

I TEMPI E LE FORME / I

ARTI VISIVE E NUOVI MEDIA

Direttore: Pierluigi Barrotta

Comitato editoriale: Sonia Maffei, Giuseppe Petralia,
Cinzia Sicca, Giovanni Salmeri

Il comitato scientifico è composto da membri interni del Dipartimento di Civiltà e Forme del Sapere dell'Università di Pisa e da membri esterni provenienti da altre università delle seguenti aree di ricerca:

Area antichistica. MEMBRI INTERNI: Marilina Betrò; Domitilla Campanile; Bruno Centrone; Fulvia Donati. MEMBRI ESTERNI: Riccardo Chiaradonna (Università di Roma 3); Riccardo Di Cesare (Università di Foggia); Juan-Carlos Moreno Garcia (CNRS); Roberto Sammartano (Università di Palermo).

Area medievale. MEMBRI INTERNI: Federico Cantini; Marco Collareta; Cristina D'Ancona; Mauro Ronzani. MEMBRI ESTERNI: Michel Lauwers (Université de Nice); Manuel Castañeras Gonzalez (Universitat Autònoma de Barcelona); Andrea Augenti (Università di Bologna); Rémi Brague (Université de Paris 1, Panthéon-Sorbonne).

Area moderna. MEMBRI INTERNI: Simonetta Bassi; Roberto Bizzocchi; Vincenzo Farinella; Maurizio Iacono. MEMBRI ESTERNI: Jean-François Chauvard (Université Paris 1-Sorbonne); Sabine Ebbersmeyer (University of Copenhagen); Elisa Novi Chavarria (Università del Molise); Sheryl Reiss (Newberry Library, Chicago).

Area contemporanea. MEMBRI INTERNI: Alberto Mario Banti; Fabio Dei; Sandra Lischi; Enrico Moriconi. MEMBRI ESTERNI: Cesare Cozzo (Roma, La Sapienza); Catherine Brice (Université Paris-Est Créteil); Antonio Somaini (Université Paris III-Sorbonne Nouvelle, CAV); Carlotta Sorba (Università di Padova).

I lettori che desiderano
informazioni sui volumi
pubblicati dalla casa editrice
possono rivolgersi direttamente a:

Carocci editore

Corso Vittorio Emanuele II, 229

00186 Roma

telefono 06 42 81 84 17

fax 06 42 74 79 31

Siamo su:

www.carocci.it

www.facebook.com/carocceditore

www.twitter.com/carocceditore

Sandra Lischi

La lezione della videoarte

Sguardi e percorsi



Carocci editore

Il volume è pubblicato con il contributo del Dipartimento di Civiltà
e Forme del Sapere dell'Università di Pisa, che ha avuto il riconoscimento
di Eccellenza del MIUR per la qualità dei progetti di ricerca.

1ª ristampa, dicembre 2020
1ª edizione, dicembre 2019
© copyright 2019 by Carocci editore S.p.A., Roma

Impaginazione e servizi editoriali:
Pagina soc. coop., Bari

Finito di stampare nel dicembre 2020
da Grafiche VD, Città di Castello (PG)

ISBN 978-88-430-9944-3

Riproduzione vietata ai sensi di legge
(art. 171 della legge 22 aprile 1941, n. 633)

Senza regolare autorizzazione,
è vietato riprodurre questo volume
anche parzialmente e con qualsiasi mezzo,
compresa la fotocopia, anche per uso interno
o didattico.

Indice

Introduzione	9
1. Videoarte ovunque	15
2. Il modello degli inizi	21
3. Per un'altra televisione	35
4. Sinestesie a confronto	55
5. Ambiente, esperienza, gioco	65
6. Installarsi nel film	73
7. Fra gli schermi	85
8. Conoscenza partecipata	93
Bibliografia	101
Indice dei nomi	111

Introduzione

Nel 2013 la cosiddetta videoarte ha compiuto, almeno secondo alcune ricostruzioni canoniche e date simboliche, cinquant'anni. La mia tesi di laurea sul video (1973) non trattava specificamente dell'ambito artistico di questo nuovo medium ma si affacciava sulle prime sperimentazioni che allora, anche in Italia, si iniziavano a conoscere, e su un abbozzo di teoria mutuata dal dibattito sul cinema e in particolare dai dibattiti in area francese sul rapporto fra tecnica e ideologia.

Siamo stati in pochi, in quegli anni, ad avventurarci in questi territori, in cui pareva avere maggiore peso allora (anche in termini di iniziative espositive e di centri veri e propri) l'intervento di critici e di curatori di arte contemporanea. Nel campo del cinema, a cui mi riferivo, gli interlocutori accademici più curiosi verso il nuovo medium erano quelli (e quelle) che frequentavano le avanguardie storiche, il cinema sperimentale, l'animazione: in Italia, pochi anche loro.

Oggi in Italia la videoarte è insegnata in varie università, e artisti allora agli inizi, nonché studiosi che avevamo conosciuto in piccoli festival o in avventurose rassegne o in impervie letture, e che poi avevamo invitato da noi, sono oggi oggetto di mostre, studi e riflessioni teoriche. È stato appassionante capire e mostrare come la videoarte, pur dialogando con tante arti e tanti ambiti culturali (in parte anche scientifici), fosse anche un segmento del cinema, una delle sue possibili declinazioni, o estensioni: raccogliendo antiche intuizioni e utopie, trascinandole fino a noi nelle intersezioni con il cinema sperimentale e trasformando nell'oggi progetti e ricerche di un cinema che si era sviluppato diversamente, al margine del modello narrativo classico e della sala standardizzata. È stato, appunto, appassionante capire e indagare il fenomeno, ma non è sempre stato facile farne accettare premesse e conseguenze.

La ricerca si è poi articolata e arricchita e sono usciti libri, saggi, ricostruzioni. Si è discusso sul termine "videoarte", sulle datazioni, sulle tendenze; si

cerca di porre riparo al degrado dei vecchi nastri magnetici, di salvaguardare gli archivi. Festival cinematografici grandi e piccoli si sono aperti già da tempo a sezioni video, a selezioni di lavori indisciplinati e anomali. Grandi musei espongono la videoarte. Quel giovane uomo a cui decenni fa, a un festival brasiliano, avevo chiesto «Come si pronuncia il tuo cognome?», Bill Viola, oggi è un artista noto e acclamato in tutto il mondo. Altri artisti sono protagonisti di emozionanti scoperte in mostre e biennali d'arte o in festival del cinema o in spettacoli teatrali.

Non tutti i libri sulla videoarte pubblicati in Italia sono caratterizzati da rigore e ricchezza teorica; ma sono testimonianza di un interesse diffuso, che nasce spesso anche in centri periferici. Se i festival di arti elettroniche che avevano caratterizzato gli anni Ottanta sono quasi interamente spariti (spesso travolti dall'ottusità e dalla miopia delle istituzioni), sono nate ovunque rassegne minori e minime, musei e gallerie espongono opere videoartistiche, e l'insegnamento universitario ha stimolato, anche in campo artistico e professionale, sensibilità creative non canoniche, capaci di sovvertire i modelli rigidi, anche nel campo delle committenze istituzionali. Il documentario, il ritratto, il materiale d'archivio, la performance (e in generale molte esperienze teatrali e multimediali) si sono modificati anche grazie agli sconfinamenti proposti dalla videoarte.

Anni fa, cominciando a pensare a questo libro, immaginavo molte sezioni e riflessioni nuove rispetto alla ricognizione che avevo compiuto nel 2001 con *Visioni elettroniche* (libro subito esaurito e finora non ristampato, purtroppo), e articolazioni di cui però nel corso del tempo il progetto si è alleggerito. Molti giovani studiosi hanno infatti svolto in questi anni eccellenti ricerche su singoli aspetti della storia della videoarte, ricostruzioni efficaci, rielaborazioni teoriche interessanti. Sono fiorite ricerche storiche sui primi centri video italiani, sugli archivi, sui festival, su autori. Queste ricognizioni hanno messo fra l'altro in evidenza l'attività di figure storiche della videoarte con una presenza forte, quasi predominante, di donne: organizzatrici, curatrici, direttrici, accanto alle artiste. Una presenza importante, che contraddistingue la curiosità e l'impegno di figure femminili verso un'arte nuova, fluida, territorio inesplorato, da percorrere e da illuminare con sguardi nuovi. All'indubbio e crescente interesse degli studenti ha corrisposto un fiorire di ipotesi critiche e di pubblicazioni di un gruppo ormai ragguardevole di ricercatori e ricercatrici che sanno inoltrarsi, ed è questo l'aspetto più incoraggiante e interessante, anche nei territori del futuro, individuando tendenze ed esperienze in cui germogliano nuovi panorami mediatici, nuovi modi di vivere immagini e suoni,

nuove possibilità emozionali e di pensiero. Un dato importante, questo, e confortante per chi da decenni studia e propone alla comunità accademica (e non solo) le pratiche artistiche del video anche come parte di un'idea estesa e futura di cinema.

Idea estesa di cinema che oggi caratterizza (non senza discussioni e resistenze) anche gli studi in ambito filmico; in questo caso è interessante verificare come idee e concetti che avevano caratterizzato, da decenni appunto, gli studi videoartistici (spesso a partire da intuizioni degli artisti stessi) siano entrati a pieno titolo nelle riflessioni e nelle pubblicazioni di autorevoli studiosi. Si parla oggi di performatività, di bassa definizione, di variabilità schermica; si porta al centro l'idea di esperienza; si citano autori come McLuhan e Gene Youngblood, che hanno di fatto accompagnato la storia della videoarte, direttamente o indirettamente. E non a caso si assiste a benefici, salutari e importantissimi studi su quei momenti delle teorie e delle pratiche delle avanguardie che esploravano un cinema "altro", un cinema "a venire", e a cui anche gli studiosi più giovani si rivolgono ora con curiosità e passione.

La realtà cambia, cambia la teoria. E di fronte a questo nostro panorama mediatico, in cui le ontologie e le specificità hanno definitivamente e irrevocabilmente perso autorevolezza, sono necessari strumenti teorici più fluidi e uno sguardo che diventi un po' quel "microscopio e telescopio del tempo" che Dziga Vertov auspicava per il suo cine-occhio. *Avantindietreggiando*, come diceva il videoartista "poetronico" Gianni Toti.

Queste ricognizioni storiche, queste teorie, questa capacità di conoscere e citare nel campo degli studi cinematografici anche esperienze artistiche, sconfinando in altri ambiti disciplinari, immaginando un futuro fertile delle immagini in movimento nelle loro nuove articolazioni, non arrivano però a contemplare quella che ho voluto chiamare "la lezione della videoarte": eppure la videoarte ha anche traghettato le esperienze delle avanguardie storiche verso il cinema odierno, o per meglio dire verso le odierne esperienze con le immagini in movimento. I videoartisti più noti (o anche artisti meno noti) vengono ormai citati, ma l'apporto delle arti elettroniche nel loro complesso al panorama odierno e il contributo degli studi relativi non appaiono ancora sufficientemente illuminati o riconosciuti.

Eppure la videoarte ha anticipato le narrazioni negate, esplose o frammentarie del cinema odierno, percorso ed esteso i territori della non-fiction, indicato nuove strade per l'uso della parola e della musica, riportato sulla scena la poesia e la pittura, usato e deviato tecnologie quotidiane – dallo schermo TV ai raggi X, dalle immagini satellitari a quelle mediche a quelle

di sorveglianza – elaborando estetiche complesse e un complesso discorso sul mondo. Ha rinnovato profondamente il teatro, dalla messa in scena alle scenografie *live* agli allestimenti, in cui grandi videoartisti sempre più spesso si cimentano. Si è confrontata con i classici, rivivendoli e ricreandoli anche in grandi musei. Ha proposto e sperimentato modelli di televisione diversa, in cui linguaggi divertenti, spericolati e creativi potessero arricchire i generi classici dello spettacolo o creare isole di contemplazione, di lirismo e di silenzio. Ci ha indicato modelli di documentario, anche politico, contaminati efficacemente con la poesia e con l'arte. Ha contagiato "generi" anche lontani o *mainstream* come il video musicale, migrato poi a sua volta nei lungometraggi di alcuni dei suoi autori più originali, e lo spot pubblicitario. Ha fatto entrare il cinema nelle videoinstallazioni e le videoinstallazioni nel cinema.

La sua tradizione e le sue suggestioni hanno offerto spunti per la realizzazione di nuovi percorsi espositivi, di maggiore o minore spettacolarità, rinnovando profondamente l'idea di allestimento museale come, in subordine, quella di video istituzionale, e indicando modi creativi di uso e rinascita degli archivi fotografici e cinematografici. Ci ha indicato, con decenni di anticipo, l'universo di schermi variabili e multipli in cui oggi ci muoviamo, le metamorfosi inquiete delle posture dello spettatore-visitatore, il gesto interattivo, le sinestesie, la natura tattile e intima delle protesi audiovisive odierne, le suggestioni mediatiche. Da vivere consapevolmente, però, da protagonisti: attraverso il gioco dissacratorio, lo smontaggio, la meraviglia, l'"umanizzazione della tecnologia". Quelle che sono state le radici stesse della videoarte (fra cinema, televisione, musica, arte contemporanea) sono oggi un efficace campo di studi che crea sconfinamenti e dialoghi fra gli steccati disciplinari codificati e che ci aiuta, includendovi per certi aspetti anche il precinema o il cinema delle origini (con tutti i necessari distinguo storici e di contesto) a comprendere il percorso delle immagini in movimento e le sue metamorfosi in epoca digitale.

Insomma, di fronte a un panorama critico che spesso considera la videoarte morta o superata, nel senso che la vede come un fenomeno "di nicchia" o circoscritto storicamente alla sola epoca "pura" delle origini, o a poche e straordinarie eccellenze di singoli artisti, essa mostra una sua lezione diffusa, viva e attuale: non tanto nelle inevitabili citazioni e nei prelievi cui tutte le avanguardie sono state sempre soggette, ma nelle visionarie e lucide intuizioni di un panorama multimediale che scardina luoghi e modi tradizionali della visione. È migrata nelle modalità espositive, negli allestimenti, nelle scenografie televisive e teatrali, nel cinema, nei musei, nei festival, nelle

proiezioni architettoniche e urbane del *videomapping*, è stata accolta nelle aule universitarie e nei convegni accademici non solo come area circoscritta di studio ma come discorso in filigrana che ha pazientemente intessuto la riflessione su quello che ancora chiamiamo cinema (o postcinema) e sulle immagini in movimento.

Questo libro, lungi dal mitizzare o enfatizzare la videoarte, vuole offrire un contributo alle odierne ricognizioni sulle trasformazioni del panorama mediatico, e invitare – dopo l’occasione simbolica del suo cinquantesimo anniversario – a individuarne la grande lezione: una lezione di “pulizia dello sguardo” e di necessità della poesia, ma anche di passaggio e confronto fra arti e media; di gioco e di dimensione partecipativa ma anche di riflessione filosofica; di multivisione come allenamento del pensiero critico, e di modi di contemplazione come antidoto alla frenesia mediatica. Vuol proporre, insomma, una rilettura della videoarte lontana sia dalle banalizzazioni, approssimazioni e mode culturali sia dalle definizioni troppo riduttivamente filologiche e “archeologiche”: vuole invitare a riconoscerla fra noi, con la sua irriducibilità e i suoi intrecci, nel mondo attuale, e a coglierne la lezione.

Videoarte ovunque

Il 18 gennaio 2014 i quotidiani e le TV hanno mostrato un'immagine di Piazza Tien An Men, a Pechino: uno schermo gigante, lungo 50 metri (per 7 metri di altezza), panoramico, che trasmetteva in una suggestiva striscia orizzontale il sorgere del sole. L'inquinamento atmosferico avvolge la città in una fitta caligine, e quella vivida immagine arancione e calda, nel bianco e nero polveroso della piazza, appare come una straordinaria installazione videoartistica, una sospensione poetica nella tragica emergenza della cronaca.

Nel discusso *The Tree of Life*, di Terrence Malick (2011), accanto alle tante immagini naturalistiche, astratte, oniriche, mistiche, una sequenza mostra una stanza che viene inondata dall'acqua: sequenza quasi identica a quella che troviamo nel video di Bill Viola *Déserts* (1994). Del resto *The Tree of Life* è il titolo di una lontana installazione (1977) di Bill Viola, artista variamente evocato o ignorato in alcuni testi critici sul film¹. Esce *Nymphomaniac* di Lars von Trier (2013): il manifesto mi colpisce, è come se l'avessi già visto. Ma certo: è quasi identico a un'immagine di *The Synchroniser* (1996), della videoartista Cathy Vogan, con lo schermo diviso in sei parti che mostra altrettanti primissimi piani di volti di donne nel momento più alto del piacere². Del resto, il prologo di *Melancholia* (sempre di von Trier, 2011) era di per sé un "corto" di videoarte. Come certe sequenze di *Arrival* di Denis Villeneuve (2016). Sempre più se ne vedono in tante opere cine-

1. «Culturalmente siamo nella deriva New Age della California anni Ottanta. Un sacco di soldi per un sotto Bill Viola che purtroppo non è un video d'arte» scrive Alessandra Mammi (2011). Allo stesso tempo, non c'è traccia di riferimenti a Bill Viola nella scheda del film di Malick contenuta in Marineo (2014), che pure descrive alcuni aspetti del film e del suo lavoro sulla percezione come si può descrivere, appunto, un'opera di videoarte (ivi, pp. 159-61).

2. Significativo in questo gioco di rimandi che, seppur con valenza diversa, Paola Mattioli avesse lavorato fra il 1975 e il 1979 su fotografie di donne ritratte in questo momento: *Jouissance* presenta una serie di foto scelte sulle riviste pornografiche dell'epoca e "ritagliate", a isolare primissimi piani durante l'orgasmo (cfr. Perna, 2017).

matografiche odierne, *mainstream* o meno: isole non narrative, a forte tasso sperimentale, spesso senza dialoghi e senza parole. E da sempre la videoarte propone percorsi non classicamente narrativi, combatte il logocentrismo e il verbocentrismo di cinema e TV, ignora le classificazioni in generi rimescolando le carte, ibridando i linguaggi, disordinando racconti, sia finzionali sia nel campo del cosiddetto documentario. Perfino la dimensione installativa migra dagli spazi espositivi nel film: non solo come opera “plastica” dell’autore immessa in un suo lungometraggio ma anche come nuova e diffusa sensibilità rappresentativa, direttamente o indirettamente ispirata a performatività e linguaggi tipici delle arti “videoinstallate”.

Sempre nel 2013 la pubblicità annuale del canone RAI mostra in ogni spot della serie un televisore, nello spazio domestico, trasformato nel modo più anomalo e bizzarro: acquario, forno, casa per bambole, vaso da fiori. Alla maniera di Paik. 2014: nella pubblicità del canone RAI appare ancora l’apparecchio TV, ma stavolta compresso all’istante in un ammasso di lamiere – per chi non paga il canone. Alla maniera degli artisti: César, o Vostell. 2017: nella pubblicità televisiva di una ditta italiana che produce divani i due protagonisti, ripresi in primo piano, guardano verso il telespettatore e lo interpellano («chi, tu!») bussando sulla superficie dello schermo. Come non pensare a Vito Acconci? Ma si potrebbe ricordare come quello della videoarte sia diventato anche modello scenografico per gli studi di varie trasmissioni TV e perfino per servizi di moda³.

Marzo 2018: nella pubblicità di un nuovo modello di auto, una delle scene mostra la vettura che passa dietro/attraverso un alto muro di monitor TV di diversa foggia, scatenando attrito, in una scia di scintille come piccole esplosioni: ricorda le performance (ovviamente di segno completamente diverso) del gruppo indipendente e controinformativo Ant Farm, nato nel 1968 negli USA, con l’auto (una Cadillac) che si schianta contro una piramide di schermi televisivi – *Media Burn*, del 1975⁴.

“Corriere della Sera”, 8 agosto 2005: sopra il titolo dell’articolo di prima pagina, *Netanyahu contro il ritiro dei coloni: lascio il governo*, una foto di cronaca (Agence France-Presse, AFP), mostra, in una involontaria composizione perpendicolare di mani, volti e sguardi colta mirabilmente dal fotografo, un gruppo di giovani donne addolorate, in lacrime. Gli occhi

3. Come in “D – la Repubblica delle donne”, supplemento femminile del quotidiano “la Repubblica” (7 marzo 2015) in cui un servizio fotografico di moda ha come scenografia costruzioni di monitor in cui compare solo neve elettronica, alla Paik.

4. Pubblicità 2018 della nuova BMW X2. Questa scena ha come slogan: «Guarda oltre gli schermi».

rivolti verso un fuoricampo che sfiora la nostra posizione di spettatori, la geometria dei percorsi del dorso e del palmo delle mani, il dolore evocano subito alla mia mente *Observance*, di Bill Viola, del 2002: una delle opere che l'artista dedica all'espressione della sofferenza, fra riletture dell'arte del passato e capacità di cogliere le angosce diffuse dopo l'11 settembre 2001. Altro esempio, più diretto e più recente: sul quotidiano "la Repubblica", 5 agosto 2016, le due pagine dedicate da Marco Belpoliti al decennale del libro di Zygmunt Bauman *Paura liquida* (contenenti anche un'intervista al filosofo) sono illustrate da due grandi immagini, indicate rispettivamente con le seguenti didascalie: «Il dipinto. Edvard Munch, *L'urlo*, 1893» e «Il video. Bill Viola, *Silent Mountain*, 2001». Due diverse rappresentazioni di urlo muto e di angoscia, a distanza di un secolo. E quella attuale è, oggi, la riproduzione di un'opera di videoarte.

2015: a Lima, in Perù, viene inaugurato il 17 dicembre il LUM (Lugar de la memoria, la tolerancia y la inclusión social), dedicato alla ricostruzione e alla riflessione sulla guerra (o il "conflitto armato interno", come alcuni lo hanno definito) che dal 1980 al 2000 ha insanguinato il Perù con decine di migliaia di morti. È parte integrante del percorso espositivo una sala in cui la videoinstallazione *Una persona, todas las personas*, di Hector Mata, presenta una serie di ritratti video a grandezza naturale: al tocco del visitatore i personaggi iniziano a raccontare le storie vere di cui sono stati vittime o protagonisti. La messa in scena, la rappresentazione, l'illuminazione, tutto evoca la tradizione videoartistica, l'influenza di Bill Viola (del resto dichiarata dall'autore) con le sue figure addolorate: qui articolata però nelle forme del "reale", di vicende storiche cui il visitatore è invitato e indotto a partecipare in modo diverso da quello, pure necessario, attivato dalle sale della documentazione fotografica e testuale. La videoarte, qui come altrove (si pensi al Museo della Resistenza allestito nel 2000 da Studio Azzurro con gli storici dell'Università di Pisa a Fosdinovo, in provincia di Massa, il primo di una lunga serie di musei a dimensione partecipata, per forme di conoscenza "sensibile"), ha fornito spunti per un *détournement* tecnologico e per una dimensione esteticamente suggestiva, bella e funzionale insieme, di percorsi di conoscenza che ormai, con maggiore o minore efficacia, si stanno diffondendo sempre più.

Sono solo appunti sparsi, note di un diario dello sguardo che potrebbe allungarsi a dismisura e che sempre più riconosce nel panorama mediatico, ma anche nei richiami a quello che chiamiamo "l'immaginario", le tracce di un percorso artistico che attraversa ormai alcuni decenni. Talvolta si tratta di citazioni consapevoli, talvolta di coincidenze significative; altre volte

sono segnali di una reciproca – e un po' tortuosa – sensibilità: quella dei media nei confronti dell'efficacia delle intuizioni e delle estetiche videoartistiche, fagocitate e spesso banalizzate, come sempre accade con le avanguardie; e quella della videoarte verso i segni di un paesaggio mediatico in veloce mutazione – ma anche verso un'emergenza planetaria, una metamorfosi nel costume, nei modi di vivere e di pensare.

Non è un caso se, con sempre maggiore frequenza, immagini da opere di videoartisti vengono usate anche a corredo di articoli – nelle pagine e negli inserti culturali, sulle riviste e sui quotidiani – che niente hanno a che fare con la videoarte: niente, o molto, invece. Evidentemente queste immagini sanno evocare in modo simbolico, condensato, uno sguardo efficace sul presente. Come del resto è accaduto a lungo, e ancora talvolta accade, con l'uso di immagini pregnanti prelevate dal cinema.

Sono passati vari decenni dalla prima mostra, in Germania, di televisori con l'immagine distorta da magneti: immagini astratte, create grazie a una felice intuizione di Nam June Paik. Il termine "videoarte", che allora non esisteva e che a lungo ha designato un ambito circoscritto ed elitario, un segmento del cinema sperimentale oppure (e insieme) dell'arte contemporanea, è oggi diffuso: esteso, sì, ma anche frainteso, o limitato solo a un particolare periodo.

Eppure, mai come ora – quando la videoarte sembra storicamente conclusa e quindi, oggi, viene spesso data per morta – il termine è usato diffusamente. Se molti festival sono scomparsi, dopo la fertile stagione degli anni Ottanta, altri ne sono nati, anche nei centri minori e minimi: alcune manifestazioni (cito solo Videobrasil a San Paolo, in Brasile) sono grandi eventi di massa; altri sanno trovare feconde formule, dal Loop di Barcellona al FUSO di Lisbona, al Vidéoformes di Clermont-Ferrand, al milanese INVIDEO, ai festival londinesi e newyorkesi fino alle tante sezioni dedicate alla sperimentazione video nei festival "canonici", anche di cinema.

Per la prima volta, in Francia, le Galeries nationales hanno ospitato una mostra di videoarte, nel 2014: l'imponente esposizione di Bill Viola al Grand Palais a Parigi, in cui il visitatore, alla fine del percorso, poteva acquistare non solo libri, cataloghi e cartoline ma anche magneti, quaderni, borse, magliette (con la frase dell'artista: «Live your Art. Don't think about it!»), come per le grandi mostre e i grandi artisti – quale, del resto, lui è. La sua esposizione, come in parte quella, contemporanea, di Robert Cahen a Strasburgo, al Museo di arte moderna (EntreVoiR), ci parla dei grandi temi e dei grandi passaggi della vita umana. Ed è significativo che nella conferenza stampa d'apertura (3 marzo 2014) Viola non abbia mai pronunciato la

parola “video”. Così come sono significativi non solo il crescente interesse dei media per queste grandi mostre (insieme all’eco che riscuotono artisti come Peter Greenaway, Matthew Barney, William Kentridge, e sul versante performativo Marina Abramović) ma anche l’attenzione da parte di storici dell’arte, come Salvatore Settis per Viola, e di filosofi e scrittori, come Jean-Luc Nancy e Stéphane Audeguy per Cahen, Marc Augé per Muntadas; e la ricognizione potrebbe continuare.

A questi esempi potrebbe accompagnarsi la riflessione su una ricerca teorica in campo cinematografico che sta spostandosi da tempo, ma con particolare pregnanza negli ultimi due decenni, verso un approccio che considera il cinema «come una disciplina “interstiziale” (o, come diremo meglio, “infrastrutturale”», tale cioè da formarsi e riconoscersi sostanzialmente attraverso il dialogo con altri campi disciplinari» (D’Aloia, Eugeni, 2017, pp. 9-10). Approccio cui gli studiosi di arti elettroniche sono quasi obbligati da sempre, per la sostanza metamorfica, indisciplinata e fluttuante fra varie arti che da sempre le caratterizza, e che forse annunciava, prefigurava e “desiderava”, almeno in parte, le nuove forme del cinema odierno. Non è casuale che la teoria torni a studiare le avanguardie storiche, le intuizioni, gli scritti e le pratiche di un secolo fa, riferimento del resto ineludibile per le arti elettroniche. Un approccio di cui troveremo traccia in alcuni di questi capitoli, nel confronto con una mutante teoria del cinema che considera in quest’ultima fase le esperienze, la sensorialità, le archeologie mediatiche, i nuovi spazi delle proiezioni e degli spettatori.

