

LA FORMA VIDEO

Tra cinema e arti visive dopo il digitale

Milo Adami



postmedia books

La forma video
Tra cinema e arti visive dopo il digitale
Milo Adami

postmedia books 2020
240 pp. 4 ill.
isbn 9788874902613



LA FORMA VIDEO
Tra cinema e arti visive dopo il digitale

Milo Adami

La forma video
Tra cinema e arti visive dopo il digitale
di Milo Adami

© 2020 Postmedia Srl, Milano

Le traduzioni dall'inglese e dal francese sono dell'autore.
In copertina: Stan Douglas, *Hors Champs*, 1992. Installazione video,
Coll. Centre Pompidou. Foto di Philippe Migeat.

www.postmediabooks.it
isbn 9788874902613



postmedia ● books



Prefazione di Valentina Valentini	9
Introduzione	17
1. LE ORIGINI DEL TRAUMA	27
1.1. Passages de l'image	
1.2. Le installazioni al tempo di 'Passages'	
1.3. Proiezioni, schermi, multischermi	
1.4. Le mutazioni del video monocanale e il fascino del mainstream	
1.5. Recycle, recadrage, remaking cinema	
1.6. Face à l'histoire	
1.7. Video: the Success of its Failure	
1.8. Cinema, Cinema!	
<hr/>	
2. IMMAGINI IN MOVIMENTO: TENDENZE, SVILUPPI E AMNESIE TRA CINEMA E VIDEO	71
2.1. Video e cinema alla Biennale di Venezia	
2.2. Fuori dal cinema, dentro l'Arsenale	
2.3. Video tendenze alla Biennale	
2.4. Tours et retours de l'art vidéo	
2.5. Video come medium, arte, cultura	
2.6. Mouvement des images: movimenti improbabili	
2.7. Moving Image – Moving Pictures	
2.8. Broken Screen	
2.9. Medium senza medium	

3. PERCORSI INTERMEDIALI DEL VIDEO IN ITALIA 123

3.1. Festival, spazi, archivi

3.2. Extramedia - Intermedia

3.3. Tendenze espositive in Italia

3.4. Vitalità digitale

3.5. Nuove narrazioni

4. VIDEOGRAFIE 153

4.1. Quale metodo?

4.2. Sul perdurare del videografico

4.3. Videografie: 'motivi' e 'figure di scrittura'

4.4. Identità

4.5. Memoria

4.6. Paesaggi, luoghi, geografie

4.7. Tecnologie dello sguardo

4.8. Liveness

4.9. Texture

4.10. Riquadri

4.11. Mèlange, Remix, Mash-up

bibliografia 223

L'indagine su cui questo volume si fonda è stata condotta da Milo Adami – giovane studioso e regista con una attiva pratica nel campo del cinema documentario – durante i suoi tre anni di dottorato alla Sapienza¹. L'urgenza che la motiva e ne struttura l'ipotesi è: dove ha trovato scampo e dimora la pratica videografica dopo l'avvento delle tecnologie digitali?

Rosalind Krauss in *L'arte nell'era postmediale* (2005)² sostiene che il video abbia incarnato la fine della specificità mediale propria del moderno perché non ha unità formale, essendo l'"eterogeneità" la sua essenza. Anche per Fredric Jameson, il video «così strettamente connesso al computer e all'informatica dominanti nella fase tarda, la terza del capitalismo, può a buon diritto dirsi la forma artistica *par excellence* del tardo capitalismo» e sancisce la fine dell'autonomia dell'opera d'arte, perché predominante è la dimensione del flusso³. Nell'era digitale televisione, radio, cinema non esistono più ciascuno con il proprio specifico *medium*, ma trasmettono dal computer come dal cellulare, su diversi supporti mobili. La pratica videografica a partire dagli anni Novanta attraversa una fase critica (il primo capitolo di questo volume, infatti, porta il titolo *Le origini del trauma*). Basti ricordare che Bill Viola per la produzione del ciclo *The Passions* (schermi LCD con immagini di figure umane in *slow motion*), allestisce un set e vi dispone dei performer secondo un piano di regia, per cui la videocamera non è più la camera *stylo* con cui riquadra il mondo e se stesso. E infatti Jean-Paul Fargier, sensibile osservatore, interprete e teorico della fenomenologia videografica sin dalle origini, si pone la domanda: che rapporto c'è fra le opere di Bill Viola prima e dopo gli anni Novanta? In che momento l'arte elettronica, è diventata una sopravvivenza senza rapporto con quello che è stato? «[...] Nel momento in cui [Bill Viola] ha smesso di apparire nelle sue installazioni, nelle sue bande! Fra *The Passing* (1991) e *The Greeting* (1995). Fra una *camminata* nella Death Valley e un *à la manière de Pontormo*»⁴.

Questa ricerca prende le mosse da un disorientamento: le immagini in movimento non sono più oggi riconducibili ad un supporto fisico né ad un solo dispositivo ma esposte a continue rielaborazioni, sconfinamenti e attraversamenti, con il rischio talvolta di scivolare in un tutto indistinto. La proliferazione degli schermi portatili e fissi, le immagini prodotte dal computer, le tecnologie di post-produzione, la realtà virtuale, l'immersività dei videogiochi, il web e la diffusione di piattaforme crossmediali: negli ultimi trent'anni le tecnologie della visione hanno completamente riconfigurato le relazioni tra soggetto-osservatore e i modi della rappresentazione audiovisuale. Se il digitale sovrappone ed uniforma formati e supporti, quale metodologia adottare per analizzarne i linguaggi? Come orientarsi e da quale prospettiva storico-critica osservare una simile multi visione?

