

Videoarte in Italia. Il video rende felici

a cura di
Cosetta Saba, Valentina Valentini

IL VIDEO RENDE FELICI VIDEOARTE IN ITALIA

Roma
Galleria d'Arte Moderna
Palazzo delle Esposizioni
12 aprile – 4 settembre 2022

A cura di Valentina Valentini

Mostra promossa da



Direzione Generale
Creatività Contemporanea

ROMA CULTURE

Sovrintendenza Capitolina
ai Beni Culturali

azienda speciale
PALAEPO

Con il patrocinio di



SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI UDINE



Organizzata da

Sovrintendenza Capitolina
ai Beni Culturali

Azienda Speciale Palaexpo



MINISTERO DELLA CULTURA

Ministro della Cultura
Dario Franceschini

Sottosegretario di Stato
Lucia Borgonzoni

Capo di Gabinetto
Annalisa Cipollone

Segretario Generale
Salvatore Nastasi

*Capo Ufficio stampa e
comunicazione*
Mattia Morandi

DIREZIONE GENERALE CREATIVITÀ CONTEMPORANEA

Direttore Generale
Onofrio Cutaià

*Servizio I – Imprese culturali
e creative, moda e design*
Dirigente Maria Luisa Amante

*Servizio II – Arte contemporanea
Coordinamento scientifico
del progetto*
Dirigente Fabio De Chirico

*Servizio III – Architettura
contemporanea*
Dirigente Luca Maggi

*Coordinamento organizzativo
del progetto*
Matteo Piccioni

Staff del Direttore Generale
Eva Barrera

Segreteria
Roberta Gaglione
Personale di supporto
Sara Airò
Chiara Francesconi
Antonella Lucarelli
Claudia Vitiello

Amministrazione
Graziella D'Urso

Comunicazione e Ufficio stampa
Silvia Barbarotta
Francesca Galasso

ROMA CAPITALE

Sindaco
Roberto Gualtieri

Assessore alla Cultura
Miguel Gotor

SOVRINTENDENZA CAPITOLINA AI BENI CULTURALI

*Sovrintendente Capitolina
ai Beni Culturali*
Maria Vittoria Marini Clarelli

*Servizio Comunicazione e Relazioni
Esterne*
Isabella Toffoletti, Responsabile
Patrizia Chianese, Giorgio Di Zenzo,
Luca D'Orazio, Antonio Plescia

*Servizio Mostre e attività espositive
e culturali*
Federica Pirani, Responsabile

Coordinamento tecnico scientifico
Gloria Raimondi

Coordinamento amministrativo
Sabrina Putzu, Paola Amici

*Progettazione spazi espositivi
e mostre*
Monica Zelinotti, Roberta De Marco,
Maria Cucchi, Alessandra Sabbatini

GALLERIA D'ARTE MODERNA

*Direzione Musei d'Arte
e della Scienza e Patrimonio Artistico
delle Ville Storiche*
Giancarlo Babusci, Direttore

*Servizio Musei di Arte Moderna
e Contemporanea*
Sergio Guarino, Responsabile

*Coordinamento attività
della Galleria d'Arte Moderna*
Federica Pirani

*Attività espositive, Grandi eventi
e Progetti Arte urbana*
Claudio Crescentini

Collezioni, prestiti e valorizzazione
Arianna Angelelli
con Giovanna Curiale
Amaranta Ciriaci (stagista)

*Didattica, comunicazione
e promozione servizi culturali*
Daniela Vasta con Carlotta Anello,
Flaminia Petrassi, Claudia Verdat,
Davide Zazzini (Volontari
del Servizio Civile Universale)

*CRDAV Centro Ricerca
Documentazione Arti Visive*
Alessandra Cappella

Pubblicazioni e restauri Cinzia Virno

Coordinamento attività amministrativa
Cristina Cannelli

AZIENDA SPECIALE PALAEXPO

Consiglio di amministrazione
Cesare Maria Pietroiusti, Presidente
Clara Tosi Pamphili, Vicepresidente
Fernando Ferroni
Dulio Giammaria
Maria Francesca Guida

Direttore generale
Fabio Merosi

*Collegio dei revisori
dei conti*
Andrea Bonelli, Presidente
Paolo Di Rocco,
Erica Di Santo, Revisori

*Direttore operativo
e risorse umane*
Daniela Picconi

Direttore area affari legali
Andrea Landolina

Area curatoriale
Daniela Lancioni, Curatrice senior
Paola Bonani, Curatrice junior

Ufficio organizzazione mostre
Flaminia Bonino, Responsabile
Elena Suriani, Registrar per
la mostra
Sara Esposito e Mara Nappi,
ricerca iconografica

Ufficio tecnico e progettazione
Paolo Pezza, Responsabile

Comunicazione e promozione
Maria Giulia Pavin,
Anita Suppa, Comunicazione
Ilaria Mutini, Promozione
Marco Cinquegrana, Web
Silvia Tudini, Social media

Ufficio stampa
Federica Mariani
Piergiorgio Paris

*Programmazione cinema
e auditorium*
Marco Berti, Responsabile
Francesca Pappalardo

*Curatrice assistente
del Consiglio d'amministrazione*
Laura Perrone

*Servizi educativi, formazione
e didattica*
a cura di Azienda Speciale Palaexpo

ICT
Davide Dino Novara, Responsabile

Segreteria direzione generale
Roberta Di Lazzaro

*Segreteria direzione operativa
ed eventi*
Camilla Valentini

Cerimoniale
Giulia Vermiglia

*Amministrazione e controllo di
gestione*
Marfisa Di Marzio, Responsabile
coordinamento amministrazione

Area affari legali
Francesca Quatralè

Ufficio del personale
Stefano Gambatesa

Bookstore e servizi aggiuntivi
Marcello Pezza, Responsabile

*Promozione editoriale ed eventi
bookstore*
Chiara Bandi

Servizi di accoglienza
gestiti da Azienda Speciale Palaexpo

Grafica
Edoardo Brunetti

ZÈTEMA PROGETTO CULTURA

Amministratore unico
Simone Silvi

Direttore generale
Roberta Bigliano

Coordinamento
Claudio Di Biagio con
Claudia Di Lorenzo
e Alberto Di Ciccio

Comunicazione integrata
Luisa Fontana

Promozione
Natalia Lancia

Ufficio stampa
Patrizia Morici con Gabriella Gnetti
e Chiara Sanginiti

Sponsorizzazioni e co-marketing
Eleonora Vatielli

Web
Silvia Bendinelli

Social media
Elisabetta Giuliani con
Gian Pietro Leonardi

Applicativi web
Rosario Boccarossa

Rapporti istituzionali
Patrizia Bracci
con Antonio Monaco

Revisione conservativa delle opere
Sabina Marchi, Coordinamento
con Simona Nisi
Fiorella Antonelli
Silvia Tozzi
Daniela Di Giovandomenico
Monica Cutri

Riprese fotografiche
Alessandra Ciniglio

MOSTRA

Collaborazione scientifica
Valentino Catricalà, Flavia Dalila
D'Amico, Bruno Di Marino,
Francesca Gallo, Paola Lagonigro,
Letizia Gioia Monda, Alice
Pio, Cosetta Saba, Francesco
Spampinato