Il mio è anche un invito a includere le suggestioni e le riflessioni video-artistiche in un orizzonte storico-critico cinematografico che raramente le contempla.

Il modello degli inizi

Nel 2013 la videoarte, si diceva, ha compiuto cinquant'anni. L'anniversario è stato celebrato in vari modi ed è stato occasione di rassegne e iniziative in vari paesi del mondo.

La ricorrenza, come spesso accade, è simbolica, filologicamente discutibile e discussa: condensa infatti in sé una serie di elementi, azioni, pratiche artistiche che non sono “nati” nel 1963 ma che andavano prendendo forma da anni, e che dopo avrebbero assunto profili più definiti, o più complessi. Lo stesso termine “video-art”, abbinato all'anniversario, è inesatto, o per meglio dire inesistente all'epoca.

La data simbolo dell'inizio della videoarte si riferisce infatti a una mostra, svoltasi alla Galleria Parnass di Wuppertal, in Germania, dall'11 al 20 marzo 1963, di opere di Nam June Paik (artista coreano, di formazione musicale e giovane esponente del movimento Fluxus, qui alla sua prima personale), considerato quindi il padre fondatore di quest'arte allora nuova.

I padri invece sono stati anche altri – e, se vogliamo restare in questa metafora parentale, anche i nonni – e varie le date altrettanto simboliche, o comunque importanti in questo percorso.

Eppure un'analisi approfondita di quella mostra del 1963 (recentemente rivisitata e ricostruita al Museo Ludwig di Vienna, nel 2009) mette in luce una serie di aspetti che rende quella breve rassegna – solo dieci giorni di apertura – altamente significativa per gli sviluppi di un'arte nata da tanti diversi apporti e per la sua multiforme “ontologia”¹.

1. Alcune parti della mostra del 1963 di Paik a Wuppertal sono state esposte in anni successivi in vari musei e biennali (come quella di Lione nel 1995). Nel 2009 (dal 13 febbraio al 17 maggio) il Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien ha presentato la mostra “Nam June Paik: Exposition of Music. Electronic Television Revisited” a cura di Susanne Neuburger. Il volume-catalogo (Neuburger, 2009) presenta in tedesco e in inglese interviste, dettagliate testimonianze, documenti, fotografie e testi critici sulla mostra del 1963 nonché la documentazione illustrata della ricostruzione museale del 2009. In altri

Si racconta abitualmente questa mostra come un'esposizione di tredici monitor con l'immagine alterata: gesto di altissima intuizione (e sperimentazione tecnica) di Paik, che inventa così la televisione astratta, e comprende – espone, condivide – la natura metamorfica dell'immagine elettronica, la sua essenza di segnale luminoso, la sua generazione di campi di energia modificabili in diretta.

Ma non ci si immagini una mostra asettica, nel *cubo bianco* di una galleria d'arte, di eleganti televisori con varie distorsioni dell'immagine; né si pensi a una esclusiva esibizione di monitor televisivi in cui, come in quadri in movimento, varie linee, spirali o punti luminosi si susseguono.

Innanzitutto la mostra ha avuto luogo in una casa, perché questa era dal 1961 la sede della Galleria Parnass: una villa di fine Ottocento che Paik occupò interamente, dal giardino al piano superiore, estendendo lo spazio espositivo ben oltre quello della Galleria, situata nei locali a piano terra. Le foto ci mostrano stanze occupate dagli oggetti più diversi, talvolta accatastati in apparente o reale disordine, talvolta accostati in base ai cortocircuiti neodada di Fluxus: un grande paracadute steso a terra in giardino, su cui è poggiato il tavolino di una vecchia macchina da cucire; un violino, un mandolino, ma soprattutto alcuni “pianoforti preparati”, corredati di oggetti disposti sulla tastiera e sull'intero strumento (compreso un reggiseno), da fili elettrici, da materiali di vario tipo, da filo spinato. (Paik esplicita nel testo della mostra i debiti artistici di queste e di altre idee del percorso espositivo: John Cage, Wolf Vostell, Yves Klein, e altri artisti.)

Ma anche, all'entrata, una vera testa mozzata di bue, sospesa, e un grande pallone, dal pavimento al soffitto, che sembrava ostruire l'ingresso, consentendo il passaggio dei visitatori solo a destra e a sinistra, lungo le pareti laterali. Testa e pallone durarono poco, ma nelle intenzioni di Paik dovevano creare, subito all'entrata, una situazione di sorpresa e una certa difficoltà, piccoli *shock* tesi a predisporre la mente a uno stato diverso da quello abituale. Del resto lo spazio di agiata residenza era provocatoriamente trasformato, anche girando verso il muro i quadri dell'appartamento. Accanto a oggetti sonori e a oggetti di uso quotidiano, denominati anche *Zen*

testi si trovano descrizioni della mostra, più sintetiche: ad esempio Decker-Phillips (1998); Cargioli (2002). Chris Meigh-Andrews (2006) riporta alcune valutazioni critiche tese a relativizzare il ruolo di Paik e di questa esposizione (come le posizioni di Martha Rosler contro la “santificazione” di Paik, da lei giudicato acritico nei confronti del medium). Jean-Paul Fargier, uno dei primi studiosi di Paik, racconta vivacemente la mostra di Wuppertal (Fargier, 1989). Fargier è fra i critici che più hanno evidenziato la dimensione ludica ed erotica dell'opera di Paik.

Objects (appesi, composti come in sculture, trattati), manichini, scolapasta, specchi in cui lo spettatore era invitato a guardarsi dopo essersi denudato, la mostra vedeva “installati” nelle varie stanze della villa anche strumenti di riproduzione sonora e visiva. Radio a transistor, proiettori cinematografici, sirene, collegati ai pianoforti generavano effetti al tocco sulla tastiera, usata così come dispositivo che oggi chiameremmo interattivo – e gli spettatori erano evidentemente invitati a toccare, e a esplorare le diverse materie disposte sui tasti. Ma anche torri di dischi e un’opera murale fatta con nastri audio e corredata di cuffie. *Random Access*, espressione mutuata dal lessico delle ricerche sul computer.

E, a proposito di sensorialità, una parete tattile in rilievo, da esplorare col volto; musica da ascoltare con la bocca, attraverso un fallo artificiale che diventa il singolare braccio di un giradischi.

Una mescolanza di artigianalità e tecnologia vecchia e nuova, fino alla stanza dei televisori, fra l’ingresso e il giardino, vicino alla stanza dei pianoforti. Dodici monitor e non tredici, pare, disposti in modo non canonico e apparentemente casuale e “preparati” con cura, ognuno in un diverso modo e con una diversa posizione (solo uno era al piano superiore). Non si trattava di una giocosa improvvisazione ma del risultato di un lungo e meticoloso studio compiuto con la collaborazione di ingegneri.

I televisori erano per lo più disposti sul pavimento, in modo da consentire spazio e circolazione da parte dei visitatori, che potevano vederne anche il retro; uno appoggiato su una cassa, altri due incolonnati l’uno sull’altro, e di quelli che si erano guastati “davvero” uno aveva lo schermo rivolto al pavimento, l’altro (che trasmetteva solo una linea orizzontale) era collocato sul lato più corto, in verticale: *Zen for TV*. Le distorsioni dell’immagine erano diverse, e generate in alcuni casi da impulsi sonori (un registratore audio causava alterazioni a seconda dell’intensità del suono, o era una radio a provocare modificazioni in base al mutare del volume); ma alcuni televisori prevedevano l’intervento del pubblico, attraverso manopole e interruttori, o un microfono, strumenti con cui il visitatore provocava alterazioni dell’immagine. Si trattava di televisori accesi sulla normale e quotidiana programmazione della TV tedesca, tanto che – mentre in alcuni casi le distorsioni erano astratte e geometriche – si potevano talvolta distinguere, intravedere o intuire i volti di un presentatore, di un uomo politico, di una pubblicità, deformati in modo grottesco dalle ondulazioni del segnale.

Questa parte della mostra è all’origine della datazione simbolica dell’inizio della videoarte, in quanto segna il debutto di una televisione la cui

immagine è percepita e mostrata come un campo di energia, di punti e linee in movimento incessante². Si tratta di una cesura. Innanzitutto rispetto al cinema (per quanto il cinema strutturale facesse anch'esso leva sulla materia di base, luce, buio, proiezione, pellicola, come qui fa Paik con la materia elettronica) nel momento in cui l'immagine si rivela manipolabile *in diretta* e il segnale visivo mostra le sue affinità e parentele con quello sonoro.

A questa intuizione corrisponde la riflessione su una maggiore libertà di intervento da parte dello spettatore rispetto alla musica, anche a quella contemporanea, non modificabile nel suo svolgimento temporale se non dai musicisti stessi. Del resto, benché la stanza delle TV risuonasse di suoni e rumori, lo spettatore era libero di vagabondare da uno schermo all'altro, di scegliere e distinguere un'immagine dall'altra, fenomeno che com'è noto non è possibile con i suoni, che si mescolano fra loro. Alla linearità temporale (anche di fruizione) "gutenberghiana", per riprendere la riflessione di McLuhan (1976), di un libro, di un film, di un brano musicale – per quanto d'avanguardia – la simultaneità di vari schermi accesi in una stanza opponeva una casualità di accesso ogni volta variabile, che si arricchiva con l'intervento diretto dello spettatore. (Del resto *Random Access* era il titolo di un'altra opera esposta in mostra, e insieme una dichiarazione complessiva di intenti. In questo particolare caso, il visitatore poteva ascoltare e far suonare a caso brani di musica strisciando una testina di lettura su nastri audio incollati al muro.)

Dunque, inizio della videoarte nel senso di immagine elettronica capace di generare, in modo parzialmente anche incontrollato e casuale, astrazioni, immagini "artistiche", plastiche, pittoriche. Come processualità incessante. Ma, innanzitutto, qui si tratta di televisione. Non dimentichiamo che la mostra si chiamava "Exposition of Music. Electronic Television". La televisione del resto, come medium, sarà all'origine anche dei successivi sviluppi della pratica artistica di Paik, fra estetica del collage e del frammento, riferimento giocoso o critico, progetto pionieristico di programmi satellitari, trasmissioni sperimentali e ibridazione di generi.

Nelle riflessioni intorno a questa mostra troviamo evidenziati alcuni elementi: l'anticipazione da parte di Paik della moltiplicazione dei canali

2. Per una riflessione sugli esordi e sullo stesso termine videoarte cfr. Gazzano (2012). Quest'ultimo ha sviluppato la questione della datazione e del nome, oltre alla questione della *televisione elettronica*, anche in una conferenza svoltasi a Milano, nell'ambito della mostra INVIDEO (Spazio Oberdan) il 31 ottobre 2013, "La videoarte compie 50 anni". Illuminante anche la riflessione di David Ross (2005), sia sul termine che sugli intrecci delle origini.

e della possibilità di scelta; l'autoreferenzialità dell'universo televisivo rappresentata qui dalla scelta di collocare i televisori per terra, non ad altezza di sguardo (nonostante le sedie disposte nella stanza) e come se gli schermi si guardassero fra loro, in un gioco speculare di rimandi; il superamento della costrizione temporale dello spettatore-visitatore, con la libertà di percorrere e scegliere le immagini a suo piacimento (come in un museo? Di questo si parlerà più avanti) e, potrei aggiungere, la prefigurazione della non-linearità dell'era elettrica, come sarà descritta solo un anno dopo da McLuhan nel suo *Understanding Media*.

Marco Gazzano ha tuttavia sottolineato, proprio su questa mostra, come l'espressione "Electronic Television", che può sembrare pleonastica (la televisione è immagine elettronica), voglia invece designare una caratteristica (una "ontologia") spesso dimenticata, già all'inizio delle trasmissioni regolari e dell'ampia diffusione di questo mezzo. La televisione non è cinema, non è teatro, non è pittura e – nonostante alcune affinità – neanche musica. È un medium elettronico, ma il suo uso corrente sembra, e già allora sembrava, non rendersi conto della natura della sua immagine. Dicendo quindi "Electronic Television" Paik manifesta apertamente la propria scelta e l'impostazione della mostra: qui si espone la televisione, ma quella "elettronica", irriducibile a qualunque altro medium, portando alla luce la processualità, la malleabilità, l'imprevedibilità di comportamento (la "performatività", potremmo dire), la natura puntiforme, la versatilità formale in tempo reale. Nello stesso tempo, ne attua anche una modalità installativa per cui la scatola luminosa del monitor assume un carattere di modulo, disposto fra altri oggetti (in questo caso talvolta nella semioscurità, talvolta in piena luce) e, qui significativamente, in uno spazio domestico rivisitato in modo nuovo ma che era ed è stato, almeno fino all'avvento del digitale, l'*habitat* classico del televisore.

È stato sottolineato da più parti come questa data segni in realtà un "falso" inizio della cosiddetta videoarte. Non è il caso qui di rivisitare la complessa ricostruzione dell'itinerario diverso, importante e parallelo di Wolf Vostell, artista del Fluxus e amico di Paik – che secondo alcune ipotesi già alla fine degli anni Cinquanta "installava" i televisori in vario modo, assemblandoli con altri materiali, o ne presentava immagini manipolate. Certo è di poco posteriore a quella di Paik la mostra di Vostell svoltasi nel maggio 1963 alla Smolin Gallery di New York, "Television Decollage", prima esposizione di questo tipo negli Stati Uniti.

In Francia, a Parigi, lo scultore César nel 1961 aveva creato una scultura, *Ensemble de télévision*, in cui un monitor era poggiato su una

colonna di scarti metallici; nel 1962 aveva esposto un'altra versione, *Télévision* – racchiusa stavolta nel plexiglas – composta da una colonna irregolare, ancora, di scarti metallici pressati su cui era posto un apparecchio televisivo funzionante, spogliato del suo involucro. Escono dal guscio di plexiglas solo l'antenna, l'altoparlante e le manopole. Edith Decker-Phillips nel suo testo su Paik ricorda anche come già nel 1956, poi nel 1962, rispettivamente Richard Hamilton e Tom Wesselman avessero incluso la rappresentazione di un televisore in un collage (il primo) e un vero televisore funzionante nella stessa superficie pittorica (il secondo, esponente della Pop Art). Altri studiosi hanno in diversi modi illuminato il dialogo fra gli artisti e la TV (come materia, come oggetto) in quegli stessi anni.

Anche in Italia accadeva qualcosa, nel campo della sperimentazione dell'immagine elettronica, e prima di queste date. Nel caso della trasmissione sperimentale RAI del 1952 (sede di Milano), *Immagini luminose in movimento*, Lucio Fontana esplorava non tanto l'oggetto monitor con le sue correlate immagini quotidiane e/o modificate, quanto proprio l'idea di una "trasmissione" di luce e forme astratte, immagini in movimento, fasci luminosi che filtravano da una serie di fori di una tela. Ricordiamo che le trasmissioni regolari sarebbero iniziate solo nel 1954 e che la TV funzionava solo in diretta, senza possibilità di registrazione. Le scarse testimonianze fotografiche e le descrizioni che ci restano sembrano attestare, più e prima ancora che distorsioni dello specifico segnale televisivo, il tentativo di evidenziare e saggiare una sorta di affinità fra ricerca artistica degli Spazialisti e qualità del medium televisione, individuato dal movimento come veicolo di energia immateriale. Insomma, la creazione di figure di luce in movimento trovava nella simultaneità e immaterialità della trasmissione televisiva il veicolo privilegiato, con la sua struttura puntiforme e la sua scansione immediata in linee, i campi di energia, la sua trama luminosa, l'emissione di bagliori, la stessa (all'epoca) impossibilità di registrare, fissare le immagini.

È in tal senso, come liberazione dell'arte dalla materia e sua diffusione in uno spazio anche cosmico, anche ignoto, che viene inteso il nuovo medium nel *Manifesto del Movimento spaziale per la televisione*, di quello stesso anno. Ma vi si accenna allo spazio anche come materia stessa delle nuove forme d'arte. Prima del 1953, anno della "Mostra spaziale" (Venezia, Ridotto del Teatro La Fenice), curata da Anton Giulio Ambrosini, Fontana aveva esposto a Milano alla Galleria del Naviglio, nel 1949, il "l'Ambiente spaziale"; e mi fa piacere ricordare che il fondatore della Gal-

leria era Carlo Cardazzo, poi importante pioniere e protagonista delle prime stagioni videoartistiche, con la sua Galleria del Cavallino, a Venezia (Marangon, 2004).

Potrei continuare a lungo raccontando i risultati di una ricerca fra libri, consultazione di documenti e fotografie, lettere e disegni, riviste e appunti, alla ricerca della vera data, del nome del vero iniziatore di quella che chiamiamo videoarte, ed è un viaggio affascinante fra musicisti, pittori, ingegneri, scultori, teorici, critici, galleristi. Il viaggio riguarda anche lo stesso termine videoarte, che all'epoca non esisteva proprio. Lo si è visto: da César a Vostell, da Fontana a Paik, è di televisione che si parla, è la televisione che si usa, è il televisore che si espone, che si modifica, che si distrugge, che si rappresenta. Quello di videoarte, è ancora Gazzano a ricordarcelo, è un termine nato dell'ambito delle gallerie d'arte nei primi anni Settanta del Novecento: un termine sintetico, felice nella sua brevità, che coniuga l'arte con un medium tecnologico nato da poco (al contrario della TV che esisteva dagli anni Trenta, seppur con alterne vicende) ma che si discosta dalle precedenti indicazioni degli artisti e degli autori. Alla significativa espressione di Paik ("Electronic Television"), coniata quando ancora non c'era la possibilità da farsi da soli il proprio video, e l'unica materia elettronica, nel campo delle immagini in movimento coniugate col suono, era quella della TV, intesa come televisione e come *oggetto* televisore, era succeduta quella di *video-tape*, dove *tape*, il nastro magnetico di registrazione, designava l'intera attrezzatura video (videocamera, nastro, microfono), messa in commercio nel corso degli anni Sessanta. Anche qui la datazione è controversa, ma è certo che siamo dal 1965 in poi, dopo le mostre "inaugurali" e "televisive" di Paik e di Vostell. Da qui in poi troviamo tutta una serie di termini, coniatati o commentati dalla critica, che vanno dalla *Television Art* al *vidéo de création*, dall'arte elettronica all'immagine elettronica fino a variazioni specifiche come videoteatro, videodanza, videopittura, videomusica. Ma siamo già più avanti rispetto all'ambito dei primi esploratori del medium nelle sue diverse valenze, e spesso in territori diversi. Del resto è probabile che Paik fosse polemicamente indifferente all'uso della parola "arte".

E se Paik non ha usato il termine videoarte per la sua prima mostra personale con i televisori dall'immagine distorta, indicando la televisione elettronica come campo d'indagine, se la data non è l'unica, né forse la prima che segna un uso "anomalo" del televisore e della sua immagine, possiamo allora dire che la videoarte non ha compiuto cinquant'anni, e che il nome e la data restano quindi fluttuanti e incerti, mal definiti. Ma è importante?

In fondo la mostra di Paik del 1963 rimane esemplare, più di altre del periodo, e indica nei suoi vari aspetti tutta una serie di intuizioni sul “video a venire” che vi trovano una sorprendente condensazione, come stazioni di una riflessione sul divenire dell’immagine elettronica fino all’odierno panorama mediatico.

Innanzitutto l’intuizione e la scoperta della *natura metamorfica dell’immagine elettronica* (ed è l’elemento per cui questa mostra sembra inaugurare la cosiddetta videoarte). Scrivendo al direttore della Galleria Parnass nel 1962, Paik descriveva la mostra come un’esposizione non di pittura né di musica ma di *time-art*. Per questo la musica e la televisione sono insieme, e la TV sembra consentire una fuga dal tempo lineare (ancora Paik). Il lavoro di ricerca per i vari metodi di distorsione e di intervento da parte dei visitatori, svolto con la collaborazione di ingegneri, era stato lungo e minuzioso. Lo stesso impegno porterà anni dopo Paik alla messa a punto di uno dei primi modelli di video-sintetizzatore, strumento che consentirà di passare dai sistemi ancora artigianali e semimeccanici di trasformazione dell’immagine alla possibilità di una gamma di effetti. Alla fine degli anni Settanta, Paik dichiarerà che «la televisione è tempo» e che in essa non esistono «né spazio né immagine ma solo linee, linee elettroniche» (Fargier, Cassagnac, Van der Stegen, 1983, p. 165).

Solo un anno dopo quella mostra a Wuppertal, Marshall McLuhan descrive l’immagine televisiva come «un profilo in continua formazione di cose dipinte da un pennello elettronico» e osserva come «lo spettatore del mosaico televisivo [...] riconfigura inconsapevolmente i puntini in un’astratta opera d’arte simile a quelle di Seurat o di Rouault» (McLuhan, 1967, p. 333).

Ma la mostra esibisce anche, con la strategia della rilocazione e del *ready-made*, *il televisore e la televisione*, un medium ormai di massa e un oggetto quotidiano (un elettrodomestico) qui esposto in uno spazio artistico (una galleria) che però, significativamente, è una casa, il luogo “naturale” della TV. Ne propone una spazializzazione e un uso diversi, con percorsi esplorativi e personalizzati, cercando e proponendo l’imprevedibilità e l’incontrollabilità di fenomeni pure attivati in modi diversi dai visitatori: non solo prefigura l’idea del “flusso” di immagini, prevede la molteplicità di canali, di proposte e di scelte che al tempo non esisteva ancora, e, secondo alcuni, una sorta di “autoreferenzialità” del medium (i televisori collocati in modo non canonico, disposti non ad altezza di sguardo ma come specchiandosi, in un dialogo fra loro) ma parrebbe anche istituire un paragone fra le deformazioni delle immagini e quelle, assai meno metaforiche, dei media. Solo due anni dopo Paik immaginava che l’utente televisivo, da casa, potesse es-

sere dotato di adattatori in grado di modificare il segnale televisivo: ognuno in modo diverso, personale, e ovviamente creativo.

Poi, *la dimensione di esperienza e quella partecipativa*, per cui il visitatore della mostra (in modi certo non assimilabili a quelli consentiti poi dalle tecnologie informatiche) è chiamato a toccare, saggiare le superfici, suonare i pianoforti preparati, spogliarsi e specchiarsi, manovrare microfoni, far suonare “a caso” una serie di dischi, generare suoni da nastri registrati, modificare le immagini televisive, e così via.

La mostra, qui, è un’esperienza, e non è descrivibile come una successione di opere ma come una successione di esperienze. Lo spazio di una villa tardo-ottocentesca si è prestato benissimo a un intento insieme dissacratorio e familiare: l’esperienza, apparentemente domestica e rassicurante, di una casa (con le sue stanze, le scale, il bagno, la cucina, il giardino) diventa perturbante già all’ingresso, con la testa mozzata del bue, con la quasi-ostruzione dell’entrata, con i suoni e i rumori non armoniosi prodotti dagli strumenti e dai visitatori che li usano, con i quadri voltati verso le pareti, a mostrare la parte retrostante. Benché facesse parte dell’estetica Fluxus la dissacrazione dei tradizionali luoghi dell’arte, questa particolare modalità espositiva appare, nella sua complessità e ricchezza di aspetti, decisamente non usuale.

Ancora, *il sesso e il gioco*, la dimensione erotica e quella ludica, mutuate anch’esse dalle avanguardie storiche, e sempre presenti nell’itinerario di Paik. Il manichino disarticolato e mutilato nella vasca, il reggiseno sul pianoforte, ma anche il provocatorio invito a mettersi nudi di fronte a uno specchio, e il fallo artificiale che, tenuto in bocca, diventa il braccio di un singolare giradischi. Allusioni, in decine di ritagli di riviste e quotidiani, alla morte di Marilyn Monroe. Il gioco: con la musica, con le immagini, con il pallone che rende ardua l’entrata all’esposizione, e le combinazioni stesse, giocose e paradossali, di oggetti-giocattolo, di oggetti sonori e di oggetti d’uso quotidiano, di cui la casa-galleria è disseminata.

Toccare, sfiorare, saggiare materiali diversi, farsi circondare da suoni e rumori e da immagini di tipo diverso (dalla carta stampata alla tv): c’è anche una dimensione *sinestetica* in questa esposizione, che in un certo senso fa parte del “gioco”, in un altro esalta la dimensione partecipativa, in un altro ancora contribuisce allo *shock* sensoriale, appunto, che Paik voleva ottenere fin dall’ingresso alla casa, reso perturbante e arduo.

Possiamo aggiungere a questi elementi, che si sono poi sviluppati fino a caratterizzare buona parte della sfera mediatica odierna, anche l’*intermedialità*, termine del resto coniato nel 1966 da Dick Higgins, uno dei

fondatori del movimento Fluxus (fra l'altro fu uno dei primi interlocutori degli esperimenti di Paik con i televisori) e che segnala e anticipa, a partire dall'intreccio messo in opera dall'*happening*, fenomeni poi ampiamente diffusi e studiati di interrelazione fra i media. In questa mostra coesistono e dialogano la musica e la televisione, innanzitutto; ma anche la radio e, in parte, il cinema; e comunque si rispondono e si corrispondono impulsi sonori e visivi, gestualità, happening (ivi incluso quello messo in scena dai visitatori stessi coi loro comportamenti), magnetofoni e giradischi, microfoni, pagine di giornale.

La mostra esplicita relazioni con *esperienze tecnologiche* d'avanguardia, mescolandole con una dimensione artigianale: innanzitutto si relaziona con le ancora giovani ricerche informatiche e con il patrimonio di saperi tecnici degli ingegneri televisivi. Paik riconosce l'influenza della pittura cinetica di Karl Otto Götz, autore molto interessante anche per le sperimentazioni strutturali e le metamorfosi nel passaggio dalla pittura al film astratto e per l'interesse alla generazione casuale di fenomeni ottici di tipo elettronico. Come ci ricorda Decker-Phillips, Götz voleva in realtà arrivare a una programmazione strettamente calcolata dell'immagine in movimento: la sua ricerca coniuga pittura astratta, immagine in movimento – elettronica e filmica –, tecnologia del radar e programmazione al computer: in particolare, erano fondamentali le nozioni di *scansione*, di *modulazione*, di *calcolo* e *sincronizzazione* programmata (ancora non sufficientemente sviluppata dal punto di vista tecnologico). Una ricerca che a fasi alterne Götz sviluppava dagli anni Trenta, e che ha influenzato Paik, pur se gli esiti di quest'ultimo tendono a valorizzare invece l'incontrollabilità e imprevedibilità delle metamorfosi dei segnali luminosi. Nella seconda metà degli anni Cinquanta si stava sviluppando la ricerca sugli elaboratori elettronici, e parallelamente il *computer film*; un contesto di ricerche artistiche e tecnologiche (anche nel campo dell'animazione) che vedono strette relazioni, del resto, con la musica elettronica, come è stato più volte sottolineato. L'intera mostra presenta risonanze col pensiero e la pratica musicale di John Cage e le sue sperimentazioni con nastri audio, apparecchi radiofonici, pianoforti preparati.

La mostra rivela anche la fragilità di strumentazioni che andavano soggette a guasti continui: uno dei collaboratori di Paik, il pittore e musicista Peter Brötzmann (allora ventiduenne) racconta di quelle continue emergenze, dovute a nuovi dispositivi che i visitatori toccavano e manipolavano, e con cui giocavano. Ogni giorno andavano quindi riparati e resi di nuovo fruibili. Sappiamo come questo tipo di problemi – certamente dovuto al-

lora anche a strumentazioni nuove e pionieristiche – continui a presentarsi in molte delle odierne esposizioni “tecnologiche”, anche non interattive³.

Questa attenzione alla dimensione tecnologica, alla collaborazione con gli ingegneri, va di pari passo in Paik con l'*attitudine giocosa*, che poi diventa una sorta di filosofia dell'approccio ai media: quella teoria importante della “umanizzazione della tecnologia”, dell'azzeramento della distanza fra uomo e macchina, del superamento della soggezione verso la tecnica. Così come lo strumento violino può essere portato graziosamente al guinzaglio, lo strumento televisore può essere sventrato come un giocattolo, esplorato senza timore, deviato, o diventare come un abito (le celebri, successive performance con Charlotte Moorman che “indossa” o che “suona” dei monitor; ma pensiamo anche alla dimensione ludica di certe performance musicali al confine anch'esse con la body art, con Paik che si tende una corda lungo la schiena per consentire alla Moorman di “suonarlo”⁴). Anche qui si ha un'anticipazione delle teorie della natura protesica dei media, dei media come estensioni del sistema nervoso, del corpo: media da indossare. Come sta accadendo oggi.