Da principio si è rivelato indispensabile prendere le distanze dal pensiero diffuso di chi ritiene che la modernità si misuri esclusivamente sulla base del progresso tecnologico. La mitologia del nuovo di cui ogni tecnologia si ammanta, se osservata da un punto di vista storico rivela tutta la sua fragilità. Su cosa poggerebbe un'innovazione tecnologica? Lo studioso e critico francese Philippe Dubois se lo domandava nel 1998 in un paragrafo di un saggio che intitolava *La novità come effetto del discorso*¹; ogni innovazione, sosteneva, è supportata da una retorica e da un'ideologia: la retorica del nuovo, della novità, che ha sempre contraddistinto e continua a contraddistinguere le tecnologie dell'immagine e l'ideologia della rottura, della tabula rasa e dunque del rifiuto della storia, ovvero «l'ideologia del progresso continuo, la cui sola prospettiva storica che gli appartenga è quella della teologia»². Un discorso centrato sulle innovazioni tecnologiche rischierebbe, ad opinione di Philippe Dubois, di occultare tutto ciò che può essere invece regressivo in termini di rappresentazione (sottomettendo di fatto il

Desidero ringraziare Valentina Valentini per avermi seguito e incoraggiato in questi anni di ricerca, Imma Costa e Valeria Vannucci per l'attenta lettura. Per i suggerimenti e la loro disponibilità ringrazio Fred Barzyk, Raymond Bellour, Marco Bertozzi, Martin Bonnard, Fabrizio Cittadini, Simone Dotto, Jean-Paul Fargier, Francesco Federici, André Habib, Julia Knight, Sandra Lischi, Jennifer Malvezzi, Viva Paci, Françoise Parfait, Cosetta G. Saba, Etienne Sandrin, Antonio Somaini, Giulio Squillaciotti, Cosimo Terlizzi, Christine Van Assche. Dedico inoltre questo libro a Francesca, Teodora e Bianca.

regime estetico a quello tecnologico), rimuovendo quei macro concetti (la questione del reale, del realismo, del mimetismo, etc.) da sempre implicati nel divenire delle immagini.

Se tale ragionamento si applicasse alle innovazioni tecnologiche potremmo altresì domandarci: quand'è che per rovescio una tecnologia diventa desueta? Cosa ne decreta l'esaurirsi del suo potenziale espressivo o la sua fuoriuscita dal mercato? La modernizzazione tecnologica non ha mai seguito un flusso lineare ed omogeneo, il sistema economico vi ha sempre esercitato un controllo diretto, mettendo in movimento quel che era fisso, spazzando via ciò che era desueto e trasformando un oggetto unico in oggetto di scambio e di consumo. Con l'avvento del digitale il processo di modernizzazione ha investito soprattutto le tecnologie della visione, quali tra queste sono rimaste escluse? O meglio quali sono gli elementi di continuità che legano le immagini presenti con le precedenti organizzazioni del visivo?

Tenendo simili domande sullo sfondo, il presente studio nasce nello specifico dal desiderio di guardare alle mutazioni del linguaggio videografico (nato con il segnale oggi obsoleto del nastro elettromagnetico), ripercorrendone con il digitale una stagione molto problematica che ne segna il mutamento e il destino. Si è scelto in questo ambito di adottare la parola 'video' e non 'video arte' in quanto la si ritiene più idonea ad implicare del video tanto le sue caratteristiche fenomenologiche, quanto la sua storia tecnologica e le sue varie implicazioni di carattere artistico, teorico e critico. Di storie il video ne avute molte: medium di creazione e di riciclaggio d'immagini; strumento di critica militante; proposta alternativa ad una tv commerciale; campo di sperimentazione per nuove tecniche, formati e tecnologie audiovisive; dispositivo di proiezione/interazione e di ripensamento dello spazio espositivo. Per ciascuno dei linguaggi visivi e performativi (cinema, pittura, scultura, danza, performance, poesia, teatro) con i quali è entrato in contatto, il video ha aperto occasioni radicali di ripensamento. Come ha scritto Marco Maria Gazzano le arti elettroniche audio-visive sono una linea di confine: «Un luogo di intreccio e reciproca tensione (ed estensione) tra ambiti diversi (arti plastiche, performative, cinematografia, arti acustiche), tra il campo

di espressione, scrittura e percezione del visivo, quello del corporeo (in una dialettica materiale/immateriale assai seducente), quello del sonoro e addirittura del musicale. Esse possono inoltre essere considerate parte di un processo di ridefinizione del logos (discorso, narrazione, scrittura, espressione vocale) come della parola, sia essa poetica o descrittiva, narrativa o concettuale»³.

Il dispositivo videografico ha in definitiva dimostrato di saper assorbire al suo interno tutte le altre tecnologie di registrazione e riconfigurazione della realtà, ne ha rimodellato (o rimediato) il linguaggio – la composizione audiovisiva, il rapporto fra immagine e suono – mettendone in discussione le singole autonomie. Al pari della stagione delle avanguardie storiche, il video ha riaperto per le immagini in movimento una stagione di radicale ripensamento⁴.

