti della sua vita quotidiana.

Un'altra dimensione variamente sperimentata è il tempo nelle sue dinamiche di continuità e sincronia: in *Sugar Water* (1996) per Cibo Matto lo schermo diviso in due mostra due piani sequenza in cui le due performer del gruppo sono seguite dalla telecamera mentre compiono un percorso che le porta fuori di casa per incontrarsi fatalmente in un incidente stradale: in un riquadro l'azione va in forward, mentre nell'altro va in reverse, ma le coincidenze di eventi fra le due dimensioni, paradossalmente, rimangono inalterate.

L'uso del video viene anche esplicitato come elemento scenografico "a vista", come le videoproiezioni che riformulano narrativamente lo spazio usate in *Dead Leaves and the Dirty Ground* (2002) per i White Stripes. Il cantante del gruppo torna a casa dopo un viaggio per scoprire che il suo appartamento è stato distrutto dai partecipanti a una festa organizzata dalla sua ragazza: le videoproiezioni effettuate sui muri e su ogni angolo dell'appartamento, veri e propri mapping, svelano al protagonista che cosa è successo in ogni stanza.

Tutta la videografia di Michel Gondry è intrisa di riferimenti, volontari

o no, all'esperienza videomusicale e videoartistica degli anni Ottanta, riformulata attraverso l'intervento del digitale. E non è un caso che il secondo film mainstream dell'artista francese, *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (*Se mi lasci ti cancello*) del 2004, nonostante sia costruito su una struttura narrativa classica, non abbandoni questo tipo di estetica che serve a rappresentare l'interno della mente del protagonista viene ribadita e approfondita, tra elaborazioni in stop motion e trattamenti digitali, in maniera più libera e consapevole nel recentissimo *L'écume de jours* (*Mood Indigo – La schiuma dei giorni*) del 2013.

Chris Cunningham

Chris Cunningham (1970)³⁶ è un artista inglese che comincia la sua carriera come disegnatore, fotografo, scultore e costruttore dei cosiddetti “prosthetics”, letteralmente protesi, sculture che possono servire come costumi particolari, o sostituire parti di corpi o diventare dei manichini interi, o modelli in scala di oggetti scenografici utilizzati come effetti speciali per il cinema. Cunningham lavora alla realizzazione della corazza del personaggio del protagonista del film *Judge Dredd* (*Dredd – La legge sono io*) di David Cannon del 1995, degli effetti speciali di *Nightbreed* (*Cabal*) di Clive Barker del 1990 e di *Alien 3* (*Id.*, 1992) di David Fincher. La sua cultura visiva è quindi intrisa dell'immaginario del fumetto, della fantascienza e dell'horror. Viene anche chiamato da Stanley Kubrick per realizzare alcuni modelli per la realizzazione di *A.I.-Artificial Intelligence* (*A.I.- Intelligenza artificiale*), ma quando nel 2001 la produzione passa a Steven Spielberg, Cunningham ha già intrapreso la strada della realizzazione di video musicali, spot pubblicitari, videoinstallazioni e video di natura più autoriale.

L'artista inglese combina un'estetica cinematografica dichiaratamente neo horror con l'ossessiva presenza del disturbo video, del drop, dell'inceppamento dell'immagine analogica. Anche in questo caso siamo in un regime dichiaratamente vintage ma con un'atmosfera molto diversa da quella nostalgica e infantile di Pipilotti Rist: il malfunzionamento della macchina, che giustifica in alcuni casi l'utilizzo di un ipermontaggio adrenalinico, tipico dell'“estetica

³⁶ Il sito del regista è: www.chriscunningham.com. Alcuni suoi video sono raccolti nel dvd *The Work of Director Chris Cunningham*, Ed. PALM.

della frenesia” del video, fa riferimento a una tecnologia “sporca”, che non funziona correttamente: il video analogico, appunto. Ma i riferimenti pop servono al regista inglese per incanalare altre estetiche: il cyberpunk, la performatività corporale estrema di una certa neo Body Art e la cultura post-human che pongono l’accento sulle metamorfosi del corpo come metafore di un cambio radicale e violento di “formato”. L’icona del corpo martoriato o mostruosamente “de-evoluto” delle sue opere denuncia la primordiale e violenta presenza di un elemento fatto di carne e sangue in un’epoca che si dichiara iper-tecnologica: è la primeva forza della natura che urla (come in *Come to Daddy* del 1997 per Aphex Twin) in un mondo fatto di televisori, una forza che mostrando le sua fragilità può anche servire come denuncia del rifiuto del diverso, come in *Afrika Shox* (1998) per Letfield e Afrika Bambaataa, dove un uomo di colore perde letteralmente pezzi del suo corpo nelle strade di una New York indifferente

Ma può essere un corpo liquido, immerso in un fluido che non si vede, come quello del bambino galleggiante in *Only You* (1998) per i Portishead o robotico, ma intriso di desiderio, come in *All Is Full of Love* (1999) dove due cloni digitali di Björk collegati a delle macchine che le fanno muovere si baciano in un’atmosfera glaciale. Anche la tecnologia rappresentata da Cunningham muta sostanza perché è piena di liquidi: suda, produce latte, emette sostanze vitali. L’acqua, come per tanti videoartisti già citati, è un elemento costantemente rappresentato nei suoi video musicali, così come un altro tema ricorrente è l’infanzia: essere bambini significa lottare con il mondo degli adulti, come viene rappresentato dalla super-eroina manga che si esibisce in perfette mosse di arti marziali in *Come on My Selector* (1998) per Squarepusher.

Lo stile dell’artista inglese fa breccia nel mondo dei video musicali come radicalmente disturbante: montaggi adrenalici, immagini difettose, fotografia livida e monocromatica servono a visualizzare presenze mostruose, situazioni inquietanti e un immaginario che provocano spesso operazioni di censura da parte dei programmatori di MTV, e che rendono inevitabilmente ancora più famoso il regista inglese, circondato da un’aura di artista maledetto.

Cunningham, all’apice del suo successo come regista di video musicali e di spot pubblicitari, cerca altri ambiti che possano lasciarlo libero di esprimersi al meglio, e incontra il proprietario della galleria di Londra Anthony D’Offay che gli commissiona nel 2000 due opere: *Flex* e *Monkey Drummer*, esibite in una collettiva presso la Royal Academy of Arts e presentate, insieme a *All Is Full of Love* sotto forma di videoinstallazione a tre schermi, alla Biennale di Venezia

nel 2001. È la prima volta che un regista di video musicali entra nel “santuario” dell’arte contemporanea presentando, tra le altre cose, un video musicale.

Flex rappresenta due corpi nudi, uno maschile e uno femminile, interpretati da due danzatori, immersi nell’acqua “invisibile” cara a Cunningham, che si esibiscono in una serie di performance che nello svolgimento del video si trasformano da movimenti di danza contemporanea in atti sessuali espliciti e momenti di lotta feroce. La musica di Aphex Twin contribuisce a rendere claustrofobico e inquietante il video, che gioca sulle dinamiche stilistiche già citate prima che qui si mostrano in tutta la loro pienezza e consapevolezza. *Monkey Drummer* è invece un’inquadratura fissa su una creatura biomeccanica: un robot con la testa di scimmia e arti umani collegati da elementi meccanici si esibisce in una performance musicale dal ritmo sostenuto e sincopato, sempre su musica di Aphex Twin.