Ci sono vari *intrecci fra le arti*, in questa esposizione, e non solo fra i media. Pittura, musica, scultura sono rivisitate, e poi le *performance* (delle immagini, e degli stessi visitatori). Della relazione con la musica in questa mostra, e della sua importanza nell'opera complessiva di Paik, di formazione musicista, si è scritto molto. La musica segna in modo decisivo gli inizi e anche gli sviluppi delle declinazioni artistiche del video, innanzitutto per la dichiarata affinità dei segnali visivi e sonori in elettronica. Manuela Ammer, nel ricostruire alcuni aspetti della mostra di Wuppertal, ricorda come Paik avesse elaborato una riflessione critica sulla mancanza di libertà dell'ascoltatore-spettatore di musica (anche elettronica) rispetto alla libertà invece accordata all'interprete. Anche la narrativa più d'avanguardia, del resto – scrive, citando *Ulisse* di Joyce – prevede la linearità cronologica-

3. Mi riferisco alla testimonianza diretta di Peter Brötzmann a proposito della mostra di Wuppertal, cui collaborò a vario titolo (innanzitutto per fornire «mano d'opera» nell'allestimento, secondo le sue parole) e per cui prestò un aiuto appunto nelle riparazioni quotidiane di alcune strumentazioni esposte (testimonianza raccolta in occasione dell'incontro organizzato a Pisa, al Cineclub Arsenale, il 17 novembre 2018, a cura di Associazione Culturale Italo-Tedesca Pisa, Pisa Jazz e Cinema Arsenale, in collaborazione con il Goethe Institut).

4. Da un filmato in cui Paik e Moorman interpretano in coppia, nel 1965, la composizione di John Cage *26' 1.1499"* (1955). È contenuto nel documentario *Nam June Paik: Edited for Television* (1975) prodotto da The Television Laboratory-WNET e curato da Russel Connor.

mente unidirezionale di lettura. È ancora una volta la riflessione su una concezione univoca e lineare del tempo: la spazializzazione delle immagini e dei suoni consente allora, nell'esposizione, scelte più personali e libere da parte dell'utente, anche non prevedibili e non previste (Ammer, 2009). Tutto questo ha a che fare con le filosofie orientali, cui Paik era direttamente legato, per motivi di provenienza geografica e culturale, e a cui si riferisce esplicitamente sia in alcune opere sia nelle sue dichiarazioni di poetica. Per questa mostra cita lo sciamanesimo conosciuto in Corea (per la testa di bue esposta all'entrata) e la creazione di uno stato "altro" della mente; e poi intitola allo Zen alcune "stazioni" in cui la mostra è articolata, come *Zen for TV* e i vari *Zen Objects* (e lo *Zen for Wind*, lo *Zen for Walking* e altre combinazioni, anche oltre questa mostra). In questo caso Paik porta il proprio personale sguardo, espresso con la profonda levità che lo contraddistingueva, nel quadro di quell'incontro fra Zen e Occidente più volte analizzato e che aveva un esponente nell'approccio dello stesso John Cage; si tratta di territori esplorati dalla critica e dalla storiografia della videoarte, anche per il perdurare dell'interesse degli artisti elettronici verso l'Oriente, nella sua mescolanza di antiche filosofie e di tecnologie d'avanguardia. Nel suo ormai classico *Opera aperta*, pubblicato per la prima volta nel 1962, Umberto Eco accostava, nelle osservazioni sull'indeterminazione e la deliberata apertura delle poetiche d'avanguardia novecentesche, l'improvvisazione del montaggio televisivo in regime di riprese in diretta e Joyce, la musica contemporanea (da cui la ricerca aveva preso le mosse) e la diffusione in Occidente dello Zen. Inteso, quest'ultimo, come accettazione dell'imponderabile, della mutevolezza, dell'incertezza; e citava in proposito l'approccio di John Cage, «il profeta della disorganizzazione musicale, il gran sacerdote del caso» (Eco, 1967b, p. 217). E qui non si tratta solo di legame con la tecnologia ma anche, per lo più indirettamente, con le scoperte scientifiche, con un pensiero sul mondo che stava mutando.

Insomma, sono d'accordo con l'invito alla cautela nei confronti di datazioni troppo rigide per la nascita della videoarte, concordo con l'idea – e con le varie ricostruzioni – di una genealogia vasta e diffusa dell'uso artistico e creativo della TV, non intendo enfatizzare eccessivamente il ruolo e la figura di Paik rispetto ad artisti altrettanto importanti e fecondi, e decisamente all'epoca non si parla di videoarte ma di televisione elettronica. E Paik deve la sua celebrità anche al sistema dell'arte contemporanea, quello in cui del resto è stato coniato il termine stesso di videoarte.

Eppure in questa esposizione troviamo condensati, seppur con i contorni specifici del contesto culturale di quegli anni e con i particolari tratti

neodada di Paik e del Fluxus, molti aspetti che indicano artisticamente le successive mutazioni mediatiche nel passaggio al Duemila e che ritroviamo nell'odierna riflessione e in vari aspetti dell'ambiente audio-visivo attuale. In fondo la cosiddetta videoarte ha saputo raccoglierle, nelle sfaccettature che ha assunto nel corso di questi decenni. La mostra non può certo essere presa a unico ed esauriente esempio; ma forse non è frutto di sopravvalutazione critica se è diventata altamente simbolica e se la sua data è divenuta, con tutti i suoi limiti, inaugurale.

Per un'altra televisione

Uno schermo televisivo è diventato un contenitore per caramelle; un altro è usato come sgabello-piedistallo. E ancora: un monitor serve a raccogliere pupazzi, un altro diventa un vaso da fiori, che una donna provvede ad annaffiare. Casa per bambole, forno trasparente in cui gira uno spiedo, acquario popolato di pesci. Ma non solo il monitor: compare anche uno schermo piatto, appeso al muro fra i quadri. Non si tratta di una mostra di videoinstallazioni, anche se le assonanze e perfino le citazioni non mancano. Si tratta di una pubblicità – con toni, musiche e colori lievi e giocosi – del canone RAI, trasmessa dalle reti pubbliche nel 2013. Curiosa coincidenza quella per cui nel cinquantesimo anniversario della nascita della videoarte una pubblicità televisiva (e per la televisione) gioca con l'oggetto monitor, con la scatola televisiva, con la sua ubiquità e versatilità, come avevano fatto gli artisti, a partire da Paik. Del resto lo slogan della serie di spot è questo: «qualunque cosa tu faccia con il tuo televisore, il canone è un'imposta obbligatoria legata al suo possesso». La campagna «vuole sottolineare, dunque, il fatto che ciò che gli utenti pagano non è il servizio ma il televisore come oggetto» (Santini, 2013, p. 26)¹. Qualunque cosa se ne faccia, appunto. Come nel caso dell'*uso improprio* da parte degli artisti. Una pubblicità dell'oggetto *detourné*, una pubblicità *ready-made*, dada e irriverente, allegra e provocatoria.

Attraverso questa pubblicità e la sua insistente messa in onda un pubblico certo più ampio di quello della videoarte ha potuto vedere quante cose si possono fare con l'oggetto televisore, a prescindere dal guardarlo; tanti artisti, a partire da Vostell alla fine degli anni Cinquanta, l'avevano fatto. Più tardi anche un *videoartista* come Giacomo Verde, progettando per la prima stagione di Fabrica una serie di giochi col televisore per adulti e bam-

1. Gli spot erano di 30" ognuno, con regia di Matteo Pellegrini per la casa di produzione Cineteam e ideati dall'agenzia pubblicitaria Yes I AM (titolo: *TV oggetto*).

bini, “trattava” l’oggetto monitor nascondendo le immagini o mascherando lo schermo in modo da renderlo in parte invisibile, o solo udibile, e così via.

Un dialogo giocoso, a volte pensoso, e non solo uno scontro, quello fra televisione e videoarte. Ha percorso i decenni, fino a oggi, e ci induce a ripensare e ad articolare meglio un rapporto disegnato da uno steccato talvolta troppo rigido.

Moon Is the Oldest TV: questo il titolo di una videoinstallazione di Nam June Paik del 1965 (di cui sono state realizzate varie versioni successive). Un titolo decisamente suggestivo per una installazione multischermo (da 11 a 17 televisori) che ha avuto negli anni diverse versioni, anche fra bianco e nero e colore. Silenziosa e immersa nel buio, l’opera prevede le distorsioni delle immagini grazie a magneti e mostra le variazioni di ombra e luce sulla faccia “visibile” della luna.

Non si tratta di una rappresentazione realistica o scientifica delle fasi lunari; né viene mostrata la faccia nascosta della luna, che pure le sonde spaziali avevano rivelato qualche anno prima. Si tratta di una similitudine poetica, di una suggestione visiva, di una allusiva analogia che passa anche attraverso le citazioni cinematografiche, a partire da Méliès, come ci ricorda Jacinto Lageira (s.d.) commentando l’installazione che mette a confronto luna e televisione.

“La luna è la più antica TV”. Come se la luna fosse uno schermo lattiginoso e lievemente sfocato, che sembra lasciar intravedere tratti incompiuti: una trama imprecisa, imperfetta. Così Marshall McLuhan descriveva del resto l’immagine televisiva nel suo libro *Understanding Media*, uscito un anno prima, nel 1964. Ma anche qualcosa di misterioso e arcaico: se Paik, in seguito, ha evocato spesso l’*arcaicità* del video, McLuhan ha usato per la televisione, medium *freddo*, espressioni che suggeriscono intimità, partecipazione, un carattere umbratile e intimo: «se il medium è ad alta definizione, la partecipazione è bassa, mentre è alta se il medium è a bassa intensità. Forse è per questo che gli innamorati bisbigliano tanto» (McLuhan, 1967, p. 340). Sono noti del resto i cortocircuiti fra passato remoto e tecnologie novecentesche in McLuhan: basti ricordare la radio, da lui definita tamburo tribale, forse eco di Bertolt Brecht e dei suoi testi di alcuni decenni prima (1927-32): «Per quel che riguarda la radio ho avuto subito la terribile impressione che si trattasse di un congegno incredibilmente antico, caduto a suo tempo in oblio in seguito al diluvio universale» (Brecht, 1973, p. 39).

C’è un dialogo evidente fra McLuhan e gli artisti, in quegli anni, come attestano anche riferimenti espliciti al Fluxus (John Cage, Charlotte Moorman) nelle immagini di *The Medium Is the Massage*, di McLuhan e Quentin

Fiore (1968). E certo il profondo umanesimo di McLuhan ha influenzato l'approccio di Paik, la sua idea di "umanizzazione della tecnologia", così come il riscatto, nel testo di McLuhan, del medium televisione dal penalizzante confronto col cinema ha aperto in quegli anni la strada a una diversa considerazione del piccolo schermo e dell'immagine elettronica, illuminati a quel punto da fresca curiosità e intraprendenza sperimentale nei confronti dei nuovi segnali puntiformi e metamorfici².

Paik è stato, fra i pionieri della videoarte, l'artista che più ha preso come riferimento la televisione e il televisore: laddove Wolf Vostell ne evidenziava l'aspetto mortifero, di potere negativo e pericoloso, in una Germania uscita da poco dalla Seconda guerra mondiale (quella stessa Germania che già negli anni Trenta sperimentava, fra i primi paesi al mondo, le trasmissioni televisive), Paik ne esplorava in modo dissacratorio il panorama, con attitudine giocosa, con ludico *détournement*. Prendendola a modello, fin dal termine, come si è visto per la mostra del 1963 alla Galleria Parnass di Wuppertal, delle proprie esplorazioni artistiche: "Electronic Television". Jean-Paul Fargier si sofferma sulle differenti – finanche opposte – attitudini di Paik e Vostell nei confronti dell'apparato televisivo: tesa a negativizzarlo, quella di Vostell, laddove il gesto di Paik,

inventando la "televisione astratta" e scollandola dalla "televisione figurativa", apre la strada a un'altra pratica – che può essere anche figurativa – della televisione: l'immagine elettronica non è votata irrimediabilmente alla riproduzione meccanica del reale. La si può deviare, elaborare, scolpire, dipingere. C'è solo da inventare gli strumenti capaci di farlo. Il che non interessa Vostell, preoccupato essenzialmente della critica degli effetti nefasti della televisione come rituale sociale schizofrenico [...]. Ci saranno ormai due modi di riferirsi alla televisione: il suo e quello di Paik. Opposti, anche se radicati nello stesso movimento, portati dalle stesse correnti (Fargier, 1989, p. 27, trad. mia).

La TV è presente nei titoli di molte opere di Paik degli anni Settanta e oltre, come la serie di *TV Buddha*, *TV Bed*, *TV Cello*, *TV Clock*, *Magnet TV*, *TV Garden* – una videoinstallazione del 1974 al cui allestimento collaborò, allora studente della Syracuse University, Bill Viola, che dichiara il suo debito di ispirazione e iniziazione al video da parte di Paik³. Nel suo *A Tribute to John Cage* (1973), video mandato in onda dalla rete pubblica di Boston WGBH,

2. Su McLuhan e Paik, cfr. anche Mercier (2012).

3. Per una recente testimonianza di Viola in tal senso, si veda fra l'altro il documentario di Gerald Fox *Bill Viola: The Road to St. Paul's* (2017).

una delle tante esecuzioni della celebre composizione 4' 33" di Cage viene filmata e commentata da Paik in una serie di didascalie fra cui – relativamente al silenzio del pianoforte chiuso e alla possibilità di ascoltare rumori e musica del mondo circostante – la scritta “This is Zen for TV”. Del resto, nel 1963 Paik aveva realizzato proprio un’opera intitolata *Zen for TV*: un televisore appoggiato sul lato più corto che trasmetteva una linea verticale bianca su fondo grigio (ma in successive versioni il televisore e la linea sono in posizione orizzontale, o alla linea succede un puntino luminoso), declinando televisivamente la poetica espressa cinematograficamente nel suo *Zen for Film* (1962-64)⁴. Una semplice interferenza, insomma, apparentemente statica, essenziale.

L’oggetto televisore, imprescindibile canale di diffusione dei video prima della messa a punto di videoproiezioni efficaci, resta un riferimento per tutti gli artisti, ma è particolarmente caro a Paik fino alle costruzioni antropomorfe, alle “famiglie di robot” degli anni Ottanta e Novanta, insieme a vecchi apparecchi radio; ed è protagonista anche del suo ciclo dedicato alle decadi del Novecento, con la macchina fotografica, la radio, il telefono, il libro, la macchina da presa, le antenne, il computer e una serie di altri oggetti e simboli, anche dipinti. Ma la relazione di Paik con la televisione (oltre che con il televisore) è anche seria, impegnata e lungimirante dal punto di vista mediatico: è noto e studiato il suo *Global Groove* del 1973 (28' 30"), mandato in onda dal canale WNET/Thirteen New York: un colorato e rapido collage di scene prelevate ed elaborate dall’universo televisivo (e non solo), visionaria previsione di una proliferazione mediatica ininterrotta di canali, di un bombardamento di immagini planetarie. L’opera è stata ricreata trent’anni dopo a Berlino in *Global Groove 2004* (Hanhardt, Jones, 2004) e, a proposito della sua ormai leggendaria versione del 1973, Hanhardt scrive di come

per Paik e altri artisti negli anni Sessanta e Settanta, la televisione era un mezzo di comunicazione che poteva essere usato per creare e trasmettere nuove idee, stili di vita e una politica dell’arte – legando così l’espressione creativa alla rappresentazione attraverso la liberazione del medium dal suo limitato giogo aziendale e tecnologico. Paik cercava di coinvolgere lo spettatore, di farlo partecipare alla sua opera. Guardava alla televisione come a una comunicazione nei due sensi, non come passiva fruizione di programmi preparati, e i suoi *videotapes* dalla metà degli anni Sessanta in poi sono espressione di quell’ideale (ivi, pp. 13-4).

4. Per *Zen for Film* e i richiami anche alla musica e all’arte contemporanea, cfr. Hölling (2015).

Il testo si sofferma a lungo sulla relazione di Paik con la TV, a vari livelli e con l'uso di varie tecnologie, dal satellite alla diretta. In *Global Groove* convergono in ordine sparso «tip tap, pattinaggio sul ghiaccio, percussioni dei nativi americani, pubblicità della Pepsi, un canto di Allen Ginsberg», il tutto elaborato dal videosintetizzatore (ivi, p. 33). *Global Groove* è stato oggetto di una serata del festival di Lisbona FUSO (27 agosto-3 settembre 2019), curata da Lori Zippay di Electronic Arts Intermix⁵. Nella luminosità di uno splendido restauro, l'opera appare un complesso organismo in cui si tengono in equilibrio avanguardia e pop, sgargiante rumorosità e silenzi artistici, effetti gioiosi e spericolati e improvvise isole di pensiero, Nixon, Ginsberg, Merce Cunningham, Charlotte Moorman, il Living Theatre e i Navajos, universi televisivi, pubblicità e musica di Stockhausen. Debitrice fin dal titolo della lezione di McLuhan (il *global*, alleggerito però dal termine *groove*, “ritmo”, come ha sottolineato Jean-François Chougniet nel presentare il video al festival). Opera seria e giocosa di video-saggio sull'universo mediatico: un classico, ormai. Di fronte all'originale, appare pallida la rivisitazione presentata nella stessa serata, *Country Ball* (2012, 12'), di Jacolby Satterwhite, pur se con interessanti richiami al modello circense di un universo digitale, fra richiami al videogame e in un piano-sequenza affollato di figurine intarsiate elettronicamente, in movimento incessante.

Quello di Paik è un intervento creativo sulla specificità stessa della televisione, sul “flusso” delle immagini, sia in messa in onda che in ripresa a circuito chiuso [...]. E quando Paik si mette a giocare con la TV hertziana e con quella via satellite, “televisione”: sia in senso tecnico che in senso metaforico. Artista emblematico di fine millennio Paik, con le sue “antenne”, guarda a distanza (Gazzano, 1999, p. 275).

Dieci anni dopo, il pionieristico programma via satellite di Paik *Good Morning Mr. Orwell* (1984). Una foto lo ritrae alla conferenza stampa per quella trasmissione, alla Kitchen Gallery di New York nel dicembre 1983: fra due mappamondi illuminati dall'interno, e con un paio di occhiali le cui lenti sono sostituite da due piccoli monitor di plastica. Ma piccoli monitor-giocattolo compaiono anche fra i mappamondi, sul tavolo⁶. «Nel 1984 ho preso una posizione. George Orwell affermava che la televisione era comunque negativa. Io al contrario affermai che la televisione non era sempre negativa, che non era il “Male”. In *Good Morning Mr. Orwell* dicevo proprio questo: sono stato il solo al mondo ad affermarlo, e ne sono orgoglioso», dichia-

5. “*Global Groove*” *Revisitado*, in AA.VV. (2019, pp. 48-51).

6. Foto di Lorenzo Bianda, Locarno (Gazzano, Zaru, 1992, p. 12).

rava Paik nel 1992, in un'intervista in cui parlava anche delle sue ricerche sul satellite e del suo interesse di lunga data per il digitale (Gazzano, Zaru, 1992, pp. 27-8).

Il programma è noto e studiato: Paik seppe cogliere le opportunità della diretta via satellite (Parigi-New York, in dialogo, con lo schermo diviso in due) giocando con i generi televisivi, a partire da quel che viene chiamato *intrattenimento*, ma anche con effetti e distorsioni decisamente videoartistici; e usando l'intrattenimento per offrire la scena a una serie di artisti d'avanguardia cui certamente il pubblico televisivo non era avvezzo, o che non conosceva per niente. Paik dimostra anche in questa occasione la sua consapevolezza "globale" della televisione, che se da un lato era alterata o ridotta al silenzio zen, dall'altro era sognata, usata, scardinata e ricreata dall'interno dei suoi stessi meccanismi spettacolari e planetari. Fra silenzio, dunque, e veloce simultaneità, villaggio globale, colori e suoni sgargianti, utopia di una comunicazione planetaria in cui dare spazio anche alle arti e agli artisti, di cui si creavano occasioni altrimenti impossibili di incontro. Dopo *Good Morning Mr. Orwell* c'erano state le dirette Tokyo-Seul-New York in *Bye Bye Kipling* nel 1986, e i collegamenti fra dieci paesi del mondo nel 1988 in *Wrap Around the World*, nel 1988. Paik frequenta in varie occasioni la TV, anche partecipandovi, come in Francia, alla trasmissione sul video USA di Catherine Ikam, per Antenne 2, nel 1980; o creando opere, come in Italia, dove nel 1988 realizza per due puntate della trasmissione "Pubblimania" due video-scene e nel 1992, in collaborazione con Mario Sasso, *Proxima Count Down*, per la rubrica "Proxima" di RaiSat a cura di Marco Maria Gazzano e Alessandra Populin (Ferrari, Goldoni, Pierini, 2013). Quello della televisione è anche un terreno di confronto con la cultura "pop" e i suoi immaginari, evidenziati in modo paradossale o provocatorio come nel lavoro della statunitense Dara Birnbaum con il suo *Technology/Transformation: Wonder Woman* (1978-79), elaborazione da forme pop dall'omonima serie televisiva, ma anche con la serie *Pop-Pop video* e l'esperienza con MTV, dai primi anni Ottanta ponte (con esiti alterni) per alcuni artisti fra la sperimentazione e una dimensione televisiva certamente più ampia⁷.

Birnbaum, scrive Lori Zippay, usa le tecnologie video «per sovvertire, criticare o decostruire il potere che le immagini e i gesti dei mass media esercitano sulla definizione delle mitologie culturali, della storia, della me-

7. Sul rapporto fra videomusica e videoarte cfr., fra i testi più recenti, Di Marino (2018) e Quattrocchi (2018).

moria. Con un linguaggio televisivo dinamico fatto di immagini, musica e testo, Birnbaum porta a galla i significati ideologici incorporati nei media, situando il video come mezzo per dare voce al singolo»⁸.

In questo scenario di decostruzione dei media un discorso diverso è condotto da un artista come Antoni Muntadas: nel corso di decenni ha sviluppato un ventaglio di riflessioni teoriche e interventi (video, installazioni, performance urbane e altro) che si presentano come una vera e propria proposta di *ecologia dei media*, una video-saggistica sul rapporto fra media e potere, in cui la televisione è solo uno dei veicoli di un discorso ideologico e politico, analizzata e messa in scena con acuto sguardo critico⁹.

Seppure con differente approccio, anche un autore molto diverso da Paik elabora un discorso sulla televisione. Nel suo lavoro del 1983-84 *Reverse Television-Portraits of Viewers*, Bill Viola ci mostra dei brevissimi ritratti (30 secondi ognuno) di telespettatori. Sono ritratti concepiti per essere mandati in onda fra un programma e l'altro, come gli spot pubblicitari ma con valenza chiaramente diversa se non opposta. Si tratta di uno dei tanti esempi di intervalli (o inserti) d'artista che negli anni Ottanta sono stati concepiti per il palinsesto televisivo da videoartisti, fra cui lo stesso Muntadas, David Hall, Robert Cahen (con Stéphane Huter e Alain Longuet), Gianni Toti.

Nel caso di Viola, era coproduttrice la rete televisiva pubblica WGBH Boston.

Quarantaquattro soggetti, fra i sedici e i novantatré anni, seduti di fronte alla telecamera nel punto in cui normalmente guardano la televisione, devono apparire... in silenzio, senza essere annunciati, su un canale pubblico (WGBH Boston), di ora in ora, nell'arco di alcune settimane, fra i programmi, in quello spazio in cui il canale fa passare la pubblicità. Al posto della quale, per due settimane, quei ritratti sono stati effettivamente messi in onda (14-28 novembre 1983) cinque volte al giorno...

scrive Raymond Bellour (2007, p. 56), che definisce questa serie «non un vero e proprio video, piuttosto l'elemento fantasma di un progetto inaccet-

8. Lori Zippay nel testo di presentazione della rassegna "Soundtracks" (dall'archivio di Electronic Arts Intermix), nell'opuscolo del festival di videoarte FUSO, Lisbona, agosto 2016 (trad. mia).

9. Di ambito e approccio ancora diverso, ma sempre incentrato sull'analisi dei rapporti fra media e potere, anche il lavoro di Harun Farocki (cfr. Farinotti, Grespi, Villa, 2017). Per Muntadas cfr. in particolare Valentini (1991). I cataloghi di "Taormina Video" da quest'ultima curati negli anni Novanta contengono molti riferimenti alla relazione degli artisti con la televisione.

tabile» (*ibid.*). Inaccettabile in TV, in particolare per il silenzio: «L'artista video», prosegue Bellour, «potrebbe essere colui che impone silenzio alla televisione» (ivi, p. 57). “Zen for TV”, appunto. È questo almeno uno degli approcci praticati dalla videoarte, e qui incarnato in due artisti così diversi come Paik e Viola: contrastare l'assoluta assenza di silenzio in TV, reale e metaforico; arginare il continuo e incontrollato rumore televisivo – rumore di suoni, di parole, di immagini.

Nella serie di Viola gli spettatori sono ritratti seduti in salotto, sul divano di casa, e la macchina da presa è collocata al posto dell'apparecchio TV: sembrano guardare la televisione ma in realtà è la televisione che li guarda (o meglio, a guardarli è la videocamera che simula il punto di vista del televisore). Una sorta di sfida fra televisione e spettatore, un modo di squarcia-re la cortina, «come se la rete televisiva improvvisamente si rivelasse, una persona alla volta», scrive Hoberman (1987, p. 71, trad. mia) in un testo che tratta per momenti anche il rapporto di Viola con il medium televisivo, in particolare dai primi anni Ottanta. All'idea di Viola del video non in termini di immagini ma come un processo elettronico, un segnale, «un sistema dinamico vivente, un campo d'energia» (Viola, in Bellour, 1986, p. 40, trad. mia) mancava ancora l'elemento dello spettatore, che qui viene rivelato. «Il medium televisivo, quando si accoppia con la mente umana, ci può offrire uno sguardo che oltrepassi la gamma della nostra coscienza quotidiana, ma solo se lo desideriamo, sia come spettatori che come creatori che vogliono far questo» (Viola, in Bloch, 1983, p. 4).