Se molto si è scritto sulla stagione elettronica del video, ricostruire la genesi delle principali teorie e forme assunte dopo l'avvento del digitale - incluse le sue contaminazioni con gli altri media - è lo scopo di questa ricerca. Data la complessità dell'intreccio e optando per un approccio storiografico e intermediale, la principale difficoltà riscontrata è stata adottare un metodo d'analisi che potesse, includendo questioni di natura estetica, tecnologica, teorica, museografica, essere il più inclusivo possibile, soprattutto in un'epoca di convergenze mediali quale il digitale, senza al contempo scadere nell'enciclopedismo o nel generico. Tornare alla storia del video si è rivelato pertanto un primo passo indispensabile al fine di definire meglio l'oggetto di studio e cartografare le varie questioni sollevate dall'avvento del medium videografico.

Se oggi è del tutto comune imbattersi in video proiezioni e video installazioni all'interno di musei e luoghi pubblici, tendiamo a dimenticare che tale familiarità è il risultato di un percorso tutt'altro che agevole se paragonato alle origini, quando artisti e critici si batterono affinché le arti elettroniche ottenessero uno spazio di legittimazione all'interno dei contesti ufficiali dell'arte. Il rapporto tra video e istituzioni museali è stato tutt'altro che armonico. La studiosa statunitense Marita Sturken, nel suo articolo *Paradox in the Evolution of an Art Form: Great Expectations and the Making of a History* (1988)⁵, riteneva che i musei avessero ricoperto

un ruolo determinante nel condizionare il corso della storia del video, offrendone spesso una ricostruzione semplificata e addolcita, priva dei suoi aspetti più scomodi e militanti. Per accedere più facilmente ad una rete di finanziamenti pubblici e privati, i musei avevano molto spesso isolato il video in dipartimenti specializzati, attivando solo di rado dei confronti con il cinema, la pittura e gli altri media, una funzione viceversa più consona alla sua natura ibrida e intermediale. Aspirando ad un riconoscimento istituzionale, curatori e critici avevano sì plasmato intorno alle arti elettroniche una legittimazione teorica in grado di provarne le specifiche caratteristiche e identità, ma, al contempo, ne avevano limitato la portata 'deterritorializzante', inquadrando all'interno di quei solidi criteri formali modernisti che mai avevano smesso di governare le istituzioni museali⁶.

Per ricostruire la complessità e gli intrecci del video, la sua storia espositiva e istituzionale è indispensabile far convergere nell'analisi musei, gallerie, mostre, cataloghi, artisti, discorsi critici e riviste specializzate. A latere del suo percorso espositivo, è tuttavia bene ricordare come le opere video siano da sempre circolate, e circolino tutt'oggi, nei festival d'arte elettronica che a gran numero tra gli anni Ottanta e Novanta proliferavano nel mondo⁷. La storia del video è in sostanza un accumulo di sovrapposizioni talmente fitte quanto è varia la sua natura. Per chi si assume il non facile compito di interpretarla, tale aspetto – dovendo necessariamente precisare un metodo selettivo e un campo di studio – non può che comportare delle scelte, delle parzialità, delle rinunce.

Il criterio che si è preferito adottare guarda alla recente storia digitale del video attraverso un campione di mostre internazionali che coprono poco più di un decennio, a partire dal 1990, e un'area geografica compresa principalmente tra gli Stati Uniti, l'Inghilterra, la Francia e l'Italia. Le esperienze asiatiche, nordafricane, australiane e sudamericane non è stato possibile prenderle in considerazione, nonostante questi luoghi siano stati investiti da una sorprendente vitalità e produttività artistica tutt'oggi attiva; le intenzioni non sono del resto quelle di delineare un panorama esaustivo, quanto di ricostruire le principali tendenze

espositive, analizzare le opere, i criteri selettivi ed estendere la ricerca alle riflessioni critiche emerse in tali circostanze.

Tale ricognizione, che più in generale guarda ai mutamenti e agli sconfinamenti tra le immagini in movimento – tra video, cinema e arti visive – sopraggiunti dopo il digitale, si pone in continuità con gli studi italiani che negli ultimi due decenni non hanno mancato di interpretare le trasformazioni delle arti elettroniche e digitali (Vittorio Fagone, Valentina Valentini, Sandra Lischi, Alessandro Amaducci, Rosanna Albertini, Cosetta Saba, Marco Maria Gazzano, Bruno Di Marino, Maria Rosa Sossai, Silvia Bordini per citarne solo alcuni)⁸. Recuperando una memoria espositiva (analizzando le opere esposte e i testi in catalogo, nonché un corollario di fonti a queste collegate, come articoli su riviste, saggi in pubblicazioni e atti di convegni) questa ricerca intende in definitiva ricostruire i contesti dai quali determinate teorie hanno preso le mosse e fornire agli studi italiani un utile strumento di approfondimento e confronto.