La permanenza di Cunningham nel mondo delle gallerie d’arte dura poco, e nel 2005 realizza un video monocolore distribuito in dvd dalla Warp Records, la casa discografica di musica elettronica in cui è presente Aphex Twin, dal titolo *Rubber Johnny*, prodotto da Warpfilm, Black Dog e RSA Films. Qui Cunningham scandaglia ancora più a fondo il suo immaginario oscuro e infantilmente perverso, prendendo, forse non a caso, in esame non più corpi altrui ma il proprio. Questo video si attesta come il più tecnologicamente interessante nella produzione dell’artista inglese, e quello in cui l’autonomia, stilistica e di mezzi, raggiunge il massimo livello. Cunningham si trasforma in un disabile macrocefalo costretto su una sedia a rotelle: apparentemente abbandonato in una specie di cantina, ha come sola compagnia un cane. Ma in realtà, non sappiamo bene se nei suoi sogni o nella realtà, diventa una specie di eroe da videogioco che evita e contrattacca rapidamente una serie di raggi luminosi che provengono dal fuori campo. Nel frattempo assume cocaina e diventa sempre più veloce, tanto da sbattere la testa su delle superfici trasparenti, perdendo letteralmente brandelli di carne. Ogni tanto un personaggio adulto, che si comporta come un padre crudele, apre la porta dello scantinato per rimproverare Rubber Johnny, ma appena questi rimane da solo il gioco ricomincia.

Tutto girato con telecamera e raggi infrarossi e musicato da un brano di Aphex Twin, il video affronta ancora una volta il tema della deformazione del corpo. Come spesso avviene nei video di Cunningham, compaiono il tema della prigionia e della lotta dei diversi, dei “mutati”, contro il mondo delle persone “normali”. A prima vista disturbante e violento, in realtà questo strano supere-

roe-disabile ci mostra come il mondo della fantasia, che può essere anche crudele, è pur sempre un gioco che può salvarci dall'orrore del mondo degli adulti.

La feroce carica d'irrisione che il regista inglese opera sul proprio corpo sfiora il tema del suicidio: più che un avatar visionario, *Rubber Johnny* sembra un'allucinata visione post-mortem dell'artista, come se il suo, a volte macabro, interesse per la mutazione avesse avviluppato il suo stesso corpo, senza via di ritorno, senza alcuna possibilità di fuga, rappresentando anche, inevitabilmente, il punto di non ritorno per l'estetica stessa di Cunningham: l'ultima mutazione possibile. E in effetti *Rubber Johnny*, nonostante tutto, rimane chiuso nello scantinato, forse per sempre. Questo video può essere considerato uno dei più lucidi esempi di videoarte monocanale digitale.

Cunningham prosegue le sue sperimentazioni, dopo aver tentato invano di sviluppare un progetto cinematografico tratto dal celebre romanzo di William Gibson *Neuromancer*, in un altro ambito che non può essere approfondito in questa sede per ragioni di spazio, ovvero la performance video "live", spesso in compagnia di Aphex Twin.

La videoarte al cinema: Enter the Void

Fra le tante contaminazioni estetiche che la videoarte innesta nel mondo audiovisivo, il cinema occupa un posto particolare. Se negli anni Novanta molta produzione videoartistica, che si muove nel circuito dell'arte contemporanea e che sceglie la videoinstallazione come mezzo d'espressione, sempre di più a schermo singolo, assimila il linguaggio cinematografico classico, alle soglie degli anni Duemila accade – come in tutti i processi di osmosi – anche il contrario: nel momento in cui alcune produzioni cinematografiche adottano il formato digitale (HD ma non solo) come sostituto della pellicola, molti registi cinematografici seguono estetiche tipiche della videoarte. Peter Greenaway è già stato citato come regista esemplare, una sorta di ponte di collegamento fra videoarte e cinema, ma ci sono anche altre esperienze significative.

Mike Figgis realizza nel 2000 *Timecode*, quattro piani sequenza che vengono incasellati in altrettanti riquadri in modo tale che possano essere percepiti come eventi simultanei: di fatto lo sono, perché l'opera è registrata in diretta, andando a recuperare così un approccio tipico delle origini della videoarte, ovvero la sperimentazione del concetto di tempo reale, associato alla vocazione combinatoria (l'utilizzo delle finestre) del montaggio.

La cosiddetta “video pittura” penetra in molte produzioni pensate per la sala e il compositing creativo, antinaturalistico, permette, come è stato già evidenziato, a Dave McKean, fumettista e grafico, di realizzare *Mirror Mask* (2005), l'estetica del trio francese (Ramboz, Boustani, Escalle) viene richiamata in produzioni come *L'Anglaise et le Duc* (*La nobildonna e il duca*) di Éric Rohmer, *Vidocq* di Pitof e *Moulin Rouge* di Baz Luhrman, tutti prodotti nel 2001, fino al più recente *The Mill and the Cross* (*I colori della passione*) di Lech Majewski del 2011, opera che in questo elenco veste i panni di un autentico plagio creativo dell'estetica del video *Brugge* di Boustani. Partendo dallo stesso approccio Robert Rodriguez, un regista non certo noto per le sue ansie sperimentali, riesce a produrre un capolavoro come *Sin City* (2005), una sorta di *Steps* degli anni Duemila, un saggio sull'uso antirealistico del chroma key. Il passaggio dal formato pellicola a quello digitale apre una vera e propria diga dalla quale fuoriescono varie tensioni sperimentali, la maggior parte delle quali riconducibile alla tradizione videoartistica.

Il digitale permette anche di far avverare sogni che la tecnica cinematografica non può gestire, come la possibilità di girare un film interamente in soggettiva e in piano sequenza: si tratta di *Русский ковчег* (*Arca russa*, 2002) di Aleksandr Sokurov. E anche qui, in qualche modo, entra in gioco il concetto di diretta: tutto avviene in un regime di continuità spazio-temporale che fa sembrare il “film” una sorta di ripresa in tempo reale di uno spettacolo teatrale in cui il pubblico è l'astante privilegiato, che viene a sua volta osservato da alcuni personaggi che interloquiscono con il protagonista guardando direttamente in macchina, usando quindi uno stilema tipicamente televisivo.

Cineasti nati con un forte impianto estetico sperimentale salutano l'avvento delle tecnologie digitali come una sorta di liberazione: David Lynch o Lars Von Triers sondano un modo nuovo del loro “fare cinema”. Non è casuale che David Lynch produca in digitale una sorta di anti-sitcom, *Rabbits* (2002), riscoprendo il piano sequenza, che anche in questo caso ha la funzione di una ripresa integrale, con camera fissa, di un evento performativo. Questi registi attenti al passaggio dalla pellicola al digitale, usando quest'ultimo come formato privilegiato, adottano approcci estetici simili ai videoartisti delle origini: riconsiderano alcune dinamiche tipicamente televisive per ribaltarle e usarle per sperimentare nuove vie narrative (in questo caso), che, di fatto, non portano alla costruzione di nessuna storia vera e propria, esattamente come succede in *INLAND EMPIRE* (*Id.*, 2006, di David Lynch),

dove il digitale si presenta sempre di più come una sorta di crocevia fra una dimensione finzionale e un'altra puramente mentale e astratta dello statuto dell'immagine in movimento.

Ma ci sono anche nuove generazioni che sperimentano le ibridazioni fra cinema sperimentale e videoarte, come il regista danese Anders Rønnow Klarlund che realizza nel 2012 *The Secret Society of Fine Arts*, un'affascinante opera che usa solo immagini fotografiche digitalmente rielaborate. Il riferimento diretto è il film di Chris Marker *La Jetée* del 1967, un cortometraggio di fantascienza costruito con immagini fisse. Il regista danese non si limita a ragionare sul "falso movimento" derivato dall'uso di fotografie per realizzare un film, ma opera una serie di interventi sull'immagine, ora nascosti ora chiaramente visibili, che si rifanno alla sperimentazione digitale degli anni Novanta. Il film viene presentato anche in situazioni più simili a una videoinstallazione, ossia su più schermi.