Progetto espositivo
Lorenzo Lazzari

*Assistenti della curatrice
della mostra*
Emanuele Polani
Chiara Pirri

*Assistenti delle curatrici
del catalogo*
Imma Costa, Redazione
Francesco De Guisa
e Maurizio Di Leo con Federico
Casadei, Mattia Cucurullo,
Ramona Lori, Martina Marazzan,
Irene Quarantini,
Maria Gaia Redavid,
Ricerche bio-bibliografiche

Progetto grafico
Franco Mancinelli - Ybrand

Traduzioni catalogo
Luciano Chianese

Consulenza e coordinamento AV
Fabio Massimo Iaquone, Simone
Valente

Mostra realizzata con la
collaborazione di

 **CSC** Cineteca
Nazionale

 **Rai Teche**

 **ARCHIVIO
AUDIOVISIVO
DEL MOVIMENTO
OPERAIO E
DEMOCRATICO**

GALLERIA D'ARTE MODERNA

Coordinamento tecnico scientifico
Arianna Angelelli
Claudio Crescentini
Gloria Raimondi
con Amaranta Ciriaci (stagista)

Coordinamento amministrativo
Sabrina Putzu
Paola Amici

Direzione dei lavori di allestimento
Monica Zelinotti
Roberta De Marco
Maria Cucchi
Alessandra Sabbatini

*Comunicazione promozione
e didattica*
Daniela Vasta
con Carlotta Anello
Flaminia Petrassi
Claudia Verdat
Davide Zazzini (Volontari
del Servizio Civile Universale)

Incontri ed eventi
Claudio Crescentini
Daniela Vasta

Realizzazione della grafica
Pubblilaser

Assicurazioni
GBSapri

Trasporti
Apice



 **LA CAMERA
OTTICA**
FILM AND VIDEO
RESTORATION

 **schermi
dell'arte**

PALAZZO DELLE ESPOSIZIONI

Direzione dei lavori di allestimento
Ufficio tecnico e progettazione
Azienda Speciale Palaexpo,
Paolo Pezza, Luca Caselli,
Marcello Fagnani, Silvia Albini,
Cristina Piccone

Traduzioni dei testi di sala
Luciano Chianese

Realizzazione dell'allestimento
TAGI2000

Fornitura AV
MABJ EVENTI

Assicurazione
MAG JLT

Trasporti
Montenovi

*Consulenza e coordinamento
del montaggio per
l'opera di Marinella Pirelli*
Marco Bonazza

Revisione conservativa delle opere
Natalia Gurgone

Visite guidate e laboratori
Servizi educativi, formazione e
didattica Azienda Speciale Palaexpo,
Blume Gra, Laura Scarlata,
Giulia Franchi, Giovanna Lancia,
Francesca Romana Mastroianni,
Michela Tonelli, Antonella Veracchi

*Visite guidate per scuole
secondarie e gruppi*
Coopculture

Media Partners

 **Rai 5**

 **Rai Cultura**

 **Rai Radio 3**

Il nostro primo ringraziamento va agli artisti e alle artiste, il cui sostegno ha reso possibile la realizzazione della mostra.

La nostra gratitudine si estende a tutti gli altri prestatori:
MAXXI, Museo nazionale delle arti del XXI secolo, Roma
Musée national d'art moderne, Centre Pompidou, Parigi
Archivio Marinella Pirelli, Varese, courtesy Richard Saltoun Gallery
ArchiviVo Sambin
Collezione Eredi Paolo Rosa
Collezione Patrizia Convertino
Eredi Umberto Bignardi
Eredi Fabio Mauri e Hauser & Wirth
Galleria Bianconi, Milano
Galleria P420, Bologna
Nomas Foundation
e a tutti coloro che hanno preferito mantenere l'anonimato.

Un caloroso ringraziamento a tutte le istituzioni e agli archivi che hanno generosamente messo a disposizione i loro materiali:
Centro per l'Arte Contemporanea Luigi Pecci, Prato
Dipartimento di Pianificazione, Design, Tecnologia dell'Architettura, Sapienza Università di Roma
Fondazione Giorgio Cini, Venezia
Fondazione Prada, Milano
Gallerie d'Arte Moderna e Contemporanea, Ferrara
Kunststalle Basel
Museo Nazionale del Cinema, Torino
Walker Art Center
AGON, Milano
AIACE – INVIDEO, Milano
Alterazioni Video
Archivio Vincenzo Agnetti
Archivio Eredi Chiari
Archivio Gianni Colombo
Archivio Giosetta Fioroni
Archivio Videoteca Giaccari
Archivio Mario Schifano
Archivio Giacomo Verde
Associazione Culturale Ondavideo – Suoni e immagini del futuro, Pisa
Corraini Edizioni
Galleria Vistamare/Vistamarestudio, Pescara/Milano
Galletti Archives
Galerie Italiane, Parigi
Opificio Ciclope
Studio Bill Viola
Teatro Valdoca
Visualcontainer

Un sentito ringraziamento va inoltre a:
Pia Abelli Toti, Dora Aceto, Germana Agnetti, Yuri Ancarani, Alberto Anile, Antonella Bacchini, Georgia Bava, Gianni Blumthaler, Michele Böhm, Elettra Bottazzi, Maria Elena Brugora, Francesca Maria Cadin, Marco Cadioli, Marcella Campitelli, Emanuele Cantò, Riccardo Caporossi, Angelica Cardazzo, Francesca Cattoi, Osvalda Centurelli, Maud Ceriotti Giaccari, Simona Cesana, Fabio Cirifino, Laura Cherubini, Mario Chiari, Matteo Chiocchi, Enrico Cocuccioni, Carla Consalvi, Maria Gloria Conti Bicocchi, Letizia Cortini, Federica Dal Falco, Daniele De Palma, Corinna De Vecchi, Lia Durante, Theo Eshetu, Fabio Fanzaga, Francesca Fini, Giosetta Fioroni, Raffaella Frascarelli, Gian Piero Frassinelli, Cristiana Galante, Marco Maria Gazzano, Giancarlo Gerosa, Maia Giacobbe Borelli, Tiziana Giuberti, Giampietro Grossi, Daniele Gualdi, Claudio Guenzani, Ugo La Pietra, Anna Maria Licciardello, Donato Locantore, Davide Lucatello, Silvia Lucchesi, Eleonora Manca, Memmo Mancini, Pepi Marchetti Franchi, Roberto Marossi, Piero Marsili Libelli, Carlo Martino, Mario Martone, Eva & Franco Mattes, Achille Mauri, Giacomo Mazzone, Gianni Melotti, Elisa Mendini, Fulvia Mendini, Rebecca Moccia, Silvia Moretti, Maurizio Nannucci, Emiliano Neri, Margherita Nuti, Camilla Pagliano, Luigi Pagliarini, Luca Panaro, Lisa Parolo, Kira Perov, Italo Pesce Delfino, Stefano Pezzato, Andrea Piccardo, Elena Pinchiurri, Francesco Pirelli, Pietro Pirelli, Luciano Pizzagalli, Marco Poma, Antonello Raggi, Flavia Randi Luginbühl, Alessandro Rivola, Mauro Sabbione, Alessandra Saccon, Giuseppe Salerno, Andrea Sassano, Mario Sasso, Claudia Sasso, Gemma Sasso, Marco Schifano, Monica Schifano, Stefano Scipioni, Ranuccio Sodi, Sophie Streefkerk, Carla Subrizi, Tarcisio Tarquini, Francesco Tasselli, Elena Testa, Chiara Tiberio, Sara Tirelli, Franco Vaccari, Francesco Vezzoli, Penny Yeung.