Il capitolo *Le origini del trauma* analizza il primo decennio delle tecnologie digitali - gli anni Novanta - durante i quali l'attenzione critica ed espositiva, un tempo rivolta al video, si rivolge verso nuovi linguaggi emergenti come l'interattività, la realtà virtuale e le prime forme di *web art*, ma guarda anche al cinema, alla sua storia e alle sue relazioni con le arti visive. Dopo aver conosciuto tra la metà degli anni Settanta e la fine degli anni Ottanta, un intenso momento di dibattito critico, il territorio ibrido del video sembrò disperdersi nella galassia dei multimedia, la stessa parola video, vedremo, scomparirà gradualmente dai titoli delle mostre, sostituita da concetti più ampi quali 'immagini mobili', 'immagini in movimento', 'nuovi media', 'arts film'.

Il secondo capitolo *Immagini in movimento: tendenze, sviluppi e rimozioni tra cinema e video* ripercorre mostra per mostra le principali ricadute teoriche ed interpretative emerse nel secondo decennio del digitale intorno al video e in particolare alle video installazioni. Nel non facile compito di cogliere il dinamismo all'interno del repertorio delle immagini in movimento, trapassando da un formato all'altro senza distinzione, escludendo un proprio medium di appartenenza, vedremo

come la presunta autonomia del video si diluirà in concetti mobili come *'Images en mouvement'* in Francia, *'Moving picture'* o *'Moving image'* negli Usa e in Inghilterra, ipotizzando per ciascuno punti di forza e di debolezza. Il digitale ha costretto non solo il video ma anche altri media, il cinema in particolare, a radicali ripensamenti. La crisi delle sale cinematografiche, la diffusione sul web, i sistemi di *home cinema*, la frammentazione apportata dalla proliferazione degli schermi portatili, questi e molti altri elementi hanno comportato continue ridefinizioni e varie teorie interpretative. È in questa cornice che il cinema si è cercato e forse ritrovato al di fuori di se stesso, ripensato dai cineasti e dagli artisti in forma di video installazione all'interno dei luoghi e nei sintagmi delle arti visive, venendo inevitabilmente a contatto con le forme del video. Cercare il cinema al di fuori dei propri specifici contesti abituali è un chiaro sintomo delle ricadute teoriche e critiche legate alla destabilizzazione dei confini e dei saperi, innescata dalla condizione postmediale del digitale⁹. In un simile sguardo allargato alle immagini in movimento, il video, da sempre tecnica effimera ed impura, emerge per aver fatto di questa identità il suo tratto distintivo, ratificando di fatto la fine della specificità mediale e pertanto affermandosi come antesignano della condizione postmediale; una ragione in più per non dimenticarne la storia e analizzare le possibili ricadute nel presente.

A supporto di una ricerca che ricostruisce un ampio contesto internazionale di riferimento, attingendo a testi perlopiù non tradotti, il terzo capitolo (*Percorsi intermediali del video in Italia*) dà conto dei percorsi espositivi e delle coeve riflessioni che scaturiscono dal contesto italiano a partire dall'avvento del digitale. Nonostante il video in Italia abbia istituzionalmente sofferto una marginalità che ne ha reso al pubblico oscure se non ignote la storia, le caratteristiche e le potenzialità; le mostre, gli artisti, i festival, gli spazi, le pubblicazioni qui riportate dimostrano una non trascurabile vitalità, che perfettamente dialoga con il dibattito internazionale.

Questo nostro *excursus* sulle storie critiche ed espositive del video, tra cinema e arti visive dopo il digitale, si conclude nel quarto capitolo, *Videografie*, pensato come un'ipotesi di rilancio per una ricerca a venire.

Integrando una proposta di lettura focalizzata sulle questioni ricorrenti affrontate dagli artisti (una soluzione critica in parte già emersa tra l'Italia e la Francia nelle ipotesi di molti studiosi delle arti elettroniche e digitali come Philippe Dubois, Françoise Parfait, Sandra Lischi, Valentini Valentini, Alessandro Amaducci¹⁰, Cosetta Saba, Andrea Lissoni¹¹ e altri ci siamo chiesti: quali sono del video i temi, motivi e le figure di scrittura evidenti, rimossi o inconscie che riemergono, o persistono, senza distinzione di genere nel campo allargato delle immagini in movimento, dalle arti visive, al cinema, al documentario, o altrimenti che ritornano sotto altre forme nei labirinti della comunicazione, dalla televisione a internet? Con quali criteri rintracciarne del videografico le vitalità? Non si tratterà più quindi di chiedersi che fine abbia fatto il video ma interrogarsi sul dove le sue forme persistano rigenerate.

Per concludere potremmo affermare che mentre un intenso dibattito teorico si è prodotto negli ultimi due decenni intorno al cinema, aiutandolo nei tempi di crisi a salvare il proprio statuto a livello sociale, culturale e discorsivo («rilocandolo altrove», per citare un'espressione cara a Francesco Casetti¹², il video viceversa, insieme alla famiglia allargata delle arti elettroniche e digitali, è parso subire una progressiva marginalizzazione dal confronto che le 'arti maggiori'. Piuttosto che «apprezzare il dialogo tra diversità, l'oscillazione delle differenze, abituarsi a leggere la bellezza del confronto disarmato dalla rigidità ideologica», quella che Paolo Rosa chiamava un'estetica delle relazioni, troppo spesso il dibattito ha ommesso di includere una delle «rappresentazioni più efficaci della complessità del contemporaneo, eredi estreme di una ispirazione espressiva magari non separata ma certo "altra" rispetto a quelle proposte dall'industria culturale»¹³. Ricostruire del video, quale forma d'arte, le ragioni di un'apparente dispersione (storica, culturale, teorica, discorsiva, tecnologica) e ipotizzare al contempo dove oggi si riconfigurino le sue forme, o videografie, è quanto in definitiva questo studio si propone di evidenziare.