Sono, questi, esempi di un dialogo fittissimo fra televisione e video, praticato da molti autori e artisti, ed esplorato da vari studiosi, in testi critici, mostre, cataloghi. Il panorama statunitense offre molti esempi di una feconda collaborazione fra artisti e laboratori sperimentali di reti TV, e sono note le residenze di artisti presso *corporations* (ad esempio in Giappone) e strutture televisive; l'Europa è stata decisamente indietro, se non totalmente assente, salvo alcune eccezioni. Anche programmi innovativi, pionieristici, ormai dei classici della videoarte, sono stati prodotti da televisioni, come la PBS nel 1969 con “The Medium is the Medium”, compilation di lavori degli artisti più importanti, sperimentali e d'avanguardia. Il catalogo della mostra “The Arts for Television” (Huffman, Mignot, 1987) è una miniera di informazioni su fondazioni, centri, laboratori televisivi e reti che hanno sostenuto le produzioni innovative e le ricerche videoartistiche negli USA; ma cita anche le esperienze tedesche di Gerry Schum con la TV dalla fine degli anni Sessanta, il programma innovativo settimanale della rete ZDF “Das Kleine Fernsehspiel” (1970), la trasmissione della rete belga RTBF “Vidéo-

graphie” dal 1975. Le opere in mostra componevano un panorama vario e ricco, che attestava il rilievo dell'apparato televisivo nell'ospitare, sostenere e promuovere almeno in parte la ricerca video più avanzata, con artisti e artiste allora, o poi, assai noti come Bill Viola, Marina Abramović, Gary Hill, Nam June Paik, Joan Jonas, Joan Logue ma anche con opere video-teatrali di rilievo prodotte da reti TV (come *Eh Joe* di Samuel Beckett o *Deafman Glance* di Bob Wilson). Vi compare anche il quinto canto dell'*Inferno* di Peter Greenaway e Tom Phillips (che avrebbero in seguito realizzato gli altri canti, fino all'ottavo), prodotto dalla rete britannica Channel 4. Letteratura, danza, teatro (generi se vogliamo “classici” della televisione) ma anche semplicemente “Image”, la prima sezione del catalogo, dedicata alla sperimentazione pura in opere che non sono classificabili nelle scatole dei generi. Una sezione è proprio dedicata alla stessa televisione, con una esplorazione degli autori che hanno specificamente usato le caratteristiche del medium TV, indagato il suo linguaggio, trattato la TV nelle opere, montato estratti di programmi, ritratto attitudini spettatoriali in modo semiserio, effettuato operazioni di *scratch video* sulle immagini televisive. A distanza di molti anni da quella mostra, Valentina Valentini ha curato l'esposizione “TV/ARTS/TV: The Television Shot by Artists” (Arts Santa Mònica, Barcellona, 16 ottobre-5 dicembre 2010). Dichiara fra l'altro:

Se andiamo a rileggere i manifesti di Nam June Paik negli anni '69-'70, Fluxus '68-'69, Richard Serra e soprattutto molti artisti americani o anche il *Manifesto Sulla Televisione* di Lucio Fontana, che è del '52, possiamo notare che la televisione, in alcuni artisti, ha alimentato un'utopia di cambiamento. Il manifesto di Fontana, per esempio, era firmato da una serie di artisti che vedevano nella televisione la possibilità di trasformare il rapporto tra il fruitore e l'arte. Se pensiamo ad un'esperienza come quella di Gerry Schum in Germania nel '68, quando ha dichiarato: «perché bisogna ancora andare a visitare le mostre nelle gallerie? Abbiamo la televisione e facciamo della televisione una galleria virtuale» (Mendolicchio, 2010, p. 2).

Il video è stato la coscienza della televisione, uno sguardo consapevole e appuntito nei confronti del medium. Lo mette in luce anche Bellour (2007, p. 53) quando scrive che «come ci sono stati il mondo, il giornale, la poesia e il testo come utopia del libro, oggi ci sono il mondo, la televisione e l'arte video come traccia dell'utopia dell'arte». E ancora: «[la televisione] può essere – in un periodo in cui per l'utopia non c'è troppo spazio – uno degli ultimi rifugi delle utopie e delle utopie contraddittorie» (ivi, p. 61). Dove il termine *contraddittorie* esprime bene la complessità di una non pacifica genealogia, il dialogo talora solidale, talora conflittuale (o simultaneamente

le due cose), fra televisione e video. E racconta la televisione vista e vissuta dagli artisti come una delle sedi dell'utopia video.

Insomma, l'efficace slogan degli anni Sessanta "VT is not TV", che segnava la pratica della controinformazione marcando un'insanabile opposizione fra il nuovo medium, il *video(tape)*, e il gigante televisivo, col suo potere economico e politico, resta ovviamente efficace e necessariamente schematico nella sua sintesi ma è ricco, al suo interno, di molte sfumature e articolazioni. Certo, il video non era televisione, era altro, era *altrove*. Ma il video ha usato la televisione (anche solo come oggetto televisore), l'ha rappresentata, l'ha immaginata nella sua potenzialità (TV come utopia), e dalla TV il video di ricerca è stato talvolta accolto e incoraggiato, anche prima della cosiddetta *Television Art* degli anni Ottanta. Il video ci ha aiutato a capire la televisione (la potenza di dirette planetarie che il "piccolo" medium video non consentiva, la caotica follia degli immaginari che produceva e veicolava ma anche l'ubiquità, l'intimità, la potenzialità come medium e come messaggio) e la televisione in un certo senso ci aiuta a capire il video, lo segna con alcuni tratti ereditari non solo tecnologici, ne indica alcune possibili strade: a partire, in Italia, dalla trasmissione sperimentale di Lucio Fontana nel 1952 fino alle pionieristiche trasmissioni di Ernie Kovacs negli Stati Uniti e di Jean-Christophe Averty in Francia. Quest'ultimo è considerato un anticipatore e un maestro della videoarte; ma occorre ricordare che si è mosso, invece o per l'appunto, *all'interno* di una logica dei programmi (e dei generi) televisivi, primi fra tutti il varietà (e il quiz, il programma musicale): contaminazioni fra teatro, arte figurativa, avanguardie – i surrealisti innanzitutto.

Una storia dei rapporti fra videoarte e televisione del resto trae giovamento da un contesto di relazioni fra televisione e arte in generale, sempre da rileggere senza rigide contrapposizioni ma in dialogo più o meno vivace, armonioso o polemico. La TV è stata anche oggetto e medium affascinante per molti artisti, temibile e meravigliosa, da combattere e da capire, da rivisitare e da espugnare; ed è interessante vedere come il carattere "popolare" e di massa della televisione, la sua luminescente presenza in ogni casa, il suo chiassoso universo abbiano attratto, con valenze differenti, vari artisti, da Cage a Warhol a Schifano (cfr. Senaldi, 2009; Costa, 2017; Spampinato, 2018).

Un libro del 2014, *Revolution of the Eye*, pubblicato in occasione dell'omonima mostra al Jewish Museum di New York, che dopo il 2015 si è svolta fino al 2017 in altre località degli USA, traccia le linee di un rapporto fra la nascita della televisione statunitense e l'arte del Novecento, a partire dal

“Television Project” del MOMA di New York nei primi anni Cinquanta del secolo scorso. In quel periodo si ricordano i programmi di Ernie Kovacs, annoverato come Averty fra i pionieri della videoarte: «montaggi visivi complessi, esperimenti sulle relazioni fra suono e immagine, scenette di sapore assurdo (la danza di un gorilla, spot pubblicitari muti) che hanno indotto i critici del suo tempo a paragonare il suo lavoro al Surrealismo e al Dadaismo» (Spigel, 2014, p. XIII, trad. mia). Il volume, che intende esaminare «il contributo della televisione allo “shock del nuovo” nella cultura postbellica» (ivi, p. xv, trad. mia), è ricco di testimonianze e di immagini non solo sulla presenza dell’arte contemporanea nei programmi televisivi – come tema, *location*, scenografia – ma sulle contaminazioni di stili fra certi programmi e certe avanguardie, fin dagli anni Cinquanta, appunto (come la celebre serie *The Twilight Zone* con i suoi tributi diretti e indiretti al Surrealismo); o sulla presenza di grafica e design innovativi (per la rete CBS ad esempio) o di scenografie ispirate al teatro d’avanguardia (per la NBC); o ancora su programmi innovativi che videro artisti e filmmaker sperimentali come protagonisti – ideatori, attori, animatori. E dalle avanguardie storiche si passa alla Pop Art, all’Op Art, al Minimalismo, all’arte psichedelica, anche negli spot pubblicitari e nei *credits*. Galleria sorprendente di una stagione feconda, in cui le televisioni seppero promuovere e accogliere raffinate sperimentazioni, forse proprio perché agli albori del medium allora nuovo e ancora da esplorare: «gli artisti d’avanguardia rispondevano direttamente, in gran parte negativamente, a un medium commerciale che ora li ispirava, ora li affascinava, ora li influenzava e ne era influenzato» (Berger, 2014, p. 100, trad. mia). Il volume si chiude del resto sull’avvento del *videotape*, che qui si fa risalire al 1967, e sulla “riletture” del televisore e della televisione nelle prime videoinstallazioni e poi nei collettivi dediti a usi alternativi della tecnologia TV. Un ultimo approfondimento è dedicato al rapporto con la televisione da parte di Andy Warhol, fra i primi con Paik a procurarsi l’attrezzatura portatile di videoregistrazione, lontano dalle poetiche e dalle estetiche della videoarte, come si immagina e come è noto, eppure con spunti ed effetti elettronici di grande interesse “videoartistico”, come in *Outer and Inner Space* del 1965.

I complessi legami che vedono a confronto televisione, arte, video sono quindi da indagare oltre i territori di una “controinformazione” un po’ banalmente e schematicamente intesa. Slogan efficaci, “guerriglie televisive” (o meglio, antitelesive), video alternativi e militanti soffrono di una schematizzazione utile ed efficace all’epoca ma poco produttiva dal punto di vista dell’analisi storica e critica, che infatti oggi comincia ad

offerirci nuove chiavi interpretative, nuove ricerche, ma anche la possibilità, grazie a recuperi e restauri, di conoscere e approfondire le produzioni del periodo, che non di rado riservano sorprese e inducono a correggere il tiro su presunti stereotipi di comunicazione militante. Dal canto suo la ricostruzione della storia della televisione ha trascurato a lungo un profilo delle sperimentazioni, una ricerca di aspetti più o meno programmaticamente innovativi, attestandosi su una rappresentazione mediatica di tipo contenutistico (programmi, palinsesti), legislativo, economico, politico, sociale e di immaginario, sul dibattito “buona o cattiva maestra”. Aspetti fondamentali, questi, ma che hanno messo in ombra una serie di sfaccettature che fra l’altro possono aiutare, oggi, a comprendere un panorama sempre più frastagliato, meno monolitico, in mutazione veloce, e magari a immaginarne direzioni diverse.

Fra le ricerche, è particolarmente efficace quella di David Joselit che articola la relazione fra televisione e video (inteso come videoarte ma anche come medium controinformativo) con ricchezza di riferimenti e con sguardo di storico dell’arte che rivede alcune metodologie di approccio: particolarmente fecondo (ed esemplificato anche in un “manifesto” finale) l’auspicio di un *eco-formalismo* che superi la «rigida distinzione fra le pratiche commerciali del video (televisione) e quelle supposte non-commerciali (arte e attivismo)» (Joselit, 2007, p. 12, trad. mia).

L’indagine prende le mosse dalla televisione statunitense fra gli anni Cinquanta e Settanta, che sarebbe diventata, del resto, un modello per gran parte del mondo. Fin dall’inizio, anche nel corredo iconografico, si intrecciano le rappresentazioni del medium TV negli anni Cinquanta e le immagini di Paik e della mostra “Exposition of Music. Electronic Television” del 1963: onde astratte rappresentate sulla copertina di un libro dedicato alla TV e onde generate dalle distorsioni di Paik (ma il riferimento sarà anche a Andy Warhol e, in seguito, alle distorsioni psichedeliche) appaiono come identiche ma per due diversi usi, come se il video rivelasse l’inconscio della TV. Lo scopo del libro, scrive Joselit, è «visualizzare l’inconscio televisivo: trovare il genuinamente traiettivo dentro il pacificato teatro televisivo delle cose» (ivi, p. 5)¹⁰. Joselit ci ricorda le analogie tecnologiche fra TV e video pur nel diverso quadro istituzionale e spettatoriale e ci indica una lettura della televisione attra-

10. Il termine *trajective*, “traiettivo”, a partire da Paul Virilio (1997) si colloca fra il soggettivo e l’oggettivo, come situazione di movimento che «erode la distinzione tra persone e oggetti in favore di una teoria situazionale dell’azione» (Joselit, 2007, p. 5, trad. mia).

verso il “risvolto” indicato dai videoartisti, in un percorso che da Paik (un Paik anche teorico) va a Dan Graham a Bruce Nauman a Peter Campus, a Vito Acconci, a Joan Jonas, intrecciandone le suggestioni (intese come suggerimenti, anche) con opere di artisti contemporanei (Andy Warhol, Richard Serra, Jasper Johns, Frank Stella), con performance di strada, con l'opera controinformativa dei gruppi di Guerrilla Television, cineasti sperimentali come Stan Brakhage, il movimento hippie e la psichedelia: «In quanto movimenti che si dedicavano ad attaccare la merce alle sue radici, sia la videoarte sia la psichedelia, con tutti i loro eccessi e spesso i loro piaceri “improduttivi”, provocarono un evento ecologico che potrebbe essere definito, nel bene o nel male, un disastro» (ivi, p. 83). Videoarte e video di contestazione diventano chiavi, quindi, per una comprensione del carattere antidemocratico della televisione proprio attraverso il disvelamento delle potenzialità stesse del medium (da rovesciare e attualizzare oggi in opzioni propositive, secondo l'indicazione di Joselit): idee che qui dialogano con le riflessioni di Susan Sontag, Marshall McLuhan, Fredric Jameson. Quest'ultimo già nei suoi testi sul postmoderno aveva citato la videoarte, riferendosi a Paik come «l'emblema più impressionante» di quel che chiama «l'esperienza postmoderna della forma» (Jameson, 1989, pp. 61-2). Paik, «i cui schermi televisivi, ammassati o sparsi, collocati a intervalli dentro una folta vegetazione o occhieggianti dal soffitto come nuove e strane stelle video, ripetono in continuazione sequenze predisposte o serie chiuse di immagini che tornano in momenti asincroni sui vari schermi. [...] Lo spettatore postmoderno è chiamato a fare l'impossibile, cioè a guardare tutti gli schermi contemporaneamente» (ivi, pp. 62-3)¹¹. Ancora Jameson, nell'edizione integrale del suo testo, dà grande spazio al video, «forma artistica *par excellence* del tardo capitalismo» (Jameson, 2007, p. 91) e sui rapporti fra televisione e video scrive: «la televisione commerciale non rappresenta un oggetto di studio autonomo; essa può essere intesa per quello che è solamente se la si colloca dialetticamente rispetto a quell'altro sistema di senso che abbiamo chiamato video sperimentale, o videoarte» (*ibid.*).

La prima epoca della televisione diventa dunque paradigmatica, sia sul piano dei rapporti con le arti sia su quello della dialettica interna al medium e alle sue caratteristiche: fra aperture e infrazioni, intuizioni, provocazioni. E quanto l'eredità artistica abbia contato lo dimostrano proprio Ernie

11. Per il dibattito sull'assimilazione o meno del video alla cultura postmoderna cfr. anche Turim (1994).

Kovacs e Jean-Christophe Averty, con un uso del medium (ai suoi albori, rispettivamente negli USA e in Francia) che rivela sorprendenti assonanze.

È significativo che due protagonisti della storia della televisione siano considerati maestri della videoarte. Tanto più significativo in quanto sia Kovacs sia Averty hanno lavorato pienamente all'interno del medium televisivo, dei suoi programmi, generi, palinsesti, consapevoli del carattere di massa e popolare della TV, senza la pretesa di combatterla o di "espugnarla" da posizioni marginali o alternative. Anche se, a conti fatti, Averty afferma di aver lavorato "contro" certi meccanismi: «contro il denaro, contro il tempo, contro la direzione» (Besson, 2009, p. 7, trad. mia); per questo ha infatti pagato un prezzo, quello della censura e dell'isolamento, da un certo momento in poi. Ma la sua attitudine e il suo sguardo non sono mai stati quelli di un videoartista: per lui sono sempre stati importanti il *narrare*, un *testo* da raccontare o da mettere in scena, e l'idea della trasmissione, in senso televisivo e in senso letterale; laddove l'idea che Averty ha maturato della videoarte è quella (modesta nelle ambizioni, dice) di modificare, alterare, le immagini¹². Un'idea forse parziale, ferma al periodo tutto sperimentale e quasi astratto delle arti elettroniche, ma che ci aiuta a capire la distanza di questo autore dalle ricerche video del periodo e la sua consapevole presenza dentro un potente apparato televisivo per cui ha realizzato programmi e clip musicali *ante litteram*, teatro, varietà, giochi a premi, documentari.

Se un'assonanza con la videoarte può essere trovata è semmai, passando da Duchamp e dal Surrealismo, quella del *détournement* e del gioco, metaforico o meno, con il televisore, maltrattato in varie maniere e con diverse valenze dai videoartisti, dagli inizi in poi: i chiodi che trafiggono schermo e tavolino (Günther Uecker, *TV auf Tisch*, 1963), le vanghe piantate nel vetro del televisore (Fabrizio Plessi, *Bronx*, 1997), la sega elettrica che sembra tagliare in due un televisore (Fabrizio Camerani, *Difesa personale*, 1990), l'apparecchio TV imprigionato nel blocco di cemento (Wolf Vostell, *Endogene Depression*, 1984) e così via. Anche Averty ha maltrattato il televisore nei giochi "stupidi e cattivi" del professor Choron, nella sua celebre "Les Raisins verts" (1963), una trasmissione che fece scandalo e in cui, scrive Anne-Marie Duguet (1991, p. 46, trad. mia),

12. Dagli appunti presi durante gli incontri con Jean-Christophe Averty a INVIDEO, Milano, 11-17 novembre 2010. Nel catalogo (Lischi, Marcheschi, 2010) sono reperibili la traduzione italiana e inglese dell'introduzione di Anne-Marie Duguet (1991) e un breve testo sul video-ritratto realizzato da Jacques Besson e Dominique Péju, anch'esso presentato a INVIDEO, *Si Averty c'et moi, avertissez moi!* (1991).

si fa la satira del gioco televisivo prendendo la televisione stessa come oggetto. Il monitor è aggredito a colpi d'ascia, diventa gabbia per la riproduzione di conigli in bianco e nero (la televisione è ancora in bianco e nero), o supporto per un concorso di scivolo di sardine sott'olio, o, ancora, dispositivo magico: permette di trasformare la sua anziana moglie in Catherine Langeais, la valletta dell'epoca¹³.

Un gioco che assume in Averty anche un carattere più “zen” (o dada) quando, decenni più tardi, in una intervista del 2010, afferma: «Alla televisione non c'è niente per me. Solo polvere su uno schermo... io disegno sullo schermo televisivo, con le dita, una testa con due occhi e una bocca e questo mi basta» (Jost, Chambat-Houillon, 2014, p. 48, trad. mia). Splendida assonanza con l'opera *Fish Flies on Sky* (1975), in cui Nam June Paik disegna un monitor TV il cui schermo è un volto stilizzato che sorride. Curiosa rappresentazione della TV: un televisore che ride, che ci fa venire in mente la diversa visione del medium nell'opera di Fabio Mauri *Il televisore che piange* (1972) con il suo lamento e le dichiarazioni dell'artista: modi diversi di segnalare comunque una distanza, critica o ironica, profonda o amara o compassionevole (Christoph-Bakargiev, 2017).

In effetti quando a Parigi, durante una giornata di studi su Averty¹⁴, ho mostrato una serie di immagini prelevate dal *corpus* videoartistico (dalle videoinstallazioni prima citate al disegno di Paik a una serie di immagini inequivocabilmente “avertiane” – passando dalle comuni citazioni surrealiste – nelle arti elettroniche), Averty si è mostrato assai interessato e divertito, come a ritrovare in decenni di ricerca videoartistica un'eco, inconsapevole da entrambe le parti il più delle volte, che a sua volta è in gran parte un'eco della visionarietà delle avanguardie storiche: non a caso la giornata di studi, che ha anche consentito di vedere materiali televisivi rari di questo autore, verteva sul surrealismo nell'opera di Averty.

Certamente se Averty è ritenuto un maestro e un anticipatore della videoarte è anche per aver compreso la natura *elettronica* della televisione:

13. Duguet ha organizzato a Parigi, al Centre Pompidou, un “Homage à Jean-Christophe Averty” (2 dicembre 2017), nel quadro del ciclo “Vidéo et après”, con proiezioni di opere, selezioni di programmi TV e documentari su questo autore, scomparso nel marzo 2017. Cfr. anche il corposo numero monografico della rivista canadese “Cinémas” (Gaudreault, Paci, 2016).

14. “Jean-Christophe Averty”, a cura di Caroline Barbier de Reulle, Henri Béhar e Françoise Py, Association pour la recherche et l'étude du surréalisme (APRES), Institut national d'histoire de l'art (INHA), 22 novembre 2014. La mia relazione ha avuto per titolo *Entre télé et art vidéo: quelques notes d'imagination électronique*.

proprio quanto Paik indicava nel 1963, intitolando la celebre mostra alla Galleria Parnass di Wuppertal “Exposition of Music. Electronic Television”. E per aver quindi arditamente usato gli effetti elettronici che l’allora nuovo medium consentiva, senza copiare il cinema, il teatro, la letteratura ma reinventandoli, come i generi televisivi, nel contatto con metamorfosi e combinazioni mai viste, solo sognate o faticosamente abbozzate in decenni di sperimentazioni visive e audiovisive. Conta qui anche l’eredità futurista, rivendicata del resto dallo stesso Averty. Ma fa bene Duguet (1991, p. 18, trad. mia) a ricordare come l’opera di Averty «sfidi le appartenenze» oltrepassando le etichette «in una mescolanza che ha a che vedere con il puro godimento elettronico, un’euforia della materia».

E dunque l’uso artistico dell’errore, il gioco con quanto era rifiutato da un linguaggio televisivo già allora codificato, le simultaneità, le metafore rappresentate alla lettera, i giochi di parole, gli enigmi, il *trucco* inteso come figura di scrittura “normale”, il collage, una bidimensionalità in cui ritroviamo il gusto degli album e degli almanacchi, gli emblemi, l’iconografia popolare, l’immagine palinsesto, il fuori campo che si insinua nel campo, gli effetti di apparizione e di scomparsa – citazioni, queste, di vecchi trucchi alla Méliès. Ma anche rilettura di classici, richiami alle più diverse fonti, ricerca cromatica già sul solo bianco e nero, con contrasti che oltrepassino il piatto grigiore televisivo dell’epoca. Poi, con il colore, il monitor TV come una vetrata, e amato anche nelle sue piccole dimensioni. Il gusto del paradosso e l’humour nero sono messi in scena con un ventaglio amplissimo di effetti, un gioco caleidoscopico che ha percorso decenni (e una impressionante quantità di programmi) di storia della televisione, una televisione d’avanguardia di cui poco si parla e che ha ancora molto da raccontarci.

Negli USA, Ernie Kovacs (produttore, attore, autore) lavora per varie emittenti televisive fin dagli anni Cinquanta, con show e spettacoli di varietà in cui la satira spazia dalla cultura alta a quella popolare, e con una grande ricchezza di suggestioni visive e citazioni raffinate: «ha prelevato effetti speciali dal Dadaismo e da altri generi del film d’avanguardia: sequenze oniriche; iconografia caleidoscopica; oggetti inanimati che si muovono da soli; punti di vista disorientanti della macchina da presa; primissimi piani estremi; riprese lunghe, dall’alto e da sotto i piedi; dissolvenze prolungate, incrociate, doppie esposizioni, sovrapposizioni e retroproiezioni» (Berger, 2014, p. 83, trad. mia). Anche nelle gag, osserva Maurice Berger, sono citate le avanguardie, a partire da Man Ray. Pari attenzione viene tributata al suono: «prendendo a prestito spunti dalla musica d’avanguardia, ha im-

piegato suoni comuni, ripetitivi, o rumori acuti, dirompenti, o fraseggi non melodici – il gorgoglio di un tubo di scarico, il tintinnio di un bicchiere, l'esplosione di un cannone in miniatura – come colonna sonora di molti suoi spettacoli in diretta» (*ibid.*). Aspetti bizzarri, derive macabre, sbeffeggiamenti e provocazioni, come le citazioni colte e il gusto anche popolare, avvicinano l'opera televisiva di Averty e quella di Kovacs, seppure in contesti assai diversi; e ne fanno dei precursori di un uso sperimentale, innovativo, dell'immagine elettronica, oltre che del medium televisione inteso come mezzo di massa.

L'approccio inventivo di Kovacs al medium ha prefigurato la videoarte ed altre applicazioni di cultura alta alla tecnologia televisiva emersa negli anni Sessanta. Il suo uso aggressivo della manipolazione della telecamera e degli effetti speciali, come la divisione dello schermo, le doppie esposizioni, le immagini negative, hanno anticipato di quasi un decennio il lavoro del pioniere della videoarte Nam June Paik. In definitiva il suo lavoro è paragonabile all'estetica postmodernista comparsa nei tardi anni Sessanta e negli anni Settanta, che ha sperimentato le nuove tecnologie, coinvolto gli spettatori in modo diretto e non gerarchico, impiegato l'iconografia, la sensibilità e il contenuto dei mass media per interrogarne gli imperativi ideologici (ivi, pp. 85-6).

Berger cita infatti anche le riflessioni di Fredric Jameson e di James Hoberman, che ha collaborato a un volume su Kovacs con un testo sul suo carattere postmoderno (Greenfield, 1986).

La cronologia presentata in fondo al volume è illuminante nel suo mettere fianco a fianco la storia della televisione USA nel suo sviluppo tecnico e nelle sue tappe fondamentali (dai primi esperimenti degli anni Trenta al suo affermarsi negli anni Quaranta fino alla metà degli anni Settanta) con la ricerca di programmi innovativi e gli intrecci con il mondo dell'arte e il contesto culturale: il MOMA e la NBC con il primo programma trasmesso da un museo americano (1939), i programmi sul jazz fin dal 1950 (in Francia fu Averty a eccellere nelle trasmissioni sul jazz), *The Ernie Kovacs Show* (NBC, 1952) con il suo «umorismo eccentrico» (ivi, p. 129) e i suoi riferimenti al Surrealismo e al Dadaismo. Ma anche la TV vista dagli scrittori, come Ray Bradbury e Allen Ginsberg, e dai pittori, come Richard Hamilton, Ray Johnson, James Rosenquist. E poi la grafica. Andy Warhol. I riferimenti al Fluxus. La mostra di Paik a Wuppertal. L'uscita di *Understanding Media* di McLuhan. I programmi degli artisti, le influenze del Minimalismo e della Pop Art. Il primo programma sull'uso della TV da parte degli artisti ("The Medium is the Medium", WGBH Bo-

ston). *Expanded Cinema* di Gene Youngblood. Il TV Lab, studio di produzione e postproduzione per videoartisti (rete pubblica di New York, WNET) inaugurato nel 1971.

Ma anche spingendoci oltre una visione euro-USA-centrica la ricognizione su esperienze innovative di linguaggio TV offre materiale assai interessante, e la ricerca meriterebbe di essere approfondita. Mi limito a citare gli effetti usati nel programma per ragazzi della TVN (Televisión Nacional de Chile) “Pin Pon”, con le variazioni di scala del personaggio, il popolarissimo Pin Pon appunto (Jorge Guerra), e le sorprese visive: una puntata del 1973 in cui il protagonista, in dimensioni ridottissime, compie le proprie evoluzioni su un pianoforte sembra evocare i procedimenti di una sequenza dell’*Uomo con la macchina da presa* di Dziga Vertov (1929)¹⁵. Si tratta di attrazioni in cui la voglia di sperimentare appare sollecitata e calamitata da un pubblico, quello infantile, aperto e disposto all’immaginazione – come dovremmo esserlo tutti.

La televisione è stata la sede di sporadiche ricerche e sperimentazioni tese a valorizzarne, insomma, la natura “elettronica” sottolineata da Paik nel 1963: a sua volta l’arte video ha tratteggiato una televisione possibile e diversa, con esperienze e interventi che sono andati di pari passo con le feconde interferenze e attenzioni da parte di alcuni esponenti dell’arte contemporanea. Forse, però, almeno al momento attuale, quella che ho chiamato “la lezione della videoarte” non ha saputo attecchire qui in modi adeguati e continuativi. Si è parcellizzata in rari esempi, in programmi saltuari, si è banalizzata in sigle e spot, ha abitato aspetti scenografici. Manca ancora una ricognizione compiuta di questi prototipi, di queste “isole” di sperimentazione, di questa sorta di storia parallela.

La televisione, col digitale, è cambiata, e ha moltiplicato le offerte, anche culturali, restando però sostanzialmente impermeabile a un rinnovamento profondo dei linguaggi, difficile del resto da perseguire oggi, quando il medium stesso “televisione” sembra concludere la propria storia confluendo nel metamedium “computer”, con tutte le nuove attitudini di programmazione, di modalità di fruizione, di generi codificati. Quella della lezione della videoarte sembra essere stata, in TV, un’occasione perduta, o meglio un’utopia non raccolta, giacché le indicazioni, le sperimentazioni,

15. <https://www.tvn.cl/especiales/nuestrahistoria/decada70/pin-pon-1495258> (ultima consultazione il 25 ottobre 2019). Sui media in rapporto con il video e la videoarte cfr. fra l’altro l’opera complessiva di Arlindo Machado in Brasile e quella, condotta anche con opere video, di Juan Downey in Cile e di Jorge La Ferla in Argentina.