**PUBBLICAZIONE EDITA DA
TRECCANI COPYRIGHT 2022**

ISBN 978-88-12-01009-7

Istituto della Enciclopedia Italiana
fondata da Giovanni Treccani S.p.A.,
Roma

Presidente
Franco Gallo

Vice presidente
Giovanni Puglisi

Direttore generale
Massimo Bray

Responsabile Sviluppo Nuovi Progetti
Giovanna Fazzuoli

Responsabile Treccani Arte
Iacopo Ceni

Catalogo

Coordinamento editoriale
Ilaria Giaccio

Produzione industriale
Monica Di Meo

Revisione testi
Flavio Fellini, Emanuele Zoppellari

Progettazione grafica
SMV - Studio Moretti Visani

Fotolito
Vaccari Zincografica

Stampa
Grafiche Antiga

Stampato in Italia

SOMMARIO

- 19 Premessa
Cosetta Saba, Valentina Valentini
- 33 TAVOLE
- 60 Biografie degli artisti
63 Opere
- 65 SAGGI
- 1 Ambienti complessi e installazioni
- 69 Formati installativi
Valentina Valentini
- 2 Film d'artista e videoarte
a cura di Bruno Di Marino
- 85 Cine-dissolvenze e video-dissonanze. Estetica filmica e scrittura
elettronica nella sperimentazione italiana
Bruno Di Marino
- 95 Non solo concettuale: dalla vobulazione al *videoloop*. Gli anni
Sessanta e Settanta
Bruno Di Marino
- 102 Polisemie video: gli anni Ottanta in Italia
Rossella Catanese
- 109 Tra reale, virtuale e totale. Gli anni Novanta in Italia
Maria Teresa Soldani
- 117 (ri)lettura 'proiettata'.
Le sperimentazioni del *moving image* negli anni Duemila
Lucia Aspesi
- 3 Centri di produzione e disseminazione
a cura di Cosetta Saba
- 127 *Excursus* sui modi di produzione e di disseminazione del video
in ambito artistico in Italia dagli anni Settanta a oggi
Cosetta Saba
- 139 Studio 970/2 - Videoteca Giaccari
Irene Boyer
- 147 VideObelisco
Silvia Bordini
- 154 Da art/tapes/22 alla Biennale (1973-1977). I laboratori sperimentali
di Maria Gloria Biccocchi fra promozione e militanza
Anna Mazzanti
- 170 Il Centro Video Arte di Palazzo dei Diamanti, Ferrara (1973-1994).
Un polo museale di ricerca e disseminazione per le arti elettroniche
Chiara Vorrasi

- 182 Il centro di produzione e distribuzione della Galleria del Cavallino di Venezia (1970-1984)
Emanuele Dileone
- 191 Ondavideo. Il percorso di ricerca di un 'Non Festival'
Andreina Di Brino
- 197 Tape Connection e Softvideo
a cura di Felice Pesoli
- 212 Visualcontainer
Alessandra Arnò
- 220 Play. Stop. Rewind. Play again.
La produzione videografica degli anni Zero
Flavia Dalila D'Amico
- 4 Esposizioni di videoarte in Italia
a cura di Francesca Gallo
- 243 Esporre la videoarte in Italia: uno sguardo d'insieme
Francesca Gallo
- 254 Il Festival Arte Elettronica di Camerino (1983-1990)
Francesca Gallo
- 261 Rassegna internazionale del video d'autore di Taormina Arte
Alessandra Cigala
- 268 INVIDEO, Milano: trent'anni di arte elettronica in mostra
Sandra Lischi
- 276 Lo schermo dell'arte. Un progetto tra cinema e arti visive
Valeria Mancinelli
- 5 Tecnologie, estetiche, culture
a cura di Alessandro Amaducci
- 285 Tecnologie, estetiche e culture della videoarte in Italia
Alessandro Amaducci
- 297 Intreccio fra arti e media: forme e linguaggi nella videoarte italiana
Sandra Lischi
- 307 La dimensione sonora del video monocanale
Roberto Calabretto
- 317 Immagini dissidenti
Flavia Dalila D'Amico
- 345 Il femminile del video: appunti sul corpo
Elena Marcheschi
- 352 Video 'magazines': la diffusione della cultura video in Italia tra consumo e divulgazione d'arte
Diego Cavallotti
- 360 Cronache dal decennio elettronico
Felice Pesoli
- 371 Dall'incantamento alla coralità.
Lo spazio della percezione nelle opere di Studio Azzurro
Laura Marcolini
- 383 Decoder
Andrea Lissoni in conversazione con Iolanda Ratti

6 Video e televisione
a cura di Paola Lagonigro

- 397 La TV nelle mani degli artisti: video, sigle, grafiche e pubblicità
Paola Lagonigro
- 408 Bruno Munari (e Marcello Piccardo) tra televisione e film
Guido Bartorelli
- 415 Programmi sperimentali RAI
Alice Pio
- 421 Dacci oggi il nostro pane mediale quotidiano
(e rimetti in corso i debiti e i prestiti, l'indifferente ma evidente
potenza delle immagini)
Carmelo Marabello
- 431 *Mister Fantasy* e l'universo video nella TV degli anni Ottanta
Paola Lagonigro
- 438 Artisti in televisione. Incursioni, sovversioni, inversioni
Marco Senaldi
- 447 Visioni degli anni Novanta.
I casi di *Prima puntata* e *Arte video TV*
Pasquale Fameli

7 Interferenze
a cura di Francesco Spampinato

- 457 Il video come lingua franca.
Interferenze e convergenze audiovisive in Italia
Francesco Spampinato
- 467 Nel tempo della posa. Interazioni tra fotografia, cinema e video
in alcune opere di Schifano, Patella, Cresci, Vaccari, Gioli
Giacomo Daniele Fragapane
- 482 Film e video dall'architettura radicale al design
postmodernista
Francesco Spampinato
- 491 Il fenomeno del videoteatro. Un'invenzione italiana
Carlo Infante
- 496 Coreo-Video-Grafia: dialoghi ibridi.
Una lettura sulla videodanza in Italia dall'archivio
del Festival internazionale di videodanza Il Coreografo Elettronico
Letizia Gioia Monda
- 506 Videoclip e videoarte: occasionali convergenze
Luca Quattrocchi

8 Dalla realtà virtuale all'intelligenza
artificiale. Nuove tendenze della videoarte oggi
a cura di Valentino Catricalà

- 519 L'arcipelago video. L'arte nell'epoca dell'ubiquità dei media
Valentino Catricalà
- 526 Computer art: dagli anni Ottanta ai mondi virtuali
Paola Lagonigro