L'esempio più straordinario che dimostra come il linguaggio della videoarte stia penetrando sempre di più all'interno di produzioni in digitale rivolte al circuito cinematografico è senz'altro *Enter the Void* di Gaspar Noè, del 2009.

Gaspar Noè (1963)³⁷ è sceneggiatore, montatore, produttore e regista di origine argentina attivo in Francia. Realizza programmi televisivi, video musicali e al momento tre lungometraggi: *Seul contre tous* (1998), *Irréversible* (2000), e *Enter the Void* (2009). I suoi temi sono quasi sempre la solitudine, il nichilismo, la rappresentazione di situazioni o personaggi al limite. Il suo stile è caratterizzato da un uso particolarmente complesso dei movimenti di macchina, che ricorda la libertà di ripresa tipica di una certa computer grafica, soluzioni di montaggio innovative, come in *Irréversible* dove la narrazione è data da lunghe sequenze senza stacchi, montate in ordine cronologico inverso, e da riferimenti alla cultura visiva horror e pornografica. *Enter the Void* è il primo film che il regista francese realizza in HD, compiendo una vera fusione "alchemica" fra le istanze della videoarte elettronica, digitale e del cinema sperimentale.

In questa grande e affascinante metafora del passaggio da uno stadio all'altro, che coinvolge evidentemente un discorso sullo statuto dell'immagine digitale, gli attori si trasformano in pure immagini, performer che diventano

³⁷ Il sito, non ufficiale, ma denso di materiali è: <http://www.letempsdetruittout.net/>

parte integrante di un'architettura visiva apparentemente realistica che man mano si sgretola sempre di più, cambia sostanza, incontra la dimensione del digitale fatta di pura luce. Il tema della rinascita può anche essere letto come l'inizio di un nuovo modello di audiovisivo, dove sperimentazione e narrazione possono incontrarsi grazie alle capacità manipolatorie dell'immagine digitale, qui trattata nella totalità delle sue potenzialità espressive. Immagini dal vero, alterazioni digitali, compositing e animazione sia 2D sia 3D, condivisione fra immagini dal vero e forme puramente astratte, sono tutti elementi che vengono miscelati in modo da creare un universo visivo allucinatorio, in bilico costante fra l'oggettività e la soggettività di uno sguardo che arriva "da un altro mondo".

Enter the Void rappresenta a tutti gli effetti un mirabile esempio di videoarte monocanale digitale portato sul grande schermo, un'ibridazione estetica perfettamente riuscita che apre le porte all'immaginario audiovisivo sperimentale del futuro.

Riferimenti bibliografici

- AAVV, Vidéo Vidéo, «Revue d'Esthétique», 10, 1986.
- AAVV, «Imaginaire numérique», I, 1, 1987.
- AAVV, *Paysages virtuelles*, Disvoir, Paris, 1988.
- AAVV, *Le chemins du virtuel*, «Cahiers du Cci», 1989.
- AAVV, *Il giocoliere elettronico. Nam June Paik e l'invenzione della videoarte*, Hopefulmonster, Torino, 2002.
- AAVV, *Museo Vostell Malpartida*, Editoria Regional de Extremadura, 2003.
- Abraham M., *Art et ordinateur*, Casterman, Paris, 1971.
- Abruzzese A., *Il corpo elettronico*, La Nuova Italia, Firenze, 1988.
- Amaducci A., Gobetti P., *Videoimago*, «Il Nuovo Spettatore 15», 1993.
- Amaducci A., *Segnali video. I nuovi immaginari della videoarte*, GS Editrice, Santhià, 2000.
- Amaducci A., *Il video. L'immagine elettronica creativa*, Lindau, Torino, 2001.
- Amaducci A., *Il video digitale creativo*, Nistri-Lischi, Pisa, 2003.
- Amaducci A., *Banda anomala. Un profilo della videoarte monocanale in Italia*, Lindau, Torino, 2003.
- Amaducci A., Alonge G., *Passo uno. L'immagine animata dal cinema al digitale*, Lindau, Torino, 2003.
- Amaducci A., *Anno zero. Il cinema nell'era digitale*, Lindau, Torino, 2007.
- Amaducci A., Arcagni S., *Music Video*, Kaplan, Torino, 2007.
- Amaducci A., *Computer grafica. Mondi sintetici e realtà diseguate*, Kaplan, Torino, 2010.
- Amendola A., *Videoculture. Storia, teorie ed esperienze artistiche dell'audiovisivo sperimentale*, Tunué, Latina, 2012.
- Arcagni S., *Screen City*, Bulzoni, Roma, 2012.
- Arcagni S., *Oltre il cinema. Metropoli e media*, Kaplan, Torino, 2010.
- Aristarco, G. e T. (a cura di), *Il nuovo mondo dell'immagine elettronica*, Dedalo, Bari, 1985.
- Armes R., *On Video*, Routledge, London-New York, 1988.
- Balzola A. (a cura di), *Arte e media. Formazione ricerca produzione, origini identità prospettive*, Scalpendi Editore, Milano, 2010.

Riferimenti bibliografici

- Balzola A., Monteverdi A. M., *Le arti multimediali digitali. Storie, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*, Garzanti, Milano, 2004.
- Balzola A., Prono F. (a cura di), *La nuova scena elettronica. Il video e la ricerca teatrale in Italia*, Rosenberg & Sellier, Torino, 1994.
- Balzola A., Rosa P., *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Feltrinelli, Milano, 2011.
- Barilli R. (a cura di), *Arte e computer*, Besana Ottanta/Electa, Milano, 1987.
- Barney M., *Cremaster 3*, Guggenheim Museum, New York, 2002.
- Belloir D. (a cura di), *Videoart Explorations*, «Cahiers du Cinéma» 10, hors série, 1981.
- Bellour R., Duguet A. (a cura di), *Vidéo*, «Communications», 48, 1988.
- Bellour R., *Fra le immagini. Fotografia, cinema, video*, tr. it. Bruno Mondadori, Milano, 2007.
- Bendazzi G., *Cartoons. Cento anni di cinema d'animazione*, Marsilio, Venezia, 1992.
- Benedikt M. (a cura di), *Cyberspace: First Steps*, MIT Press, Cambridge, 1991.
- Benthall J., *Science and Technology in Art*, Praeger, London-New York, 1972.
- Bertetto P., *Il cinema d'avanguardia 1910-1930*, Marsilio, Venezia, 1983.
- Bertetto P. (a cura di), *Il grande occhio della notte. Cinema d'avanguardia americano 1920-1990*, Lindau, Museo Nazionale del Cinema di Torino, Regione Piemonte, Torino, 1992.
- Bertetto P., Toffetti S. (a cura di), *Cinema d'avanguardia in Europa*, Il Castoro, Milano, 1996.
- Bertetto P. (a cura di), *Metodologie di analisi del film*, Biblioteca Universale Laterza, Roma-Bari, 2003.
- Bertetto P. (a cura di), *Introduzione alla storia del cinema*, UTET, Torino, 2012.
- Bittanti M. (a cura di), *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Meltemi, Roma, 2008.
- Bloch D., *L'art vidéo*, Alin Avila, Paris, 1983.
- Bonnel R., *La vingt-cinquième image*, Gallimard, Paris, 1989.
- Bordini S., *Videoarte & Arte. Tracce per una storia*, Lithos, Roma, 1995.
- Bordini S., *Arte elettronica*, «Art Dossier», 158, 2000.
- Canova G., *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Bompiani, Milano, 2000.
- Cappelletti C., *Il cinema digitale. Nuove visioni della settima arte*, Mediateca del Cinema Indipendente Italiano, Torino, 2001.
- Cargioli S., *Sensi che vedono. Introduzione all'arte delle videoinstallazioni*, Nistri-Lischi, Pisa, 2003.

