

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



z'etema
progetto cultura

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 Quatralo

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 Bicchieri 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 corallità.
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

Play. Stop. Rewind. Play again. La produzione videografica degli anni Zero

Flavia Dalila D'Amico

Il saggio si propone di cartografare le trasformazioni che hanno investito il territorio della produzione videografica dagli anni Zero, con uno sguardo privilegiato al panorama artistico italiano. Dal momento che in Italia nessuna struttura pubblica, RAI compresa, è mai stata istituita al fine di favorire la ricerca sull'arte e le tecnologie (se non a eccezione di sporadici esperimenti, come i Programmi sperimentali RAI negli anni Settanta guidati da Italo Moscati e Mario Raimondo), la produzione videografica italiana si è sempre ancorata a iniziative private ed è stata promossa e distribuita attraverso numerosi festival, almeno fino alla fine degli anni Novanta¹. Tuttavia, nel nuovo millennio assistiamo a non poche scosse che riguardano l'ambito delle innovazioni tecnologiche, dei linguaggi e delle estetiche degli artisti, nonché mutamenti

socio-politico-economici. Da un punto di vista tecnologico, il digitale comporta non solo la proliferazione di tecniche, formati e dispositivi che espandono in maniera considerevole le possibilità di autoproduzione, ma anche il potenziamento di piattaforme Internet che ampliano in maniera capillare le modalità distributive, a maggior ragione dalla fine del primo decennio con la comparsa dei social network. Da un punto di vista socio-economico, tra gli anni Novanta e Duemila le politiche economiche (non solo quelle italiane) preposte a sostegno della sperimentazione artistica in genere, e videografica in particolare, subiscono drastici tagli. Per fare qualche esempio, nel 1987 viene dismesso il TV Lab² di New York e nel 1993 il New television workshop³. Nel 1994 termina in Italia l'attività produttiva del Centro Video Arte di Ferrara, fucina di sperimentazione internazionale dagli anni Settanta, che mutua in spazio espositivo e di documentazione⁴. In Francia chiude nel 2004 il Centre international de création vidéo Pierre Schaeffer, diretto da Pierre Bongiovanni. Nello stesso anno, finisce l'esperienza del Link project di Bologna, un centro di produzione interdisciplinare molto attivo tra gli anni Novanta e Duemila.

Tuttavia, se «nell'odierna epoca digitale il moltiplicarsi di dispositivi di produzione e diffusione delle immagini permette un libero deambulare da un contesto a un altro, tanto da dubitare che esista ancora una chiara demarcazione tra un medium e l'altro»⁵, e le crisi economiche hanno indebolito i sistemi di produzione e distribuzione del mercato dell'arte, l'ipotesi è che tali scosse abbiano al contempo riconfigurato i rapporti tra artisti e istituzioni preposte alla promozione e diffusione della produzione videografica, oltre che esercitato inevitabili ricadute sul piano dei linguaggi. La prospettiva qui messa in campo non considera quindi la produzione artistica come risposta deterministica alle innovazioni industriali o alle carenze del sistema economico; al contrario, il saggio intende verificare quanto e se il processo di cambiamento sia stato circolare. L'assunto principale di questo studio è infatti che le pratiche video siano da intendersi come oggetti culturali costantemente riconfigurati e configuranti un ecosistema dinamico, tanto più se pensiamo ai diversi contesti che attualmente le coinvolgono: produzione monocanale, videoclip musicale, performance, installazioni, teatro, *videomapping*, ecc. Come scrive lo studioso Sean Cubitt, «Video media are plural in terms of their origination, the places in which they are produced [...] There is no essential form of video, nothing to which one can point as the primal source or goal of video activity [...] By using the plural form I want to indicate that video works across a plurality of relationships, plundering other media, sources and channels»⁶.

In questa prospettiva, nel termine 'produzione' precipiterebbero tanto le politiche, i modelli di sostegno e le strategie curatoriali rivolte alle creazioni videografiche, quanto gli ambienti tecnologici in cui e tramite cui prendono forma, nonché le pratiche e i discorsi che concorrono a «tracciare gli spostamenti semantici di ciò che storicamente attraverso il video si nomina»⁷.

In questa visione, artisti e istituzioni, di pari passo all'avanzata dell'industria digitale, si costituiscono quali attori di anticipazione, sperimentazione e promozione dell'innovazione di artefatti tecnico-culturali, pratiche discorsive e modelli alternativi di mercato. Per verificare tale ipotesi e fare luce su un periodo non solo vicino, ma ancora in atto, si è scelto di affiancare all'analisi delle opere e della letteratura di riferimento lo strumento dell'intervista non direttiva a un campione selezionato di soggetti eterogenei, ritenuti particolarmente rappresentativi delle figure in gioco e in relazione all'ambito della produzione videografica: artisti, curatori, produttori, direttori di festival. Questo saggio è dunque il frutto del dialogo con alcuni artisti e operatori culturali: Alterazioni Video e Francesca Fini, il curatore Valentino Cartricalà, la direttrice del festival Lo schermo dell'arte di Firenze, Silvia Lucchesi, e la responsabile progetti dell'organizzazione milanese Careof, Marta Bianchi. Caratteristica comune tra questi interlocutori, a eccezione di Careof, è che la loro attività è nata a partire dagli anni Zero. È bene sottolineare che i dati emersi da questa perlustrazione non sono da intendersi come corollario generalizzabile e applicabile a ciascun contesto in cui oggi il video vive, ma, al contrario, come una serie di discontinuità che saltano all'occhio nel flusso veloce del nostro treno in corsa e che attendono ancora una lunga esposizione per poter essere messe maggiormente a fuoco.

Is video art dead?

Nel 1990, Valentina Valentini scriveva: «Il video ha acquistato un ruolo all'interno degli apparati di produzione sia cinematografici che televisivi [...] Se al suo apparire era il vessillo usato dagli artisti per rifiutare la mercificazione dell'arte, attualmente è promotore e sostenitore dei beni di consumo della società industriale [...] sembra che il suo destino sia svolgere una funzione di sostegno nei confronti degli altri media: negli anni Settanta nel contesto della Performance art, negli anni Ottanta nei confronti di cinema e televisione»⁸.

Sono passati trent'anni da questa affermazione e le cornici teoriche entro cui è stato considerato il video hanno superato i discorsi sulla specificità mediale, sicché oggi risulta chiaro che quella definita dalla studiosa come «funzione di sostegno» sia piuttosto l'unico tratto costante della fenomenologia videografica: la sua natura ibrida e ubiqua. Tanto che la stessa studiosa nel 2015 scrive: «Abbiamo verificato che il video ha trovato dimora e riparo nell'alveo di apparati solidi come sono il cinema e le arti visive [...] La sua turbolenza non va cercata in una presunta sopravvivenza dell'arte video (dove in questi anni ci eravamo ostinati ancora a cercarla)»⁹.

Più radicale, David Ross, uno dei primi 'curatori di videoarte', sostiene che «As an art historical category, video art does not actually exist [...] To restate the problem, video is not a movement or the label for a shared aesthetic – it is simply a set of tools; tools capable of producing extraordinary works of art»¹⁰. Ross, in accordo con altri curatori e studiosi¹¹, invita a superare gli approcci che insistono sul medium

piuttosto che sull'idea di un'opera, antepo-
nendo la tecnica all'estetica. Sulla stessa scorta, Catherine David, direttrice artistica della X
edizione di documenta, scrive: «For me technology in itself is not a category according to which I judge works. This type of categorization is just as outmoded as division into classical art genres (painting, sculpture...). I am interested in the idea of a project; ideally the means of realizing the project should arise from the idea itself»¹².

Di pari passo, le mostre e le manifestazioni che interessano il video tra gli anni Novanta e Duemila ne evidenziano la natura 'postmediale'¹³, inserendolo in un *continuum* che traccia la topografia delle immagini contemporanee – come nel caso di *Passage de l'image* al Centre Pompidou di Parigi¹⁴, o della mostra del 2001 *L'arte elettronica. Metamorfosi e metafore* presso Palazzo dei Diamanti di Ferrara¹⁵ –, ancorandolo a mappature concettuali e tematiche – come nel festival INVIDEO di Milano¹⁶ –, giustapponendolo accanto ad altri linguaggi del contemporaneo – come nelle mostre *Deep screen. Art in digital culture* del 2008 presso lo Stedelijk Museum di Amsterdam¹⁷ o, in Italia, *21x21* presso la Fondazione Sandretto Re Rebaudengo nel 2010¹⁸ –, esaltandone le relazioni con altri progetti di sperimentazione tecnologica – si vedano la mostra *La coscienza luccicante. Dalla videoarte all'arte interattiva* del 1998¹⁹, il festival Netmage. Nuove immagini tra media, arte e comunicazione, curato da Xing dal 2000 al 2011 a Bologna, o il Media art festival di Roma, curato da Catricalà fino al 2018.