- 534 La nuova vita delle immagini. Percorsi tra *software art*
e video in Italia
Valentina Tanni
- 543 Per un'arte in divenire. L'immaginario macchinico dell'audiovisivo
italiano di inizio millennio
Marco Mancuso
- 553 Il video nell'era del platform capitalism: social media, big data
e cinema database
Domenico Quaranta
- 562 Dentro le immagini: l'esperienza immersiva
Claudia D'Alonzo
- 9 Conservazione, documentazione, archivio
a cura di Cosetta Saba
- 573 La trasversalità istituzionale del 'video' in Italia
Cosetta Saba
- 578 La Camera Ottica
Mary Comin
- 585 VARIA: la conoscenza, la conservazione e la valorizzazione
della Video ARte in ItaliA
Fabio De Chirico, Matteo Piccioni
- 591 Contratto e certificato di autenticità per identificare e tutelare
l'opera di videoarte
Alessandra Donati
- 601 ABSTRACTS IN ENGLISH

Tecnologie, estetiche e culture della videoarte in Italia

Alessandro Amaducci

La videoarte in Italia si presenta come un arcipelago di esperienze estetiche anche molto differenziate tra di loro, se non addirittura contraddittorie. È lo specchio di una situazione vitale, variegata e per certi aspetti tumultuosa: in sintonia con il contesto internazionale, è veramente difficile ipotizzare 'correnti' comuni o approcci unificanti tanto da poterla descrivere come un movimento compatto, che può essere teoricamente approfondito in astratto, senza considerare la peculiarità delle singole esperienze.

I videoartisti italiani si inseriscono in un contesto storico coevo a quelle spinte internazionali che si muovono simultaneamente fra Stati Uniti, gran parte dell'Europa e Giappone e che sanciscono la nascita in un variegato mondo di artisti, i quali

si conglomerano in un'area di sperimentazione definita *video art*, al di là delle simpatie o antipatie che fin da subito questo termine ha provocato. L'Italia fa parte di quei Paesi dove un'arte nuova nasce in contemporanea rispetto al suo contesto internazionale, senza grandi ritardi. E fin da subito, pur nella varietà delle singole esperienze, si possono rintracciare delle posizioni estetiche che rendono i videoartisti italiani differenti e riconoscibili rispetto alla situazione internazionale. Forse, quindi, è possibile rintracciare un'estetica 'italiana' confrontandola con il vasto e multiforme panorama internazionale che la circonda. Un'estetica inevitabilmente fatta di rimandi e di richiami a quel contesto, ma con alcune caratteristiche che la rendono riconoscibilmente *altra*.

La prima grande stagione sperimentale della videoarte internazionale si esprime attraverso il linguaggio della videoinstallazione. Semplificando, si possono rintracciare due linee estetiche per quello che riguarda le modalità di allestimento intorno a questa forma di linguaggio: la 'linea Wolf Vostell', dove il monitor è inteso come un oggetto che dialoga con altri oggetti 'ritrovati', e la 'linea Nam June Paik', dove gli schermi, variamente assemblati, richiamano la forma di oggetti più o meno riconoscibili. All'interno di queste due tendenze se ne inserisce una terza, in questo caso ampiamente sperimentata da videoartisti italiani come Fabrizio Plessi e Maurizio Camerani, ovvero quella di considerare il monitor come parte integrante di una struttura materiale appositamente concepita come oggetto scultoreo. Per un certo periodo di tempo si usa il termine 'videoscultura' per definire queste tipologie di opere.

Se per la maggior parte dei videoartisti internazionali il concetto di immaterialità dell'immagine elettronica e la fascinazione nei confronti del monitor come oggetto luminoso in grado di costruire un suo proprio spazio o di interagire con l'ambiente rappresentano due suggestioni estetiche che impongono la 'liberazione' del televisore dal suo contesto televisivo al fine di riconquistare la sua peculiare autonomia, per questi videoartisti italiani il monitor deve essere necessariamente rivestito di materia, di materiali che possono richiamare un passato plastico tradizionale e in qualche misura archetipale (il legno, il ferro e il marmo per Plessi) o un futuro freddo, militare e iper-razionale (come l'acciaio e il cemento per Camerani). Formatosi presso l'Accademia di belle arti di Bologna, pur essendo di due generazioni diverse (undici anni separano i due videoartisti), entrambi integrano la presenza del monitor in un contesto che richiama un rapporto molto stretto con la storia dell'arte, spesso non contemporanea.

Nelle opere di Plessi, nonostante a un primo sguardo si possano rintracciare riferimenti all'arte povera e più in generale all'arte concettuale, si respira sempre un'aura di classicità primordiale, come in *Mare orizzontale* (1976), *Bronx* (1985) *Roma II* (1988) e *Geometria liquida* (1989), che sfocia in alcuni casi in riferimenti all'arte sacra, per esempio in *Canal d'oro* (1988) o *Fuochi fatui* (1995). Alcune videoinstalla-

zioni di Plessi sembrano scavi archeologici o ambienti industriali dismessi all'interno dei quali spuntano le luci dei monitor: si avverte sempre una patina di antichità, di solennità monumentale.

In Camerani, invece, è più visibile l'estetica del Bauhaus, declinata su forme in alcuni casi inquietanti e militaresche, come in *Segnale* (1978), ma soprattutto in *Bersaglio, Difesa personale e Addestramento* (tutti e tre del 1990).

Il riferimento alla memoria di una storia dell'arte non contemporanea è una linea estetica comune – come vedremo – nelle opere di molti videoartisti italiani. La necessità della parola può essere considerata un'altra area tematica che contraddistingue molta produzione italiana. Per quello che riguarda la realizzazione di video *single-screen*, l'opera di Gianni Toti è esemplare di questa tendenza. Come per gli artisti appena citati, anche per Toti l'universo di riferimento è un 'passato artistico' che in qualche misura diventa mitologico: quello delle avanguardie storiche, in particolare il cubofuturismo russo che sperimenta lo strumento della poesia, lo *zaum*', il 'linguaggio transmentale', ma anche quello del cinema degli esordi, di antiche civiltà scomparse, di rivoluzioni mancate, della Storia (con la 's' maiuscola) – insomma, del pensiero e dell'arte.

L'estetica di Toti è peculiare perché, pur allineandosi stilisticamente con la complessità grafica e compositiva di alcuni esponenti internazionali come Ed Emshwiller e Woody Vasulka, non si limita a esplorare un immaginario metalinguistico (il video che parla del video) o concettuale (il processo inteso come opera), ma si concentra in modo quasi ossessivo, nonostante il grande utilizzo di immagini astratte, su un obiettivo specifico: la produzione di senso (per quanto paradossale) attraverso l'uso della parola, sia essa recitata o sotto forma di testo in movimento. Nelle opere video di Toti si squaderna quasi una sorta di culto per la parola, esaltato dalle possibilità metamorfiche dell'immagine elettronica. La voce dell'artista, la vera protagonista delle sue opere, diventa una sorta di forza propulsiva in grado di trasmutare e proiettare gli elementi della storia in una prospettiva elettronica: *Incatenata alla pellicola* (1983)¹, *SqueeZangeZaum* (1988)², *Planetopolis* (1994)³, *Tupac Amauta - primo canto* (1997)⁴ e *Gramsciategui ou les poesimistes - secondo grido* (1999) sono solo alcune delle opere in cui la sua estetica si dispiega.