- Casetti F., Di Chio F., *Analisi del film*, Bompiani, Milano, 1995.
- Casetti F., *Teorie del cinema 1945-1990*, Bompiani, Milano, 1998.
- Casetti F., *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Bompiani, Roma, 2005.
- Casti J., *Paradigms Lost: Images of Man in the Mirror of Science*, Scribners, London, 1990.
- Cavallaro A. (a cura di), *Peter Callas. Initialising History*, Dlux Media Arts, Sidney, 1999.
- Celant G., *Offmedia. Nuove tecnologie artistiche: video disco libro*, Dedalo, Bari 1977.
- Chion M., *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, tr. it. Lindau, Torino, 1997.
- Chion M., *Un'arte sonora, il cinema. Storia, estetica, poetica*, tr. it. Kaplan, Torino, 2007.
- Coen E. (a cura di), *Gary Hill. Scritti. Interviste*, Electa, Milano, 2005.
- Colombo F., *Ombre sintetiche*, Liguori, Napoli, 1990.
- Colombo F. (a cura di), *Parole sul video*, «Comunicazioni Sociali», 1992.
- Costa A., *Il cinema e le arti visive*, Einaudi, Torino, 2002.
- Costa M., *L'estetica dei media. Avanguardie e tecnologie*, Castelveccchi, Roma, 1999.
- Costa M., *Il sublime tecnologico*, Edisud, Salerno, 1999.
- Costanzo C., *Video arte. Storia fruizione musealizzazione*, Contesti, Torino, 2012.
- Curtis D., *Experimental Cinema. A Fifty Year Evolution*, Studio Vista, London, 1971.
- Davis D., *Art and the Future*, Praeger, London-New York, 1973.
- De Angelis, V., *Arte e linguaggio nell'era elettronica*, Bruno Mondadori, Milano, 2000.
- Debray R., *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*, tr. it. Il Castoro, Milano, 1999.
- D'Elia A. (a cura di), *Artronica: videosculture e installazioni multimedia*, Mazzotta, Milano, 1988.
- De Gaetano D., *Mutazioni elettroniche. Le immagini di Studio Azzurro*, Lindau, Torino, 1995.
- De Miro E., *Cinema off e videoarte a New York*, Bonini, Genova, 1981.
- Decken J., *Computer Images*, Stewart Tabori Chang, New York, 1983.
- Decker E., Lebeer I. (a cura di), *Nam June Paik. Du cheval à Christo et autres écrits*, Lebeer Hossmann, Bruxelles-Hamburg-Paris, 1993.

Riferimenti bibliografici

- De Kerkhove D., *La civilizzazione video-cristiana*, tr. it. Feltrinelli, Milano, 1995.
- De Giusti L. (a cura di), *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, Marsilio, Venezia, 2008.
- Di Leve M., *Defrag. Nuove frontiere del postmoderno. Note su Matthew Barney*, Stamen Editrice, Roma, 2010.
- Di Marino B., *Sguardo inconscio azione. Cinema sperimentale e underground a Roma (1969-1975)*, Lithos Editrice, Roma, 1999.
- Di Marino B. (a cura di), *Animania. 100 anni di esperimenti del cinema d'animazione*, Il Castoro, Milano, 2000.
- Di Marino B., *Clip. 20 anni di musica in video (1981-2001)*, Castelveccchi, Roma, 2001.
- Di Marino B., *Elettroshock. 30 anni di video in Italia*, Castelveccchi, Roma, 2001.
- Di Marino B., *Interferenze dello sguardo. La sperimentazione audiovisiva tra analogico e digitale*, Bulzoni, Roma, 2002.
- Diurna G., *Jan Svankmajer, Eva Svankmajerova. Memoria dell'animazione. Animazione della memoria*, Mazzotta, Milano, 2004.
- Dorfles G., *Fabrizio Plessi. Azioni, film, videotape 1970-76*, Mastrogiacomo, Padova, 1977.
- Duguet A-M., *Jean-Cristophe Averty*, Dis Voir, Paris, 1991.
- Faber L., Walters H. (a cura di), *Animazione sperimentale. Cortometraggi innovativi dal 1940*, Logos, Modena, 2004.
- Fadda S., *Definizione zero. Origini della videoarte fra politica e comunicazione*, Costa & Nolan, Milano, 1999.
- Fagone V., *L'immagine video*, Feltrinelli, Milano, 1990.
- Fagone V., *Plessi Video Going*, Electa, Milano, 1985.
- Fagone V., *L'immagine video. Arti visuali e nuovi media elettronici*, Feltrinelli, Milano, 1990.
- Fara G., Romeo A., *Vita da Pixel. Effetti speciali e animazione digitale*, Il Castoro, Milano, 2000.
- Fara G., Kosulich O., *Future Film Festival. Le nuove tecnologie del cinema d'animazione*, Pendragon, Bologna, 2004.
- Fara G., Kosulich O., *Future Film Festival. To the Future and Beyond*, Pendragon, Bologna, 2006.
- Fargier J-P., *Ou va la vidéo?*, «Cahiers du Cinéma», 14, hors série, 1986.
- Fargier J-P., *Nam June Paik*, Art Press, Paris, 1989.

- Fargier J-P., *The Reflecting Pool*, Bulzoni, Roma, 2009.
- Fasolo A., *Matthew Barney, The Cremaster Cycle*, Bulzoni, Roma, 2009.
- Ferraro A., Montagano G., *La scena immateriale. Linguaggi elettronici e mondi virtuali*, Costa & Nolan, Milano, 2000.
- Figgis M., *In the Dark*, Booth-Clibborn Editions, London, 2003.
- Gazzano M. M. (a cura di), *Il Novecento di Paik*, Fahrenheit 451, Roma, 1992.
- Gazzano M. M. (a cura di), *Steina e Woody Vasulka. Video, media e nuove immagini nell'arte contemporanea*, Fahrenheit 451, Roma, 1995.
- Gazzano M. M., *Kinema. Il cinema sulle tracce del cinema. Dal film alle arti elettro-niche, andata e ritorno*, Exorma, Roma, 2012.
- Gensini V. (a cura di), *Video d'artista. La video-arte dalle origini a oggi*, Polistampa, Firenze, 2011.
- Gerosa M. (a cura di), *Cinema e tecnologia. La rivoluzione digitale: dagli attori virtuali alla nuova stagione del 3D*, Le Mani, Genova, 2011.
- Giaccarì L., Beccaria M. (a cura di), *Video: memoria elettronica dell'arte*, Nuova Prearo, Milano, 1987.
- Gioni M., *Matthew Barney*, Electa, Milano, 2007.
- Grandi S. (a cura di), *Il contemporaneo. I linguaggi del video nella sperimentazione artistica*, Fausto Lupetti Editore, Bologna, 2012.
- Hall D., Fifer S. (a cura di), *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*, Aperture-BAVC, New York, 1990.
- Hanhardt J. (a cura di), *Videoculture. A Critical Investigation*, Visual Studies Workshop Press, New York, 1990.
- Herzogenrath W. (a cura di), *Videokunst in Deutschland 1963-1982*, Verlag Gerd Hatje, Stuttgart, 1982.
- Hibon D., *Jonas Mekas*, Éditions du Jeu de Paume, Paris, 1992.
- Honrbacher S. (a cura di), *Video the Reflexive Medium*, Art Journal Volume Fall, College Art Association, New York, 1985.
- Janus (a cura di), *Videoarte a Palazzo dei Diamanti '73-'79*, Novalito, Torino, 1980.
- Kawaguchi Y., *Digital Image: the World of Computer Age*, Ascii Publishing, Tokyo, 1981.
- Krauss R. (a cura di), *Video: Aesthetics of Narcissism*, The MIT Press, Cambridge, 1976.
- Laera F., *Robert Wilson. Space/Time*, Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo, 2012.
- La Porta A., *Visionari. Lo sguardo del cinema e del video tra arte, realtà e utopia*, Le Mani, Genova, 2009.