In questa costellazione di assonanze, giustapposizioni e convergenze, cosa vuol dire per gli artisti esprimersi attraverso il video? Un'opera che, per più di una ragione, risulta una sorta di manifesto dell'attuale natura della produzione videografica è *Artists' serial killer* (2008) del collettivo – o meglio, la società di artisti²⁰ – Alterazioni Video: un'operazione di *found footage* realizzata interamente con materiali d'archivio di videoarte e film d'artista, organizzati in una struttura narrativa che culmina con la morte dei principali pionieri dell'arte video: per citarne solo alcuni, Vito Acconci, Marina Abramović, John Baldessari, Matthew Barney, Joseph Beuys, Ugo Rondinone, Laurie Anderson. Il video combina immagini di diverse epoche e ambienti tecnologici, dalle pellicole di Gianfranco Baruchello e Alberto Griffi (*Verifica incerta - Disperse exclamatory phase*, 1964-1965) e Valie Export (*Mann & Frau & Animal*, 1970-1973), ai videotape di Vito Acconci (*Open book*, 1974), Marina Abramović (*Art must be beautiful. Artist must be beautiful*, 1975) e Bill Viola (*Anthem*, 1983), ai Betacam HD di Matthew Barney (*Cremaster 1*, 1996). Più che per il *mixage* di materiali d'archivio, che, come dimostra la presenza di *Verifica incerta*, non è certo una prerogativa del digitale, ciò che rende *Artists' serial killer* un compendio di storia dell'arte video (che al contempo ne minaccia la morte) è da rintracciare in altri fattori. Innanzitutto, la compresenza di pratiche eterogenee ma prossime, dal film sperimentale alla videoperformance, dal videotape monocanale alla videoinstallazione, compresenza che testimonia la necessità di situare il video nel 'passaggio' tra un

linguaggio e l'altro, come molti studiosi hanno già osservato²¹. In secondo luogo, la riduzione di materiali eterogenei a un tessuto narrativo strutturato e codificato secondo i *clichés* dell'*horror movie*: *su-suspense*, soggettive dell'assassino, ville desolate, dettagli viscerali sul sangue, ticchettii dell'orologio, cigolii di porte e lampadari. Ricodificazione, questa, che rimanda ai rapporti complessi tra video e cinema nel passaggio dagli anni Novanta agli anni Zero. Infine, non meno importanti delle immagini sono i titoli di testa: «Phaidon presents *Artists' serial killer*, courtesy François Pinault collection». Anche questi cartelli sono stati prelevati da altre opere, tanto che si presentano con sfondi e grane dell'immagine differenti. L'opera, infatti, non è stata prodotta da Phaidon²², né ha rielaborato i materiali d'archivio della prestigiosa collezione François Pinault, poiché *Artists' serial killer* è frutto dell'appropriazione indebita di materiali scaricati illegalmente. Bisogna aggiungere che il video rientra in un progetto più ampio, presentato per la prima volta nell'ambito di Manifesta 7: l'installazione *Copy right No copy right*, ovvero una piattaforma di *file sharing* tramite cui Alterazioni Video rilascia gratuitamente al pubblico il proprio archivio video, insieme, appunto, al remix di opere altrui.

L'operazione di Alterazioni Video è congeniale al nostro discorso perché può essere letta per metonimia come la condizione attuale del video nelle sue ricadute pratiche, concettuali e teoriche: una ricodificazione continua di segni del passato che muiono nello stesso processo di riattivazione. Detto in altri termini, in *Artists' serial killer* la morte degli artisti che per antonomasia *sono* la storia del video nella nostra ipotesi segna la fine di una serie di questioni legate al video così come le abbiamo recepite fino agli inizi degli anni Novanta: l'ostensione parossistica di una certa natura erotica e stratificata dell'immagine elettronica, non solo per la selezione di inquadrature strettamente legate alle mortificazioni corporali degli artisti, ma per la qualità epidermica intrinseca alle stesse immagini, non più rintracciabile nelle produzioni digitali; la predilezione per composizioni narrative non lineari; la firma di un artista a garanzia del valore di mercato dell'opera, con i relativi concetti di autenticità e originalità²³; il sostegno di un centro di produzione come unico attore possibile nella gestazione di un'opera. Non da ultimo, questo piccolo manifesto ci rimanda a un'ulteriore suggestione: la storia delle immagini in movimento inizia con un treno, quello filmato nel 1895 dai fratelli Lumière. La prima immagine di *Artists' serial killer* è una soggettiva dall'interno di un altro treno in movimento. Il primo treno (quello dei fratelli Lumière e per estensione delle immagini cinematografiche) ci viene incontro e ne padroneggiamo forme e contorni. Sul secondo invece siamo a bordo, osservando il panorama che si lascia dietro. Quest'ultima immagine incarna emblematicamente la nostra posizione nel tentativo di fissare il paesaggio mutevole del territorio videografico: osserviamo il panorama dall'interno di un treno in corsa e ogni tentativo di congelarlo in una fotografia ci restituisce un'immagine sfocata di qualcosa che ci siamo già lasciati alle spalle.

Film, video o performance? Le pratiche di Alterazioni Video e Francesca Fini

L'unico frame realizzato da Alterazioni Video in *Artists' serial killer*, dunque non derivante da materiale preesistente, è il cartello «A film by Alterazioni Video», dove gli artisti sostituiscono il termine 'video' con 'film'. In effetti 'film', accanto alla locuzione 'immagini in movimento', ha via via spodestato, tanto nel lessico critico quanto in quello curatoriale, il termine 'video'. Ci chiediamo quindi se l'omologazione di pratiche diverse in un'unica denominazione corrisponda a un conseguente appiattimento di differenze tra linguaggi, a maggior ragione in un momento in cui il codice binario del digitale è andato a sostituire tanto il medium del videotape quanto quello della pellicola. Nel 2009 Alterazioni Video ha sentito l'urgenza di stilare un manifesto in dieci punti per codificare la nascita di un nuovo genere: il Turbo film. Con qualche ironico rimando tanto al decalogo di Dogma 95 quanto a una famosa scena di *Fight Club* (1999) di David Fincher, il manifesto si apre dichiarando che la prima regola di un Turbo film è quella di non avere regole²⁴. Intervistando Paolo Luca Barbieri Marchi, uno dei fondatori del gruppo, cogliamo maggiormente il significato di tale assunto:

Nel 2009 l'antropologo Ivan Bargna ci invitò nel villaggio di Bandjoun, in Camerun, con l'intento di realizzare un documentario sulla cultura del popolo Bamileke, la cui apertura alla modernità va di pari passo con un forte senso della tradizione. La stregoneria rappresenta per questo popolo un linguaggio attraverso cui dare senso alle ingiustizie sociali del mondo globalizzato. Questo immaginario ricco di zombie e vampiri ci ha spinti a pensare come riduttiva la forma del documentario, tanto da chiedere loro di fare insieme a noi un film horror. Il risultato, il Turbo film *All my friends are dead* (2009), ci ha fatto capire che non ci interessava strutturare a monte il nostro lavoro, ma che avremmo preferito intraprendere un percorso per prova ed errore, che si lasciasse contaminare dai luoghi e dalle comunità di volta in volta incontrate per esasperarne gli immaginari. Il Turbo film dunque è una forma mediante cui mettiamo in discussione il nostro processo creativo insieme ai formati dell'arte contemporanea e di quella cinematografica²⁵.

Con la stessa metodologia aperta e attenta ai luoghi, Alterazioni Video ha realizzato altri nove Turbo film in coproduzione con diversi enti e istituzioni. *Per troppo amore* (2012), per esempio, è un Turbo film di una ventina di minuti che, a seguito di una lunga ricerca e mappatura, tenta di offrire un contro-immaginario sulle infrastrutture incompiute di Giarre, in Sicilia. Il 'film' alterna immagini stranianti e grottesche – come le panoramiche su questi mostri urbani, danze di gruppo, alieni maldestramente atterrati in Sicilia – a sequenze lineari, dove si intrecciano scene d'amore adolescenziale e dialoghi attorno alla nuova attrazione che spezza la monotonia della cittadina:

l'avvio del Festival dell'incompiuto, *Per troppo amore*, è il risultato di una produzione del festival Lo schermo dell'arte, in collaborazione con Fondazione Sandretto Re Rebaudengo, la Prometeo Gallery di Ida Pisani e la galleria dispari&dispari project. L'operazione è inoltre parte di un progetto più ampio, esposto anche alla Biennale Architettura di Venezia del 2010, nel padiglione italiano curato da Luca Molinari, e documentato nella rivista «Abitare» attraverso le fotografie di Gabriele Basilico, un commento di Paul Virilio e un breve saggio di Wu Ming²⁶. Il progetto si spinge fino all'effettiva realizzazione del soggetto di finzione del film: il lancio del Festival dell'incompiuto²⁷ a sostegno della creazione del Parco archeologico dell'incompiuto siciliano²⁸.