L'utilizzo della voce nelle opere dei videoartisti italiani deriva spesso dal mondo del teatro. Differentemente da quanto accade nell'ambito internazionale, dove fra gli anni Settanta e Ottanta viene sperimentata maggiormente l'osmosi fra il mondo del video e quello della danza, tanto che nasce un genere parallelo (la videodanza, appunto), in Italia la videoarte incontra volentieri la sfera dell'attorialità teatrale. Forse non è un caso che le prime esperienze televisive di sperimentazione di un certo tipo di linguaggio vicino all'estetica della videoarte provengano proprio da esponenti della sperimentazione teatrale: nel 1977 Carmelo Bene realizza *Bene! Quattro diversi modi di morire in versi* e nel 1981 Mario Martone *Tango glaciale*. L'area di ricerca te-

atrale più innovativa sperimenta la contaminazione (anche in scena) con il video, tanto che in Italia si parla di videoteatro e di teatro-clip. Fondamentale in questo senso è la collaborazione fra il gruppo di videoartisti milanesi Studio Azzurro e Giorgio Barberio Corsetti, che sfocia nella realizzazione di tre spettacoli multimediali che utilizzano un linguaggio avanzato anche nei confronti di molte esperienze internazionali: *Prologo a diario segreto contraffatto* (1985), *Correva come un lungo segno bianco* (1986) e *La camera astratta* (1987). L'osmosi fra questi due linguaggi coinvolge anche l'estetica di Studio Azzurro, che nel 1985 realizza la videoinstallazione *Vedute (quel tale non sta mai fermo)*, dove compaiono gli attori della compagnia di Corsetti in una produzione atipica, perché i dialoghi spezzati recitati dagli attori costruiscono una sorta di traccia para-narrativa: tutte scelte linguistiche che non si riscontrano in questi anni nel campo delle videoinstallazioni, quasi tutte rigorosamente 'senza parole'. Più in generale, bisogna notare che i corpi protagonisti della maggior parte delle videoinstallazioni di Studio Azzurro provengono dall'ambito del teatro e del teatro-danza. Il costante interscambio fra ricerca teatrale e video determina la nascita di figure artistiche totalmente ibride, come quella di Giacomo Verde, la cui produzione video, videoteatrale e, più in generale, performativa-multimediale è costantemente contaminata da queste due dimensioni.

Tornando a trattare di produzioni video *single-screen*, la parola diventa essenziale in molte esperienze italiane. Monica Petracci, in assidua collaborazione con Gabriella Rusticali del Teatro Valdoca, realizza una serie di opere dove la camera si avvicina visceralmente a elementi naturali e corpi, creando un flusso continuo di sovrimpressioni che trasformano le immagini in *textures* in movimento dominate dalla voce femminile che recita testi di Dino Campana, fra gli altri, come in *Anche i discoli sanno* (1998) e, non a caso, di Carmelo Bene, come in *Appunti per un esserci - studio secondo* (2006). Ma nella videografia di Petracci la presenza del teatro è sempre il cardine della sua estetica, come per la sua collaborazione con la compagnia Masque Teatro, che sfocia nella realizzazione di *Crocifissione del cerchio* (1994) e *Salomé* (1995).

La voce debordante, il soliloquio assurdo, grottesco e tragico nello stesso tempo è l'asse portante delle opere di Carlo Isola, soprattutto *Le teste parlanti*, una serie di brevi e folgoranti video, realizzati nell'arco di dieci anni (tra il 1987 e il 1997), in cui l'artista stesso si mette in scena e dà vita a personaggi assurdi, patetici e stralunati. Non si tratta quindi dell'autorappresentazione tipica di esperienze come quella di Vito Acconci, ma di un caustico riferimento alla dinamica linguistica dei presentatori televisivi: *'talking heads'*, appunto. Il bersaglio della satira neo-dadaista di Isola è certamente la televisione e la sua tendenza a un linguaggio logorroico, ma la qualità teatrale della recitazione dell'artista trasforma questi 'graffiti', come lui stesso li definisce, in performance eseguite su un piccolo palco elettronico dell'assurdo, che proviene da un futuro sgangherato e tragicamente distopico.

Fra gli anni Ottanta e Novanta si crea una sorta di ‘asse toscano’ all’interno del quale la sperimentazione dell’immagine elettronica si miscela con un’ironia neo-dadaista che affonda nella classica osmosi fra comico e tragico, assestando anche in questo caso una linea estetica riconoscibilmente italiana, piuttosto distante da alcune dinamiche linguistiche simili, come quella di Nam June Paik, che sono in gran parte auto-riferite, con una logica più concettuale, al mondo del video. Dopo le esperienze di Verde e Isola, le opere di un gruppo di artisti toscani riuniti sotto la sigla Giovanotti Mondani Meccanici si contraddistinguono innanzitutto per il fatto che sono fra le prime, dopo alcune esperienze di Toti, ad affrontare sistematicamente la contaminazione con la tecnologia digitale. Il gruppo miscela in maniera libera, e in qualche misura goliardica, il mondo della moda, dell’arte, della musica, dei videoclip musicali, del videogioco, intersecando con ironia ambito pop e ambito colto e sfruttando abilmente committenze di mercato (moda e televisione) con situazioni produttive legate alla sfera artistica. In pochi anni il gruppo sciorina una quantità di opere caratterizzate, dal punto di vista tecnologico e stilistico, dalla digitalizzazione di immagini fisse che appaiono come fumetti digitali in movimento: i Giovanotti Mondani Meccanici parlano di *computer comics* con personaggi assurdi come Marionetti o gli stessi GMM (si presentano con una sigla), vestiti alla moda pop anni Ottanta, alle prese con protagonisti o riferimenti della letteratura fantastica del passato, come in *Marionetti sulla Luna* (1986)⁵ o *GMM contro Dracula* (1984)⁶. Anche in questo caso la voce è uno strumento largamente usato, nello specifico per creare frammenti surreali di dialoghi o monologhi, così come si stabilisce ancora un rapporto con alcuni modelli di culture tradizionali.

La ricerca tecnologica dei GMM si spinge anche nel combinare immagini dal vero con elementi digitali, e il personaggio più riuscito da questo punto di vista è sicuramente quello che compare, nella sua prima versione (prima di diventare un *cartoon* digitale), nell’opera *Gino the Chicken lost in the net* (1995)⁷: un pollo logorroico perso nella ‘rete’ del web. Anche in questo caso la vertigine vococentrica del personaggio incardina la voce in un ruolo pari a quello dell’immagine. Ma l’importanza che molti videoartisti danno alla parola, soprattutto poetica, surreale o da teatro dell’assurdo, si manifesta anche in una osmosi – e in alcuni casi in una vera e propria collusione creativa – fra testo poetico (non più recitato) e immagine in movimento. L’opera di Eleonora Manca è particolarmente significativa in questo senso. I suoi video sono letteralmente ‘incorniciati’ da citazioni testuali di scrittori, poeti e filosofi come Marcel Proust, Vladimir Holan, Emily Dickinson, Edward Estlin Cummings, Maurice Merleau-Ponty, Friedrich Nietzsche, Pedro Salinas e tanti altri. Scritte che anticipano o posticipano lo svolgimento del video e che formano un vasto pantheon di semidivinità e memorie culturali chiamate a raccolta per costruire un universo visionario intriso di archetipi. La parola diventa immagine e in alcuni casi si incarna, letteralmente, nella presenza del corpo

dell'artista stessa, che diventa veicolo di senso e non semplice autoritratto, come in *Sineddoche* (2016)⁸, dove le azioni sono intervallate da immagini di testi con le definizioni di alcuni termini (astrarre, appercezione, estrarre, sineddoche) tratti da un vocabolario della lingua italiana.