3. PER UN'ALTRA TELEVISIONE

i prototipi, le proposte ne hanno costellato la storia, cadendo nel vuoto o frammentandosi e disseminandosi altrove. Resta comunque una lezione feconda, da esplorare e interrogare, forse ancora di più oggi, sulla soglia di questi mutamenti.

Sinestesie a confronto

I due libri più usurati, sottolineati, sfasciati e annotati del mio percorso universitario, fra la fine degli anni Sessanta e l'inizio dei Settanta, oltre ai testi di Gombrich e di Ejzenštejn, sono *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* di Walter Benjamin e *Gli strumenti del comunicare* di Marshall McLuhan¹.

Entrambi erano usciti da poco: il saggio di Benjamin che dava il titolo al volume era stato pubblicato in Italia nel 1966, a distanza di trent'anni dalla prima uscita, mentre l'edizione italiana del libro di McLuhan seguiva di tre anni quella newyorkese. Erano libri (e autori) diversissimi fra loro, e del resto letti con voracità da autodidatti, senza autorevoli commenti accademici o accompagnamenti critici: all'epoca non esisteva una diffusione di cattedre e corsi sui media, e d'altra parte qui si trattava di testi non facilmente incasellabili in una disciplina.

Forse era questo ad affascinare noi studenti interessati all'arte, al cinema, alla tv e più ancora ai loro intrecci. E forse era quell'andamento per illuminazioni e sbalzi, intuizioni e rimandi, evocativo più che illustrativo, a incuriosirci e a darci, felicemente, del filo da torcere.

E poi, una volta tanto, non si parlava di "contenuti" nel senso che correntemente si dava a questo termine e che caratterizzava in quegli anni la riflessione sui media: le frasi sulla *dinamite* del cinema e l'inconscio ottico, sulla *tattilità* della televisione, sull'*arcaicità* della radio – l'aveva scritto anche Brecht negli anni Venti! – aprivano la nostra mente a cortocircuiti sorprendenti e a vertigini di senso inaspettate.

Poi abbiamo imparato a frequentare le letture critiche di questi autori, a conoscere le innumerevoli chiose, i commenti. E abbiamo imparato a sta-

1. Alcune delle ipotesi trattate in questo capitolo sono state oggetto di una relazione in occasione della giornata di studi dedicata a Marshall McLuhan e curata da Derrick de Kerckhove e Ugo Di Tullio (Pisa, 11 marzo 2011). Ringrazio Derrick de Kerckhove per l'autorizzazione a pubblicare alcuni estratti del testo in questa parte del libro.

bilire nessi e a operare i necessari distinguo: Arnheim, Ejzenštejn, Moholy-Nagy, Youngblood e poi fino al digitale, con le riflessioni più recenti di Manovich e di altri, sempre più numerosi, anche in Italia. Confronti e intrecci, dialoghi a distanza, echi, tessiture e strappi: eppure ogni volta la complessità e la freschezza del testo originario rimangono, ogni volta questi testi (fatte, ripeto, le debite differenze anche politiche, ideali e di contesto storico) ci interrogano, e sembrano ogni volta nuovi, come i classici. E in effetti è questo che sono diventati.

Per McLuhan, dopo la stroncatura italiana di Eco su “Quindici”, appena uscito il libro (Eco, 1967a), abbiamo seguito l’opera encomiabile di pubblicazione di altri testi da parte dell’editore Armando di Roma (poi anche da SugarCo e Feltrinelli, Milano) e i commenti dedicati a questo autore da Gianpiero Gamaleri, nel contesto di tale operazione editoriale. E poi i testi analitici e critici di Joshua Meyrowitz e di Giovanni Cesareo. E, soprattutto, ne abbiamo apprezzato e discusso gli sviluppi concettuali grazie alla vivace e approfondita opera teorico-critica (ma anche culturale e didattica) di Derrick de Kerckhove.

I miei vecchi libri ormai sfasciati, usurati e troppo fittamente annotati, ora quando faccio lezione li lascio a casa, attrezzata con volumi più recenti: le edizioni del resto si sono susseguite nei decenni e per quanto riguarda McLuhan trovo particolarmente efficace e ricca di spunti la prefazione scritta da Peppino Ortoleva all’edizione degli *Strumenti del comunicare* del 2008 (Ortoleva, 2008a).

Ortoleva fa il punto su questo testo, che è proprio lui a definire un classico, analizza il modo di procedere di McLuhan – «è un montaggio [...] un accostamento produttivo tra materiali di diversa origine» (ivi, p. 10) –, la sua forza retorica ed esplorativa di pioniere, la sua scrittura a bassa definizione, il carattere di incontro-scontro, più che di classica lettura, prodotto da queste pagine; ed esamina in modo problematico alcune nozioni chiave del libro. Prendendo, anche, le distanze dalla fin troppo usurata critica a un supposto “determinismo tecnologico” di McLuhan, che era mosso invece dallo scopo di «includere la tecnica tra gli oggetti di un sapere integralmente umanistico» (ivi, p. 20), di aiutare la presa di coscienza (com’è noto, il titolo completo era *Understanding Media: The Extensions of Man*), il risveglio dal torpore indotto proprio dalla tecnologia.

In modo diverso, il libro scritto da Douglas Coupland (come definirlo: biografia anche clinica? Saggio? Romanzo? Un po’ di tutto questo, probabilmente) mette in luce la formazione umanistica di McLuhan, la sua frequentazione dei classici, la sua religiosità; il carattere di un uomo che in

un certo senso secondo Coupland detestava, perfino, il mondo moderno e la tecnologia, e per questo voleva trovare chiavi “umane” di accesso che aiutassero a superarne la separatezza e l’estraneità (Coupland, 2011). L’uomo e la tecnologia, appunto. Anomalo e acuto (de)scrittore del futuro, McLuhan ha ispirato teorici e artisti e ha saputo anticipare, o vedere con occhi nuovi, il panorama di esperienze e di attitudini plasmato dai media, e da noi stessi in dialogo coi media. Individuando snodi relazionali, interazioni, reazioni sensoriali, rimandi; processi, invece che prodotti; e *incorporando*, quasi letteralmente, i media, come estensioni del sistema nervoso centrale. Allora la tecnologia diventa quasi *naturale*, organica, si umanizza, fluisce e circola nella vita quotidiana.

Opera di «guerriglia antispecialistica» (Ortoleva, 2008a, p. 20), quella di McLuhan; e che ha trovato terreno fertile nel fermento culturale e artistico degli anni Sessanta, oltretutto in un momento in cui le prime tecnologie video portatili cominciavano a porre le basi per quella estensione orizzontale della produzione e dell’esperienza audiovisiva che oggi verifichiamo in modo capillare.

L’*umanizzazione della tecnologia* proposta da Nam June Paik certo ha a che fare con la volontà di avvicinare e incorporare i media: Paik lo fa in modo artistico, e con lui Charlotte Moorman, violoncellista, che “indossa” piccoli monitor per le sue performance video-musicali d’avanguardia. E quando Paik già nel 1963 scopriva la natura astratta e metamorfica della TV (“Electronic Television”) non mostrava, in fondo, che il medium è il messaggio? E che può non veicolare altro che sé stesso, la propria natura fluida, luminosa, cangiante, prima di ogni contenuto, oltre ogni contenuto?

Paik, Moorman, Vostell, i Vasulka, i pionieri delle arti elettroniche, hanno saputo “giocare” con le ultime tecnologie del proprio tempo, smontarle, avvicinarle, appropriarsene, *toccarle* e farsene toccare, senza timore, opponendo al torpore tecnologico un risveglio di idee e di sensorialità e riprendendo una delle provocazioni mcluhaniane, quella per cui il contenuto è l’utente (in fondo le avanguardie storiche l’avevano in vari modi già suggerito).

Anche *Expanded Cinema* di Gene Youngblood (1970), a sua volta un classico², è mosso da una profonda vocazione umanistica, da un senso cosmico dell’umanità, della scienza e della coscienza planetaria. La tecnologia

2. Ormai introvabile e per decenni non tradotto. Qualche anno fa ne è stata pubblicata un’edizione italiana (Youngblood, 2014).

vi è vista come un'espansione delle facoltà dell'uomo, e il "nuovo" medium del video, così come il computer, è visto come estensione di un cinema che si sposterà in luoghi diversi da quelli canonici, dilaterà schermi, immagini, modalità narrative, si espanderà nell'ambiente, per agire e interagire. Una visione che la teoria cinematografica non sempre ha saputo cogliere. La prolungata indifferenza a quelle teorie è dovuta forse alla mancanza di traduzioni in lingue diverse dall'inglese, ma è soprattutto figlia della diffidenza a lungo coltivata da parte del mondo accademico e dei suoi specialismi disciplinari verso quelle che venivano ritenute "insidie" alla specificità cinematografica o al primato del cinema classico e della visione in sala. Era considerata, questa di Youngblood, una teoria confinata a forme marginali e sperimentali di espansione del cinema: così, raramente se ne è colta la potenza visionaria nei confronti del panorama mediatico, fino all'oggi che ci circonda. Non è casuale che oggi se ne parli, invece, in autorevoli testi teorici³.

A sua volta, e qui era stato Jonas Mekas ad auspicarlo, lo sguardo stesso dovrà estendersi ed espandersi: «Abbiamo bisogno di un pubblico disposto a educare i propri occhi, a espanderli. Un cinema nuovo necessita, per essere visto, di occhi nuovi» (Mekas, 1972, p. 120, trad. mia).

Nelle prime installazioni video l'autore diventa attore, o l'utente diventa attore (contenuto) dell'immagine che disvela la natura del medium stesso: circuito chiuso – simultaneità – campo di energia potenzialmente illimitata. Embrioni di interattività, già negli anni Sessanta e Settanta, prima dell'impiego di sensori, di dispositivi digitali: come nel *Live-Taped Video Corridor* di Bruce Nauman (1970).

Ma lo stesso televisore diventa oggetto da toccare e che *tocca* lo spettatore, secondo quella sorprendente intuizione di McLuhan per cui il medium TV sarebbe una estensione del senso del tatto. Gli artisti hanno intuito e usato la peculiarità dell'oggetto televisore di *emettere* luce verso lo spettatore, come scrive McLuhan (1967, p. 333; cfr. anche McLuhan, 1982): «con

3. Si veda il riferimento a Youngblood in Casetti (2015). Va dato il giusto merito *in primis* alla rivista "Filmcritica" che nel numero di ottobre del 1972 traduceva un brano da *Expanded Cinema*; e alla Mostra internazionale del Nuovo Cinema di Pesaro, che nel suo quaderno *L'altro video. Incontro sul videotape*, nel 1973, presentava la traduzione di altre parti del libro di Youngblood (AA.VV., 1973). Hanno visto la luce, nel tempo, altre traduzioni parziali e testi di approfondimento, in particolare da parte di studiosi, appunto, di arti elettroniche, che hanno anche invitato Youngblood, a più riprese, in Italia (Roma, Pisa, Milano). Jacques Aumont (2012) sviluppa una corrosiva critica a Youngblood, benché sia significativo che lo prenda in esame in un testo sulla situazione odierna – e le mutazioni – del cinema.

la TV lo spettatore è lo schermo»; del resto anche il cinema d'avanguardia e sperimentale ci aveva provato a più riprese, sempre però pesantemente vincolato alla tecnica di proiezione, alla necessità del buio, ai limiti temporali imposti dalla bobina di pellicola e ai suoi costi.

Approccio fisiologico, richiamo a una nozione di ambiente tecnologico abitabile, respirabile, quasi *naturale*. Lo aveva intuito Paul Valéry alla fine degli anni Venti: «Come l'acqua, il gas o la corrente elettrica entrano grazie a uno sforzo quasi nullo, provenendo da lontano, nelle nostre abitazioni per rispondere ai nostri bisogni, così saremo approvvigionati di immagini e di sequenze di suoni, che si manifestano a un piccolo gesto, quasi un segno, e poi subito ci lasciano» (Valéry, 1996, p. 106). L'intero testo da cui questa celebre frase è tratta è importante e contiene intuizioni altrettanto illuminanti sull'ubiquità e in un certo senso sulla virtualità di immagini e di suoni nel futuro, ma anche sulla trasmissione sensoriale e la condivisione:

Saremo in grado di trasportare o ricostituire in qualsiasi luogo il sistema di sensazioni – o più esattamente, il sistema di eccitazioni – che emana in un luogo qualunque un oggetto o un avvenimento qualunque. Le opere acquireranno una sorta di ubiquità. La loro presenza immediata o la loro restituzione a qualsiasi epoca obbediranno al nostro richiamo. Non esisteranno più solo in sé stesse, ma ovunque ci sarà qualcuno, e qualche strumento. Saranno solo una sorta di fonti o di origini, e i loro benefici si troveranno o si ritroveranno interi dove si vorrà (*ibid.*).

E ancora: «Non so se un filosofo abbia mai sognato una società per la distribuzione della realtà sensibile a domicilio» (ivi, p. 107). Ora, Valéry in questo testo non si occupa solo di possibilità di registrazione (musicale, ad esempio) e riproduzione, ma prospetta, oltre a una capillare diffusione di immagini e suoni, e di conoscenza, una fluida circolazione di esperienze sensoriali.

Ricordiamo Eugenio Giovannetti che in Italia nel 1930 (certo con altra formazione, altro approccio e altri stile e sensibilità) prefigurava, grazie alla televisione, una sorta di *home theatre* che avrebbe consentito, da casa appunto, di avere a disposizione «la varietà prodigiosa degli spettacoli di tutta la terra». «In un minuto», prevedeva, si potranno avere «sott'occhio la film o la scena desiderata, sia essa proiettata o rappresentata a Londra o a Tokyo, a New York o a Melbourne» (Giovannetti, 1930, pp. 192-3).

Per tornare al *gesto* attivatore di immagini e suoni immaginato da Valéry, l'affermazione McLuhaniana per cui la TV sia un potenziamento del senso del tatto era negli anni Sessanta meno chiara di quanto non ci appaia

oggi, in un'epoca in cui le immagini si attivano toccando: il telecomando, certo, ma anche i comandi del computer, dell'iPad, dell'iPhone. E quella lontana sinestesia estende il proprio paradosso in senso metaforico (sempre di figure retoriche si tratta) passando dal tatto al contatto, dal toccare all'essere toccati, nel senso anche di essere coinvolti, convocati, chiamati a condividere e a partecipare. È noto come per McLuhan il medium TV sia freddo e quindi attivatore di partecipazione, a bassa definizione e quindi "da completare". In modi diversi e in diverso contesto, e senza appellarsi a questioni percettive, pochi anni dopo le teorizzazioni di McLuhan, Rossellini dichiarava alla fine degli anni Cinquanta (nell'ambito di un'utopia televisiva attivatrice di conoscenza) di preferire la TV, capace di stabilire una relazione con lo spettatore più matura e razionale rispetto alla fruizione collettiva, emotivamente distorta, indotta dalla sala cinematografica (Bazin, 1987). Evidentemente, secondo i parametri McLuhaniani, surriscaldante e quindi intorpidente.

Certo, le sinestesi cinematografiche⁴ sono andate in due diverse direzioni: la prima tesa alla verosimiglianza, seguendo una progressione lineare dal muto al sonoro, dal bianco e nero al colore, e provando col cinema profumato, con vari stadi (fino a quello odierno) del rilievo e del 3D. La seconda, più marginale (ma non mancano i punti di contatto e mescolanza con l'altra) tesa invece a chiamare in causa lo spettatore, a farlo "lavorare", a svelare i dispositivi, a smembrare un racconto che del resto non è nemmeno più tale. Dalla pellicola fatta a pezzi, che nelle intenzioni di Baruchello e Grifi (*La verifica incerta*, 1964) gli spettatori avrebbero dovuto avere e toccare, per distruzioni, decostruzioni, ricostruzioni, fino al sogno dello schermo che si squarcia in Ejzenštejn (per il finale della *Corazzata Potemkin*, 1925)⁵ alla partita a ping pong materialmente giocata sul palco dall'autrice con l'immagine della pallina che volteggia sullo schermo (Valie Export, *Ping Pong*, 1968) si moltiplicano le esperienze in cui la sensorialità assume il valore di "risveglio" dal torpore, di uscita dal meccanismo dell'immedesimazione, di catalizzatrice di memoria (cfr. Toffetti, 1992), di comprensione più completa e complessa del senso/coi sensi. Una messa in discussione del primato della vista (e dell'udito), chiamata in causa e relativizzata dal gesto,

4. Cfr. Autelitano, Innocenti, Re (2005). Per una trattazione più generale e filosofico-scientifica rimando a Mazzeo (2005) e a Elsaesser, Hagener (2009).

5. Sogno ben noto da tempo agli studiosi di videoarte e "messo in immagini" dal poetico Gianni Toti nel suo videopoema *SqueeZangeZaum* del 1989. Francesco Casetti cita e analizza questo finale sognato di Ejzenštejn nel capitolo su schemi e display del suo recente libro (Casetti, 2015, pp. 239-40).

dalla mobilitazione di tatto e/o odorato, dalla presenza più completa e non immobile dello spettatore.

Una “totalità” a cui hanno dato un apporto fondamentale anche, e forse soprattutto, cineasti e musicisti, con le esperienze di visualizzazione della musica: musica colorata, cromatica, musica da vedere, suoni che diventano immagini. Non è un caso, ancora una volta, che questa tradizione sia stata ripresa, raccolta, anche divulgata grazie a iniziative e pubblicazioni in ambito videoartistico⁶.

L’avvento della tecnologia televisiva prima (il tatto e il contatto, la dimensione individuale e ravvicinata) e delle tecnologie video leggere poi, come si diceva, hanno dato a queste sperimentazioni cinematografiche una espansione e un’ubiquità impensabili prima; fino al digitale, con i dispositivi in grado di rendere ambienti e oggetti “sensibili” alla presenza dello spettatore ma anche con la grande versatilità di effetti, metamorfosi e combinazioni audio-visive che consentono di espandere e forzare in senso non mimetico la rappresentazione (penso alla sequenza della “sonata in rosso maggiore” nella VideoPoemOpera di Gianni Toti *Gramsciategui ou les poèsimistes*, del 1999).

Così, negli *ambienti sensibili* di Studio Azzurro⁷ per attivare le immagini (per vedere) si deve toccare, camminare, emettere suoni, soffiare, appoggiarsi. Atti e gesti naturali, non mediati da apparati tecnici, giacché la tecnologia non è esibita anche se opera da vicino, invisibile e presente. Umanizzata.

E nel panorama odierno delle videoinstallazioni sono molte le esperienze in cui la tecnologia, per tornare a McLuhan, diventa espansione dei sensi, fino a mettere in discussione la centralità stessa dello sguardo (del punto di vista) umano, per farsi albero, goccia d’acqua, contemplazione (e temporalità) di pianta e di animale.

Occhio meccanico, cine-occhio, come microscopio e telescopio del tempo, secondo la nota definizione di Dziga Vertov (e a maggior ragione l’occhio elettronico, privo di palpebre, sempre spalancato, temporalmente infaticabile, come nota Bill Viola).

E che l’era elettrica avrebbe messo in discussione la linearità gutenberghiana, del resto, l’aveva ben intuito Ejzenštejn nel 1929 col suo progetto

6. È il caso della rassegna e del convegno INVIDEO svoltisi a Bergamo l’11 luglio 1990: “Dal ritmo colorato alla musica visuale. Continuità ed evoluzione linguistica nell’audiovisivo astratto” (cfr. Provenzano, 1992). Sul tema cfr. anche Bolpagni, Di Brino, Savettieri (2011).

7. Cfr. Di Marino (2007); per altre esperienze sinestetiche, Cargioli (2002). Per una problematizzazione del rapporto fra opera e spettatore in questo ambito, cfr. anche Vassallo, Di Brino (2004).

straordinario e anticipatore (quanto allora irrealizzabile) di un libro sferico, costruito di continui rinvii, fatto di «simultaneità e interpenetrazione dei saggi» (Ejzenštejn, in Somaini, 2011, p. 84).

La videoarte, le contaminazioni con il teatro e la musica, il carattere metamorfico dell'immagine elettronica, i dispositivi interattivi digitali, la miniaturizzazione stessa degli apparecchi di ripresa e di visione, sembrano disporre a una dimensione partecipativa diffusa e illuminano alcune delle intuizioni di McLuhan. La nozione di esperienza sembra, nel bene e nel male, rendere più sfumati i confini tradizionali dell'opera, aprire la sua cornice a modi di fruizione in cui anche la sinestesia, intesa in senso lato, ha un suo spazio. Anche la teoria e le ricognizioni critiche in campo cinematografico sembrano spostarsi dall'analisi dell'aspetto narrativo all'attenzione verso i modi della percezione e della sensorialità, fino a incontrare e incrociare le neuroscienze. Interessante in proposito, anche per i nessi che vi si possono ravvisare (seppure indirettamente) con le "acrobazie" videoartistiche, la ricognizione di Adriano D'Aloia, il suo percorso attraverso modi di rappresentazione vertiginosi: «Lo stile contemporaneo [...] sembra riavvicinarsi alla vocazione spettacolare del cinema delle origini» e mostra «narrazioni sempre più contorte ed esasperate (incastrati, inversioni, finali multipli, omissioni) e una crescente *invasività* degli elementi formali [...]. Incastrati sempre più intricati, mescolamenti e stratificazioni che rendono l'attività di comprensione decisamente elaborata» (D'Aloia, 2013, pp. 35-7).

Appare evidente come la videoarte non sempre si attesti su queste frontiere spiccolate, e come anzi persegua in parte lentezza, essenzialità e silenzi. Ma è altrettanto evidente che da sempre lavora su modalità narrative anomale e su effetti, anche di meraviglia e spaesamento, in cui il come ha il sopravvento sul cosa. E in cui le avventure sono essenzialmente avventure di forme.

Certo, riflessioni e pratiche artistiche non sempre padroneggiano lucidamente (oltre che ludicamente) il gioco delle sensazioni. Tornano in mente le riflessioni di Arnheim, negli anni Trenta, sulla nuova sensibilità indotta dalla televisione e dalla sua possibilità di esperienza diretta del mondo. L'autore metteva in guardia dalla «pericolosa illusione che percepire equivalga a conoscere e a capire». E continuava: «i sensi sono indubbiamente utili quando non si sopravvaluti il loro contributo» (Arnheim, 1983, pp. 174-5).

Nello stesso tempo, le riflessioni più consapevoli associano oggi la polisensorialità a un recupero salutare e vivificante di conoscenza "lenta", più

complessa, meno frettolosa di quella solamente (e solitamente) audiovisiva: «Il concetto di *polisensorialità* è tipico di un'era tecnologica che incrocia mondi reali e mondi virtuali, ed esprime un uso polifonico dei linguaggi, dove cadono le gerarchie dei sensi e allo stesso tempo si fluidificano differenti confini disciplinari. Inoltre, operando sulle sensibilità, si va a toccare la parte interiore, silenziosa, archetipica. Si manifesta la dimensione invisibile», scrivono Andrea Balzola e Paolo Rosa (2011, p. 68).

Si torna alla necessità di capire, al risveglio della consapevolezza, all'indispensabile ricomposizione di comprensione emozionale e comprensione razionale da cui muovono le riflessioni eretiche e spiazzanti di McLuhan. (De)scrittore del futuro: perché, come affermava nel 1948 un altro pensatore visionario, Alexandre Astruc, «al cinema, come altrove, non c'è pensiero possibile che quello dell'avvenire» (cfr. Astruc, 1978, p. 310).

Ambiente, esperienza, gioco

Le arti elettroniche ci hanno indicato con decenni di anticipo quella che oggi viene definita “rilocazione” del cinema: l’universo di schermi variabili e multipli in cui oggi ci muoviamo, la metamorfosi delle posture dello spettatore-visitatore, il gesto interattivo, la natura tattile e intima delle protesi audiovisive, le suggestioni mediatiche. La riscoperta dell’esperienza (Ortoleva, 2008b) di cui si parla nell’ambito delle teorie odierne del cinema (cfr. AA.VV., 2008) vede inoltre una lontana e feconda anticipazione nelle processualità (di costruzione dell’opera, di allestimento e presentazione, di fruizione) e nelle ambientazioni, anche urbane, video-artistiche.

Non intendo soffermarmi sul già esplorato insieme di studi in ambito estetico, cinematografico e sociale (e altro) evocato dal gigantesco termine *esperienza*; e non torniamo qui sulla questione, già oggetto di studi specialistici importanti, della modificazione delle condizioni di fruizione cinematografica: sappiamo ormai che quella della sala standardizzata, con tutto il suo carico di norme, con la sua temporalità obbligata di fruizione del film, con il buio e l’immobilità e tutto il corredo di comportamenti (seppur variabili a seconda dei periodi) è stata solo una stagione nella storia del cinema e come la sala divenga oggi una delle tante possibilità di fruizione. Per alcuni è quel modello di visione a garantire che si tratti di cinema, a imporsi insomma, di là dalle contingenze tecnologiche e quasi contro di esse, come unica garanzia dell’esperienza cinematografica propriamente detta. È una *querelle* generata dalle mutazioni del panorama mediatico, mutazioni potenti, per cui se da un lato si parla di fine del cinema dall’altro il cinema sembra essere ovunque: disseminato nei microschermi dei nostri smartphone e su gigantesche facciate di edifici, sui nostri computer, nei corti trasmessi in stazioni di metropolitana, in tutto quello che quotidianamente sperimentiamo e su cui possiamo esercitarci nelle domande che hanno infittito il dibattito

teorico recente, soprattutto in ambito francese: *Que reste-t-il du cinéma?*; *C'est du cinéma?* e così via¹.

Si è visto nel CAP. 3 come i facili slogan di contrapposizione video-TV siano da rivedere e come fra videoarte e televisione ci siano state reciproche influenze, fecondi dialoghi che hanno generato anche possibilità di analisi e teorie.

Lo stesso è da dirsi del rapporto fra videoarte e cinema: è ormai acclarato come le arti elettroniche siano state eredi, consapevolmente o meno, di un'idea di cinema in un certo senso minoritaria ma splendente, nel senso che ha illuminato modi diversi nel pensare gli schermi, le scelte di presentazione e le possibilità di fruizione, le modalità narrative e anti-narrative, l'uso delle varie componenti sonore e delle metamorfosi visive. La teoria del cineocchio di Dziga Vertov esplicita il sogno di ubiquità e leggerezza degli apparati di ripresa, include le tecnologie dell'infinitamente grande e dell'infinitamente piccolo, supera la visione dell'occhio umano grazie all'occhio meccanico, scavalca la trama, propone alterazioni spazio-temporali, acrobazie dello sguardo. Il "treno del cinema" (l'ha anche raccontato Chris Marker nel suo film su Aleksandr Medvedkin, *Le tombeau d'Alexandre*, 1992) forzava i limiti della pellicola anticipando quasi la "diretta" televisiva, con i suoi tempi rapidi di sviluppo, stampa, montaggio e proiezioni di luogo in luogo, e cercava di realizzare una rete comunicativa: immagini viaggianti rapidamente, condivise, riprese e montate in viaggio, verso la destinazione successiva. Altri autori e nomi vengono alla memoria, da Abel Gance al già citato Astruc a Jean Epstein a Lazlo Moholy-Nagy; fino a Maya Deren e agli autori e artisti del New American Cinema, seppure qui con intenti e senso diversi. Utopie di uno sguardo che si sarebbe realizzato quasi un secolo dopo, o decenni dopo. Tutto questo è oggetto di studio, con un infittirsi non casuale di interesse negli ultimi anni: per cui non mi soffermo, rimandando agli approfondimenti esistenti.