1. Dubois P., *Machines à images. Une question de ligne générale*, in Id. *La question vidéo. Entre cinéma et art contemporain*, Yellow Now, Crisnée, Belgio 2011, pp. 53-75 (ed. orig. in Beau F – Dubois P. – Leblanc G., *Cinéma et dernières technologies*, De Boeck-Université-INA, «Arts&Cinéma», Paris-Bruxelles 1998, pp. 19-41).
2. Dubois P., *La question vidéo*, op. cit., p. 55.
3. Questo aspetto si rafforza in particolare con le video installazioni, scrive Françoise Parfait: «Les installations vidéo ont permis de reconfigurer le regard et son implication dans le travail de représentation et de constitution des images, domaine qui avait été abandonné depuis les recherches formelles des avant-gardes, de Cézanne à Duchamp; l'autorité de l'image photographique ou cinématographique, par exemple, était peu inquiétée», Parfait F., *Video: un art contemporain*, édition du Regard, Paris 2001, p. 140.
4. Gazzano M. M. – Balzola A. – Monteverdi A. M. (a cura di), *Le arti multimediali digitali*, Garzanti, Milano 2004, p. 147.
5. Sturken M., *Paradox in the Evolution of an Art Form: Great Expectation and the Making of a History*, in Hall D. e Jo Fifer S. (a cura di), *Illuminating video, An Essential Guide to Video art*, Aperture, New York, 1991, pp.101-121. Il testo è stato pubblicato per la prima volta nel numero monografico Bellour R. – Duguet A-M. (a cura di), *Vidéo*, «Communications», n. 48, Seuil, Paris 1980.
6. Rita Myers in una lettera a MaritaSturken del 1987 scriveva: «That video emerged during the final stages of the modernist enterprise is crucial. While it did attempt to locate its 'inherent properties' like a good modernist medium, these properties were inextricably linked to subject matter, a natural consequence of the camera but also a radical shift away from the other modernist media, painting, sculpture, etc. You can't really reduce a medium to its constituent elements when one of those elements virtually gives you the world back. Video challenged the modernist creed with content and it continues to challenge the traditional museum/gallery world with moving parts and time, among other things», Ivi, p. 119.
7. Per citarne solo alcuni ricorderemo il *Festival de Vidéo et Télévision* a Montbéliard in Francia, la *Videonale* di Bonn in Germania (ancora attivo), il *World Wide Video festival*, la *Semaine Internationale de la Vidéo* a Ginevra (oggi *Biennale de l'image en mouvement*), il festival *Ars Electronica* di Linz, *Vidéoformes* di Clermont-Ferrand (1986), *Instants Vidéo* di Marsiglia e in Italia tra gli altri la *Rassegna Internazionale del video d'autore di Taormina* (1987-1995) a cura di Valentina Valentini, a Pisa, curata da Sandra Lischi dal 1985, la manifestazione *Ondavideo-Suoni e immagini del futuro* e a Milano il festival *Invideo* (attivo dal 1990). Su *Invideo* vedi Ussia N., *I linguaggi del video. Tra arte e cinema: analisi delle specificità di linguaggio e della produzione anni '90 attraverso l'archivio di Invideo, con un'intervista a Sandra Lischi sulle prospettive future della videoarte*, Tesi di laurea specialistica in Saperi e Tecniche dello Spettacolo Cinematografico, Università La Sapienza, Roma a.a. 2009/2010.
8. Vedi Aprà A. – Di Marino B. (a cura di), *Il cinema e il suo oltre. Verso il cinema del futuro. Film, video, CD-Rom*, XV Rassegna Internazionale retrospettiva, Mostra Internazionale del Nuovo Cinema, Pesaro, 25 – 30 novembre 1997; Lischi S., *Cine ma video*, 1996, Ead., *Visioni elettroniche: l'oltre del cinema e l'arte video*, 2001, Ead., *Il linguaggio del video*, 2005; Amaducci A., *Videoarte: problemi di teoria e di linguaggio*, 1991, Id., *Il video: l'immagine elettronica creativa*, 1997, Id., *Segnali video*, 2000, Id., *Banda Anomala, un profilo della videoarte monocale in Italia*, 2003, Id., *Videoarte. Storia, autori, linguaggi*, 2014; Fagone V. (a cura di), *Arte video: Il viaggio dell'uomo immobile: videoinstallazioni, videoproiezioni*, 2003; Valentini V., *Il video a Venire*, 1999, Ead., *Le storie del video e Le pratiche del video*, 2003.
9. Vedi Casetti F., *I media nella condizione post-mediale*, in Guastini D. – Cecchi D. – Campo A. (a cura di), *Alla fine delle cose. Contributi a una storia critica delle immagini*, Volo Publisher, Firenze 2011, pp. 162-190.
10. Vedi Amaducci A., *Anno zero. Il cinema nell'era digitale*, Lindau, Torino 2007.
11. Vedi Lissoni A., *Forme di resistenza. Il video alle prese con il mantenimento della sua identità*, «Close-Up», n. 17, settembre – febbraio 2005-2006, p. 34.
12. Casetti F., *L'esperienza filmica e la rilocalizzazione del cinema*, «Fata Morgana», n. XI, 2008, 4, pp. 32-40.
13. Rosa P., *Per una estetica delle relazioni in Le arti multimediali digitali*, op. cit., p. 561.