Le brevi citazioni che appaiono nelle opere di Manca spesso si manifestano come invocazioni a saperi antichi, utili a 'invadere' ritualmente il corpo dell'artista che agisce nei video con semplici gesti che richiamano situazioni ancestrali: nascere o ri-nascere (tradotti in immagini di bozzoli o uova), cadere (*Data in luce*, del 2018)⁹, liberarsi (*Vedersi visti*, del 2018)¹⁰, lacerare superfici invisibili (*Anamorphosis*, del 2015)¹¹, transitare in modo apparentemente casuale negli spazi del quotidiano, siano essi esterni o interni, come in *Not now* (2020) ma anche in *Provvisorio/Interim* (2017)¹². Il tema della ri-nascita si riflette anche nella costellazione di riferimenti visivi al mondo animale e vegetale: il bozzolo, la farfalla, simbolo estremo di metamorfosi, ma anche animali fantastici e luminosi come le meduse o organismi monocellulari al microscopio, come in *Reverse metamorphosis* del 2015¹³. Nelle opere di Manca non compaiono solo il corpo o la natura come elementi primigeni, arcadici e 'puri' per rappresentare la coniugazione possibile fra il 'Logos' e l'immagine, ma anche oggetti che diventano feticci infantili, idoli dotati di una vita propria, come vestiti appesi, appendiabiti e manichini – tutti 'personaggi' che hanno a che fare con la superficie del corpo. Essi richiamano un corpo che si sfalda, che diventa invisibile, che ha 'abitato' quei vestiti per scomparire in un magma indefinito fatto di memorie, spesso dolorose ma comunque necessarie per far rivivere, trasmutate, quelle divinità della cultura ostinatamente citate nei video. Per questo motivo la voce dell'artista è poco presente nei video, mentre l'audio si frantuma in un magma di suoni, rumori e molti silenzi, rinunciando alla capacità narrativa della musica. E se la voce c'è, risulta una litania rituale che quasi ne uccide il senso originario, come in *Metamor(ph)* (2015)¹⁴ dove la frase di Gilles Deleuze «Nulla è più fragile della superficie» viene ripetuta come un mantra per tutta la durata del video.

La parola, il gesto, il corpo. Se il rapporto con il mondo del teatro (inteso nel senso più ampio del termine) è un segno piuttosto inconfondibile della videoarte italiana, anche la danza diventa un linguaggio da sperimentare nella sua contaminazione con il mondo delle immagini in movimento. Ma se, come è già stato sottolineato, nel contesto internazionale la videodanza nasce quasi nello stesso periodo in cui la videoarte si sviluppa, in Italia questa linea di sperimentazione si diffonde più tardi, dagli anni Ottanta in poi, producendo esperienze che spesso si limitano a visualizzare la danza, senza una reale ricerca di osmosi fra i due linguaggi. Bisogna attendere gli anni Duemila prima di incontrare presenze autoriali che sistematicamente fanno collidere le due dimensioni, come il duo Apotropia, formato da Antonella Mignone e Cristiano Panepuccia. Le loro opere si distinguono nel panorama della *screendance* internazionale per una commistio-

ne di stili e linguaggi che vanno dalla videodanza 'classica', trasmu-
ta dalle tecnologie digitali (l'effetto a specchio potenziato nell'opera
Single#Double#Triple, del 2013), a riferimenti a certe estetiche vide-
omusicali contemporanee (Chris Cunningham su tutti), alla cultura
rave e *cyberpunk* (il *dancefloor* digitale rappresentato in *Off-shell*, del
2020)¹⁵ e in generale a una più vasta sfera audiovisiva che abbraccia
il pop tecnologico e alcune istanze della *new media art*, ad esempio
l'uso del corpo come 'scultura digitale' statica osservabile a 360 gra-
di (*The kiss*¹⁶ o *Echoes of a forgotten embrace*, entrambi del 2016).
Tuttavia, all'interno di questi riferimenti e *trends*, che in questi anni
hanno prodotto immaginari piuttosto riconoscibili, è interessante in-
tercettare scelte stilistiche peculiari che utilizzano tracce di memo-
rie autobiografiche che sfruttano la dinamica dell'autoritratto, come
in *Timepulse* (2017) e *Blackhole edge* (2019), dove il ricordo di un inci-
dente, della conseguente convalescenza e della trasformazione del
corpo provocata da questi eventi si manifesta in un racconto visiona-
rio in tre episodi. Trattamenti digitali, frammenti di coreografie 'inter-
rotte' e materiali audiovisivi amatoriali si fondono, qui, per costruire
un'opera nella quale la coreografia si trasforma nel tessuto ritmico
stesso del montaggio delle immagini, travalicando la visualizzazione
di un corpo che esegue una qualsiasi coreografia.

Le opere del duo Apotropia sono utili per introdurre artisti che vivono
l'era del digitale sotto le sue più svariate forme: trattamenti dell'im-
magine, computer grafica, *motion graphic*, combinazioni possibili fra
tutte queste varie tendenze stilistiche ed estetiche. Sempre rima-
nendo nell'ambito dell'osmosi fra danza e immagini in movimento,
l'opera di Marta Di Francesco si presenta come un'interessante sim-
biosi fra *trends* derivati dalla produzione internazionale ed elementi
peculiari che affondano in una possibile estetica riconoscibilmente
italiana. Nella videografia dell'artista si alternano scelte più tradizio-
nali, come gli omaggi digitali a sperimentazioni del passato in ope-
re come *Echoes I*¹⁷, *Echoes III*¹⁸ (entrambi del 2012) e *Crystal delays*
(2016)¹⁹, e produzioni legate al concetto di *machine vision*, ovvero
quella particolare estetica che, ancora una volta come avveniva in
molta ricerca della videoarte degli esordi, lascia libera la macchina
(in questo caso digitale) di offrire allo spettatore la sua visione del
mondo. In questo senso, la 'datificazione' del mondo, che permette,
tra le tante possibilità, di visualizzare le forme attraverso un reticolo
di dati grazie all'uso della telecamera Kinect, col tempo è diventata
una sorta di tendenza di molta *screendance* in forma digitale.

Di Francesco adotta questo stilema trasformandolo in un quadro in
movimento, richiamando la manualità della pittura e insistendo sul-
la bidimensionalità grafica di questo modello di rappresentazione
del corpo, come in *Ishtar* (2015)²⁰ o soprattutto in *Sibyl* (2020)²¹, non-
ché inserendo in alcuni casi una voce fuori campo, come in *Janus*
(2017)²², dove le immagini reticolate sono consapevolmente arricchite
da altri *patterns* e *textures* che contribuiscono a formare un con-
nubio grafico fra corpo danzante e sfondi astratti in movimento.