Ma, oltre ai richiami alle avanguardie storiche e alla loro eco (ad esempio in Fluxus) sono da considerare, pur con le dovute cautele, analogie con il cinema delle origini o addirittura il precinema: il carattere di meraviglia generato ad esempio oggi dalle esperienze di *videomapping* urbano, apparizione sorprendente nel buio, può evocare gli spettacoli di lanterna magica

1. Mi limito a citare Dubois, Ramos Monteiro, Bordina (2009); Dubois (2011); Aumont (2012); Bellour (2012). Di quest'ultimo, l'introduzione è tradotta in Saba, Valentini (2015, pp. 267-346).

e le fantasmagorie, e anche l'ubiquità di allestimenti e schermi del cinema delle origini. Com'è noto, c'era cinema ovunque ci fosse una proiezione, e a sua volta questa poteva essere ovunque. La stagione della sala standardizzata è iniziata dopo.

Il contesto storico e culturale in cui le arti elettroniche sono nate, quello degli anni Sessanta, è segnato dall'enfasi sulla partecipazione e la discussione, sulla processualità (il *processo* opposto al *prodotto*), sulla necessità di oltrepassare la cortina di opacità (quando non di aperta menzogna) dei media e di superare, anche, la cortina fra autore e spettatore, con un'idea di opera che si relativizza, diventa porosa, estesa, fluida, metamorfica, aperta a modifiche e apporti. Anche qui, non occorre soffermarsi su temi ampiamente studiati: li richiamo per sommi capi solo perché mettono al centro l'*esperienza*, parola chiave di questi ultimi nostri anni di trasformazioni mediatiche. E, insieme, un'idea di libertà e indisciplina, tipica di quella cosiddetta (così mal detta) "controcultura": libertà dai tempi obbligati dai generi e dai palinsesti, libertà dalla trama, ma anche libertà dalle convenzioni e costrizioni della sala, ritrovando quella giocosa anarchia che praticavano i surrealisti – così lo racconta André Breton nel 1951, riferendosi agli anni Venti – nel comporre frammenti di film diversi, vagando di sala in sala e irridendo l'etichetta dello spettatore modello.

Già la migrazione del film verso la TV aveva costruito una modalità quasi installativa: spettatore libero nel modo di disporsi alla visione, oscurità non necessaria, possibilità di interruzione e così via. Il monitor del resto, con la sua ubiquità, era stato un oggetto basilare nelle prime esperienze videoartistiche, e poi ancora a lungo. Il cinema si sposta e si colloca in altri spazi (e secondo Dubois è grazie al video che il cinema è stato traghettato nei musei e nelle gallerie d'arte); ma non solo il cinema. Le immagini in movimento (anche su questa nozione, che estende quella di cinema, si discute molto) creano esperienza nei più diversi luoghi, e questo lo si è visto fin da quella prima mostra considerata inaugurale, nel 1963, alla Galleria Parnass di Wuppertal: allestimento apparentemente casuale e disordinato, con momenti interattivi, di gioco e di provocazione che caratterizzavano la visita, indisciplinata come l'allestimento, in uno spazio-casa.

Le arti elettroniche, combinate con le altre arti attuali, da oltre cinquant'anni ci addestrano alla *rilocazione* anomala delle immagini in movimento e dei dispositivi relativi. Televisori dietro tele dipinte (Vostell), appesi al soffitto o appoggiati al pavimento con la faccia in su (Paik, Plessi, Studio Azzurro), costruzioni di monitor, percorsi di monitor, monitor in-

cassati nel muro a prefigurare gli odierni schermi ultrapiatti da appendere alla parete, monitor come scenografie e quinte teatrali. Le immagini di un travaglio e di un parto su un televisore al centro di un boschetto ricreato in uno spazio industriale, in *Sanctuary* di Bill Viola (1989) ma anche e ben prima quelle rivolte verso la strada, in *The Amazing Colossal Man*, dello stesso autore (1974). Citando il titolo di un film di fantascienza del 1957, Viola, dalla finestra del proprio studio, nella soffitta di una palazzina in un quartiere tranquillo e residenziale di Syracuse nello Stato di New York, proietta verso la strada il primissimo piano di un uomo (sé stesso) che, schiacciato contro il vetro, urla. Si sentono anche colpi, come se volesse uscire da quella costrizione. A fortissimo volume e con dimensioni tali da apparire come un uomo di dimensioni gigantesche intrappolato nella casa. Postura anomala dell'apparato di visione e del passante-spettatore, esperienza diversa da quelle abituali. (Ricordiamo che Vito Acconci con il suo faccione "chiuso" nel monitor sembrava in quegli stessi anni, nelle sue video-performance, intrappolato nella scatola di vetro; ma in Viola c'è l'esperienza di una proiezione in un certo senso architettonica, da spazio privato verso spazio pubblico, con spettatori di passaggio, casuali.) E ancora, forzando la nozione di rilocazione e facendola incontrare con il *ready-made*, le strisce di pellicola riutilizzate e spostate a formare una capanna, una sorta di casa del cinema (*La cabane de l'échec*) nell'installazione di Agnès Varda alla Fondation Cartier, "L'île et elle" (Parigi, 2006): una mostra in cui il video si presenta come medium potente di varie tipologie di rilocazione delle immagini (in movimento e non), così come il film della stessa autrice, *Les plages d'Agnès* (2008), ingloberà alcune di quelle installazioni, rilocandole nel lungometraggio, in uno spostamento nei due sensi. In seguito Varda tornerà sull'uso della pellicola come materiale artistico, nella mostra "La cabane du cinéma: la serre du bonheur" (Galerie Nathalie Obadia, Parigi, 14 aprile-9 giugno 2018), in cui oltre a una serra con pareti di pellicola 35mm (il suo film *Le bonheur*, 1965) compare un arco interamente costituito da scatole metalliche rotonde, quelle delle "pizze" di pellicola: un tipo di oggetto destinato a scomparire, fra l'altro, e qui decisamente usurato, vecchio.

Potremmo citare vari esempi di uso "esposto" della pellicola. Mi limito ad accennare al lavoro della videoartista Irit Batsry, che nelle sue opere recenti usa vecchie pellicole come materiale per composizioni "rilocate" in gallerie d'arte: lasciano filtrare la luce, diventano ricami e cortine in videoinstallazioni, quadri, come quelli creati con le impronte rugginose e fantasmatiche delle vecchie scatole metalliche delle "pizze". Una nuova di-

mensione che ci riporta a una materialità abitabile e tangibile, invitandoci a rivisitare il film (la pellicola, appunto) in altro modo².

Esperienza e rilocalazione si incontrano nelle arti elettroniche: la prima nelle varie accezioni sintetizzate e problematizzate da Ortoleva³, la seconda nel senso precisato da Casetti (2008, p. 29), come «uno spostamento per così dire fisico, che porta un medium ad occupare un nuovo posto – su una nuova piattaforma o in nuovo ambiente – e a contaminare questo posto con la propria presenza. In questo la ri-localazione compie, sul piano esperienziale, un gesto più radicale di quanto non facciano l’adattamento o la rimediazione» (cfr. anche Casetti, 2005)⁴. La nozione di *ambiente*, il ruolo che esso svolge in questo processo, è importante: e anche qui è imprescindibile un riferimento alle poetiche e alle pratiche artistiche delle sperimentazioni e delle creazioni video, in particolare quelle installative (ma non solo) cui poi, del resto, anche vari cineasti della modernità si sono rivolti per una sorta di riscrittura e rilettura delle proprie opere in una dimensione spettatoriale e ambientale diversa da quella della sala. Fruizione in movimento, performatività delle immagini ma anche degli spettatori sia come esperienza di vertigine e spaesamento (in certe videoinstallazioni a circuito chiuso fin dagli anni Settanta) che come intervento diretto di attivazione delle immagini o del loro evolversi. Non è certo casuale che al termine troppo tecnico di *videoinstallazione* il gruppo Studio Azzurro preferisca quello di *ambiente sensibile*, che fra l’altro implica la processualità di un’esperienza, diversa per ogni spettatore anche nella gestualità, nell’incedere, nella vocalità, nel

2. Fra le videoinstallazioni più recenti in cui viene usata la pellicola come materiale plastico, *Screen (Olho)*, Festival dos Espaços dos Artistas, Lisbona, maggio 2018; e *Cinematic Palimpsests*, The New Art Fest '18, Lisbona, novembre 2018.

3. Riscoperta dell’esperienza come espressione di una «insoddisfazione verso la rappresentazione dell’opera e del testo come realtà in sé autosufficienti e perenni»; di una «insoddisfazione per la riduzione di ogni realtà a segno e di ogni segno a significato, per l’ossessione contemporanea per il *meaning* e l’interpretazione»; infine una modificazione nei modi della fruizione: «la prevalenza del “vivere” e “farsi coinvolgere” rispetto all’“assistere” a uno spettacolo o al “prestare attenzione” a un testo (musicale o filmico o anche letterario) che evidenzia l’esperienza come patrimonio (la memoria del “vissuto”)» ma anche come «*terreno di incontro*, nel tempo (la simultaneità del “vivere”) e/o nello spazio tra l’universo esistenziale del pubblico e quello culturale [...] dell’opera percepita» (Ortoleva, 2008b, pp. 119-21).

4. Francesco Casetti è tornato su questo recentemente, includendo il concetto di *rilocalazione* e precisandolo, nelle *Sette parole chiave per il cinema che viene*, sottotitolo del suo *La galassia Lumière* (Casetti, 2015). Il capitolo 1, *Rilocalazione*, tratta anche del “ritorno all’esperienza”. Ho trattato alcuni snodi della questione in un mio testo (Lischi, 2008).

soffio, necessari per la “visita”⁵. È certo che nella tradizione videoartistica e nei suoi sviluppi vanno assieme l’idea di *ambiente*, quella di *esperienza*, quella di *performance* (a partire dalla stessa performance che, in tempo reale, offrono allo sguardo dell’autore e del montatore le immagini stesse, che si formano e si trasformano fino alla versione definitiva, che poi definitiva non è mai, se si considerano le opzioni interattive; ma si pensi anche alla performatività degli schermi).

Ambiente, esperienza, performatività, quindi. E gioco. Una dimensione che sembra «tema ricorrente» oggi, in epoca informatica, nonché «metafora di riferimento per diversi aspetti del nostro vivere», in uno sconfinamento fra modi e mondi, «uno spazio intermedio tra ludico e reale» che si presta «a un continuo andirivieni tra l’universo giocoso e quello serio. Questo è uno dei tratti caratteristici della comunicazione in rete» (Ortoleva, 2012, pp. 13, 93)⁶.

Nata (anche) dall’esperienza del Fluxus, a sua volta erede del Dadaismo, la videoarte vede fra i suoi gesti inaugurali quelli dello spiazzamento, della provocazione giocosa, l’invenzione e la scoperta nate da un cortocircuito ludico, da impreviste creatività e improbabili associazioni. È ancora incompleta, ma certo affascinante, la storia dei laboratori domestici allestiti dai videoartisti che acquistavano e si portavano a casa le prime attrezzature di videoregistrazione, sperimentando azzardate combinazioni di videocamere e monitor, intrecci di collegamenti e cavi, e poi improvvisando danze con il monitor in braccio collegato con la videocamera e in metamorfosi continua⁷. Una storia di giochi inebrianti e illuminanti: Steina Vasulka che fa il girotondo fra schermo e videocamera, e poi le capriole; William Wegman che sperimenta con il suo cane Man Ray le vertigini del circuito chiuso, usate anche per giocare con il proprio ventre che si esprime come un volto (*Stomach Song*, 1970); la già citata provocazione su strada di Bill Viola; Peter Campus che gioca con le sorprese del *chroma-key*; Michele Sambin

5. «Spesso si parla di un progressivo avvicinamento dell’arte interattiva all’arte performativa. Affinché il dialogo tra uomo e macchina avvenga in modo creativo e si ripercuota nella relazione interpersonale, è necessario che l’azione prevalga sulla procedura, cioè che il gesto che dà luogo all’interazione non sia solamente un atto funzionale, risultato di comportamenti meccanici e prevedibili, ma conservi le sue proprietà espressive» (Balzola, Rosa, 2011, p. 99).

6. Impossibile qui riassumere adeguatamente i temi affrontati nel libro da Ortoleva: vi accenno solo per una interessante suggestione sull’ipotesi di “ludicizzazione” (o *gamification*) di molti processi anche relativi all’universo mediatico.

7. La sequenza, insieme ad altre documentazioni d’archivio, è contenuta nel documentario di Peter Kirby *Binary Lives: Steina and Woody Vasulka*, USA 1996.

che suona con sé stesso, testando le avventure del *loop* e le progressive alterazioni del nastro magnetico. Il “gioco” delle citazioni potrebbe andare avanti a lungo, fino agli espliciti effetti di giocoliere del prestigiatore elettronico Michel Jaffrennou e ai già citati giochi televisivi (in senso stretto e in senso lato) di Jean-Christophe Averty, che non a caso si ispirava ai surrealisti; ai giochi televisivi di Giacomo Verde, che più recentemente sperimenta in modo anche ludico il videofonino nei modi più diversi; ai video-rompicapo di Zbigniew Rybczyński (cfr. Amaducci, 2017) e ai rebus visivi di François Vogel. E di nuovo Paik, certamente: dal suo gioco di magneti che consente di “scoprire” la natura astratta dell’immagine elettronica fino alle figure antropomorfe costruite con vecchi monitor e vecchi apparecchi radio; e in generale con un prevalere di tono giocoso e lieve che attraversa, come l’erotismo, tutta la sua opera.

Installarsi nel film

Su come sia cambiata la narrazione cinematografica esiste un *corpus* ormai ragguardevole di ricerche anche se non sempre si è saputo riconoscere come le infrazioni narrative, gli effetti, le vertigini temporali e spaziali, il declino del vococentrismo e del verbocentrismo (cfr. Chion, 1997), le sospensioni e le rarefazioni, così come gli addensamenti e le sovrabbondanze audiovisive, siano stati annunciati e almeno in parte influenzati dalla creazione videoartistica e dal cinema sperimentale: anche in questo caso “traghettoni” e interpreti delle utopie delle avanguardie¹.

Accanto a questa sapienza videoartistica nel superamento dei modi canonici di narrare si colloca quel che si è visto poco fa a proposito delle innovazioni nelle modalità di collocazione e fruizione delle opere. Il “cubo nero”, le condizioni di un’attenzione tutta rivolta allo schermo, la postura dello spettatore, coniugati con una costruzione narrativa che (con tutti i suoi distinguo) avevano caratterizzato quello che chiamiamo *cinema classico*, hanno costruito un rapporto fortemente regolamentato tra il fruitore e l’opera. Una fase, appunto, su cui le teorie cinematografiche tornano a interrogarsi alla luce dell’attuale panorama mediatico ma anche rivisitando il cinema delle origini, e il precinema, fino a risalire ai panorami pittorici². Un’attenzione testimoniata anche da proposte espositive e da esperienze artistiche in cui il passato e l’oggi dialogano in vario modo: cito solo la mostra parigina e poi torinese “Lanterna magica e film dipinto, 400 anni di cinema” (Mannoni, Pesenti Compagnoni, 2009-11) e quella del 2017 a Palais de Tokyo a Parigi, “Dioramas”. Nella prima il percorso va dalle origini ai film di McLaren e di Brakhage fino a Bill Viola; nella seconda si esplorano esempi fra “i discendenti” del diorama e se ne attesta l’influenza su impor-

1. Molti i testi usciti in questi anni sulle nuove forme di narrazione cinematografica in epoca digitale. Segnalo in particolare Canova (2000); Brotto (2012). Per le influenze della videoarte sul cinema rimando in particolare ad Amaducci (2007).

2. Per i panorami cfr. Bordini (1984); per il paesaggio, cfr. Bordini (2010).

tanti artisti attuali. Fra le proposte artistiche segnalo l'opera di Lisa Reihana (padiglione della Nuova Zelanda alla Biennale Arte 2017 di Venezia), che nella sua opera *In Pursuit of Venus (Infected)*, con una particolare tecnica fra pittura e animazione “srotola” e inanella le immagini, con la compresenza di scene e piccoli racconti, su uno schermo gigante, di quasi 30 m, piazzato con la base rasoterra, che cita anche nell'iconografia i diorami e i panorami del precinema.

Con le dovute cautele e la necessaria consapevolezza delle differenze storiche, socio-culturali, tecnologiche, questa estrema varietà di luoghi e modi della visione, le visioni ora episodiche, distratte, per frammenti, ora immersive, la variabilità schermica continua – tutti fenomeni degli ultimi anni – sembrano evocare l'improvvisazione, l'ubiquità, la “libertà” spettacorale delle origini del cinema, così come le fantasmagorie e gli spettacoli di lanterna magica offrono materia di riflessione e di confronto su una sorta di “multimedialità” in cui meraviglia e sorpresa, immagini riprodotte e performance dialogano, instaurando un confronto con lo spettatore diverso rispetto a quello del “cubo nero”³.

Chi da vari decenni segue, oltre alle teorie in campo cinematografico, le riflessioni, gli studi (e le pratiche artistiche) maturati in campo videoartistico potrà proficuamente mettere a confronto alcune ipotesi, verificare previsioni e utopie, ripercorrere vicoli ritenuti ciechi per scoprire varchi improvvisi, esiti inattesi.

La tecnologia video accessibile anche al di fuori degli studi TV e del “gigante” televisivo ha cominciato ad imporsi a partire dagli anni Sessanta del Novecento, con tutto quel che ne è risultato sotto forma di produzioni anomale, sperimentali, disseminate, accessibili, indipendenti: fino ad arrivare alle videocamere “taschinabili” odierne, alle condivisioni immediate delle immagini, alle visioni mobili (anche via computer) e sempre più personalizzate, sia nella fase di ripresa sia in quella di ricezione.

La ricerca sulla (e con la) immagine elettronica ha sottolineato il superamento dell'ontologia del medium specifico: ricordiamo la nozione pionieristica di *intermedialità* (Dick Higgins), quella di *expanded cinema* (Stan VanDerBeek, poi Gene Youngblood, che teorizzerà più avanti la metamedialità del computer). E la videoarte in particolare ha valorizzato e anticipato, raccogliendo in parte l'eredità delle avanguardie storiche, la multisensorialità e

3. Oltre alle opere citate nel CAP. 5, cfr. Fanchi (2005) (e in generale l'importante ricerca di questa autrice sul tema della spettatorialità e delle sue evoluzioni). Cfr. anche Pedullà (2008).

gli aspetti anche ludici della ricezione, la centralità del fruitore, le variabilità e performatività schermiche (e dello spettatore, e dell'immagine stessa). Il medium può diventare esperienza estremamente individuale ma anche pubblica, ambientale; può abitare e connotare lo spazio architettonico e urbanistico. Tutte questioni che la pratica artistica ha anche tematizzato. Del resto le origini del video traggono linfa da un contesto culturale caratterizzato da nuove esperienze nel campo della ricezione, anche in ambito musicale e teatrale, e da quell'enfasi sull'esperienza e sul processo, più che sull'opera e sul prodotto, di cui scrivevo prima. Queste teorie sono inevitabilmente convocate quando si parla del film oggi, un film che si sposta ai dispositivi video e al digitale, spesso rivisitato, modificato, smontato e ricomposto, reinventato, o materializzato ed esibito proprio in quanto supporto pellicolare. Si pensi alle nozioni di cinema "esposto", di cinema "installato", in varie declinazioni di convegni e studi degli ultimi anni, fino al cinema "rilocato", nelle riflessioni teoriche di Francesco Casetti.

Fa parte di questa "rilocazione" anche una pratica espositiva, appunto, diversa da quella che aveva come sede la classica sala; e in cui la proiezione/presentazione di immagini in movimento trova modalità nuove, più vicine a quelle dello spazio del "cubo bianco", della galleria d'arte, del museo (quando non diventa protagonista di veri e propri allestimenti museali, come nel caso, in Italia, delle recenti realizzazioni del gruppo di Studio Azzurro). Non parlo tanto e solo della proliferazione di schermi (spesso incassati nel muro come quadri, o pannelli) in un percorso espositivo di cui i film diventano prezioso materiale di conoscenza storica e straordinari documenti accanto a opere figurative (numerose spezzoni di film d'archivio, documentari, di finzione, di cui sono costellate sempre più mostre tematiche o su singoli artisti) quanto di come alcuni registi "rilochino" i propri film in composizioni nuove e in nuove sedi, fornendo percorsi di lettura inediti e, chiaramente, scansioni di visione del tutto diverse. Alla temporalità imposta dallo scorrimento imm modificabile della pellicola in sala si sostituisce una *flânerie* dai tempi personali, caratterizzata da un ventaglio di posture spettatoriali, dal caso estremo e spesso impraticabile di una visione in continuità (*24 Hour Psycho* di Douglas Gordon, 1993; *The Clock* di Christian Marclay, 2010) fino all'assaggio di microframmenti, in costruzioni spesso improntate a quella che Philippe-Alain Michaud (2006a, p. 18) definisce una «teatralizzazione dello spettacolo cinematografico» (cfr. anche Michaud, 2006b).

Va ricordato come il cinema sperimentale, *underground*, d'artista, e talvolta anche quello militante, abbiano cercato forme anomale, teatrali, performative, di presentazione del film. Per fare qualche esempio italiano, Silva-

no Agosti (esponente fin dagli anni Sessanta del cinema militante) nel 1968 proietta per strada le proprie immagini di manifestazioni di piazza, anche sulla schiena di un poliziotto (Agosti, 1988); e una serie di artisti prefigura le attuali tendenze del cinema esposto, come Michelangelo Pistoletto che nel 1968 (galleria L'Attico, Roma) usa le proiezioni cinematografiche come ambiente espositivo per le proprie opere, Fabio Mauri che proietta film famosi su corpi e su oggetti (nel 1975 lo stesso Pier Paolo Pasolini diventa lo schermo per le immagini del suo film *Il Vangelo secondo Matteo*, 1964).

I percorsi comunque non sono così facilmente definibili: sappiamo come sia complessa la stessa definizione benjaminiana, negli anni Trenta, del pubblico cinematografico come «esaminatore distratto» (Benjamin, 1966, p. 46); sappiamo quanto sia mobile la nozione di *attenzione* (tanto da migrare ormai dalla sala a una vera e propria cinefilia televisiva, migrata a sua volta sul computer), sappiamo come la sala sia attualmente la sede di pratiche distraenti e disturbanti (uso dei telefoni cellulari, pratiche alimentari sempre più invasive)⁴; e, per contro, quanto certe installazioni provochino, e non solo chiedano, estrema partecipazione e concentrazione, non necessariamente indotta da dispositivi interattivi: si pensi alla forza di attrazione di molte installazioni di Bill Viola, da *He Weeps for You* (1976) a *Ocean Without a Shore* (2007).

Né è automatica la migrazione dal cubo nero al cubo bianco, asettico, della galleria d'arte: lo spazio precario, vissuto, quando non addirittura degradato, è spesso prediletto dagli artisti: sia per una valenza “militante” che per un esplicito richiamo a spazi abitativi privati (la metafora della casa ricorre in molte opere d'arte contemporanea e pervade anche alcune installazioni e, fuor di metafora, ricordiamo la già citata mostra di Wuppertal nel 1963) oppure a luoghi molto connotati, non anonimi appunto, che siano in sintonia con le poetiche e le pratiche artistiche in questione; o esplicitamente disagiati, alla ricerca di percorsi “faticosi” o perturbanti per lo spettatore, che è chiamato a superare prove e ostacoli non solo audio-visivi (penso a certe opere di Irit Batsry, di Francisco Ruiz de Infante, di Marlène Puccini).

Del resto il video, prima della messa a punto di tecniche di videoproiezione soddisfacenti, si presentava su monitor: scatola luminosa, ubiqua, modulo scultoreo, vetro trasparente, fruibile senza difficoltà “in piena luce”

4. Particolarmente divertente a questo proposito il racconto di Dominique Noguez (2000) sul mangiare al cinema; non solo sulle pratiche odierne in certe sale, ma anche per il richiamo alle pratiche spettatoriali dei cineasti d'avanguardia e di certi cineasti sperimentali.

e quindi veicolo agile anche per quelle immagini che al cinema si potevano vedere solo in determinate condizioni, e che la pellicola rendeva difficoltoso, costoso, anche pericoloso, “installare” e allestire in altri spazi, non adeguatamente attrezzati. Tanto che anche in regime di buone e ottime videoproiezioni (ancora negli anni Ottanta il video in Europa circolava prevalentemente su monitor, anche nei festival) molti artisti e autori continuano a preferire il monitor, o gli schermi ultrapiatti, alla proiezione di matrice cinematografica⁵. Già la televisione, e non a caso in contemporanea con la nascita del cosiddetto “cinema della modernità”, aveva inaugurato un’epoca di immagini fruibili fuori dal buio, nella visibilità dell’ambiente, nel riconoscersi, anche, come spettatori. Lo notava Jean-Louis Comolli (2001) nel 1966, parlando delle sale chiare come metafora della nuova condizione spettatoriale.

E con il digitale, ma non solo, si moltiplicano le possibilità di costituire una sorta di catena, anche a ritroso, di immagini, che consente ad esempio agli artisti di presentare (di esporre) le proprie opere sotto forma di fotografie, isolandone dei *frames*, con intento pittorico o ritrattistico. Avviene così che un film, o un video, abbiano vite multiple, dalla forma monocanale (o della proiezione su un solo schermo) a quella installativa a quella fotografica; e a queste vite multiple corrispondono diversi spazi espositivi e diversi circuiti (ed esiti) commerciali: dalla sala alla galleria d’arte⁶.

Al cinema esposto, installato, rilocato corrisponde però anche un fenomeno assai meno studiato, che mostra un altro influsso della videoarte sui modi odierni di fare cinema, che potremmo chiamare della *installazione cinematografata*, a indicare un percorso opposto: se il cinema migra verso l’arte contemporanea, nelle varie forme che molti studiosi hanno evidenziato, accade infatti che la forma installativa migri a sua volta verso il film e lo abiti, o lo punteggi, o lo generi, o lo ispiri, in vari modi.

5. Cfr. le varie testimonianze di ventotto fra artisti, studiosi, critici, distributori, curatori e autori cinematografici e video italiani e stranieri (in risposta a tre domande su tali questioni) in Lischi (1997, pp. 13-57).

6. Cfr. le diverse produzioni collegate al video di Irit Batsry *These Are not My Images* (2000): la precedente videoinstallazione (*To Leave and to Take*, 1997) e fotografie di grande formato. E si veda, in ambito cinematografico, il lavoro di Jonas Mekas, in particolare nelle diverse forme espositive – anche con la stampa di singoli fotogrammi – assunte nella mostra “6 opere di Jonas Mekas” (Fondazione Ragghianti, Lucca, ottobre 2008); ma anche le grandi fotografie digitali che l’artista australiano Peter Callas trae dalle proprie opere, come ormai fanno diversi artisti e autori (recentemente, anche Alain Escalle, che le promuove sul suo sito).

È il caso del lungometraggio di Shirin Neshat *Women without Men* (2008), preceduto da cinque installazioni che sono poi state incorporate (rimesse in scena) nel film, costruendo altrettante “stazioni” apparentemente extradiegetiche, come isole figurative, simboliche e sospese, all’interno dello sviluppo narrativo⁷. In modo diverso, ma altrettanto generativo, il film di Julian Rosefeldt *Manifesto* (2017) è scaturito dalla sua videoinstallazione omonima (2015) esposta nel 2016 all’Hamburger Bahnhof di Berlino. In seguito la mostra ha toccato varie altre città e musei di arte contemporanea del mondo – da febbraio ad aprile 2019 è stata allestita al Palazzo delle Esposizioni a Roma (Di Marino, 2019). I brani di storici “manifesti”, in video di 10' 30" recitati da 13 diverse Cate Blanchett e separati in 13 grandi schermi diversi, nella versione originaria, in una sala immersa nel buio, hanno dato vita poi al lungometraggio.