Cosa distingue un Turbo film da un video? Perché il termine 'film' ha via via sempre più fagocitato il termine 'video'? Risponde Barbieri Marchi:

Un nostro progetto diventa film se il contesto è cinematografico, diventa video rapido se il contesto è la rete, diventa performativo o immersivo se il contesto è museale. Concepiamo la *timeline* di un nostro progetto come una tavolozza di colori che non secca mai, dunque ne deriva che possiamo rimontare un film ogni volta a seconda del contesto. Ad esempio, *All my friends are dead* ha avuto un editing disteso di un'ora e mezza per la Fondazione Sandretto Re Rebaudengo di Torino, dove è stato esposto insieme a sculture e un'installazione. Mentre l'editing previsto per la sala ha una struttura più narrativa, di 28 minuti. Nel caso del Turbo film *Blind barber* (2011), presentato e prodotto da Performa a New York, abbiamo proseguito l'editing in tempo reale durante la proiezione. Quando abbiamo caricato online i nostri video, abbiamo fatto un altro montaggio adattandoci ai tempi web²⁹.

La risposta di Barbieri Marchi ci spinge a fare uno scarto nella riflessione: le produzioni artistiche si appropriano della plasmabilità continua che l'ambiente digitale consente per permeare più settori dell'arte, generando nuove pratiche istituenti e artefatti tecnico-culturali. Questo non significa livellare le differenze tra un linguaggio e l'altro o tra una disciplina e un'altra; significa piuttosto cortocircuitare un sistema rigido che regola flussi di ingressi e sostegni economici mediante logiche e categorie desuete. Se, per dirla con le parole di Ross, il video è semplicemente un insieme di strumenti in grado di produrre straordinarie opere d'arte che non ha consolidato un proprio circuito produttivo e distributivo, è ipotizzabile che oggi gli artisti rispondano inventandone di nuovi, sperimentando con i formati? Continua Barbieri Marchi:

Se in *Artists' serial killer* facciamo morire i pionieri della storia del video, non è per volontà di negarne l'eredità, ma per quella di liberarci di un certo peso, di una certa chiusura imposta dal sistema dell'arte. La scelta del termine 'film' era dunque una scelta di comodo che

ci consentiva di raggruppare dei lavori ed esportarli in più contesti. Scelta che tuttavia oggi non è più rilevante come qualche anno fa, quando un contenitore piuttosto che un altro ti consentiva o limitava nell'accedere a sistemi di finanziamento. Sebbene le maglie si stiano allargando, questo tipo di formato fluido ha il vantaggio di poter coinvolgere in fase produttiva diversi attori, appartenenti tanto al mondo del cinema quanto a quello dell'arte contemporanea e oltre³⁰.

Cercando di comprendere quali residui semantici si sedimentino oggi nel termine 'video', interroghiamo la produzione dell'artista Francesca Fini, la cui ricerca si colloca a cavallo tra performance, video, cinema e *net art*. Esplorando l'archivio online dell'artista risulta singolare la suddivisione delle opere in «video art» e «film sperimentali». Nella sezione «video art» troviamo formati brevi (dai 2 ai 15 minuti), realizzati interamente tramite la tecnica dell'animazione (2D e 3D) o per combinazione di immagini sintetiche e registrate. È il caso di *Wombs* (2012), in cui una donna interagisce con un modello 3D di un corpo femminile scambiandone pian piano le proprietà: il suo corpo forato si svela vuoto, mentre quello del modello virtuale rivela viscere e organi pulsanti di vitalità. Animazione e riprese si incontrano in una dimensione asettica e sospesa tra il sogno, gli archetipi del femminile e lo spazio mentale.

Nella sezione «film sperimentali» troviamo invece degli estratti di lungometraggi, ciascuno dei quali frutto di uno stratificato processo produttivo. *Ofelia non annega* (2016), per esempio, è realizzato combinando filmati dell'archivio dell'Istituto Luce Cinecittà del periodo tra gli anni Quaranta e Settanta, e riprese originali che derivano da un altro archivio, quello personale di Fini, delle sue performance e installazioni. Due memorie in dialogo, personale e collettiva, nell'idea di dar vita e forza a una rilettura del personaggio shakespeariano di Ofelia: non una figura debole, ma una moltitudine di donne che, nell'arco della storia italiana e artistica, si impone pur di non annegare. Un film, potremmo dire, sulla condizione del lavoro femminile, vissuta dalla stessa Fini sulla propria pelle nel contesto artistico, che culmina nelle immagini emblematiche della tragedia di via Savoia, a Roma, quando nel 1951 un centinaio di donne si accalcarono su una scala per contendersi un posto di dattilografa, facendola crollare. A queste immagini tragiche e grottesche l'artista risponde con quelle di una sua performance, che la vede alimentare con il proprio sangue il nastro di una macchina da scrivere Olivetti per incidere ossessivamente su un foglio la frase «Ofelia non annega». Il film procede per salti logici e temporali che trovano coerenza in un'atmosfera onirica e simbolica, come un flusso di coscienza trasudante di materia: quella carnale, che Fini mette a rischio nelle proprie performance; quella tecnologica, con cui non cessa di interagire; e quella propria della grana di immagini di repertorio.

Mentre le opere ascritte nella sezione «video art» si caratterizzano per un'immagine spessa in cui stratificazioni di narrazioni e incro-

stazioni di linguaggi coesistono, questo film si distingue per un'aderenza dell'immagine al regime del fotorealismo, una sorta di pulizia chirurgica dello spazio visibile che poggia, più che sulla sperimentazione in postproduzione, sui contrasti disposti nel profilmico³¹. Ma questa differenza da sola non basta a discernerne ciò che attiene al regime del linguaggio videografico da quello filmico, pena il rischio di ricadere in cornici discorsive essenzialiste. Argomentazione peraltro contraddetta da un successivo film dell'artista, *Hippopoetess* (2018), una sorta di documentario sperimentale sulla poetessa Amy Lowell, realizzato giustapponendo animazione fotografica, immagini sintetiche, filmati di repertorio e riprese originali. Qual è per Fini il discrimine di tale distinzione? Risponde l'artista:

Il film per me è un'opera in cui organizzo e sperimento linguaggi e dispositivi di produzioni diversi. Nei miei film ho spesso editato insieme pellicole (digitalizzate), Super 8, foto, animazioni. Il video per me è l'opera realizzata autonomamente ed esclusivamente in digitale. Poi certamente un video è meno lungo di un film, ma più che sulla durata mi concentrerei nella differenza delle rispettive modalità produttive. I film sono eterogenei per materiali, supporti, tempi e linguaggi, e questo mi ha convinta a distinguerli dal video³².

In questa affermazione, se da una parte appare emblematico che sia riservata al film la carica sperimentale precedentemente spettante al video, si evince che il tratto peculiare di quest'ultimo sia l'offrire la capacità «di poter controllare, come singolo autore, l'intero processo produttivo»³³, caratteristica, questa, strettamente connessa alla sua storia, almeno fino agli anni Novanta, come sottolinea Valentini. Sebbene *Ofelia non annega* non sia stato sostenuto da alcun centro di produzione³⁴, a stratificarsi, se non l'immagine, è il suo processo produttivo che coinvolge diverse istituzioni, prima fra tutte l'Istituto Luce; ma potremmo citare anche i diversi enti che hanno concesso le *locations*, elementi essenziali del film tanto quanto i performer, o il Watermill Center diretto da Bob Wilson, dove l'artista ha realizzato non solo le riprese della performance *La masca* (2016), ma anche alcuni oggetti materici, come maschere e protesi, reiterati nel corso del film.

Tuttavia, a voler restare nella prospettiva di separare e discernere, non si ottiene risposta facile, soprattutto nell'analisi di un repertorio denso come quello di Fini, che attraversa performance, installazioni, video e film senza soluzione di continuità. Altre opere dell'artista possono infatti considerarsi delle condensazioni in formato video di alcune sue performance. È il caso di */S)Confinamento*, una videoperformance online tra *net art* e *interaction design* realizzata nella primavera del 2020, durante il lockdown. */S)Confinamento* si appropria delle webcam pubbliche di Sky web, trasformando la desolazione delle principali piazze turistiche d'Italia durante la quarantena in poetiche sinfonie visive. Per realizzarla l'artista ha inventato un softwa-

re di *motion tracking* capace di tradurre le coreografie inconsapevoli di volatili, macchine e persone che raramente attraversavano tali piazze in partiture sonore e visive. L'operazione, in tempo reale e in streaming per la durata di 24 ore, è stata condensata dall'artista in un video di 15 minuti, poi ritrasmesso non solo in diversi festival³⁵, ma anche sulla facciata del Medialab-Prado di Madrid. Come leggere questo video? Come nel caso di *Ofelia non annega*, ci troviamo di fronte a un formato ibrido che tenta di restituire l'immediatezza e lo sguardo di un'esperienza dal vivo, quella della *performance art* o della performance online, pur non attenendosi al regime della documentazione né a quello della video-performance.