Dai titoli dati alle opere si può intuire che l'artista, come più volte abbiamo visto anche in altri, trae ispirazione da figure che appartengono a una tradizione del passato, in questo caso nomi di divinità arcaiche, mitologiche, fiabesche che servono a identificare i corpi in scena non come semplici performer, ma come personaggi letterari riconoscibili, evitando quindi che la *machine vision* sia fine a sé stessa e cercando di dare un senso preciso (in questo caso addirittura un nome) ai corpi che vengono rappresentati così come li vede la macchina digitale. Come avremo modo di osservare anche in seguito, questa continua ambivalenza fra innovazione e tradizione è sicuramente uno dei tratti più riconoscibili di molta videoarte italiana. Lungo questo sentiero si posizionano anche alcune delle opere di Quayola (Davide Quagliola). Se Di Francesco indaga il corpo nella 'visione della macchina', Quayola si concentra sul paesaggio. In *Bitscapes* (2010)²³ alcuni scorci naturali si trasformano nei reticolati geometrici cari a molto immaginario della *new media art*, ma anche Quayola non si limita a rappresentare la freddezza matematica del mondo trasformato in dati, perché il reticolato digitale rimane quasi sempre in sovrapposizione sull'immagine originale, o solo alcune parti di quest'ultima vengono reinterpretate in oggetti digitali, in modo tale da offrire allo spettatore la possibilità di osservare simultaneamente le due dimensioni, quella naturale e quella artificiale. In questo modo, le sequenze di *Bitscapes* diventano dei video-quadri dove la natura lentamente si trasforma in un oggetto digitale, come se collidessero nello stesso momento la tradizione figurativa (ancora una volta) con la sua interpretazione astratta. Stesso discorso vale per *Jardins d'été* (2016), dove forme naturali come scorci marini o fronde mosse dal vento (rigorosamente ripresi con camera fissa per simulare la dimensione del quadro in movimento) diventano – tramite l'errore 'per eccellenza' del digitale, il *glitch*, che trasforma il movimento in linee caotiche – visioni della natura in movimento rielaborate come fossero quadri espressionisti, con il risultato (ancora una volta ambivalente) che l'errore tecnologico digitale ricorda da vicino una corrente pittorica che vuole rappresentare il lato più emotivo e psicologico della realtà.

La collisione fra l'utilizzo della macchina digitale e visioni della tradizione pittorica esplose in maniera ancora più esplicita con *Strata #1* (2008)²⁴, dove il trattamento digitale 'a vista' coinvolge l'affresco della cupola della Chiesa del Gesù a Roma, realizzato da Giovanni Battista Gaulli detto il Baciccio. In questo caso, dall'immagine originale emergono figure geometriche digitali semplici che reinterpretano alcune forme dell'affresco, creando ancora una volta, in tempo reale, un ibrido fra l'originale e la sua trasformazione digitale grazie a una panoramica circolare che senza stacchi indaga la totalità dell'opera, mostrandola agli occhi dello spettatore. Il rapporto fra una nuova visione del mondo ottenuta dalle tecnologie digitali e la capacità di 'disegnare il mondo' con tecniche tradizionali è qui più che mai esplicito, tanto da poter affermare che molte esperienze artistiche

legate a questo particolare modo di usare il digitale stiano fondando, soprattutto in Italia, una sorta di 'neo-pittorialità' dell'immagine digitale in movimento.

La computer grafica è sempre stata un oggetto 'anomalo' all'interno del settore della videoarte, nonostante questa tecnologia nasca quasi in contemporanea con quella televisiva. Spesso gli autori che hanno sperimentato questo mezzo fanno parte della storia dell'animazione e non di quella della videoarte, tranne quegli artisti che hanno indagato l'estetica dell'astrazione. Dalla fine degli anni Cinquanta fino a oggi, l'astrazione digitale ha costruito un percorso di ricerca 'parallelo' a quello della videoarte, infiltrandosi in settori di consumo come i videoclip musicali e certi 'interstizi' televisivi come le sigle, e dilagando in molta *new media art*, che si esprime in gran parte secondo modelli formali astratti. Ma già negli anni Ottanta si forma il gruppo Correnti Magnetiche – un «autore collettivo», come preferiscono definirsi Flavia Alman e Mario Canali, coadiuvati da Angelica Nascimento e Sabine Reiff – che indaga altre possibilità linguistiche sperimentali che si allontanano dall'astrazione e si avvicinano a un'estetica che considera la computer grafica come la possibilità di dare vita nuova a tradizioni pittoriche e grafiche del passato più o meno recente.

Cronologicamente parlando, Correnti Magnetiche è la prima realtà in Italia (e una delle prime anche dal punto di vista internazionale) che considera l'animazione digitale una 'nuova pittura' capace di sperimentare stilemi che abbandonano l'astrazione. Non si tratta solo di inserire citazioni dirette, ovvero immagini di quadri all'interno di modelli o sfondi digitali, ma di costruire un'estetica in computer grafica che possa richiamare in maniera diretta le 'visioni del mondo' di pittori quali Hieronymus Bosch o Salvador Dalí, anticipando di qualche anno quella sorta di 'scuola francese' composta da Eve Rambos, Christian Boustani e Alain Escalle che ispirerà molta produzione internazionale e che, pur con approcci stilistici e tecnologici differenti tra loro, inaugurerà una stagione sperimentale di animazione digitale ispirata ai medesimi pittori appena citati.

Nel 1987 Flavia Alman realizza *citAZIONI*²⁵, un video dove frammenti di quadri di Bosch si trasformano in *textures* di oggetti semplici che ruotano in uno spazio nero. L'assenza di montaggio e la suggestione degli oggetti che volano in uno spazio vuoto sono elementi già presenti in molta sperimentazione digitale astratta, ma qui le immagini fluttuanti sono vivificate dai riferimenti pittorici, diventando contenitori di memorie che si trasformano in oggetti ibridi. Il tema della memoria è ancora una volta centrale. In questo senso, *Puzzle museum* (1989)²⁶, sempre di Alman, si presenta come un piccolo capolavoro nel rappresentare una sorta di storia dell'arte impazzita che esplose nella dimensione veloce e sintetica del mondo digitale. Van Gogh, Andy Warhol, Dalí, maestri della pittura rinascimentale, ancora Bosch, presenze folkloriche come la strega russa Baba Jaga e tanti altri convivono in uno spazio dove le tradizioni pittoriche di vari periodi implodono armonicamente in una danza di oggetti carichi di citazioni.

Con *Enigmatic ages* (1991)²⁷ di Mario Canali e Alman il gruppo compie un salto di qualità, perché affianca all'utilizzo esplicito di fonti iconografiche del passato, come alcune stampe di Gustave Doré, un lavoro stilistico sugli oggetti presenti nel video, utile a suggerire agli occhi dello spettatore certe tendenze pittoriche (evitando la citazione diretta) come le forme molli di Dalí, il geometrismo del Bauhaus e i *patterns* cromatici tipici della pop art.