Un film esemplare di questo percorso (e mirabile anche per l’incantevole attraversamento di soglie: quella fra l’opera e il suo farsi, fra la figura di autrice, narratrice, attrice, fra autobiografia, cronaca e storia; fra documentario, messa in scena, finzione) è *Les plages d’Agnès*, di Agnès Varda, 2008, preceduto dalla grande mostra già citata della stessa autrice alla Fondation Cartier a Parigi, “L’île et elle”, nella quale erano presentati oggetti, installazioni, videoinstallazioni, fotografie, film scomposti e ricomposti in diversa forma e anche la capanna dalle pareti costituite interamente di lunghe strisce di pellicola. Una mostra connotata fortemente in senso autobiografico, in cui l’autrice ci consente di entrare letteralmente, nell’accedere alle sale del sottosuolo (attraverso una proiezione su una tenda a lamelle di plastica che riproduce l’alta e la bassa marea, col pontile e con una vera sbarra che si alza lasciando passare i visitatori) nell’amata isola di Noirmoutier, in un paesaggio punteggiato di ricordi, suggestioni, documenti visivi e audio-visivi, evocazioni non solo della vita ma anche del cinema. Cinema che, come dice alla fine del lungometraggio *Les plages d’Agnès* l’autrice, è stato in fondo la sua casa. Il percorso della mostra consente al visitatore, come scrive Bellour (2006, p. 19), «una deambulazione libera e orientata». Nella sala che espone i ritratti video delle vedove dell’isola, Varda ha presentato una serie di monitor: il visitatore può scegliere di guardare e ascoltare con attenzione una o più storie (con una cuffia) oppure può passare da un frammento a un altro della narrazione: «allo spettatore-*flâneur* è risparmiata la cattività della sala ci-

7. Cfr. Senaldi (2008). Più in generale su questi temi gli studi di Jacques Aumont e l’importante ricognizione teorica e storica di Antonio Costa (2002).

nematografica. Non è prigioniero del montaggio sovrano del cineasta. Fa il suo proprio montaggio», scrive in proposito Dominique Païni (2006, p. 34, trad. mia), descrivendo questa operazione come «montaggio esposto» (ivi, p. 35) e offrendoci una riflessione, di fatto, sull'evoluzione delle teorie cinematografiche del montaggio.

Del resto l'ormai consolidata pratica videoartistica ha prefigurato, con decenni di anticipo, una condizione spettatoriale frammentata e caratterizzata da vari punti di vista, vari centri di attenzione, spazi non canonici di visione, alludendo a quello spettatore divagante, delocalizzato, a quello sguardo multicentrico che è una delle caratteristiche dell'attuale panorama mediatico (Fanchi, 2005). Si tratta di un cinema espanso, appunto; ed esposto, rilocato. Un cinema *instabile*, che migra, si trasforma, si reinventa (Saba, Poian, 2007; De Rosa, 2013).

Se "L'île et elle" era una mostra che conteneva dei film, il film *Les plages d'Agnès* è un film che contiene mostre, e installazioni, e, ancora, film, e film esposti.

Non solo, infatti, vengono esplicitamente citate e mostrate qua e là nel lungometraggio le "stazioni" della mostra alla Fondation Cartier, come momenti di condensazione simbolica e narrativa del percorso autobiografico che la stessa Varda narra (sia in campo che attraverso la sua voce fuori campo), ma alcuni momenti del film si presentano come vere e proprie installazioni e come esperienze di arte contemporanea. È il caso della prima, folgorante sequenza in cui tutta una serie di specchi di taglia e foggia diversa vengono installati su una spiaggia, creando effetti "naturali" di sdoppiamento e riflessi del movimento delle onde: riquadri, schermi nello schermo che diventano anche le cornici per una presentazione "dal vivo" dei componenti della troupe. A questo schema di immagini nell'immagine fa poi seguito una collocazione di vecchie fotografie infilte nella sabbia delle dune.

Nel film vengono anche inserite sequenze di una mostra fotografica, dipinti, collages, vecchi film, e un'altra videoinstallazione di Varda, *Les Justes* (2007), composta di 300 fotografie infilate verticalmente al suolo e circondata di proiezioni su quattro schermi, dedicata allo sterminio degli ebrei (esposta la prima volta al Pantheon di Parigi, è ora nella collezione del Centre national des arts plastiques). Così come ne fanno parte vere e proprie messe in scena autoritrattistiche della stessa. Il film è fittamente intessuto di microinstallazioni, documenti, immagini fisse, *found footage*, rappresentazioni oniriche, travestimenti, animazioni, citazioni figurative (fra cui anche *tableaux vivants*, come quello da *Gli amanti* di Magritte) e cinematografiche (e non solo dai film di Varda). Perfino l'epilogo, con

l'autrice circondata da 80 coloratissime scope di tutte le fogge donatele per i suoi 80 anni (80 *balais*, colpi di scopa, che in argot significa "anni"), è allestito come un'installazione.

Del film fanno parte anche, create appositamente, vere e proprie esperienze di cinema esposto e di proiezioni "anomale": in una sequenza anch'essa magrittiana, verso la fine, di grande intensità e malinconia (vi si rievoca la perdita del marito, il regista Jacques Demy), Varda è seduta e la vediamo di spalle, vestita interamente di bianco, inclusa la testa; sul suo corpo, divenuto così una sorta di schermo, passano (ma in realtà si tratta di un effetto elettronico) le immagini del mare.

«La vecchia cineasta si è trasformata in giovane artista plastica», dichiara in effetti la stessa Varda (2010, p. 95, trad. mia) a un certo punto del film, illustrando una carriera che la vede sempre più spesso come creatrice di installazioni e performance.

C'è infatti anche qui il cinema "installato": nella parte iniziale Varda mette in scena ed espone alcune immagini relative al suo primo film, il documentario *La pointe courte* (1954). Trovate sequenze allora non usate, inedite, che mostravano all'opera uno degli attori, il quale vi recitava come controfigura di Philippe Noiret, Pierrot (ed era morto prima che fosse terminato il montaggio del film), Varda decide di mostrarle ai figli di lui, ormai adulti e, tornata nel villaggio delle riprese originarie, crea «un piccolo cerimoniale intorno a un carretto del film. Un dispositivo per mostrare loro gli spezzoni di prova che non avevano mai visto [...]. Avanzavamo nella notte con Pierrot» (ivi, p. 22). Mentre la voce fuori campo racconta, vediamo incedere per le stradine del paese, nell'oscurità della sera, questo strano cinema ambulante, completo di proiettore e di un piccolo schermo, seguito da gruppetto di abitanti. Il film cammina, si muove, percorre i luoghi in cui era stato girato oltre cinquant'anni prima. (La sequenza di cinema esposto è a sua volta ispirata a un'inquadratura del documentario originario, in cui due ragazzini spingevano per le strade un carretto.)

Questa sequenza in particolare dà modo a Raymond Bellour, che ha dedicato al film un testo illuminante, oltre che entusiasta («Il film di Agnès Varda è bello, affascinante, seducente, sorprendente, emozionante, sconvolgente»; Bellour, 2009, p. 20), di sviluppare una riflessione su cinema e arte contemporanea:

Il cinema è quel che si proietta, fosse pure al museo, con le condizioni di un dispositivo immutato (nell'oscurità, per un pubblico seduto, con una durata prefissata). L'arte contemporanea, come ogni altra arte, è quel che si mostra – e ogni proiezione in una installazione museale si trova votata ogni volta a reinventare (più o

meno) il proprio dispositivo, dando così testimonianza, necessariamente, di un altro cinema. Ma, al di là di tale linea di demarcazione – questa davvero senza appello – cosa succede quando il film si trova, nella sua stessa intimità di film, a mimarsi come una successione di installazioni, percepite tuttavia nella deriva obbligata di memoria e di oblio tipiche della proiezione al cinema? (ivi, p. 22).

In quest'opera, sostiene Bellour, il cinema agisce proprio come arte contemporanea.

È evidente che cambia profondamente la relazione temporale con l'opera, nel passaggio dalla installazione a una sua ricostruzione-rappresentazione al cinema. Impossibile soffermarsi, scegliere, creare anche solo quel montaggio di cui si parlava per le immagini alla Fondation Cartier. Lo spazio dello schermo è bidimensionale, è impraticabile una deambulazione all'interno dell'installazione che vi è mostrata, è ridotta la multisensorialità che alcune di queste costruzioni presentano. Forse, se vogliamo analizzare ancora più a fondo questo aspetto, nel film sono la voce di Varda, i suoni e le musiche a creare un percorso emozionale, vario e inanellato (Spizzichino, 2010). O forse è la sua stessa, continua, presenza in scena che pare guidarci nel percorso, creando una prossimità fra lo spettatore-visitatore e l'opera, un effetto di intimità, di disvelamento: una diversa entrata e permanenza nel percorso del film. Se il cinema è la casa di Varda, questo film è a sua volta costruito come una grande casa, un labirinto, un gioco di scatole cinesi. (È chiaro che questo può aprire una riflessione anche sull'immagine 3D e la sua "abitabilità" da parte di uno spettatore attratto e avvolto; come sulla virtualità e le tecnologie della simulazione. Ma forse è ancora presto per tracciare una mappa compiuta dell'uso artistico, d'autore, d'artista di queste tecnologie.)

Shirin Neshat e Agnès Varda incorporano nel film le proprie installazioni; analoga operazione compiono altri autori (la mia ricerca su questo fenomeno è tuttora in corso), come Francesco Andreotti e Livia Giunti, che nel loro *Love is All. Piergiorgio Welby, autoritratto* (2015), intessuto di varie tecniche e tipologie di immagini (animazioni, dipinti, fotografie, riprese dal vero, materiali d'archivio, *home movies*), includono anche sequenze di una videoinstallazione del 2009, *Gradi di coscienza* (10 schermi installati in una costruzione di impervi passaggi e scale, metafora di fatica e complessità), ricostruita poi appositamente per le riprese del film: insieme preparazione-anticipazione del film e opera autonoma, poi incorporata nel lavoro finale (Andreotti, Giunti, 2014)⁸.

8. Cfr. anche le dichiarazioni degli autori sulle varie versioni espositive e di presenta-

Altri tipi di “installazione cinematografata” sconfinano maggiormente nei territori del metacinematografico⁹, ricco di esempi di schermi installati in vario modo; mi sembra tuttavia interessante citare il film di Marco Bellocchio *Vincere* (2009), un’opera in cui, intrecciati alla trama, si susseguono altri piani di rappresentazione: i continui spezzoni di documentari (dall’Archivio Luce, dai Gaumont Pathé Archives e dal Bundesfilmarchiv) e di film di finzione; le numerose scene di sala cinematografica, anche “installata” in modo particolare e anomalo; momenti di messa in scena a forte carattere performativo-teatrale e installativo. In due sequenze, poi, il cinema esce dalla sala e “migra” in spazi anomali e appositamente riallestiti: nella scena del giovane soldato Mussolini ricoverato in una chiesa, a sua volta adibita a ospedale, un grande schermo è appeso orizzontalmente, parallelo al soffitto, e i feriti guardano le immagini che scorrono in alto, stando stesi sui letti¹⁰. Una vera e propria rappresentazione di “installazione”, fra il bianco e nero delle immagini in alto (dal film *Christus* di Giulio Antamoro, del 1916), il colore della scena principale, le strutture geometriche dei letti in ferro, i crocifissi, le colonne e gli stucchi della chiesa (la musica è quella di un suonatore di fisarmonica che si aggira fra i letti). Più avanti, quando la protagonista è ricoverata in ospedale psichiatrico, assistiamo alla proiezione di *Il monello* di Chaplin, del 1921, all’aperto, con accompagnamento al piano, e lo schermo innalzato su uno specchio d’acqua, fissato a una fila di barche: anche qui una sorta di “installazione”, con le immagini che sfilano nella notte, cui gli spettatori assistono dalla terraferma. Un film insomma (definito da Bellocchio un “melodramma futurista”) anche da percorrere nei suoi momenti teatrali, installativi, metacinematografici, e che a mio parere trova nelle scene di cinema “installato” l’elemento che più ci interessa ai fini della riflessione sul film come anomalo percorso espositivo.

zioni, fra installazioni, libri, musiche e metamorfosi varie nell’arco di nove anni, fino alla versione finale come film (in Aprà, 2018, pp. 187-8).

9. Ho sviluppato una prima ipotesi critica su questo argomento in un testo specifico (Lischi, 2012). Ho poi presentato questo inizio di ricerca alla Magis School di Gorizia 2013, e ringrazio Leonardo Quaresima e Francesco Pitassio per le utili osservazioni emerse nella discussione, in particolare sulla sottile linea di confine fra sequenze che ho definito di “installazione cinematografata” e sequenze più propriamente e tradizionalmente metacinematografiche.

10. Rappresentazione veritiera del tipo di proiezione ospedaliera, “rilocata”. In un libro su Chaplin ad esempio leggiamo che «gli psichiatri militari attribuiscono virtù curative ai film di Charlot, che sono proiettati sul soffitto degli ospedali militari apposta per i feriti impossibilitati a muoversi dal letto» (Faucheux, 2012, p. 87, trad. mia).

Accanto a questi esempi affiorano suggestioni tutte da approfondire, fra il richiamo all'installazione, il dialogo fra questa e il metacinematografico, le immagini e le scenografie che si presentano in una sorta di indecidibilità, fra installazione, metacinema e arte contemporanea – si pensi alla magistrale “installazione” dell'immagine dei libri inchiodati uno ad uno e sparsi in terra e sui tavoli della biblioteca, in *Centochiodi* di Ermanno Olmi, 2007 – mentre un altro esempio per l'ambiguo confine fra installazione cinematografata e metacinema può essere la sequenza finale di *Bastardi senza gloria* di Quentin Tarantino, 2009, con la piramide di pellicole che brucia, “installata” con una cura da esposizione d'arte.

Queste sono insomma installazioni che in vario modo abitano il cinema, che sono *cinematografate*, proprio come il cinema abita ormai tante installazioni. Il percorso si rivela così praticabile nei due sensi. E fra le tante soglie che questi film attraversano ecco allora, pensata, vissuta e messa in forma anche la soglia che crea un passaggio fluido e mobile, come in sovrimpressioni, fra cinema, arti elettroniche e arte contemporanea.

I film citati qui, a parte rari casi e a parte quello della Varda, che ritengo uno dei più belli in assoluto degli ultimi anni, non corrispondono a mie personali predilezioni. Li cito come tappe di una ricerca in corso, tesa a percorrere la *lezione della videoarte* (anche qui diretta o indiretta, consapevole o inconsapevole) nelle nuove forme di rappresentazione e nei nuovi modi di *percorrere* il film creati nel cinema odierno.

Fra gli schermi

Cinema ovunque: sul gigantesco schermo cinematografico in Piazza Grande, al Locarno Festival (e non solo: si pensi alle grandi proiezioni in piazza, a Bologna, nell'ambito del Cinema Ritrovato); ma anche su schermi cinematografici conficcati nella spiaggia a due passi dal mare o montati in aperta campagna sotto le stelle, fra gli ulivi. Cine-biciclette, cine-bus itinerante, cinema su barche, cinema ambulante e mobile, con ingegnose rivisitazioni di artigianalità antiche combinate col *videomapping* o con tecnologie attivabili su smartphone¹. Cinema su schermi minori e minimi, su monitor, sul display del cellulare, in percorsi espositivi e museali, nelle stazioni dei treni e delle metropolitane, in angoli o in anfratti della città, sui tetti, nei parchi, negli aeroporti, cinema sui nostri computer. Il digitale, liberando il film dal film (dalla pellicola, cioè), lo ha reso più ubiquo, portatile, esponibile, estensibile, riducibile, senza gli impicci provocati da un supporto tanto affascinante quanto ingombrante e per molti aspetti fragile, di complessa maneggevolezza. Dispositivo non agevole, quello cinematografico su pellicola

1. Mi riferisco a esperienze come il *Mobile Kino* di Berlino, ideato da Fernando Huerta e Joshua James Alas (con il proiettore installato su una Christiania Bike), o altre, di vario tipo, attivate dall'associazione Acquario della Memoria (Pisa): ad esempio *Pane e Piombo* (2014), film itinerante di Lorenzo Garzella, Nicola Trabucco e Domenico Zazzara, «che rompe gli schemi tradizionali della proiezione cinematografica e trova sui muri dei palazzi il proprio habitat naturale per raccontare, attraverso immagini e suoni, alcuni tra i capitoli salienti della storia di Pisa, segnata dalle vicende della Seconda Guerra Mondiale». Il tour, della durata di un'ora e mezzo, è composto da sei tappe nei luoghi simbolo della città; ogni sosta coincide con 5 minuti di film. «L'immersione dei ciclospettatori nella storia pisana sarà totale e coinvolgente: ad ogni luogo della città, scelto come tappa di proiezione, corrisponderà, infatti, un capitolo del film-itinerante che di quel luogo stesso racconterà qualcosa. Il cinema ambulante a pedali darà vita alle strade, animerà i muri e le piazze della città con ricordi, testimonianze e voci dirette raccolte dal basso» (dal comunicato stampa inedito dell'iniziativa. Per maggiori dettagli cfr. www.acquariodellamemoria.it).

(anche se sappiamo che il digitale, ineluttabile e imprescindibile, è dotato a sua volta di fragilità ancora non compiutamente sondate).

La questione, con l'avvento del digitale, non riguarda più solo le immagini in movimento ma anche quelle immagini statiche che sono "messe in movimento" al tatto, come i testi e le fotografie percorribili, scorribili, modificabili al gesto delle dita. La pubblicità francese di "Demainlapresse.com" mostra una donna sdraiata sul bordo di una piscina che, con l'indice, sfoglia una rivista le cui pagine virtuali galleggiano sull'acqua: «Dove leggerete la stampa quando i tablet saranno scomparsi?». In basso la risposta: «Su carta, certo, e su altri supporti che ancora non esistono».

Ma anche, nel video, fin dagli inizi, schermi ovunque e in ogni modo. Corpi di schermi, schermi sui corpi, schermi nei più diversi materiali e nelle più diverse posizioni: concavi come paracadute, rigidi come monitor, fluttuanti e sfuggenti. Microscopici schermi come fiori alla sommità di lunghi steli e ondeggianti, creando danze di piccoli punti luminosi, come lucciole nella notte, nella videoinstallazione di Nicole e Norbert Corsino *211 jours après le printemps* (1991); le proiezioni che avvolgono le forme tridimensionali di Tony Oursler; pavimenti come schermo, platea di teatro come schermo (Studio Azzurro con *Giacomo mio, salviamoci!*, 1998), facciate di edifici come schermo, schermi come scenografie e quinte teatrali. Anche solo nel percorso di Bill Viola incontriamo gli schermi-monitor di pochi centimetri confrontati con grandi videoproiezioni, le superfici riflettenti di monitor che si guardano e si specchiano, piccoli monitor sul fondo di bidoni pieni d'acqua, schermi-trittico in polivisione, grandi schermi che ruotano, schermi in verticale.

La terza edizione della Biennale di Lione, nel 1995, fra cinema, video e digitale (ma estendendo i confini dalla fotografia al virtuale) è stata un'occasione, ormai più di vent'anni fa, di venire a contatto, e prima dell'espandersi del dibattito su questi temi, con le varie configurazioni dello schermo. E questo a cent'anni dalla nascita ufficiale del cinema, in piena affermazione della videoarte e nel momento di diffusione delle tecnologie digitali anche in ambito artistico. Lo schermo e le sue mutazioni, pur non essendo il tema dell'edizione non a caso ne diventavano uno degli snodi principali, consentendo cortocircuiti inattesi e illuminanti. Si sono viste opere di molti protagonisti della videoarte; nel percorso sugli schermi si sono viste anche le fotografie in bianco e nero di sale e di schermi di Hiroshi Sugimoto (*Vague Image*): tempo di esposizione coincidente con quello del film, otturatore aperto dall'inizio alla fine, col risultato di uno schermo luminoso e senza immagini. Il tempo diventa immagine, o meglio immagine

di non-immagine, e la luce proiettata in origine sullo schermo viene come riproiettata dal suo biancore luminescente sulla sala stessa. Ma si sono viste anche le sfere specchianti di *All Vision 2* (della serie “Machine Vision” di Steina e Woody Vasulka, 1987), i monitor di pochi centimetri incastrati in una carcassa di automobile in *Auto-TV-Hochzeit* di Wolf Vostell (1991); quelli circondati da lastre di marmo e con la faccia in su, in *Materia Prima* di Fabrizio Plessi (1989), e molte, moltissime e diverse configurazioni e idee di schermo, fra monitor e videoproiezione, in autori noti e meno noti (Prat, Raspail, Rey, 1995).

E a Lione si è vista una delle più belle videoinstallazioni mai realizzate, *He Weeps for You* di Bill Viola (1976). Mirabile non solo per la sua densità emotiva e la tensione di suspense esistenziale ma anche per come riesce a condensare in sé lo schermo-specchio e lo schermo-cornice, lo schermo organico e quello tecnologico, insieme al tempo reale e al circuito chiuso, proponendo un’esperienza spettatoriale del tutto particolare, in un «sistema dinamico interattivo» (Grand, 1995, p. 156), prima dell’interattività consentita dalle tecnologie digitali, che cattura l’immagine del visitatore rendendolo il protagonista dell’opera. Una stanza di suono e immagine, acqua e tamburo, microcosmo e macrocosmo: il visitatore si vede riflesso in una goccia d’acqua che si allarga, trema e oscilla fino a cadere poi sul tamburo sottostante, con fragore amplificato; e il tutto è simultaneamente riproposto sul grande schermo alla parete di fondo, consentendo di vivere in tempo reale e con adeguata visibilità l’immagine, la tensione, l’attesa, la caduta e soprattutto la precarietà: della goccia, del proprio volto che vi è riflesso, di sé stessi, della vita.

Come si vede, la questione della superficie di visione (taglia, materia, performatività, modi di sviluppo e di collocazione nello spazio) è stata affrontata dalla videoarte fin dai suoi esordi.

Anche in questo caso, per la questione generale degli schermi rimando a un *corpus* di studi che va arricchendosi e intensificandosi negli ultimi anni². Un’intensificazione dovuta come si diceva all’avvento del digitale, che ha

2. Rimando al capitolo *Display* in Casetti (2015, pp. 241-75). Una parte del capitolo *Supporti, media, dispositivi* in Pinotti, Somaini (2016) è dedicata specificamente agli schermi, con un *excursus* anche storico e teorico-critico. Per un sintetico percorso, anche illustrato, nella storia delle grandi proiezioni cinematografiche cfr. anche Pesieux (2004), che tratta anche delle Esposizioni universali e dei parchi a tema e arriva alla nozione di “cinema totale”; Campan (2014), anche sul film-installazione. Particolarmente affascinante Davray-Piekolek (1994), che contiene anche un testo sullo schermo delle avanguardie. Per un approccio filosofico, cfr. Carbone (2016).

moltiplicato e diversificato le superfici e i modi della visione inducendo la teoria del cinema a riflessioni, formulazioni, classificazioni nuove e precisazioni terminologiche (schermo, monitor, display).

Questi studi accolgono, talvolta con esili accenni e talvolta in modo più ricco, le poetiche e le pratiche artistiche che, dal cinema d'avanguardia alla videoarte e all'arte contemporanea (passando per il cinema sperimentale) hanno anticipato, saggiato e arditamente realizzato modalità diverse di schermi e di visione. Talvolta leggono la situazione odierna alla luce di una "archeologia dei media" che rivela esperienze antecedenti portandone in luce non solo le utopie ma le effettive realizzazioni³. Da sempre attento al cinema delle origini e anche con incursioni critiche nella videoarte (ci ha dato contributi fondamentali, fra l'altro, sul rapporto fra cinema e arti visive), uno studioso come Antonio Costa ha scritto un volumetto (così lo definisce lui stesso) che mette insieme *Viaggio nella luna* di Georges Méliès (1902), *Hugo Cabret* di Martin Scorsese (2011), l'installazione di William Kentridge alla LI Biennale d'Arte di Venezia (2005), dedicata appunto al film di Méliès (*7 Fragments for Georges Méliès, Day for Night, Journey to the Moon*, 2003). Percorso di riscoperta e rivisitazione di omaggi e citazioni, sensibilità al riconoscimento di passerelle, ponti, richiami e dissolvenze incrociate a distanza di oltre un secolo. «Quanti conoscono l'avventurosa storia del cinema primitivo, quando i film si chiamavano ancora *vues animés* e l'arte della meraviglia (cinema delle attrazioni) aveva la meglio sulla narrazione?» (Costa, 2013, p. 11). A proposito di schermi, fra l'altro, Costa mette a confronto la lacerazione di uno schermo di carta da parte di Méliès che compariva da questo strappo, in occasione del galà a lui dedicato nel 1929, con il noto finale di *Entr'acte* (1924) di René Clair e Francis Picabia: rapporto fra cinema delle avanguardie e cinema primitivo, e un Méliès "surrealista".

Chi da sempre frequenta il mondo delle avanguardie, del cinema dei primi tempi e delle arti elettroniche non può che sentirsi a casa in queste "attrazioni", come in una nuova selva di schermi ibridi e mutanti; tutt'altro che spiazzato, vi riconosce antiche utopie e intuizioni, e rivive, seppure in contesti e in modi diversi, esperienze di visione che attraverso vari decenni, percorrendo mostre e festival di arti elettroniche, l'avevano incuriosito, rapito, stimolato, meravigliato e fatto riflettere. Si ha voglia allora di ripercorrere questa strada a ritroso e in avanti, arricchendo il panorama critico con

3. Cfr. Catricalà (2016), in particolare il capitolo intitolato *Per una archeologia delle Media Art* (ivi, pp. 21-52).

almeno un accenno a esempi trascurati negli odierni studi; e di rivendicare una tradizione di scritti e riflessioni in campo videoartistico che da tempo segnala esperienze ed esplicite intuizioni critiche su questo mutante protagonista del panorama mediatico odierno, lo schermo (e, correlato ad esso, la proiezione/trasmissione).

Ecco dunque lo schermo-scatoletta luminosa della TV, installato diversamente già alla fine degli anni Cinquanta del Novecento da Wolf Vostell e poi da Paik. Intravisto dietro tele di pittura nel primo, collocato in modi anomali, anche per la superficie rivolta verso il soffitto o verso il pavimento, nel secondo. Rivolto verso il muro, incastrato in oggetti fissi o mobili, appeso a cavi e oscillante, seppellito, appoggiato sul lato corto. E superficie da dipingere, sempre in Paik.

Nei primi spettacoli teatrali di Studio Azzurro con Barberio Corsetti (*Prologo*, 1985; *La camera astratta*, 1987) il monitor diventa modulo scenografico in movimento, scatola e dispositivo temporale fra diretta e differita, lavagna; dondola appeso a un cavo, è al centro di una ruota che scivola, pesa sull'asse di un'altalena. Lo schermo del monitor emette luce invece di riceverla, come già avevano scritto i futuristi a proposito della televisione nel loro manifesto sulla "radia", negli anni Trenta, e come poi aveva notato McLuhan; schermo translucido, vetroso (a lungo) ed evocativo come nelle esperienze di lanterna magica ma anche come le vetrate colorate delle chiese. La scatola del monitor televisivo, sia come medium che trasmette immagini sia come vero e proprio modulo per sculture o costruzioni di tipo architettonico, ha consentito una libertà di collocazione, installazione, percorsi, estremamente versatile: inoltre, le immagini trasmesse su monitor avevano una nitidezza (pur nella bassa definizione televisiva) e una lucentezza che i primi videoproiettori, arrivati comunque più tardi del monitor, non riuscivano a eguagliare, con immagini "sgranate", colori sbavati, contorni incerti, a parte il fatto che richiedevano il buio mentre la scatola televisiva emetteva ed emette immagini anche in regime luminoso, senza obbligo di oscurità. La qualità "cinematografica" della videoproiezione su grande schermo era decisamente inferiore non solo a quella delle proiezioni in pellicola ma anche a quella della trasmissione su monitor televisivo.