Come i Turbo film di Alterazioni Video, le opere di Fini ci consentono di azzardare che negli anni Zero la situazione produttiva delle pratiche videografiche sia diversa da quella del decennio precedente. Negli anni Novanta il mutamento dei formati e la facile duplicabilità del digitale, unita all'esponenziale diffusione delle opere in rete, avevano arrecato uno shock al già precario mercato del video, soprattutto quello monocanale. Come scrive Alessandro Amaducci, «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»³⁶. Alcuni artisti di pari passo si rivolgono a progetti più appetibili per i collezionisti, come le installazioni, o migrano verso mercati più solidi, per esempio quello del cinema, come rilevato dallo studioso Milo Adami:

Trascorsa l'euforia dei decenni precedenti, il formato video non era del tutto riuscito a trovare una via per istituzionalizzarsi, viveva in un circuito off distribuito nei vari festival attivi nel mondo, senza più alcuna possibilità di poter incidere su un immaginario collettivo o su un pubblico di massa [...] In questa situazione il passaggio al cinema sembrò un'alternativa per trovare un pubblico maggiore³⁷.

Tuttavia, i film di Fini e quelli di Alterazioni Video non sono da ascrivere in quelle esperienze degli anni Novanta che si assestano sulle rassicurazioni dell'industria cinematografica, come avviene per il *Cremaster cycle* di Matthew Barney (coproduzione tra l'artista e la Gladstone Gallery pensata anche per la circuitazione nelle sale cinematografiche), né tanto meno tra quei film che trovano riparo non solo nelle logiche produttive e distributive del cinema, ma anche in quelle compositive, come nel caso di Steve McQueen. Sono formati ibridi che creano turbolenze tanto nel mondo delle arti visive quanto in quello cinematografico, minandone i sistemi di produzione e distribuzione, prima ancora che il linguaggio. A nostro avviso, cioè, la turbolenza di cui si fanno portatrici queste opere, sulla scia dei mutamenti avviati nel decennio precedente, non risiede tanto nella generazione di formati e linguaggi ibridi, di cui la storia delle 'immagini in movimento' *tout court* abbonda, quanto nelle loro ricadute sul piano delle identità delle figure coinvolte attorno alle pratiche videografi-

che. Se infatti le pratiche si situano in territori di mezzo e mutevoli, la domanda da porsi forse non è se attengano al regime del film o a quello del video, sia se traduciamo questi termini in riferimento ai supporti che vi soggiacevano (pellicola e videotape), sia se li intendiamo come un insieme di pratiche relative a specifiche estetiche e oggetti culturali.

Venute meno le prerogative medialità, bisognerebbe generare un nuovo lessico, ma soprattutto chiedersi se tali opere abbiano in qualche modo urtato il sistema di cui si nutrono, generando nuove pratiche istituenti. Qualora la risposta fosse affermativa, cosa comporterebbe spostare lo sguardo dalle opere ai contesti? Sebbene gli anni Novanta abbiano spazzato via i discorsi ontologici sul medium, risulta innegabile che i diversi contesti in cui si muovono differenti pratiche video rispondano a logiche produttive, linguistiche e fruibili abbastanza specifiche. Il passaggio di un video monocanale da una galleria a una sala cinematografica, o all'interno di una performance *live*, è indolore tanto per gli artisti quanto per i curatori? Lo chiediamo a Fini:

Il video è estremamente complesso da inserire in un lavoro dal vivo come una performance, perché ti vincola a prevedere una zona dedicata, che sia uno schermo o altro. Non è avvolgente come il suono, ma rimane sullo sfondo e diventa scenografia, se non giustificato a livello sintattico nella struttura drammaturgica. Viceversa, restituire l'immediatezza di una performance attraverso il video è altrettanto complicato e richiede necessariamente un ripensamento dell'opera, rispondendo alle logiche di un altro linguaggio.

Sul passaggio da una sala buia, la cosiddetta *black box*³⁸, a un contesto espositivo risponde Barbieri Marchi di Alterazioni Video: «L'editing di *All my friends are dead* per la Fondazione Sandretto Re Rebaudengo non prevedeva linearità, né climax narrativo, perché capivamo che in quella situazione non ci si sarebbe seduti a vederlo dall'inizio alla fine»³⁹. A questi discorsi di natura linguistica si affiancano poi quelli di natura produttiva. Spiega ancora Barbieri Marchi:

Per ogni progetto c'è un interlocutore diverso – musei, come la Triennale e il MAXXI; festival, come Performa di New York o Lo schermo dell'arte; o gallerie, come dispari&dispari di Andrea Sassi. Solitamente quando ci invitano a una mostra proponiamo film ancora da realizzare; quindi, usiamo il budget della mostra per produrre il film, coinvolgendo anche dei partner paralleli. La precarietà produttiva in realtà ci serve a creare un network intorno al progetto che ci offra la possibilità di avere accesso a diversi pubblici, oltre che tempi distesi di ricerca a realizzazione.

Diversa la questione per Fini, che solitamente autoproduce i propri lavori e, di conseguenza, è spinta a ricercare soluzioni creative in fase di distribuzione:

Bisogna cercare un proprio mercato. Rispetto alla performance ho pian piano inventato delle modalità, come l'arte modulare: nelle mie performance ci sono degli oggetti-feticci che metto in vendita. L'oggetto materico trova sempre un mercato, è la sublimazione dell'atto performativo e ne contiene la storia. Più difficile è trovare un mercato per il video, perché si confronta con l'obsolescenza delle tecnologie o entra nel circuito esclusivo dei collezionisti, un circuito che non mi interessa perché i miei lavori diventerebbero di qualcun altro. Le mie opere sono già pubbliche in rete, non ho interesse a nasconderle. Allora ho riflettuto sulla parte materica del video, che è la custodia. Per *Hippopoetess*, ad esempio, ho realizzato delle custodie artigianalmente. Edizioni limitate di cartone riciclato completamente dipinte a mano.

Queste risposte ci spingono a fare un ulteriore scarto di ragionamento: se gli approcci teorici hanno superato le specificità mediali e gli artisti hanno risposto alle emergenti trasformazioni culturali esplorando questioni sociali, preoccupazioni formali specifiche delle esigenze e degli ambienti produttivi contemporanei nonché ampliando i materiali, i contesti e le cornici concettuali dei processi artistici, come hanno risposto le istituzioni?

Mutazioni in atto

Negli anni Duemila, a eccezione di poche felici esperienze private, come Careof di Milano o, dal 2012, la fondazione In Between Art Film⁴⁰ presieduta da Beatrice Bulgari, gli artisti producono le loro opere in maniera indipendente (come del resto nei decenni precedenti), sostenuti da gallerie o mediante programmi di residenza, premi, *calls* nazionali e internazionali, o sviluppando strategie di sostegno che prevedono la compartecipazione di più attori appartenenti non solo al mondo dell'arte ma anche a quello del cinema, e non di rado a quello industriale.

Ci sembra di poter asserire che, dagli anni Zero in avanti, i diversi attori compartecipi della produzione videografica abbiano a loro volta rimodulato la propria identità, a partire dal collezionismo, che ha trovato nuove forme per adattarsi alla diffidenza circa la replicabilità del digitale. Basti pensare a Sedition, una piattaforma online di microcollezionismo che contiene le opere di oltre novecento artisti⁴¹, tra cui «Su Misura», una collezione di video di Fini⁴². Sebbene i video siano disponibili online, la piattaforma ne vincola alcune funzioni (come la possibilità del *rewind*) e garantisce solo agli acquirenti la versione in massima risoluzione, oltre che l'autenticità mediante un certificato e un numero di edizione. La piattaforma inoltre concede, tramite l'acquisto, anche il diritto di rivendere le opere, configurandosi così come un microcosmo all'interno del mercato delle opere video. Il rapporto attuale delle pratiche videografiche con il collezionismo è peraltro un argomento che meriterebbe maggiore approfondimento, poiché va a incidere tanto sulla natura dei formati quanto sul loro

valore di mercato e il conseguente interesse a incentivarne o meno la produzione. In questa sede è bene evidenziare che le problematiche a esso legate, quali la conservazione, l'obsolescenza programmata dei dispositivi tecnologici e l'usura dei supporti, si siano costituite come riflessioni preponderanti negli ultimi due decenni nei discorsi riguardati le pratiche di archiviazione dell'audiovisivo, sia per le istituzioni sia per gli studiosi⁴³. A tal riguardo, risulta significativa l'iniziativa *Paddles ON!*, una mostra e un'asta di arte digitale lanciata dal 2013 dalla casa d'aste Phillips di Londra, in collaborazione con la piattaforma Tumblr per promuovere e tutelare l'arte digitale, con la direzione artistica della studiosa Lindsay Howard⁴⁴.