Brice Dellsperger, *Body Double 29*, 1996
 Con Natacha Lesueur e Brice Dellsperger, video monocolore, colore, 2'58".
 Foto Team (gallery).

Premessa

Per analizzare retrospettivamente il corso degli anni Novanta si propone qui di considerare un campione di mostre nelle quali la storia del video si è articolata, o forse, traumaticamente dispersa. In un panorama audiovisivo frammentato nel multiformato, vedremo come il lessico videografico da un lato subirà una lenta eclissi (la parola stessa 'video' tendenzialmente scomparirà progressivamente dai titoli delle mostre), dall'altro il cinema (installato sempre più negli spazi espositivi) occuperà progressivamente la scena del dibattito, forte di una legittimazione teorica che lo aiuterà ad esorcizzare i timori connessi all'avvento del digitale, proteggendo la propria storia e il proprio mito. Ripercorrere questa storia espositiva vuol dire tracciare una genealogia delle trasformazioni e delle interpretazioni di cui il video in quanto forma d'arte è stato oggetto negli ultimi decenni.

Una mostra è il corpo di un discorso che può cogliere il sentimento di un'epoca oppure oscurarlo, esprimere un punto di vista o altrimenti negarlo. Il catalogo è la traccia di ciò che resta: un complesso mosaico di riflessioni teoriche in grado di mettere in moto altri concetti, correnti di pensiero, nuove pubblicazioni, nuove mostre, tesi di laurea, ricerche, convegni e corsi universitari. Una mostra è in sostanza il luogo in cui si compiono scelte in grado di cambiare il corso della storia. Per la corrente di studi della *New Museology* (Nuova Museologia) nata tra gli anni Settanta e Ottanta – soprattutto in Francia e nei paesi anglosassoni e così definita da Peter Vergo – l'intero sistema di organizzazione e di trasmissione del sapere di un museo andrebbe auspicabilmente sottoposto a verifica, mettendone a nudo le strutture, i rituali e le procedure, svelando le regole e le motivazioni che si celano dietro determinate scelte culturali ed espositive. Analizzando nel suo insieme le pratiche museali, la nuova museologia provava in maniera incontrovertibile che il museo era da sempre stato un luogo di controllo sociale, strumento di produzione di

2. Immagini in movimento: tendenze sviluppi e amnesie tra cinema e video

Premessa

Una lettura in filigrana ci ha permesso fin qui di ricostruire le mutazioni di cui il video, inteso come linguaggio ibrido, è stato oggetto nel corso degli anni Novanta, il decennio che ne segna la ricodifica in digitale. Un processo alle intenzioni, modulato da un campione di mostre significative, ci ha aiutato a ricostruire del video la crisi, il trauma, la lenta spogliazione di cui è stato oggetto; mentre la sua storia e la sua portata si disperdevano nella proliferazione degli emergenti nuovi formati digitali.

Nel mito greco si racconta che Gea e Urano informarono Kronos che una volta cresciuto uno dei suoi figli lo avrebbe spodestato. Non volendo Kronos per nessun motivo cedere il proprio potere, e non potendo ucciderli in quanto divinità immortali, appena nati egli li divorava. Guardando alla celebre raffigurazione che di questo mito trasse Francisco Goya nel ciclo delle *Pitture nere* dipinte sulle pareti della sua abitazione tra il 1819 e il 1823, la sensazione che se ne ricava è piuttosto spaventosa e cruenta. L'immagine ci aiuta tuttavia a comprendere per associazione cosa sia capitato al video, alla sua storia, al suo irrinunciabile apporto alla storia delle immagini in movimento. Tra l'analogico e il digitale, dopo appena cinquant'anni di storia, la forza dirompente del video apparve come divorata d'un colpo (ma non digerita) dal padre putativo di tutte le immagini in movimento, quel cinema così ansioso agli albori del digitale di ristabilire il suo primato culturale su tutta la varietà delle immagini in circolazione. Se il paragone può sembrare azzardato, gli si conceda almeno il beneficio dell'impudenza. Quel che è indubbio è che nell'ultimo decennio si è assistito al consolidamento di un movimento teorico ed espositivo 'cinemacentrico', il quale, tentando di preservare l'essenza, la natura, il mito e l'eredità culturale del cinema, ha ricondotto a sé, marginalizzandone le singole specificità, molte di quelle forme visive non strettamente apparentabili con la forma cinema.