Riferimenti bibliografici

- Latham W., Todd S., *Evolutionary Art and Computers*, Academic, London-New York, 1992.
- Latini G., *Forme digitali*, Meltemi, Roma, 2007.
- Lawder S., *Il cinema cubista*, Costa & Nolan, Genova, 1983.
- Le Grice M., *Experimental Cinema in the Digital Age*, BFI, London, 2001.
- Lévy P., *La machine univers. Création, cognition et culture informatique*, Éditions La Découverte, Paris, 1987.
- Lévy P., *Il virtuale*, Cortina, Milano, 1997
- Lévy P., *L'intelligenza collettiva – Per un'antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli, Milano, 1998.
- Lieser W., *The World of Digital Art*, Ullmann, Potsdam, 2010.
- Liggeri D., *Musica per i nostri occhi. Storie e segreti del videoclip*, Bompiani, Milano, 2007.
- Lischi S., Albertini R. (a cura di), *Metamorfosi della visione. Saggi di pensiero elettronico*, ETS, Pisa, 1988; 2000.
- Lischi S., *Il respiro del tempo. Cinema e video di Robert Cahen*, ETS, Pisa 1991; 1998; 2009.
- Lischi S. (a cura di), *Cine ma video*, ETS, Pisa, 1996.
- Lischi S., *Visioni elettroniche. L'oltre del cinema e l'arte del video*, Biblioteca di Bianco & Nero-Fondazione Scuola Nazionale di Cinema, Roma, 2001.
- Lischi S., *Un video al castello. Diario di incontri e di lavoro*, Nistri-Lischi, Pisa, 2002.
- Lischi S., *Il linguaggio del video*, Carocci, Roma, 2005.
- Lischi S., Moretti S. (a cura di), *Gianni Toti o della poetronica*, ETS, Pisa, 2012.
- Lombardo A., *Videomodernità. Eredità avanguardistiche e visioni ultracontemporanee tra video e arte*, Aracne editrice, Ariccia, 2011.
- Loveless R., *The Computer Revolution and the Arts*, University of South Florida, Tampa, 1998.
- Lyotard F., *Les immatériaux*, Centre Pompidou, Paris, 1985.
- Macri T., *Il corpo postorganico. Sconfinamenti della performance*, Costa & Nolan, Genova, 1996.
- Macri T., *Cinemacchine del desiderio*, Costa & Nolan, Genova, 1998.
- Madesani A., *Le icone fluttuanti: storia del cinema d'artista e della videoarte in Italia*, Bruno Mondadori, Milano, 2002.
- Maiò B., Uva C., *L'estetica dell'ibrido. Il cinema contemporaneo tra reale e digitale*, Bulzoni, Roma, 2003.

- Maldonado T., *Reale e virtuale*, Feltrinelli, Milano, 1998.
- Manovich L., *Software culture*, tr. it. Ed. Olivares, Milano, 2001.
- Manovich L., *Il linguaggio dei nuovi media*, tr. it. Ed. Olivares, Milano, 2002.
- Marcheschi E., *Sguardi eccentrici. Il fantastico nelle arti elettroniche*, ETS, Pisa, 2012.
- Martyn S., *Video art*, (ed. it.) Taschen, Köln, 2006.
- McLuhan M., *Gli strumenti del comunicare*, tr. it. Garzanti, Milano, 1974.
- McLuhan M., *La galassia Gutenberg*, tr. it. Armando, Roma, 1976.
- McLuhan M., *Dall'occhio all'orecchio*, tr. it. Armando, Roma, 1982.
- Menicacci A., Quinz E. (a cura di), *La scena digitale. Nuovi media per la danza*, Marsilio, Venezia, 2001.
- Mitry J., *Storia del cinema sperimentale*, tr. it. Mazzotta, Milano, 1971.
- Monteverdi A. M., *Nuovi media, nuovo teatro*, Franco Angeli, Milano, 2011.
- Montani P., Bernardelli F., Fusi L. (a cura di), *Guardami. Percezione del video, Gli Ori*, Pistoia, 2005.
- Naldi F., *Tell a vision. Il video tra storia e critica*, Libri Aparte Editore, Bergamo, 2012.
- Negroponte N., *Essere digitali*, Sperling & Kupfer, Milano, 1999.
- Ortoleva P., *Il secolo dei media. Riti, abitudini, mitologie*, Il Saggiatore, Milano, 2009.
- Paik N. J., *Videa'n'Veideology*, Judson Rosebush, New York, 1974.
- Palazzoli D., *Fotografia cinema videotape: l'uso artistico dei nuovi media*, Fabbri, Milano, 1977.
- Payant R., *Vidéo*, Atrextes, Montreal, 1986.
- Pecchioli M. (a cura di), *Neo televisione. Elementi di un linguaggio catodico globale*, Costa & Nolan, Milano, 2005.
- Perée R., *Into Video, The Characteristics of a Medium*, Idea Books, Amsterdam, 1988.
- Perniola M., *Il sex appeal dell'inorganico*, Einaudi, Torino, 1994.
- Perov, K. (a cura di), *Bill Viola. Visioni interiori*, Giunti, Firenze, 2008.
- Perra D., *Impatto digitale. Dall'immagine elaborata all'immagine partecipata: il computer nell'arte contemporanea*, Baskerville, Bologna, 2007.
- Perrella C., Cascella D. (a cura di), *Videovibe. Arte, musica e video in Gran Bretagna*, Castelevecchi, Roma, 2000.
- Pezzella M., *Estetica del cinema*, Il Mulino, Bologna, 1996.
- Pezzini I. (a cura di), *Trailer, spot, clip, siti, banner. Le forme brevi della comunicazione audiovisiva*, Meltemi, Roma, 2002.