Fenomeni come questi da una parte dimostrano che sono in corso tentativi di sedare le perplessità dei collezionisti sulla facile riproducibilità delle opere video, elettroniche e digitali, dall'altro mettono in discussione altri settori, come quello dei festival. Se infatti fino a un certo momento il festival si costituiva quale luogo privilegiato per la fruizione e il dibattito attorno a opere non disponibili nei circuiti *mainstream*, la disponibilità online di tali opere porta queste istituzioni a interrogarsi sulla propria funzione.

Nel 2012, per esempio, l'allora direttore artistico della Biennale de l'image en mouvement di Ginevra, Andrea Bellini, riconoscendo il depotenziamento causato dalla rete alle funzioni del festival, decide di trasformare la manifestazione in un luogo di produzione piuttosto che di esposizione. L'istituzione, attiva dal 1985, si presenta oggi come un momento di restituzione di opere create *ad hoc* dagli artisti selezionati e di dialogo con studiosi e fruitori. Analoga è la direzione caldeggiata da diversi festival dedicati alle arti elettroniche e digitali. L'Ars Electronica Festival di Linz ha istituito nel 1996 il centro di ricerca interdisciplinare Futurelab, dove artisti e scienziati afferenti a diverse discipline collaborano con l'obiettivo di sviluppare progetti tecnologici che abbiano ricadute di rilevanza artistica e sociale⁴⁵. In dimensione ridotta è quanto accaduto anche in Italia con il Media art festival di Roma, una piattaforma oggi non più esistente, diretta da Catricalà fino al 2018 e sostenuta da Fondazione mondo digitale e BNL. Per l'edizione del 2018 il festival ha invitato durante l'anno alcuni artisti a produrre progetti e contenuti attraverso gli strumenti tecnologici della Palestra dell'innovazione, messa a disposizione dalla Fondazione mondo digitale grazie alla *partnership* con alcune multinazionali.

In questo territorio in trasformazione, significativa è l'esperienza del festival Lo schermo dell'arte, che nasce nel 2008, dalla volontà di Massimo Carotti, Luca Dini e Silvia Lucchesi, posizionandosi già in una zona liminale tra arte e cinema. Lo schermo dell'arte sembra assumere nella propria identità i codici genetici del linguaggio videografico, la sua natura di «medium senza medium»⁴⁶ trasversale, che si traduce in un'intelaiatura di relazioni, tutte volte a sostegno della promozione e produzione delle sue pratiche. In parallelo al movimento dei linguaggi, il festival delocalizza e stratifica la propria attività ben

al di là del suo periodo di svolgimento e dei contesti preposti alla fruizione videografica. Sul versante produttivo, dal 2009 al 2013 si è fatto promotore di un premio per la produzione di un progetto video inedito, selezionato da una giuria all'interno di una rosa di artisti proposti dai cinque curatori di volta in volta coinvolti. È grazie a questo dispositivo che è stato prodotto, ad esempio, *Per troppo amore* (2012) di Alterazioni Video. In questa direzione, degno di nota è il progetto *Feature expanded*⁴⁷, nato dal desiderio intercettato tra gli artisti visivi di migrare verso produzioni cinematografiche. Nell'ambito del progetto, per esempio, Rå di Martino ha realizzato il film *Controfigura* (2017)⁴⁸, presentato poi alla LXXIV Mostra del cinema di Venezia. Altra azione importante è *VISIO*, una residenza rivolta ad artisti *under 35* durante lo svolgimento del festival. Il progetto si dispone come piattaforma di *scouting* dei giovani talenti⁴⁹, consentendo loro di confrontarsi con professionisti nell'ambito artistico e cinematografico e contestualmente di esporre le opere in luoghi non convenzionali di Firenze, mediante l'ideazione di mostre curate da Leonardo Bigazzi⁵⁰. In linea con i linguaggi del contemporaneo che assolvono lo spazio come elemento strutturante la creazione artistica, tali percorsi espositivi, oltre a dar rilievo alle creazioni delle giovani generazioni, si prefiggono di interpretare i luoghi della città⁵¹. Ad articolare maggiormente il progetto è il network dei diversi attori coinvolti, tra cui i collezionisti, in dialogo con i quali è stato pensato il *VISIO Young talent acquisition prize*. Il premio consiste nell'acquisizione di un'opera di uno degli artisti partecipanti da parte della Seven gravity collection⁵², una collezione condivisa da più soggetti che si apre alle dinamiche di coproduzione di artisti video⁵³. Questa stratificata attività ci spinge a confrontarci con la complessa identità assunta oggi da istituzioni come quella di un festival, che diviene, più che in passato, agente di condivisione di progettualità e confronto tra i diversi attori che incidono sulla vitalità della produzione artistica: produttori, collezionisti, distributori, curatori e artisti.

Tali mutazioni hanno investito anche quanti erano impegnati propriamente nel comparto produttivo. Careof, per esempio, nasce nel 1987 dalla volontà di Mario Gorni e Zefferina Castoldi sul crinale della produzione, promozione e documentazione dell'arte contemporanea⁵⁴ e a oggi si presenta come un'organizzazione che si muove sul solco tra arte e cinema, operando non solo nell'ambito produttivo, ma praticando un processo di affiancamento e avvicinamento degli artisti alle dinamiche e logiche dell'industria cinematografica attraverso il coinvolgimento di figure professionali del settore. È in quest'ottica che nel 2013 nasce *ArteVisione*, in collaborazione con Sky Arte: diffuso attraverso un bando nazionale, il progetto offre ai finalisti un *workshop* con professionisti del settore audiovisivo, *visiting professors* e curatori di fama internazionale. Il vincitore individuato da una giuria di esperti riceve una somma in denaro, supporto e *tutoring* a sostegno del progetto presentato. L'opera realizzata viene promossa su Sky Arte, in spazi artistici e nei festival. Nelle edizioni successive,

dal 2016 al 2019, il progetto si svincola dalla committenza di Sky per tramutarsi in un percorso non solo produttivo ma anche di formazione, coinvolgendo partner provenienti tanto dal mondo dell'arte contemporanea – come il Museo del Novecento o il MAXXI, che acquisiscono parte dei video nella propria collezione – quanto da quello cinematografico⁵⁵.

L'aspetto sorprendente di *ArteVisione* è che condensa nella sua breve vita la parabola delle pratiche videografiche: dalla sperimentazione sugli apparati televisivi al progressivo ingresso nella sala cinematografica. Nelle sue prime edizioni, con un ritardo di almeno un quarantennio rispetto al panorama internazionale e con un distacco di altrettanti anni rispetto ai Programmi sperimentali RAI, alcuni artisti italiani – Yuri Ancarani⁵⁶, Francesco Bertocco⁵⁷, Giuseppe Fanizza⁵⁸ e il collettivo ZimmerFrei⁵⁹ – hanno potuto confrontarsi, commissionati da Sky, con il medium televisivo, dalla produzione alla trasmissione, nelle sue diverse declinazioni: «il 'dietro le quinte' della messa in onda, i tempi sospesi fra produzione e visione, il potere aggregante del mezzo, la sua capacità di produrre effetti sull'immaginario collettivo»⁶⁰. Le produzioni delle ultime edizioni, invece, entrano a pieno titolo nel rango della cinematografia. Un esempio fra tutti il film di Giulio Squillacciotti del 2018, *What has left since we left*, che attraversa la frammentata definizione di Europa, dalle premesse del trattato di Maastricht del 1992 fino a un ipotetico futuro in cui gli ultimi tre Paesi membri dell'UE firmano il trattato di chiusura definitiva dell'Unione. Il film coinvolge tutte le figure professionali di un set cinematografico, prevede un cast con attori e dispone di una coproduzione tra Italia e Olanda (Careof, Kingswood films)⁶¹, organizzando immagini fotorealistiche in una struttura narrativa tesa tra il grottesco (emblematica l'interpretazione di tre personaggi affidata a un'unica attrice) e il dramma psicologico⁶².

Assemblaggi

Dall'analisi dei casi presi in considerazione, sembra di poter scorgere un processo in atto di ibridazione delle identità dei luoghi di promozione, diffusione e produzione dell'arte videografica. Careof e Lo schermo dell'arte, per esempio, risultano emblematiche nel percorso qui tracciato perché istituzioni capaci di mettere in discussione le proprie identità e funzioni facendo fronte alla mobilità dei discorsi e delle pratiche che gravitano attorno al video.