Un approccio simile, ma potenziato dall'avanzamento tecnologico della computer grafica e contaminato da memorie culturali che derivano dalla fantascienza, dal fantasy e dall'horror, è il video *Metachaos* (2010)²⁸ di Alessandro Bavari, una sorta di apocalisse infernale, postatomica e distopica, al ritmo forsennato di musica techno, che ricorda molto da vicino lo stile compositivo di Bosch. Nel 2017, con uno stile visivo diverso, ma con un approccio più legato al modello percettivo del 'quadro in movimento', Bavari realizza *Arturo*²⁹, uno stralunato piano sequenza in cui con una ripresa fissa viene visualizzato il volto di un uomo truccato da pagliaccio roteare su sé stesso mentre viene letteralmente martoriato dalle frequenze musicali che invadono la sua pelle, trasformandolo alla fine del video in una sorta di oggetto semplice fatto di pochi poligoni, un viso 'divorato' dal digitale. Quest'ultima opera sembra una sorta di quadro digitale di fine millennio, l'ultimo saluto di una parvenza di umanità sopravvissuta all'apocalisse.

Come accennato in precedenza, Eve Ramboz nel 1991 inaugura con il suo video *L'escamoteur*, animazione digitale di una serie di quadri di Bosch, una tendenza stilistica ma soprattutto tecnologica, ovvero l'avvento dell'animazione digitale 'mista' fra 2D, 3D e inserimenti di elementi dal vero, definita da alcuni *motion graphic* per distinguerla dall'animazione digitale vera e propria. Su questa scia, ma con un taglio stilistico molto personale, si inseriscono le ultime produzioni di Francesca Fini. L'artista opera una scelta stilistica che abbiamo visto essere piuttosto riferibile a una tendenza estetica italiana: l'uso della voce, in questo caso la propria, alternata con *samples* di voci recuperate dal magma dell'archivio digitale. Ancora una volta, quindi, si tratta di memoria. Non solo, ma l'artista usa la propria immagine come punto di fuga della prospettiva visionaria all'interno della quale inserire le più disparate tradizioni iconografiche. La voce dell'artista non lavora come uno strumento narrativo, ma sottolinea le immagini, le riconfigura, indica allo spettatore possibili linee di reinterpretazione del mondo-collage rappresentato.

In *Dadaloop* (2015)³⁰ il tema della cannibalizzazione del digitale nei confronti delle immagini della storia dell'arte è più che mai consapevole ed esplicito. Diventare 'icona', inserire la propria immagine all'interno della storia dell'arte, divorandone compulsivamente le immagini messe a disposizione dal web, determina la creazione di una sorta di universo parallelo dove antico, moderno e contemporaneo implodono. Ma nello stesso momento anche la tradizione della storia dell'arte può radicalmente mutare, cambiare letteralmente sostanza,

come avviene in *Skinned* (2018)³¹, dove i personaggi dei vari quadri presenti nel video prendono in mano il cellulare e cominciano a usarlo creando *loops* percettivi paradossali. Non si tratta più di animare semplicemente quadri del passato, ma di riconfigurare un'estetica pittorica tradizionale all'interno dell'universo dei nuovi media dandogli un altro senso, non solo dal punto di vista formale, ma anche tematico.

La tentazione di testare il formato lungo, seguendo linee un poco più tradizionalmente narrative, viene esaudita con l'impegnativa opera *Hippopoetess* (2018), che si presenta formalmente come un documentario animato di 53 minuti sulla poetessa statunitense Amy Lowell. Nei fatti, il video, pur soddisfacendo le dinamiche classiche del genere documentaristico, e pur costruito attraverso un flusso visivo creato da immagini statiche di repertorio rivitalizzate dal digitale, diventa da un lato un appassionato omaggio al femminile nell'arte, dall'altro una sorta di autobiografia-autoritratto immaginario di Fini. Le esperienze descritte in questo saggio sono inevitabilmente solo alcune tracce di un'area di sperimentazione che sta attivamente producendo immaginari e visioni che circolano sempre più spesso in un contesto internazionale.

1. *Incatenata alla pellicola* (1983), <http://poetronicart.ajaris.it/media/2112> (30 ott. 2021)
2. *SqueeZangeZàum* (1988), <http://poetronicart.ajaris.it/media/2113> (30 ott. 2021)
3. *Planetopolis* (1994), <http://poetronicart.ajaris.it/media/1725> (30 ott. 2021)
4. *Tupac Amauta - primo canto* (1997), <http://poetronicart.ajaris.it/media/1779> (30 ott. 2021)
5. *Marionetti sulla Luna* (1986), <https://vimeo.com/showcase/133386/video/6989395> (20 marz. 2022)
6. *GMM contro Dracula* (1984), <https://vimeo.com/6955669> (20 marz. 2022)
7. *Gino the Chicken lost in the Net* (1995), <https://www.youtube.com/watch?v=6nS2LoUyR8> (20 marz. 2022)
8. *Sineddoche* (2016), <https://vimeo.com/176312838> (20 marz. 2022)
9. *Data in luce* (2018), <https://vimeo.com/275492645> (20 marz. 2022)
10. *Vedersi visti* (2018), <https://vimeo.com/272193037> (20 marz. 2022)
11. *Anamorphosis* (2015), <https://vimeo.com/120344721> (20 marz. 2022)
12. *Provisorio/Interim* (2017), <https://vimeo.com/197786055> (20 marz. 2022)
13. *Reverse metamorphosis* (2015), <https://vimeo.com/197786055> (20 marz. 2022)
14. *Metamor(ph)* (2015), <https://vimeo.com/118396021> (20 marz. 2022)
15. *Off-shell* (2020), <https://vimeo.com/391567202> (estratto) (20 marz. 2022)
16. *The kiss* (2016), <https://vimeo.com/170089857> (20 marz. 2022)
17. *Echoes I* (2012), <https://vimeo.com/35479392> (20 marz. 2022)
18. *Echoes III* (2012), <https://vimeo.com/34405854> (20 marz. 2022)
19. *Crystal delays* (2016), <https://vimeo.com/18624438> (20 marz. 2022)
20. *Ishtar* (2015), <https://vimeo.com/107453687> (20 marz. 2022)
21. *Sibyl* (2020), <https://vimeo.com/388493500> (20 marz. 2022)
22. *Janus* (2017), <https://vimeo.com/244110042> (20 marz. 2022)
23. *Bitscapes* (2010), <https://vimeo.com/11765424> (estratto) (20 marz. 2022)
24. *Strata #1* (2008), <https://vimeo.com/11768737> (20 marz. 2022)
25. *citAZIONI* (1987), <https://www.youtube.com/watch?v=Wl2hCVgkyT8> (20 marz. 2022)
26. *Puzzle museum* (1989), <https://www.youtube.com/watch?v=KPQSk6rjdds> (20 marz. 2022)
27. *Enigmatic ages* (1991), <https://www.youtube.com/watch?v=P2gQeNNJ3g> (30 ott. 2021)
28. *Metachaos* (2010), <https://vimeo.com/16056709> (20 marz. 2022)
29. *Arturo* (2017), <https://vimeo.com/197313321> (20 marz. 2022)
30. *Dadaloop* (2015), <https://vimeo.com/125109479> (20 marz. 2022)
31. *Skinned* (2018), <https://vimeo.com/286991904> (20 marz. 2022)