Riferimenti bibliografici

- Price J., *Video Visions: a Medium Discovers Itself*, New American Library, New York, 1977.
- Provenzano R. (a cura di), *Dal ritmo colorato alla musica visuale*, Ergonarte, Milano, 1992.
- Prueitt M., *Arte e computer*, tr. it. McGraw-Hill-Edigeo, Milano, 1985.
- Rotzer F. (a cura di), *Digitaler Schein: Ästhetik der elektronischen Medien*, Suhrkamp, Frankfurt, 1991.
- Quaranta D., *Media, new media, postmedia*, Postmedia Books, Milano, 2001.
- Quéau P., *Metaxu. Théorie de l'art intermédiaire*, Champ Vallon, Paris, 1988.
- Quéau P., *Éloge de la simulation*, Champ Vallon, Paris, 1989.
- Resch M., *Computer Art in Context*, Leonardo-Isast, San Francisco, 1988.
- Romano G., *Media Connections*, Scheiwiller, Roma, 2001.
- Romano G., *Artscape*, Costa & Nolan, Milano, 2000.
- Rondolino G., *Storia del cinema d'animazione*, Einaudi, Torino, 1974.
- Rosa P., Cirifino F. (a cura di), *Immagini vive. Studio Azzurro*, Electa, Milano, 2005.
- Rush, M., *Video Art*, Thames & Hudson, London, 2007.
- Schepers J. (a cura di), *Fabrizio Plessi. La Rocca Elettronica. Videoinstallazioni e disegni*, Provincia di Perugia, 1995.
- Schreide K. (a cura di), *Videoart an Anthology*, Harat-Jovanovich, New York, 1976
- Sega Serra Zanetti P., Tolomeo M. G. (a cura di), *La coscienza luccicante. Dalla videoarte all'arte interattiva*, Gangemi, Roma, 1998.
- Shanken E., *Art and Electronic Media*, Phaidon, New York, 2009.
- Solomon C., *Enchanted Drawings. The History of Animation*, Alfred A. Knopf, New York, 1989.
- Sossai M. R., *Artevideo. Storie e culture del video d'artista in Italia*, Silvana Editoriale, Milano, 2002.
- Strangis L. (a cura di), *La videoarte nel mondo del software*, Palladino, Campobasso, 2012
- Taiuti L., *Arte e media. Avanguardie e comunicazione di massa*, Costa & Nolan, Genova, 1996.
- Taiuti L., *Multimedia. L'incrocio dei linguaggi comunicativi*, Meltemi, Roma, 2005.
- Teti M. e V., *Alchimie digitali. Linguaggi, estetiche e pratiche video-artistiche al tempo dell'immagine numerica*, Città del Sole Edizioni, Cosenza, 2012.

- Thalmann N., Thalmann D., *Computer Animation: Theory and Practice*, Springer Verlag, Tokyo, 1985.
- Townsend C. (a cura di), *L'arte di Bill Viola*, Bruno Mondadori, Milano, 2005.
- Tuchmann M., *Art and Technology*, Country Museum of Art, Los Angeles, 1971.
- Turkle S., *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, Simon & Schuster, New York, 1985.
- Uva C., (a cura di), *Il digitale nella regia*, Dino Audino Editore, Roma, 2004.
- Uva C., *Impronte digitali. Il cinema e le sue immagini tra regime fotografico e tecnologia numerica*, Bulzoni, Roma, 2009.
- Uva C., *Ultracorpi. L'attore cinematografico nell'epoca della digital performance*, Bulzoni, Roma, 2011.
- Uva C., *Cinema digitale. Teorie e pratiche*, Le Lettere, Firenze, 2012.
- Vaccarino E., *La musa dello schermo freddo. Videodanza, computer e robot*, Costa & Nolan, Genova, 1996.
- Van Der Plas W., *Electronic Art*, Leonardo/Isast, San Francisco, 1988.
- Valentini V. (a cura di), *Ritratti di Greenaway, Martini, Pirri, Viola*, De Luca, Roma, 1987.
- Valentini V. (a cura di), *Studio Azzurro e Giorgio Barberio Corsetti. La Camera astratta, tre spettacoli tra teatro e video*, Ubulibri, Milano, 1988.
- Valentini V. (a cura di), *Intervalli fra film video televisione*, Sellerio, Palermo, 1989.
- Valentini V. (a cura di), *Dialoghi tra film video televisione*, Sellerio, Palermo, 1990.
- Valentini V. (a cura di), *Dissensi tra film video televisione*, Sellerio, Palermo, 1991.
- Valentini V. (a cura di), *Vedute tra film video televisione*, Sellerio, Palermo, 1992.
- Valentini V. (a cura di), *Video d'autore, luoghi forme tendenze dell'immagine elettronica*, Gangemi, Roma, 1993.
- Valentini V. (a cura di), *Bill Viola. Vedere con la mente e con il cuore*, Gangemi, Roma, 1993.
- Valentini V. (a cura di), *Prospetti. Video d'autore*, Gangemi, Roma, 1995.
- Valentini V. (a cura di), *Visibilità zero*, Gangemi, Roma, 1997.
- Valentini V. (a cura di), *Allo specchio*, Lithos, Roma, 1998.
- Valentini V. (a cura di), *Il video a venire*, Cantieri culturali della Zisa, Palermo, 1999.
- Verità T. (a cura di), *Il cinema elettronico*, Liberoscambio, Firenze, 1982.
- Virilio P., *La macchina che vede*, tr. it. SugarCo, Milano, 1989.

- Virilio P., *Estetica della disparizione*, tr. it. Liguori, Napoli, 1992.
- Virilio P., *Lo schermo e l'oblio*, tr. it. Anabasi, Milano, 1994.
- Virilio P., *Guerra e cinema. Logistica della percezione*, tr. it. Lindau, Torino, 1996.
- Vitalone L. (a cura di), *La nuova immagine del mondo*, Catalogo La Biennale, Bologna, 1983.
- Whitney J., *Digital Armony*, McGraw-Hill, New York, 1980.
- Youngblood G., *Expanded Cinema*, Studio Vista, London, 1970.

Indice dei nomi citati

- Abbado, Adriano 180
Abe, Shuya 72
Abramović, Marina 36
Acconci, Vito 36
Afrika Bambaataa 189
Ahtila, Eija-Liisa 148
Aitken, Doug 148
Albers, Josef 29
Alexandr, Hackenschmied 39
Alighieri, Dante 131, 132, 136
Allen, Rebecca 32, 36, 37, 41, 72, 75, 77,
78, 116, 138-141
Alman, Flavia 180
Anderson, Laurie 55, 77, 78, 116, 137,
142
Anger, Kenneth (pseud. di Kenneth Wil-
bour Anglemeier) 43, 44, 75
Antheil, Georges 29, 38
Aphex Twin 189, 190, 191
Arp, Hans 39
Artaud, Antonin 57
Ascott, Roy 141
Atlas, Charles 76
Autechre 182
Averty, Jean-Christophe 65, 66, 98

Baird, John Logie 17
Balanchine, Georges 29
Baldessari, John 35, 107
Barbier, Dominik 156, 157

Barilli, Francesca 180
Barker, Clive 188
Barney, Matthew 149, 150
Barthes, Roland 35
Bartlett, Scott 64
Baruchello, Gianfranco 42, 46
Bass, Saul 84
Batsry, Irit 159
Baumann, Peter 141
Bausch, Pina 60
Beck, Julian 57, 67, 77, 86, 87, 90
Bene, Carmelo 42
Berg, Alban 53
Berio, Luciano 53
Bériou (pseud. di Jean-François Matteudi)
177-178
Berk, Ernest 156
Beuys, Joseph 33, 78
Bicocchi, Maria Gloria 100
Birkin, Jane 66
Björk 116, 150, 184, 185, 186, 187, 189
Blake, William 103
Blanchot, Maurice 93, 94
Bongiovanni, Pierre 155
Boss, Hugo 176
Boulez, Pierre 54
Bourgeois, Louise 29
Boustani, Christian 162-165, 192
Boustani, Gilles 164
Bowie, David 32, 116, 142