Oggi le pratiche videografiche sono infatti entrate a buon diritto nei settori dell'arte contemporanea e alcuni formati ibridi hanno dato linfa, e in alcuni casi riconfigurato, nuovi settori di mercato: nella sglia tra arte e cinema, in dialogo con le aziende di innovazione tecnologica o di altri settori industriali, primo fra tutti quello della moda⁶³, non già 'servendo' e adattandosi alle rispettive logiche di questi territori, ma imponendo le proprie⁶⁴. Per restare sul rapporto arte-cinema, opere come *Ofelia non annega* di Fini o *All my friends are dead* di Alterazioni Video non sono infatti film facilmente distribuibili nelle

sale cinematografiche e assimilabili dai circuiti *mainstream*, ma si ritagliano pubblici e contesti specifici. Quelle di Fini sono operazioni che scavano nella materia dell'immagine, scolpendone i supporti per far zampillare stratificazioni di senso e incrostazioni ideologiche. Sono opere che reinventano il formato del documentario e potenzialmente aprono la strada a nuovi circuiti di mercato. Allo stesso modo, i Turbo film di Alterazioni Video trovano la loro forza non tanto nel passaggio da un contesto all'altro, quanto nella capacità di slargare il territorio di mezzo tra le arti visive e quelle cinematografiche e occuparne il suolo. Sono film che prendono in prestito i codici della *performance art*, ovvero l'estemporaneità e la capacità di rispondere ai diversi *hic et nunc* in cui si presentano, progetti aperti e continuamente rieditabili al fine di minare gli apparati teorici, concettuali e produttivi del sistema artistico. D'altro canto, a partire dagli anni Zero e con l'introduzione del digitale, non si potrebbe neppur dire

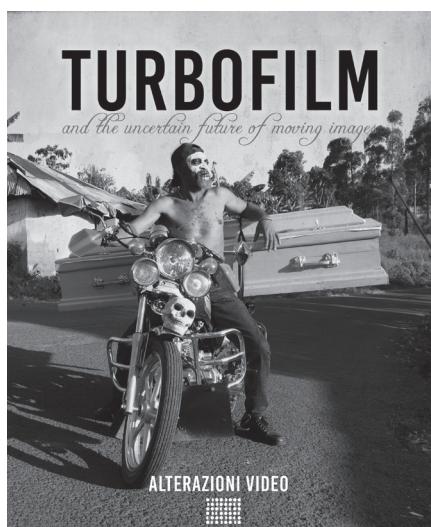


Fig. 28

Alterazioni Video, *All my friends are dead*, Bandjoun Cameroon, 2009, courtesy l'artista

che esista qualcosa di omogeneo che potremmo definire specificamente 'cinema'. Basti pensare a un progetto multimediale come *The Tulse Luper suitcases* (2003) di Peter Greenaway, un racconto disseminato in sedici episodi portato avanti dall'apertura di 92 valigie che si dipana oltre lo schermo attraverso un DVD con contenuti extra, un sito web, un videogioco, un live DJ/VJ set, un libro⁶⁵. Quello che differenzia le opere di Alterazioni Video e Fini da quelle che per approssimazione potremmo ancorare al circuito cinematografico è la performatività dei processi e delle relazioni che precedono e in qualche modo plasmano la realizzazione e i formati. In entrambi i casi sono opere che procedono *per prova ed errore*, che nascono e trovano una propria forma in sede di montaggio e in dialogo con i luoghi in cui vengono creati ed esposti, anziché in fase progettuale e di sceneggiatura.

Sono opere, infine, che spingono le istituzioni storicamente coinvolte attorno alle pratiche videografiche – gallerie, centri di produzione, festival, collezionisti – a rimodulare le proprie prerogative in risposta a un presente continuamente mutevole.

In altri termini, rispetto al decennio precedente, ci sembra che tanto gli artisti quanto le istituzioni stiano rispondendo alle trasformazioni culturali emergenti esplorando questioni teoriche e preoccupazioni ontologiche, e attuando una riconfigurazione delle loro funzioni. La sinergia tra artisti e produttori culturali, come quella esercitata nell'esperienza di Careof o de Lo schermo dell'arte, dimostra che sviluppare nuove strategie creative di sostenibilità significa produrre alternative non sempre immediatamente compatibili con le logiche di mercato, ma anche crearne di nuove. In tale prospettiva, allora, la sfida lanciata ai quadri teorici e interpretativi delle pratiche videografiche è quella di slargare le maglie dell'oggetto di analisi, includendone le relazioni innescate durante il processo produttivo e distributivo, non tanto, come nel caso dei *visual studies*, per coglierne i riferimenti culturali delle società di cui si nutrono e le produzioni di senso, quanto per esaltarne le potenzialità trasformative all'interno dei contesti e delle istituzioni di 'pertinenza', regolate da specifici discorsi. Guardare alle pratiche videografiche contemporanee significa dunque coglierne il movimento complesso in relazione agli artisti, le istituzioni, i contesti produttivi ed espositivi in cui si situano. Questo vuol dire abbandonare vecchie lenti tassonomiche, saltare sul treno in corsa e *rinominare* strumenti e oggetti nel loro movimento, non in relazione ai paesaggi superati o facendo appello a prefissi come 'post', 'inter', 'trans'.

1. Per citarne alcuni: il Festival di Arte Elettronica a Camerino; Arte e computer a Lugano; U-Tape a Ferrara (1982-1990); L'immagine elettronica a Bologna (1983-1986); Taormina Arte video d'autore (1986-1995); Ondavideo a Pisa; Eurovisioni a Roma; Progetto opera video/videoteatro a Narni; Videosculture a Napoli; INVVIDEO a Milano.
2. Programma di fondi per la Thirteen/WNET public television station, istituito nel 1971 e finanziato dalla Rockefeller Foundation e dal New York State of council on the arts.
3. Sostenuto dall'emittente televisiva WGBH di Boston grazie a fondi della Rockefeller Foundation.
4. Nel 2015 la mostra *Reenactment*, a cura di Cosetta G. Saba, Lisa Parolo e Chiara Vorrasi, in collaborazione con Lola Bonora e Carlo Ansaloni, ricostruisce la prima, pionieristica, stagione di produzione del Centro ripresentando le opere video esposte nel 1980 a Torino, nella storica mostra curata da Janus, che testimoniava una prima riflessione sulla natura del video, sulle sue culture, sul suo immaginario, sulla sua estetica. La mostra è anche l'occasione per analizzare i primi esiti delle attività di preservazione e di studio di questo prezioso patrimonio avviate dalle Gallerie d'Arte Moderna e Contemporanea e dal DAMS di Gorizia - Università di Udine.
5. M. Adami, *Le origini del trauma*, in *Medium senza medium. Amnesia e cannibalizzazione: il video dopo gli anni Novanta*, a cura di C.G. Saba, V. Valentini, Roma 2015, p. 50.
6. S. Cubitt, *Video graphy. Video media as art and culture*, London 1993, p. XV.
7. C.G. Saba, *Per un supplemento di indagine: la forza deterritorializzante del video*, in *Medium senza medium...*, a cura di Ead., V. Valentini, cit., p. 126.
8. V. Valentini, *Dialoghi tra cinema, video e televisione*, catalogo della V Rassegna internazionale del video d'autore di Taormina Arte, Palermo 1990, p. 18.
9. V. Valentini, *Il post del video*, in *Medium senza medium...*, a cura di Ead., C.G. Saba, cit., p. 45.
10. D. Ross, *The history remains provisional*, in *Video art. The Castello di Rivoli collection*, a cura di I. Gianelli, M. Beccaria, Milano 2005, p. 4.
11. Cfr. V. Catricalà, *Oltre il video, verso il video. Arte e intelligenza artificiale*, «Sciami | Ricerche», 6, 2019, pp. 154-165; F. Bonami, *Lo potevo fare anch'io. Perché l'arte contemporanea è davvero arte*, Milano 2007; S. Dietz, *'Just art': Contemporary art after the art formerly known as new media*, 2006, http://www.yproductions.com/writing/archives/just_art_contemporary_art_afte.html (5 nov. 2021); *New media in the white cube and beyond*, a cura di C. Paul, Berkeley and Los Angeles 2008.
12. C. David, *dx and new media*, documenta 10, 1997, <https://documenta10.de/lists/debate/0001.html> (5 nov. 2021).
13. Cfr. V. Valentini, *La condizione postmediale del video*, in *I percorsi dell'immaginazione. Studi in onore di Pietro Montani*, a cura di A. Ardivino, D. Guastini, s.l. 2016, pp. 405-412.
14. La mostra, curata nel 1990 da Christine van Assche, Catherine David, Raymond Bellour, inserisce il video in un *continuum* dedicato alle immagini contemporanee, dalla fotografia al cinema e alle installazioni.
15. La mostra, curata da Silvia Bordini, organizza le opere in un percorso che intende dar conto delle complesse articolazioni della storia dell'arte elettronica, una storia che sottende, attraverso e trasforma la ricchezza degli svolgimenti coevi della pittura, della scultura, della fotografia, del cinema.
16. Il festival a partire dal 2002 organizza la selezione delle opere attorno a questioni emergenti riguardanti la produzione video. Cfr. il sito della rassegna: <http://www.mostrainvideo.com/p.aspx?=&general&mid=258&l=it> (5 nov. 2021).
17. In questa mostra, curata da Andreas Broeckmann, il video è disposto accanto a opere che, indipendentemente dal loro mezzo, riflettono la nuova estetica e le nuove culture della società dell'informazione: i disegni su carta di grande formato di Jasmijn Visser, i dipinti astratti di Roland Schimmel, le sculture modulari di Driessens & Verstappen, generate da programmi software e prodotte con grandi stampanti 3D.
18. Curata da Francesco Bonami nel 2010, dedicata alla giovane arte italiana, promossa da Confindustria e Unione industriale di Torino, si colloca nel programma di celebrazioni per il centenario di Confindustria, fondata a Torino nel 1910. La mostra *21x21. 21 artisti per il 21° secolo* propone una ricognizione delle tendenze espresse dalla giovane scena artistica italiana in un panorama trasversale, che accosta pittura, scultura, video e *net art*. Tra gli artisti esposti: Giulio Squillacciotti, Rossella Biscotti, Matteo Rubbi, Ian Tweedy, Rosa Barba, Micol Assaël, Elia Cantori, Meris Angioletti.
19. La mostra, a cura di Paola Segra Serra Zanetti e Maria Grazia Tolomeo per il Palazzo delle Esposizioni di Roma, organizza le opere in diverse sezioni che tentano di tenere conto delle molteplici sperimentazioni di natura tecnologica: la video-rassegna storica, la video poesia, la video danza, il video teatro, l'arte della realtà virtuale, l'arte in web e l'arte in CD-Rom. Così gli artisti preferiscono definirsi.
20. Per citarne solo alcuni: R. Krauss, *A voyage in the North Sea. Art in the age of the post-medium condition*, London 1999; R. Krauss, *Reinventing the medium*, «Critical Inquiry», 1999, 25, 2, pp. 289-305; R. Bellour, *La double hélice*, 1990 (trad. it. *La doppia elica*, in *Le storie del video*, a cura di V. Valentini, Roma 2003, pp. 37-56); C.G. Saba, *Per un supplemento di indagine: la forza deterritorializzante del video*, in *Medium senza medium...*, a cura di Ead., V. Valentini, cit., pp. 79-127; V. Valentini, *Il post del video*, in *Medium senza medium...*, a cura di Ead., C.G. Saba, cit., pp. 17-46; D. Cavallotti, *Cultura video. Le riviste specializzate in Italia (1970-1995)*, Milano 2018, pp. 48-49; S. Cubitt, *Timeshift. On video culture*, London 1991; D. Quaranta, *Beyond new media art*, Brescia 2013; F. Casetti, *I media nella condizione postmediale*, in *Estetica dei media e della comunicazione*, a cura di R. Diodato, A. Somaini, Bologna 2011, pp. 315-328; M. Adami, *Video in Italia: una storia senza margini*, «Sciami | Ricerche», 6, 2019, pp. 129-153.