Bill Viola sul set di *The Greeting*, 1995
Foto Kira Perov



Camilla Insom, Giulio Squillacciotti, *Archipelago* (Still)
Film, 61', Iran/Italia, 2017

Premessa

Una ricognizione storico-critica da un punto di vista prettamente intermediale (non esaustiva ma parziale e significativa) su quanto è accaduto in Italia intorno al video dopo l'avvento del digitale, è il passaggio che qui si vuole tentare per abbozzare una mappa di concetti, artisti, testi e mostre, utile ad interpretare le recenti evoluzioni artistiche, critiche ed espositive del lessico e dell'immaginario videografico. La riflessione sul video in Italia è sempre stata, vedremo le ragioni, marginalizzata, frammentaria e non circoscrivibile alle sole esposizioni, occorre quindi estenderla a festival, rassegne, spazi off, testi critici significativi. Ricostruire un simile mosaico non è impresa facile, in particolare se ci si sofferma su quanto accaduto nei primi decenni del digitale, un periodo che come abbiamo visto intacca e questiona profondamente l'identità del video in quanto forma d'arte in sé completa. Una scarsa volontà a livello istituzionale di stimolare, finanziare e premiare la produzione, la ricerca, l'insegnamento, la diffusione delle arti elettroniche e digitali quale risorsa di fondamentale valore culturale, integrativa e parallela a quella maggiormente riconosciuta del cinema, ha contribuito a far sì che il video in Italia abbia strutturalmente sofferto una marginalità che ha reso al pubblico oscure se non ignote la storia, le caratteristiche e le potenzialità. Tuttavia, proprio in ragione di un simile vuoto sistemico, le storie che qui vengono ripercorse provano una straordinaria capacità reattiva che ha scongiurato l'isolamento, riaprendo oggi il dibattito intorno alla condizione postmediale del video¹.

3.1. Festival, spazi, archivi

È nota la straordinaria funzione che nella storia dell'arte video hanno ricoperto e ricoprono ancora i festival. Nel corso degli anni Ottanta, in particolare, in Italia si registrò un circuito estremamente virtuoso (solo



Gust Van den Berghe, *Lucifer* (Still)
Film, 110', Messico/Belgio 2014

Premessa

Quando si vuole scoprire se un corpo steso a terra è morto o vivo, se possiede ancora un respiro, un residuo di energia animale, bisogna prestare attenzione a ogni possibile suo movimento, al moto più che all'aspetto, cogliere l'oscillazione di un dito, un fremito delle labbra, un tremito delle palpebre, magari appena percettibili; così in questo ultimo capitolo guarderemo al corpo del video.

Se supporti, processi e dispositivi non necessariamente garantiscono l'identificazione di un medium piuttosto che un altro, proviamo ad ipotizzare che alla scomparsa della specificità rimedi la sopravvivenza di singoli caratteri (estetici, formali, tematici), storicamente riconducibili ciascuno ad una specifica tecnologia di riferimento. Spostando la nostra attenzione dalla storia del video (intesa come inizio, sviluppo e fine) alla trasformazione dei suoi 'motivi' e delle sue 'figure di scrittura' (operazione che tentano, ad esempio, Sandra Lischi in *Visioni Elettroniche*, 2001, e Vincenza Costantino in relazione al cinema del dopo video)¹ il video ci apparirà, al di là del proprio supporto d'appartenenza, come un groviglio di azioni e reazioni che continuano a deterritorializzare (riprendendo le riflessioni di Cosetta Saba) tutti i campi dell'arte².

Quali sono pertanto del videografico i motivi o le figure di scrittura evidenti, rimosse o inconsce, che riemergono o persistono nei domini delle immagini in movimento, dal cinema al documentario, che ritornano sotto altre forme nei meandri della comunicazione, dalla televisione commerciale a internet? Con quali criteri rintracciarne tracce e testimonianze? O altrimenti, volendo far nostre alcune delle domande che un attento conoscitore della storia del video quale Jean-Paul Fargier si è posto recentemente, ci chiederemmo: «Dove se ne è andato il video? Possiamo letteralmente affermarlo: nel digitale. Ma come? E per fare cosa? Del nuovo o del già visto? Delle conquiste specifiche o dei remake mascherati in colpi di scena? Brevemente: esiste veramente un'arte digitale? O è soltanto un vestito alla moda?»³.