Indice dei nomi citati

- Bowles, Paul 39
Brakhage, Stan 42, 43, 106
Brambilla, Marco 175-176
Brando, Marlon 43
Brecht, Georges 34
Bret, Michel 179-180
Breton, André 29
Brown, Trisha 60
Bruno, Giordano 82
Buñuel, Luis 29, 38, 39
Burroughs, William 36, 46, 56
Byrne, David 47, 116, 139, 142
- Cage, John 33, 40, 53, 54, 59, 71, 75-78, 100
Cahen, Robert 94-99, 112, 116, 146, 155
Callas, Peter 116, 177
Campus, Peter 62
Canali, Mario 180-182
Cannon, David 188
Capote, Truman 32
Cardiff, Janet 148
Carlson, Carolyn 60, 69
Caro, Marc 160-161
Carroll, Lewis 52
Cassavetes, John 43
Cassidy, Neal 36
Caza (pseud. di Philippe Cazaumayou) 183
Cézanne, Paul 122
Chagall, Marc 29
Chemical Brothers 186, 187
Chen, Patrick 183
Childs, Lucinda 58, 60, 79, 121
Chion, Michel 96, 99
- Chlébnikov, Velimir 118
Chomón, Segundo de 65
Christo e Jeanne-Claude 34
Cibo Matto 187
Clarke, Shirley 43, 69
Clark, Michael 136
Cobb, Richard 133
Cocito, Alessandro 98
Cocteau, Jean 39
Congdon, William 30
Conner, Bruce 46, 47
Connors, Betsy 77
Corsino, Nicole 158
Corsino, Norbert 158
Corso, Gregory 36
Couchot, Edmond 179
Courbet, Gustave 119
Cronenberg, David 150
Cross, Doris 83, 192
Crowley, Alesteir 43
Cuba, Larry 85
Cunningham, Chris 186, 188-191
Cunningham, Merce 54, 59, 76, 78, 86
- D'Agostino, Peter 62
Dalí, Salvador 29, 32, 38, 65, 66, 162
Dallos, Marinka 120
Da Vinci, Leonardo 30, 128
Davis, Douglas 69, 197
Dean, James 43
Dean, Tacita 148
Decouffé, Philippe 116, 160
De Kooning, Willem 30
Delminio, Giulio Camillo 82
De Montparnasse, Kiki (pseud. di Alice Prin) 29

- Deren, Maya (pseud. di Eleanora Derenkowskaia) 39, 40, 69
DEVO 47, 142
D'Haeseleer, Kurt 174
Di Marino, Bruno 62, 100, 123
Disney, Walt 27
D'Offay, Anthony 189
Druillet, Philippe 183
Duguet, Anne-Marie 47
Dylan, Bob (pseud. di Robert Allen Zimmerman) 32
- Eggeling, Viking 37
Emshwiller, Ed 69-71, 76, 137
Eno, Brian 47, 56, 79, 116, 141-144, 150, 151
Erben, Karel Jaromír 52
Ernst, Max 29, 39, 65, 66
Escalle, Alain 162, 164-165, 167
- Fadini, Edoardo 41
Faithfull, Marianne 43
Feldman, Morton 53
Ferlinghetti, Loris 36
Figgis, Mike 191, 199
Filliou, Robert 34
Fincher, David 186, 188
Fischinger, Oskar 37, 38, 48
Flynt, Henry 34
Forman, Milos 60
Frank, Robert 33, 37, 62, 179
Fripp, Robert 142
Froese, Dieter 62
- Gabriel, Peter 78, 116, 137, 140, 142
Gaiman, Neil 168, 171
- Gainsbourg, Serge 66
Gallotta, Jean-Claude 60
Garrin, Paul 77
Gaudí, Antoni 183
Gelber, Jack 57
Genesis 142
Genet, Jean 39
Ghezzi, Enrico 46
Gielgud, John 132
Gillette, Frank 62
Ginsberg, Allen 32, 36, 37, 41, 72, 75, 77, 78
Gioli, Paolo 42
Giorno, John 37, 44, 56
Giraud, Jean 183
Gladstone, Barbara 149
Glasser, Bastian 183
Glass, Philip 55, 58, 60, 78, 79, 137
Glazer, Jonathan 186
Godard, Jean-Luc 97, 131
Godfrey, John 74
Goldsmith, Kenneth 4
Gondry, Michel 130, 186-187
Gordon, Douglas 148
Graham, Dan 62, 63
Graham, Martha 58
Gramsci, Antonio 120, 121
Greenaway, Peter 79, 104, 130-136, 191
Grierson, John 48, 49
Grifi, Alberto 46
Guggenheim, Peggy 29, 30
Gysin, Brion 36
- Hall, David 116
Hamid, Alexandr (vedi Hackenschmied, Alexandr) 39

Indice dei nomi citati

- Hausmann, Raoul 33, 39
Higgins, Dick 34
Hill, Gary 79, 90-93, 102, 104, 112, 119,
145-147
Hitchcock, Alfred 84, 148
Hoffmann, Hans 29, 122
Holm, Hanya 29
Huelsenbeck, Richard 39
Huter, Stéphane 97
- Incubus 183
- Jaffrenou, Michel 98
Jagger, Mick 32, 43
Jarry, Alfred 65
Jeunet, Jean-Pierre 160
Jobson, Eddie 141
Johns, Jasper 31
Johnson, Ray 35
Jones, John Paul 141
Jonze, Spike 186
- Kac, Eduardo 115
Kafka, Franz 52, 129
Kahlo, Frida 29
Kaprow, Allan 56, 67, 72, 77, 86
Kawaguchi, Yoichiro 89, 90, 136
Kennedy, John F. 46
Kentrige, William 148
Kerouac, Jack 36
Kisling, Moïse 29
Klarlund, Anders Rønnow 193
Klein, Yves 33
Knowlton, Ken 86
Koenig, Gottfried Michael 54
Kogut, Sandra 155
- Kosuth, Joseph 35
Kraftwerk 55, 116, 140
Kubota, Shigeko 34, 77
Kubrick, Stanley 85, 120, 176, 188
- La Barbara, Joan 80
La La La Human Steps 116
La Monte, Thornton Young 33, 55
Larcher, David 156, 157
Lasseter, John 27
Latham, William 88-90, 116, 136
Le Corbusier (pseud. di Charles-Edouard
Jeanneret-Gris) 29
Leddi, Tommaso 180
Léger, Fernand 29, 38, 39
Le Guin, Ursula K. 71
Lennon, John 32, 128, 153
Leslie, Alfred 37
Letfield 189
LeWitt, Sol 33
Lichtenstein, Roy 31
Ligeti, György 33
Lischi, Sandra 94
Logue, Joan 116
Long, Richard 35
Longuet, Alain 97
Luhrman, Baz 192
Lye, Len (pseud. di Leonard Charles Huia
Lye 48-50, 87
Lynch, David 122, 150, 192
Lynn Fox 183-185
- Maciunas, George 33, 34, 41, 62, 72
Mac Low, Jackson 34
Maderna, Bruno 53
Majewski, Lech 192