22. Uno dei più importanti editori su scala globale di libri d'arte.
23. La questione dell'originalità di un'opera a garanzia del suo valore di mercato è una problematica costantemente messa in discussione dalle pratiche video che non ha ancora trovata una soluzione uniforme e condivisa. Come scrive la studiosa Alessandra Donati: «L'opera video, sia monocanale che installativa, affinché possa beneficiare della disciplina del diritto del videoartista di ottenere una percentuale del prezzo nel caso in cui l'opera circoli, successivamente alla prima vendita, nel mercato, deve costituire opera originale: la disciplina del Diritto di seguito è infatti diretta a supportare "gli originali delle opere delle arti figurative, comprese nell'art. 2 LdA, come i quadri, i 'collages', i dipinti, i disegni, le incisioni, le stampe, le litografie, le sculture, gli arazzi, le ceramiche, le opere in vetro e le fotografie, nonché gli originali dei manoscritti, purché si tratti di creazioni eseguite dall'autore stesso o di esemplari considerati come opere d'arte e originali, nonché le copie delle opere prodotte in numero limitato dall'autore stesso o sotto la sua autorità purché siano numerate, firmate o altrimenti debitamente autorizzate dall'autore" (art. 145 LdA). A questo scopo è necessario che l'artista concepisca, anche solo attraverso il certificato, l'opera come originale». Cfr. A. Donati, *L'opera d'arte video tra diritto e mercato*, «Sciami | Ricerche», 6, 2019, p. 175.
24. Per una visione completa del manifesto consulta la pagina dedicata all'interno del sito di Alterazioni Video: http://www.alterazionivideo.com/new_sito_av/turbo_film/turbo-manifesto_it.html (5 nov. 2021).
25. Da un'intervista via Skype a Paolo Luca Barbieri Marchi.
26. Cfr. *Incompiuto siciliano*, «Abitare», 486, 2008, pp. 191-207.
27. Il festival ha coinvolto diverse aree della cittadina di Giarre con dibattiti pubblici, performance, spettacoli e *workshops*: uno del collettivo di architetti paesaggisti francesi Coloco, che sfocia nella performance *La vita nasce dalla pietra*, ed uno dell'architetto Marco Navarra sulla progettazione del Parco dell'incompiuto siciliano, che sfocia in una mostra allestita presso l'ex pescheria di Giarre. Non da ultimo gli stessi artisti presentano una propria performance intitolata *In principio era il fuoco*, con la partecipazione della compagnia di danza Balletto civile e il gruppo musicale Percussionici.
28. Per maggiori approfondimenti sull'intero progetto cfr. la pagina dedicata all'interno del sito di Alterazioni Video: http://www.alterazionivideo.com/new_sito_av/projects/incompiuto.php (5 nov. 2021).
29. Da un'intervista via Skype a Paolo Luca Barbieri Marchi.
30. Ibid.
31. Un ghiacciolo rosso che si scioglie su un lenzuolo bianco, il corpo seminudo dell'artista che reagisce alle scariche di elettrodi stagliandosi nello sfondo di un centro rottami.
32. Da un'intervista via Skype a Francesca Fini.
33. V. Valentini, *Le piccole storie del video*, in *Video d'autore 1986-1995*, a cura di V. Valentini, Roma 1995, p. 9.
34. Tra i *credits* leggiamo: «scritto e diretto da Francesca Fini, realizzato e prodotto da Francesca Fini, in associazione con Istituto Luce Cinecittà».
35. SHIFT Biennale UK, Quarantine Exhibition @ Space52 Atene, Lockdown Diaries online festival, Cyland media art lab Russia «Chaos and Cosmos» video program (vincitrice del primo premio), La Pan Caput Cile, Zealous Stories: Digital Art 2020 (vincitrice del premio in prima posizione), Projector festival Madrid (in questa occasione il video della performance è stato proiettato sulla facciata del Medialab-Prado).
36. A. Amaducci, *Videoarte. Storia, autori, linguaggi*, Torino 2014, p. 146.
37. M. Adams, *Le origini del trauma, in Medium senza medium...*, a cura di C.G. Saba, V. Valentini, cit., p. 59.
38. Cfr. C. Paul, *Challenges for a ubiquitous museum. From the white cube to the black box and beyond*, in *New media in the white cube and beyond*, a cura di Ead., cit., pp. 53-75.
39. Questa e le successive dichiarazioni di Paolo Luca Barbieri Marchi e Francesca Fini sono state raccolte nel corso delle già citate interviste via Skype.
40. Cfr. la sezione «About» all'interno del sito di In Between Art Film: <http://inbetweenartfilm.com/about/> (5 nov. 2021).
41. Cfr. la sezione «How it works» all'interno di Sediton: <https://www.seditonart.com/how-it-works> (5 nov. 2021).
42. Una serie di *morphings*, animazioni e manipolazioni di dipinti, come *Trionfo di Venere Marina* (1713) di Sebastiano Ricci o *Portrait of a young man* di Nicolaes Maes (1675-1685), che vivono nel contrasto tra «l'eterna fissità di un ritratto classico e la natura effimera e fragile dell'identità contemporanea». Cfr. F. Fini, *Su misura*, «Seditonart», <https://www.seditonart.com/francesca-fini/collection/su-misura> (5 nov. 2021).
43. Cfr. C.G. Saba, *Media art and digital archive*, in *Preserving and exhibiting media art: challenges and perspectives*, a cura di J. Noordegraaf, C.G. Saba, B. Le Maître and V. Hediger, Amsterdam 2013, pp. 101-120. Un approfondito studio riguardo le problematiche legate al collezionismo e alla conservazione dell'arte contemporanea è stato condotto fin dal 1995 dall'ente olandese Foundation for the conservation of modern art (SBMK) con il progetto Preserving video art. Il progetto, in collaborazione con il Netherlands Institute for cultural heritage (ICN), si pone l'obiettivo di sviluppare buone pratiche di cui tutte le parti interessate possano beneficiare: artisti, gestori di collezioni, curatori e conservatori. Cfr. I. Hummel, *Conservation strategies for modern and contemporary art. Recent developments in the Netherlands*, «Cr», 3, 2005, pp. 22-26, e il sito del progetto: <https://www.sbmkn.nl/en/projects/project-conservation-video-art> (4 nov. 2021). Altro progetto sulla medesima linea è *Preserving immersive media*, condotto dalla