Bibliografia

- AA.VV., *La Biennale di Venezia 1975*, catalogo della retrospettiva dedicata a Chantal Akerman, *Cinema e Spettacolo televisivo, proposte di nuovi film*, Edizioni La Biennale, Venezia 1975.
- AA.VV., *Avant-Garde Film in England and Europe*, numero speciale di «Studio International», Vol. 190, n. 978, novembre/dicembre 1975.
- AA.VV., *Il cinema nell'epoca della riproducibilità elettronica*, catalogo della Mostra Internazionale del Cinema Libero, Porretta Terme, febbraio – marzo 1984, s.e., s.l., 1984.
- AA.VV., *Ars electronica. Im Rahmen des Internationalen Brucknerfestes 84 Linz*, catalogo della rassegna, Linz, 8 – 14 settembre 1984, Liva, Linz 1984.
- AA.VV., *The Luminous Image*, catalogo della mostra, Stadelijk Museum A,sterdam, 14 settembre – 28 ottobre 1984, Shwartz, Amsterdam 1984.
- AA.VV., *Vidéo-vidéo*, «Revue d'esthétique», n. 10, 1986.
- AA.VV., *InVideo '90*, catalogo della I Mostra Internazionale di Video d'Arte e Ricerca. Milano 22 – 25 novembre 1990, Ergonarte, Milano 1990.
- AA.VV., *The Projected image*, catalogo della mostra, Museum of Modern Art San Francisco, 1994.
- AA.VV., *Stan Douglas*, catalogo della mostra, Centre Georges Pompidou, 12 gennaio – 7 febbraio 1994, Éditions du Centre Pompidou, Parigi 1994.
- AA.VV., *Video-arte: sfondare una porta socchiusa*, catalogo *Link*, Bologna, novembre – dicembre 1994, s.e., s.l., 1994.
- AA.VV., *Nuovi rapporti fra cinema e video*, atti del convegno, Pesaro 23 – 26 novembre 1995, s.e., s.l., 1995.
- AA.VV., *Arti elettroniche e nuovi media nelle storie del cinema e della comunicazione*, atti del convegno, Palazzo delle Esposizioni Roma, 18 dicembre 1995, s.e., s.l., 1995.
- AA.VV., *3e Biennale d'Art Contemporain de Lyon, Installation, Cinéma, Vidéo, Informatique*, catalogo della mostra, Musée Saint-Pierre Art Contemporain Lyon, 20 dicembre 1995 – 10 febbraio 1996, Réunion des Musées Nationaux/ La Biennale d'Art Contemporain, Parigi 1995.
- AA.VV., *Perfect Speed*, catalogo della mostra, Macdonald Steward Art Center Guelph e University of South Florida Contemporary Art Museum Tampa, 1995-1996, Macdonald Steward Art Center, Guelph 1996.
- AA.VV., *InVideo '97. Le forme dello sguardo. Video d'arte e ricerca*, catalogo della IV Mostra Internazionale di Video d'Arte e Ricerca, Charta, Milano 1997.
- AA.VV., *Interarchive: Archival Practices and Sites in the Contemporary Art Field*, Walther König, Lunenburg/Cologne 2002.
- AA.VV., *Il nuovo cinema digitale*, «Close-Up», n.14, Revolver Libri, Bologna, 2003.
- AA.VV., *Bill Viola: The Passions*, catalogo della mostra, J. Paul Getty Museum, 24 gennaio 2003 – 27 aprile 2004, edizione Getty, Los Angeles 2003.
- AA.VV., *Round Table: The Projected image in contemporary art*, atti del convegno, New York, 8 dicembre 2002, in «October», vol. 104, primavera 2003, pp. 71-96.



La televisione contro la democrazia
Feedback

di David Joselit

Postmedia Books 2016
isbn 9788874901661

Feedback è uno studio di storia dell'arte il cui archivio non è l'opera di un artista, uno stile, un tema, e neppure un medium. Quello che fa è raccontare alcuni eventi nell'ecologia del video dell'America di metà secolo che hanno perturbato o riconfigurato il circuito chiuso della televisione. Malgrado le differenze dalle opere d'arte convenzionali, ho sottoposto queste immagini-evento alle stesse procedure di analisi formali che organizzano la storia dell'arte... In un mondo "televisivizzato", dove l'arte sta sulla televisione e la televisione sta sulla democrazia, la storia dell'arte ha la capacità di diventare scienza politica. Il mio libro rappresenta un passo avanti in questa direzione.

___ David Joselit

Per quanto sia apparso originariamente nel 2007, cioè in un'epoca di conclamata "maturità" del mezzo televisivo, Feedback. Tv Against Democracy, di David Joselit costituisce per molti aspetti uno studio pionieristico. Il motivo è semplice: anche se i media studies stanno occupando una fetta sempre crescente nel panorama delle humanities, gli studi dedicati all'impatto realmente culturale e artistico della televisione restano ancora molto scarsi. Feedback costituisce una notevole eccezione in questo panorama, riuscendo a coniugare in un unico discorso sia un'analisi delle maggiori sperimentazioni artistiche in ambito televisivo, che una serrata critica dell'ideologia soggiacente al mezzo...

___ dall'introduzione di Marco Senaldi

Civil Imagination
Ontologia politica della fotografia
di Ariella Azoulay

Dopo l'arte / After Art
di David Joselit

William Kentridge
di Valeria Burgio

Service
A Trilogy on Colonization
di Martha Rosler

Antropologia della comunicazione
visuale
di Massimo Canevacci

Media, New Media, Postmedia
di Domenico Quaranta

Il cinema come happening
di Luca Caminati

Cinema e postmedia. I territori del
filmico nel contemporaneo
di Miriam De Rosa

L'exforma
Arte, ideologia e scarto
di Nicolas Bourriaud

Francis Ford Coppola
di Jeff Menne

Cindy Sherman
di Johanna Burton

Cronologia. Tempo e identità nei film e
nei video degli artisti contemporanei
di Daniel Birnbaum

Arte e televisione
Da Andy Warhol al Grande Fratello
di Marco Senaldi

Obversione
di Marco Senaldi

Arte, fotografia e femminismo in Italia
negli anni Settanta
di Raffaella Perna

Azioni che cambiano il mondo
Donne, arte e politiche dello sguardo
di Carla Subrizi

Tacita Dean
di Emanuela De Cecco

Elena Bellantoni
Una partita invisibile con il pubblico
di Cecilia Guida

Fiamma Montezemolo
Dell'inquietudine / Of Disquiet
di Anna Cestelli Guidi

Ketty La Rocca. Nuovi studi
di di F. Gallo e R. Perna (a cura di)

Karlheinz Stockhausen
Sulla musica
di Robin Maconie

Questa cattiva reputazione...
di Guy Debord