- Malevič, Kazimir 33
Malina, Judith 57, 77
Mallet, David 116
Manca, Eleonora 15
Man Ray (pseud. di Emmanuel Rudzitsky)
29, 38, 48
Mapplethorpe, Robert 79
Marclay, Christian 148
Marcuse, Herbert 35
Mariátegui, José Carlos 120
Marin, Maguy 60
Marker, Chris 193
Massive Attack 172
Masson, André 29
Matta, Roberto Sebastian 29
McHale, John 31
McKean, Dave 168, 169, 170, 171, 192
McKenzie, Christian 183
McLaren, Norman 49, 50, 51
McLuhan, Marshall 17, 67, 75
McQueen, Steve 149
Mekas, Jonas 39-44, 75, 78
Méliès, Georges 51, 65, 160
Mendieta, Ana 36
Minogue, Kylie 186
Modotti, Tina 29
Mondrian, Piet 29
Monroe, Marilyn (pseud. di Norma Jeane
Mortenson) 32, 46
Montet, Bernardo 97
Moog, Robert 37, 55
Moorman, Charlotte 72, 75, 78
Morrison, Jim 32
Morris, Robert 33
Mozart, Wolfgang Amadeus 134
Müller, Heiner 157
Muñoz, Maria 173
Nappi, Maureen 137
Nascimento, Angelica 180
Neshat, Shirin 148
Neuman, Bruce 62
New Order 116
Nico (pseud. di Christa Päffgen) 45
Nikolais, Alwin 59
Nine Inch Nails 116
Nitsch, Hermann 36, 79
Noè, Gaspar 193
Nono, Luigi 53
Norstein, Yuri 163
Oldenburg, Claes 31, 86
Ono, Yoko 32, 34, 128
Orlovsky, Peter 78
Orwell, George 78, 137
Oui Oui 186
Oursler, Tony 116
Paganini, Niccolò 129
Paik, Nam June 34, 59, 62, 64, 67-77, 78,
80, 81, 83, 112, 114-116, 132, 141,
145, 146, 152-154, 161, 163, 183
Pallenberg, Anita 43
Palmer, Robert 139
Pane, Gina 36
Pastore, Luca 98
Patella, Luca 42
Penderecki, Krzysztof 33
Peret, Benjamin 29
Perov, Kira 100, 107, 201
Phillips, Tom 131
Piene, Otto 67

Indice dei nomi citati

- Piscator, Erwin 57
Pistoletto, Michelangelo 42
Pitof 192
Plessi, Fabrizio 62, 94, 100, 133
Pollock, Jackson 30, 49
Popper, Frank 179
Powers, Will 139
Presley, Elvis 32
Pueyo, Juan 172, 173
- Quay, Stephen 52, 116, 123
Quay, Timothy 52, 116, 123
- Rainer, Yvonne 59, 60, 86
Ramboz, Eve 133-135, 162-165
Rauschenberg, Robert 31
Reich, Steve 55, 79
Reiff, Sabine 180
Reinardt, Ad 33
Residents, The 115, 116
Restany, Pierre 77
Richter, Hans 29, 37, 39, 40
Riley, Terry 33, 47, 55
Risset, Jean-Claude 87
Rist, Elizabeth Charlotte Pipilotti 147-
148, 152, 153, 154, 188
Rivera, Diego 29, 30
Robinson, Bill "Bojangles" 123
Rockefeller, Nelson 29
Rodriguez, Robert 192
Rohmer, Éric 192
Romanek, Mark 186
Rosto A.D 166-168
Rothko, Mark 30
Roveda, Stefano 180
Roxy Music 142
- Ruiz, Raoul 131, 159
Rundgren, Tod 139
Rutterford, Alexander 182-184
Ruttman, Walter 37
Rybczynski, Zbigniew 116, 123-131, 135,
146, 185-187
- Sakamoto, Ryuichi 77, 116
Salier, Édouard 171, 172
Samborn, John 78, 116, 137
Sant'Elia, Antonio 183
Satie, Éric 142
Schaeffer, Pierre 53, 94
Schier, Jeffrey 80
Schifano, Mario 42
Schneemann, Carolee 36
Schönberg, Arnold 29, 53
Schulz, Bruno 52
Schulze, Klaus 55
Schumann, Peter 57
Schwartz, Lillian 71, 87
Schwitters, Kurt 39
Seawright, James 67, 68
Sedgwick, Edie 32, 45
Shakespeare, William 82, 134, 136, 169
Shamen, The 88, 116
Sigismondi, Floria 186
Sinigaglia, Riccardo 180
Siqueiros, David Alfaro 29
Smith, Harry 43
Smith, Jack 43, 44
Smithson, Robert 35
Snow, Michael 47, 91, 105
Sokurov, Aleksandr 192
Solanas, Valerie 32
Spielberg, Steven 188

- Squarepusher 189
Srnc, Jiri 51
Stanislavski, Constantin 51
Stella, Frank 33
Stieglitz, Alfred 29
Sting (pseud. di Gordon Sumner) 139
Stockhausen, Karlheinz 53-55, 71, 72
Stravinskij, Igor 29
Švankmajer, Jan 51, 52, 116, 123
- Tadlock, Thomas 67
Talking Heads 60, 142
Tambellini, Aldo 64, 67
Tanaka, Daien 100
Tangerine Dream 55, 141
Tanguy, Yves 29
Tatlin, Vladimir 120
Taylor-Wood, Sam 151
Tharp, Twyla 60, 116, 139
Thompson Twins 78
Tobin, Amon 182
Toti, Gianni 117-120, 124, 155
Trumbull, Douglas 85
Tudor, David 53, 100
Turrell, James 35
- U2 116, 142
Uchida, Hideo 72
Ulay (pseud. di Frank Uwe Laysiepen) 36
Ultravox 142
- Van Deer Beck, Stan 67, 86-87, 90
Varèse, Edgar 53, 107
Vasulka, Steina 64, 79-83, 91, 112, 146,
Vasulka, Woody 64, 79,-83, 84, 145, 146,
151
- Velvet Underground, The 32, 41, 45
Vertov, Dziga 118
Viola, Bill 79, 93, 94, 100-107, 112, 116,
133, 145,-147, 151, 158, 163
Vogan, Cathy 156, 157
Vogel, Amos 39
Vom Bruch, Klaus 107, 108, 111
Von Trier, Lars 192
Vostell, Wolf 33, 61, 62, 64, 71
- Walker, Jerry Jeff 123
Warhol, Andy 31, 32, 33, 37, 41, 43-46,
75
Webern, Anton 53
Wegman, William 116
West, Kanye 176
White Stripes 187
Whitney, James 84
Whitney, John 84, 85, 87, 89
Wilson, Robert 58, 60, 121-123, 150,
151
Winkler, Dean 78, 116, 136, 137
Wittgenstein, Ludwig 35
Wyatt, Robert 142
- Xenakis, Iannis 53
- Yalkut, Jud 64
Yates, Frances 82
- Zorn, John 97





orizzonti

Giaime Alonge, *Uno stormo di Stinger. Autori e generi del cinema americano*

Giulia Carluccio, *Scritture della visione. Percorsi nel cinema muto*

Giulia Carluccio (a cura di), *America oggi. Cinema, media, narrazioni del nuovo secolo*

Alessandro Faccioli, *Leggeri come in una gabbia. L'idea comica nel cinema italiano*

Luca Malavasi, *Realismo e tecnologia. Caratteri del cinema contemporaneo*

Anton Giulio Mancino, *Il processo della verità. Le radici del film politico-indiziario italiano*

Anton Giulio Mancino, *Schermi d'inchiesta. Gli autori del film politico-indiziario italiano*

Andrea Martini (a cura di), *L'antirossellinismo*

Ilario Meandri, Andrea Valle (a cura di), *Suono/immagine/genere*

Paolo Noto, *Dal bozzetto ai generi. Il cinema italiano dei primi anni Cinquanta*

Valentina Re, Leonardo Quaresima (a cura di), *Play the Movie. Il DVD e le nuove forme dell'esperienza audiovisiva*







Stampato da Digital Print Service – Segrate