- galleria Tate di Londra. Cfr. il sito del progetto: <https://www.tate.org.uk/about-us/projects/preserving-immersive-media> (4 nov. 2021). Su questi temi si rimanda a L. Parolo, *Per una storia della videoarte italiana negli anni Settanta: il fondo archivistico della galleria del Cavallino di Venezia (1970-1984). Riesame storico-critico delle fonti e individuazione di nuovi metodi di catalogazione digitale*, tesi di dottorato, a.a. 2015-2016, Università degli Studi di Udine.
44. Cfr. la sezione «About us» all'interno del sito del progetto: <https://paddleson.tumblr.com/about> (4 nov. 2021).
45. Il Futurelab è direttamente legato a differenti partner aziendali come Toyota, Vodafone, Toshiba, Audi, Mercedes Benz. Cfr. la sezione dedicata sul sito del festival: www.aec.at/futurelab/en/partners (4 nov. 2021).
46. Cfr. C.G. Saba, *Per un supplemento di indagine: la forza deterritorializzante del video*, cit.
47. Attivo dal 2015 al 2018 e finanziato dai programmi europei, il progetto si pone l'obiettivo di offrire una residenza di formazione della durata di sei mesi ad artisti che desiderano realizzare il loro primo lungometraggio e, dunque, incontrare l'industria cinematografica nella sua complessità. Cfr. la pagina dedicata al progetto all'interno del sito di HOME, *hub* creativo di Manchester ideatore del progetto insieme al festival Lo schermo dell'arte: <https://homemcr.org/event/feature-expanded/?domain=www.featureexpanded.com> (4 nov. 2021).
48. Una coproduzione Dugong films, In Between Art And Film, Snaporazverein & Produzioni Illuminati.
49. La selezione dei dodici giovani partecipanti è realizzata attraverso una *open call* e residenze in *partnership* con Accademia di Belle arti di Brera, Accademia di Belle arti di Firenze, Art House (Scutari), Careof (Milano), De Ateliers (Amsterdam), Gerrit Rietveld Academie (Amsterdam), HIAP - Helsinki international artist programme, La casa encendida (Madrid), Rijksakademie van beeldende kunsten (Amsterdam), Royal College of Art (Londra), Royal Institute of Art (Stoccolma), Städtelschule (Francoforte), Universität der Künste Berlin, Vilnius Academy of Arts, WIELS Contemporary Art Centre (Bruxelles).
50. Tra le varie *locations* che hanno ospitato le esposizioni negli anni: Palazzo Strozzi (2015), il cinema La Compagnia (2016), Palazzo Medici Riccardi (2017) e Passerelle Centre d'art contemporain di Brest, in Francia (2018).
51. Su questa scia, per esempio, la mostra del 2018 *European identities. New geographies in artists' film and video* allestita negli spazi de Le Murate, un ex carcere maschile riconvertito recentemente dal Comune di Firenze per ospitare spazi espositivi e di ricerca, pur mantenendo la struttura rigida della prigione ottocentesca. Cfr. <http://www.schermodellarte.org/visio-european-identities/> (4 nov. 2021).
52. Cfr. M. G. Marchesoni, *Seven gravity collection*, all'interno della piattaforma «Art Collective Club»: <https://www.artcollective.club/contenuti/seven-gravity-collection> (4 nov. 2021).
53. Come spiega uno dei sette collezionisti, Diego Bergamaschi: «L'acquisizione avviene con un budget annuo fissato in sede di costituzione, suddiviso in parti eguali che i sette fondatori si sono impegnati a versare ogni anno [...] Gli ultimi due lavori acquisiti sono stati co-prodotti insieme all'artista e questo ci rende molto felici e soddisfatti del ruolo che la collezione sta acquisendo nel settore video delle arti visive» (ibid.).
54. A tal riguardo nel 1995 nasce la collaborazione con l'organizzazione Viafarini, altro luogo di produzione artistica, dalla quale prenderà vita nel 2008 il DOCVA Documentation centre for visual arts presso la sede Fabbrica del vapore di Milano, un centro di documentazione tra i più avanzati in Italia per quanto riguarda l'informaticizzazione e la diffusione via Internet di informazioni sull'arte contemporanea e videografica. Archivio tra gli Archivi storici di rilevanza nazionale dal Ministero per i Beni e le attività culturali nel 2006, che ha già viaggiato in diversi musei (MAXXI, Museo del Novecento), comprende un archivio artisti con servizio di visione portfolio, una biblioteca/videoteca specializzata, una banca dati opportunità denominata ArtBox, servizi accessibili anche in Internet.
55. Afferma Marta Bianchi, responsabile del progetto, intervistata via Skype: «Nel 2016 abbiamo aggiunto la possibilità di confronto con diverse figure professionali prima di realizzare l'opera, quindi abbiamo creato Arte Visione lab, un seminario di dieci giorni in cui i dieci finalisti selezionati potevano confrontarsi con figure di riferimento teorico, ma anche direttori di fotografia come Edoardo Bolli, un sound designer come Mirko Mencacci, un produttore come Davide Ferazza, una giurista come Alessandra Donati, la conservatrice del Museo del Novecento Iolanda Ratti e *visiting professors* come Adrian Paci o Omer Fast. Alla fine di questo percorso gli artisti presentavano nuovamente i loro progetti sulla base dei ragionamenti sviluppati. In seguito, una giuria affidava il premio di produzione al miglior progetto».
56. *San Siro, l'occhio indiscreto della macchina da presa* (2014) di Yuri Ancarani racconta la costruzione di una diretta sportiva nel tempio del calcio: lo stadio San Siro a Milano. I tecnici, i cavi, la squadra... ogni singolo dettaglio diventa gesto epico, narrato sino all'istante prima dello spettacolo che tutti conosciamo.
57. Francesco Bertocco in *Family show* (2014) racconta il dietro le quinte di uno dei fenomeni mediatici dei nostri tempi, il reality show, non tanto per osservarne l'imponente struttura tecnologica e organizzativa, quanto per soffermarsi sugli aspetti sociologici che lo alimentano.
58. Giuseppe Fanizza propone un'interruzione della programmazione con istanti di visione del sé, dove lo spettatore diventa oggetto del suo stesso sguardo. Nel video *Spectaculum* (2015) si interroga sul magnetismo del mezzo televisivo e sulla persistenza del suo potere nell'era del web.
59. Con *Intervallo* (2013) ZimmerFrei immagina momenti dilatati di una programmazione televisiva, nati come ritratti di un luogo – la grande sede milanese di Sky – e dei microaccadimenti umani che li avvengono.

60. Cfr. la sezione del sito di Careof dedicata ad *ArteVisione 2014*: <https://www.careof.org/speciali/artevisione/artevisione-2014> (4 nov. 2021).
61. Realizzato grazie al sostegno di Italian Council (VI ed., 2019) e Limburg film fonds (NL), con il supporto di Brand cultuur fonds (NL), Dommering fonds (NL), Stichting Kanunniken salden (NL), Sky Arte | ArteVisione (IT), in partnership con Everstory (BE), Jan Van Eyck Academie (NL), Museo civico Castelbuono (IT), Video power (NL).
62. La riunione che sancisce la fine dell'Unione Europea è infatti messa in scena come una sessione di terapia di gruppo in cui ciascun leader politico affronta la propria crisi di identità, aiutato a gestire il senso della perdita da un'interprete, in funzione di analista. Personale e politico si intrecciano nella metafora, rispecchiando ironicamente i conflitti dell'attuale Europa (non a caso l'interprete-analista è di origine britannica).
63. A tal riguardo si segnala l'ultimo progetto di Gucci *Something that never ended*, una miniserie in sette episodi diretta dal regista Gus Van Sant e Alessandro Michele, direttore creativo della casa di moda. Per maggiori dettagli sulla serie, vedi le schede e gli episodi nel sito Gucci Fest: <https://www.guccifest.com/#/en/signup> (4 nov. 2021).
64. Si segnalano per esempio la collaborazione di Daniele Puppi con la Bright Sign di San Francisco, quella di Luca Pozzi con il Cern di Ginevra o di Salvatore Iaconesi e Oriana Persico, che da anni in questo ambito conducono collaborazioni con le aziende e amministrazioni pubbliche e locali.
65. Per maggiori approfondimenti, cfr. il n. 12 di «Image [&] Narrative», *Opening Peter Greenaway's Tulse Luper Suitcases*, a cura di G. Kochhar-Lindgren, 2005 (<http://www.imageandnarrative.be/inarchive/tulseluper/tulseluper.htm>; 4 nov. 2021) e M.S. De Rosa, *Cinema e postmedia. I territori del filmico nel contemporaneo*, Milano 2013.