È stato quindi il monitor, prima ancora che la forma-proiezione, la sede della sperimentazione su quel che chiamiamo "schermo", il luogo in cui si è esplicitata quella eredità delle avanguardie già raccolta per altri aspetti. Anche se alcuni autori hanno continuato a prediligere il piccolo schermo, la ricerca si è poi spostata alla forma-proiezione, che ha consentito, accanto alle volumetrie scultoree e architettoniche del televisore-scatoletta, una nuova

concezione della superficie di visione, più fluidamente adattabile, disposta su forme morbide, “pelle” leggera e talvolta immateriale, a foderare o avvolgere spazi anomali, concavi o convessi, forme tridimensionali (come nei lavori di Tony Oursler), facciate di edifici, o a disporsi in successione (come in *The Veiling* di Bill Viola, 1995). Le installazioni urbane – e in particolare le esperienze, sempre più diffuse, di *videomapping* – si collocano al confine fra architettura, arte, nuove forme di cinema espanso e di spettatorialità collettiva, e ancora una volta collocano quella che chiamiamo videoarte in una posizione di “traghettatrice” del cinema (e del precinema) verso quello che chiamiamo *postcinema* (cfr. Marcheschi, 2017); spesso, come nel lavoro del gruppo italiano Karmachina, con espliciti omaggi alle avanguardie storiche, sia artistiche che cinematografiche.

Cambiano i modi della proiezione, la disposizione dello schermo (da orizzontale a verticale, talvolta; talvolta fluttuante, talvolta incorniciato come un quadro) e cambia anche il tipo di supporto: schermi di sale, di sabbia, di frange di carta, stoffe leggerissime concepite per essere sensibili a ogni minimo spostamento d’aria (come in *Suaire* di Robert Cahen, 1997) e quindi in movimento di per sé.

Non mi soffermo nel dettaglio su passaggi storici, richiami specifici alle avanguardie e al cinema sperimentale e *underground*, e su esempi relativi, in quanto ho già trattato diffusamente questo aspetto nel capitolo *Storie di schermi* del mio libro *Visioni elettroniche* (Lischi, 2001, pp. 152-77). Semmai è interessante notare come da allora sia il panorama teorico-critico sia quello delle pratiche artistiche si sia arricchito di nuovi elementi, con pubblicazioni e anche mostre incentrate sul tema della proiezione che ricostruiscono la grande varietà di situazioni, forme, schermi che ha caratterizzato la storia delle immagini in movimento, fra cinema e video, dalle fantasmagorie al digitale, e con una attenzione (crescente, del resto) per la ricostruzione delle esperienze di punta presentate nelle grandi esposizioni universali⁴. Ricordo del resto che il ragionamento sviluppato

4. Cito, fra le altre, la mostra “Into the Light: The Projected Image in American Art 1964-1977”, Whitney Museum of American Art, New York 2002. Ampia ricognizione di mostre, oltre che ricca raccolta di testi teorico-critici e di immagini, in Douglas, Eamon (2009). Sulla “performatività” dei nuovi schermi ibridi segnalo il numero della rivista “Livre-vraison” sul tema *Refractir l’écran/Refreshing the Screen* (AA.VV., 2005). Particolarmente interessante quanto scrive Costa (2001, p. 23) sull’esposizione universale del 1900 a Parigi con il *Cinématographe Géant* dei fratelli Lumière, una sorta di «installazione» (questa la parola usata da Costa) con cui «i Lumière riproponevano il gigantismo dei panorami ottocenteschi. E, soprattutto, utilizzavano il dispositivo cinematografico come oggetto architettonico». Uno schermo di 21 × 18 m veniva sollevato da una piscina: il fatto che fosse

da Gene Youngblood nel suo *Expanded Cinema* del 1970 si muoveva fra una grande varietà di esempi fra cui avevano spazio rilevante la grande esposizione universale di Montréal nel 1967 e le installazioni cinematografiche multischermo *ante litteram* lì allestite (fra l'altro in occasione di quella esposizione venne anche presentata una pionieristica esperienza di cinema interattivo)⁵.

Accanto ai recenti studi sullo schermo cinematografico e le sue mutazioni (studi che citano solo occasionalmente qualche esperienza di arte elettronica o di arte contemporanea) si collocano studi sullo schermo in cui invece ha decisamente spazio e respiro maggiore la pratica artistica fra video e arti, come quelli di Philippe Dubois, che preferisce usare il termine *forma-schermo*, più adatto a indicare una questione ampliata (sia sensorialmente sia dal punto di vista narrativo) rispetto a quella del modello cinematografico, che resta comunque e necessariamente punto di riferimento sullo sfondo. Schermi trasparenti, translucidi, assorbenti, specchianti; con illusioni ottiche; il *montaggio spazializzato* del multischermo; le molte declinazioni dello schermo nel *cinema d'esposizione*, dal polittico alla forma-ventaglio alla forma-paravento alla figura del caleidoscopio. Ne risultano modi nuovi di disporre e sviluppare la narrazione e i percorsi dello spettatore-visitatore, fino all'idea che sia il cammino (inteso proprio in senso fisico) ad articolare la narrazione in questi nuovi modi di esporre le immagini in movimento (Dubois, 2015).

Il testo di Giuliana Bruno *Superfici* è un contributo di grande interesse e fascino, e ricchissimo di esempi, sulle varie forme di superficie, che ripensa anche criticamente la nozione di immaterialità, così spesso usata in epoca digitale, per rivendicare invece uno spazio alla *materialità* «come condizione della superficie» (Bruno, 2016, p. 9)⁶. Si torna anche alla questione della sinestesia, con la necessità sostenuta da Bruno di «spostare la nostra attenzione dall'ottica verso una materialità aptica» (ivi, p. 10). Per questo il termine *superficie* si rivela più adatto che *immagine*. Un viaggio negli scher-

bagnato consentiva la visione delle immagini da entrambe le parti. Pensiamo anche alle appena citate odierne esperienze di *videomapping*, in cui le architetture stesse diventano schermi. Cfr. anche Federici, Saba (2012) e Ravesi (2011).

5. Padiglione della Cecoslovacchia, col *Kinoautomat* di Radúz Činčera e la proiezione interattiva del film *A Man and His House* del 1967 (cfr. Lischi, 2011). In Italia l'esperienza è stata ripresentata, con dispositivo stavolta digitale, durante le giornate di INVIDEO (Milano, 11-15 novembre 2009); cfr. anche scheda e testo critico in relativo catalogo (Lischi, Marcheschi, 2009).

6. Bruno (2017) torna successivamente su questo tema con esempi dagli anni Venti, dal cinema sperimentale, dall'arte contemporanea.

mi odierni, nella concretezza del visivo che si esplicita in tessiture e tracce, in luce «flessibile e permeabile» (ivi, pp. 10, 13), e che spazia fra tessuti, texture, veli, tela, parete, cortina e così via, fino alla levità di certe odierne architetture urbane: fra arte contemporanea, video, installazioni questo viaggio è all'insegna, come si notava prima, di un'attuale riscoperta: «in una sorta di loop cinematografico che connette la fine del secolo scorso agli inizi del nuovo millennio, è in corso una rinascita dell'arte della proiezione, e noi siamo rimandati alla sua condizione paradigmatica e alla luminosità superficiale che ha caratterizzato la storia della prima modernità, oggi reinventata nei musei» (ivi, p. 72). E ancora: «Ci muoviamo all'interno di un mondo ininterrotto di proiezioni che va dai muri esterni degli edifici delle nostre città fino alle nostre case e ai nostri uffici, e alle estensioni di smartphone e tablet costantemente incollate al palmo delle nostre mani» (ivi, p. 113).

Se srotoliamo il nastro all'indietro torniamo alle origini della videoarte, a quella lontana intuizione dello schermo-protesi. Mauro Carbone (2016, p. 141) aggiunge questo termine a quello di *display* nella sua riflessione su «filosofia-schermi». Già McLuhan aveva pensato ai media come estensioni del sistema nervoso centrale, nel 1964. Ma il nastro che si srotola all'indietro ci conduce anche al nostro Paik e ai piccoli monitor che aveva piazzato sui seni della violoncellista Charlotte Moorman in *TV Bra for a Living Sculpture* (1969): prefigurazione giocosa, erotica, provocatoria, poetica, delle odierne tecnologie da indossare.

Conoscenza partecipata

Metto sempre in guardia i miei studenti dall'assegnare un valore aggiunto alle opere interattive, a prescindere dalla loro qualità e dalla loro intensità, solo perché chiedono un gesto, un'operazione concreta e "attiva" da parte del visitatore. Diffido (anche politicamente) dell'enfasi sull'agire, enfasi che spesso va a detrimento del pensare; diffido della sottolineatura comunque positiva sul valore in sé di un giocare che è spesso inteso al suo livello più superficiale e pigro, di gesto un po' futile, di gag, di minuscola sorpresa. Chiunque di noi può ripercorrere le proprie letture, le visite a mostre e musei, l'ascolto di musica, i film, gli spettacoli teatrali e altre esperienze culturali e artistiche e verificare quanta emozione e potenza alcune opere abbiano saputo sprigionare, e quanta conoscenza sensibile, pur se non *interattive* nel senso comunemente accordato oggi a questo termine. Difatti Paolo Rosa ben sottolinea la differenza fra una interazione con l'opera, che c'è sempre, e una interattività tecnologicamente intesa, consentita in particolare dall'avvento del digitale. Anche se già la tecnica del circuito chiuso sperimentata fin dalle origini della videoarte (prima quindi delle tecnologie informatiche diffuse) consentiva di catturare lo spettatore e di inserirlo nell'opera, creando compresenze, spiazzamenti spaziali e temporali e dialoghi talvolta inquietanti, come nel già citato *Live-Taped Video Corridor* di Bruce Nauman (1970).

Nel quadro di una interazione che è «una condizione antica quanto l'uomo [...] condizione indispensabile dal punto di vista conoscitivo», scrivono Andrea Balzola e Paolo Rosa (2011, pp. 92-3), «l'*interattività* è un'*interazione intercettata*: il processo d'interazione tra due o più soggetti e tra i soggetti e la macchina è registrato da un dispositivo tecnologico digitale».

Certamente, proseguono gli autori, il tipo di interattività messo in atto dagli artisti è di segno diverso da quello dei nostri innumerevoli gesti quotidiani funzionali a operazioni di ogni tipo e guidati da dispositivi informatici, e può articolarsi in interattività inconsapevole, interattività d'esperienza,

interattività collaborativa. Più complessa quest'ultima, e tesa a generare aggregazioni e forme di socializzazione tra gli spettatori-attori dell'esperienza. Gli autori riflettono sulle sfaccettature di queste particolari relazioni, tanto più interessanti quanto più sono guidate da un approccio di studio e di ricerca, di approfondimento critico: «Il salto di qualità di un artista che non vuole diventare progettista di comportamenti consiste nella sua capacità di sollecitare una risposta imprevista all'opera-dispositivo. In questo spiazzamento, che attinge alla dimensione emotiva e creativa dell'interlocutore, si genera un passaggio epocale per l'arte: non solo la trasformazione degli spettatori in "spett'attori" ma il loro divenire "spett'autori" di sé stessi» (ivi, p. 100).

La videoarte delle origini, si è visto già col circuito chiuso e col *feedback*, aveva sperimentato queste forme di spiazzamento e di riflessione vertiginosa sulle nuove posture di spettatore, prefigurando (seppur in epoca analogica, in modo artigianalmente d'avanguardia) un diverso relazionarsi con l'opera.

Anche agli albori del digitale, esperienze artistiche di interattività erano state presentate pionieristicamente in alcuni festival, come Vidéo-formes a Clermont-Ferrand, nei primi anni Novanta (si pensi ai ritratti, apparentemente fotografici ma in realtà video, di Joan Logue, che si animavano appena, generando sorpresa, all'avvicinarsi del visitatore, grazie a sensori nel pavimento¹).

E voglio ricordare una delle più belle installazioni di Studio Azzurro, esposta alla Triennale di Milano del 1992, *Il giardino delle cose*. Non interattiva, questa, ma di fatto una sorta di manifesto dell'interattività intesa nel senso più caldo, rivendicazione di una sacca di resistenza alla velocità e alla distrazione, della necessità di cura e di attenzione: oggetti inerti, invisibili perché immersi nel buio, vengono rivelati dal calore, reso visibile dalle telecamere a raggi infrarossi. Il calore delle mani che li accarezzano, li toccano, li svelano, li fanno esistere. Vediamo attraverso il tatto, come infatti accadrà poi, in tante videoinstallazioni anche tecnologicamente interattive. Qui è la mano che compare nei monitor a toccare gli oggetti, e non la mano dello spettatore, e l'opera è per il gruppo di Studio Azzurro una soglia verso quella che sarà la stagione degli *ambienti sensibili*. Un termine che evita le secche tecnicistiche della parola "installazione" per insistere appunto sulla sensibilità dello spazio alla presenza del visitatore.

1. Joan Logue, *Passive Interactive Video Installation* (1994), in collaborazione con il MIT (cfr. Soucheyre, 1994).

Il giardino delle cose è una soglia commovente, una riflessione sul buio, sul silenzio, sulla presenza resa possibile dall'attenzione che coltiva, appunto, come si coltiva un giardino².

Riflessione, appunto, condotta con strumenti diversi da quelli della parola. E il sentire, insito in quelli che diverranno appunto, da quella data in poi, gli *ambienti sensibili*. Anche qui con la necessaria cautela. Com'è stato già osservato, Rudolf Arnheim nel suo testo del 1935 sulla televisione, *Vedere lontano*, metteva in guardia contro la sopravvalutazione del *sentire*, dell'esperienza diretta: «Quanto più perfetti divengono i nostri mezzi per l'esperienza diretta, tanto più diventiamo preda della pericolosa illusione che percepire equivalga a conoscere e a capire» (Arnheim, 1983, p. 174). Non bastano le suggestioni di immagini e suoni, parlando appunto di televisione, occorre – nel caso della sua riflessione – la parola, occorre il pensiero. Ed è infatti una nuova forma di pensiero quella che, oggi, questi ambienti sensibili e ragionanti ci propongono, nelle loro espressioni più riuscite e più alte.

E in questo campo, certo la “lezione della videoarte” ha saputo agire al meglio anche al di fuori del contesto strettamente artistico, del circuito dei festival, delle gallerie, delle rassegne. Sempre più infatti un modello che possiamo sbrigativamente definire “multimediale e interattivo” contraddistingue percorsi museali ed espositivi, con un'idea di spettacolarità più o meno marcata ma, soprattutto, con un'idea di partecipazione ai processi di conoscenza che sia attivata in modo multisensoriale. Tavoli luminosi, penne elettroniche, realtà aumentata, *touch screen* interattivi, stanze per esperienze immersive, tecnologie 3D, simulazioni, raccolta e trasformazione dei dati. Non consumatori, non spettatori, nemmeno più semplici visitatori, ma *beautiful users*³.

2. Quando ho visitato la Triennale ne ho scritto, concludendo che quest'opera «è anche, più e meglio di tanti preoccupati o compiaciuti studi psico-sociologici, più di tante parole, una riflessione sull'amore in tempi difficili» (Lischi, 1994, p. 279). Mi permetto di rinviare a questo mio testo per una serie di notazioni su festival e mostre di quell'anno in cui installazioni, rassegne, convegni, fra Mosca e Taormina, San Paolo in Brasile e Milano, Montbéliard e Pisa hanno costruito una “lezione della videoarte” in dialogo con la situazione sociale, il dibattito teorico, le tecnologie digitali, il cinema delle avanguardie storiche e la televisione, la nozione di spettacolarità, la questione degli schermi.

3. Così ha definito i visitatori del rinnovato Cooper Hewitt Museum di New York Phillip Kennicott sul “Washington Post”: «Utilizzatori dunque e non consumatori, che possono utilizzare sistemi di scansione 3D per riprodurre o creare oggetti di loro ispirazione o girare per le sale e raccogliere con la “penna” tutte le informazioni (e le immagini) relative a un oggetto specifico, per poi scaricarle in un account personale dando vita a un proprio archivio digitale» (Irace, 2015). Sempre di Irace (2013) un reportage sui musei multimediali

Non è questa la sede per esplorare la problematica dei nuovi allestimenti e dei nuovi musei, oggetto fra l'altro di studi e pubblicazioni specifiche; mi preme però evidenziare come in alcuni casi la lezione della videoarte si sia estesa ed applicata agli spazi pubblici, anche in modo diretto, attraverso la mediazione di artisti che hanno saputo intuire una valenza conoscitiva e di impegno civile del proprio lavoro anche oltre le cornici spesso anguste di un circuito per addetti ai lavori.

Il dialogo con i "classici", sia letterari sia musicali sia figurativi, è un aspetto importante nella storia delle arti elettroniche. Senza addentrarci in un *excursus* che sarebbe lungo, basta citare il lavoro di Bill Viola in questi ultimi vent'anni, con il riferimento esplicito a grandi opere del Rinascimento (e non solo); ma anche al di fuori della dimensione installativa molti video affrontano, citano, ricreano, animano, esplorano, grandi opere del passato, in un fitto colloquio – in particolare con la pittura – che si attua a vari livelli⁴. Alcuni musei e grandi centri d'arte e cultura sembrano rispondere/corrispondere, ospitando a loro volta i videoartisti e invitandoli a esporre, o a dialogare con le opere esposte. Si pensi a Fabrizio Plessi con la sua grande installazione al Kunsthistorisches Museum di Vienna, *Arca dell'Arte* (1998); o con l'installazione-percorso multimediale al Teatro La Fenice di Venezia, *Fenix Dna*, nel 2017; e con la mostra-installazione al Museo Pushkin di Mosca, *L'anima della pietra* (2018). Sono solo alcuni esempi. E si pensi all'esposizione alla National Gallery di Londra, *Encounters: New Art from Old* (2000), in cui una serie di artisti (fra cui Bill Viola) venne invitata a creare ed esporre opere ispirate a capolavori del museo. Ma penso anche a interventi di artisti per "animare" in vario modo musei e percorsi espositivi, talvolta anche in modo giocosamente provocatorio, con un confine labile e problematico fra meraviglia e passatempo, impegno e disimpegno⁵. Fatto sta che anche le grandi proiezioni sulle architetture, una delle frontiere più promettenti e interessanti delle immagini in movimento oggi, non solo "rilocano" il cinema (a partire dalle attrazioni del precinema, anche), ma evocano gli affreschi di grandi dimensioni, con la loro valenza insieme

in Olanda. Sullo stesso giornale, Chiara Somajni (2012) traccia un panorama dei musei digitali fra Europa e Stati Uniti. Anche un settimanale non specificamente culturale come "D – la Repubblica delle Donne" dà spazio alle nuove esperienze museali, in Italia stavolta, seppur con esempi anche da altri paesi (Traidì, 2017).

4. Non mi dilungo qui, rimandando a quanto scritto sia in Lischi (2001) sia in un testo specifico (Lischi, 2003).

5. Cfr. Vettese (2017) e la sua problematizzazione dell'intervento del gruppo danese Superflex alla Tate Modern a Londra.

“narrativa”, evocativa, educativa, spettacolare. Accostamenti, metafore, che sempre più spesso ricorrono nelle cronache dei nuovi modi di proiezione (anche di ispirazione teatrale; o musicale, come quella di Brian Eno sulla facciata di Palazzo Te a Mantova nel 2018, ennesima versione/evoluzione del suo *77 Million Paintings* (1991), che «abitata da molteplici variazioni sui medesimi motivi geometrici [...] rievoca le vetrate delle cattedrali gotiche» (Trione, 2018, p. 30).

In Italia, nel campo degli allestimenti e dei nuovi musei, di cui oggi si parla molto (cfr. Mandarano, 2019), è stata esemplare e pionieristica l'esperienza, ancora una volta, di Studio Azzurro (cui oggi fa seguito quella di gruppi che in vario modo hanno messo a frutto e trasformato il suo insegnamento, come Aurora Meccanica, N!o3, Karmachina), a iniziare dal Museo della Resistenza progettato con gli storici dell'Università di Pisa e realizzato a Fosdinovo (La Spezia) nel 2000. Il lavoro, esaminato nel contesto dell'evoluzione artistica di questo gruppo, ha svelato la potenzialità di una ricerca pluridecennale applicata a un'operazione di tipo storico e documentario. Potenzialità che è stata verificata ulteriormente in altri allestimenti (di mostre e di musei) e che è stata anche oggetto di studio e di riflessione da parte di questo gruppo: sul rapporto fra l'applicazione tecnologica, la creazione di un'esperienza, l'apprendimento, l'approccio artistico. Un percorso, quindi (per usare alcune delle parole chiave del gruppo), «dagli ambienti sensibili al museo sensibile», in cui si dia vita ad «habitat narrativi» e alla «forma emotiva del racconto diretto». Ma anche recupero dell'oralità, modi di comunicare i patrimoni immateriali, creazione di «luoghi non più solo da visitare e attraversare ma da vivere» (Studio Azzurro, 2011, pp. 5-21). Non è casuale che si citi, come riferimento, appunto l'affresco: «affreschi narrativi e multimediali [...] una condizione di coinvolgimento sensoriale ed emotivo, che ricorda l'affascinante complessità e la grandiosità dei cicli d'affreschi che hanno segnato a lungo la storia dell'arte» (ivi, p. 19). Un intreccio di valenza artistica e conoscitiva, spettacolarità e formazione. Da sempre questo gruppo persegue lo spettacolo della ricerca contrapponendolo alla ricerca dello spettacolo, e l'ambito museale ed espositivo sembra un approdo fecondo di questa poetica e di questa pratica artistica. Senza voler ora entrare nel rapporto fra pittura e videoarte, cui ho appena accennato e che è stato già trattato in altre sedi, segnalo solo che l'affresco con la sua dimensione e collocazione spaziale pubblica e le sue dimensioni è stato evocato da artisti video (*in primis* Bill Viola che ne fu affascinato e colpito nel suo periodo giovanile a Firenze; ma anche Gianni Toti con il riferimento, nella sua ultima opera, al ciclo del *Trionfo della Morte* nel Camposan-

to monumentale di Pisa⁶) e da studiosi, come Felix Burda Stengel (2006) con la sua riflessione sull'arte barocca e le ricerche ottiche, lo spettatore in movimento, la videoinstallazione, con esempi da Paik, Jeffrey Shaw, Viola, Nauman, Gary Hill.

Appare anche interessante una riflessione sui modi della visita multimediale, modi che spesso restano individuali, dettati da un tempo scelto, come nei musei tradizionali; e che in altri casi prevedono obbligatoriamente il "dettato" di una classica visita guidata, con auricolari, imponendo di fatto una durata definita e imm modificabile. Per cui, quasi paradossalmente, una varietà inconsueta di modi (video, forme installative, grandi proiezioni, pannelli esplicativi) viene obbligatoriamente fruita con tempistiche fissate a priori dalla voce che guida la visita, relativizzando l'aspettativa di una visita personalizzata e "immersiva"⁷.

In questo ambito, delle nuove modalità espositive, le riflessioni sull'interattività e sulle nuove esperienze spettatoriali si saldano con quella rinnovata attenzione alla sinestesia, al tatto, alla polisensorialità segnalata nel CAP. 4, e alle metamorfosi e moltiplicazioni degli schermi trattate nel CAP. 7; e anche in questo caso si incrociano spesso con il rimando alle visioni, alle sperimentazioni e ai progetti delle avanguardie storiche⁸. Interessante anche verificare come in un lontano seminario del 1967 a New York Marshall McLuhan e Harley Parker avessero raccolto e rilanciato alcune riflessioni innovative sull'allestimento museale, anticipandone le potenzialità in era elettronica (Capaldi, 2018).

L'uso della multimedialità, funzionale in alcuni casi, emozionale in altri (e nelle esperienze più riuscite, le due valenze si uniscono) e mutuato dalle esperienze videoartistiche, caratterizza alcuni musei anche dedicati alla memoria storica, come si è visto nel caso del pionieristico Museo della Resistenza. La storia è anche oggetto del complesso allestimento di M9, il Museo del Novecento a Mestre, inaugurato alla fine del 2018: alla parte multimediale e immersiva ha partecipato fra l'altro lo Studio Karmachina con Paolo Ranieri, project manager e uno degli art director di due delle

6. *La morte del trionfo della fine*, video, Italia-Francia 2003. Ma penso, fra gli altri, anche a *Sienna*, video di Christian Boustani, Francia 1993.

7. È il caso della mostra "Magister Giotto" (Venezia, Scuola Grande della Misericordia 13 luglio-5 novembre 2017), annunciata come *coinvolgente e immersiva* ma segnata dalla tempistica rigida e imm modificabile di una visita per gruppi, guidata nelle varie sale dai tempi della voce (auricolari obbligatori).

8. Cfr. Di Brino (2017). Il testo contiene anche un efficace *excursus* sull'attività di Studio Azzurro e di gruppi di più recente formazione in questo ambito.

sezioni, che si è formato appunto, nella parte iniziale del suo percorso, col gruppo di Studio Azzurro. In altri casi, la materia spesso delicata e ancora intrisa di sofferenza impone la misura e un certo minimalismo. Ci sono luoghi in cui il silenzio e meditazione devono avere uno spazio adeguato a incontrare lo sguardo dei sopravvissuti e delle vittime, come sostiene il direttore del museo memoriale di Auschwitz-Birkenau, Piotr Cywiński: «le persone non vengono qui per vedere lo schermo più interattivo del mondo. Se uno schermo del genere venisse installato intralcerebbe l'esperienza che è la cosa più importante. Nasconderebbe la verità e per questo dovrebbe essere rimosso» (Tagliacozzo, 2017).

Un luogo spazioso ma non enorme, attraversato e segnato da una ferita storica, è il LUM (Lugar de la memoria, la tolerancia y la inclusión social), inaugurato a Lima il 17 dicembre 2015. Un grande edificio grigio, modernissimo, una fortezza aperta sull'oceano. Ci sono voluti dieci anni per metterlo a punto. Materiale sensibile, controverso, e percorso doloroso. Lavoro delicato già nel campo minato delle parole: al termine *terrorismo* si è preferito *violenza* o *violenze*, intendendole da ambo le parti, Sendero Luminoso e MRTA (Movimiento Revolucionario de Tupac Amaru), l'esercito e lo Stato. Dalla grande terrazza del LUM si vede l'isoletta nel cui carcere sono detenuti sia Abimael Guzmán, il leader di Sendero Luminoso, sia Alberto Fujimori, presidente del Perù dal 1990 al 2000, il quale com'è noto è stato condannato per crimini contro l'umanità oltre che per corruzione. Il LUM raccoglie documenti, cronologie, immagini, installazioni. «Un luogo per capire», lo definisce Mario Vargas Llosa (2015, p. 5) nell'introduzione al volume che illustra il LUM (cfr. anche Lischi, 2016). Fra i curatori di questa *memoria in costruzione* Jorge Villacorta, importante intellettuale peruviano, curatore di mostre in tutto il mondo. Alle sale di documentazione seguono stanze di grande suggestione in cui la dimensione emozionale, attraverso il video e le installazioni, chiama in causa direttamente il visitatore: come nella sala «Una persona, todas las personas» in cui il giornalista, fotoreporter e video-artista Hector Mata ha realizzato una serie di ritratti a grandezza naturale, su schermi piatti posti in verticale ad altezza di visitatore: di spalle, o di fianco, mirabilmente illuminati, i 18 personaggi «vivono» allo sfiorare del tocco, si voltano verso di noi, ci guardano e iniziano a raccontare la propria storia, ascoltata in cuffia: storie di dolore e di perdita, narrate da protagonisti e da vittime reali su cui possiamo anche leggere, in un pannello a parte con dei testi scritti, informazioni più circostanziate. Così come reali sono gli oggetti nella sezione dedicata ai *desaparecidos* e una cassa trasparente da cui il visitatore può prendere in dono uno dei piccolissimi quaderni dedicati agli

scomparsi con nome, data di nascita, qualche foto, una piccola biografia. Molti musei di questo tipo, ormai, adottano modalità “vive” di ricordo, l’uso di oggetti, l’appello a memorie personali, la componente audiovisiva, una dimensione emozionale e di dialogo con il visitatore. Ma qui la sala con i ritratti di personaggi, la loro attitudine, la sofferenza che esprimono, perfino l’illuminazione e la fotografia, ricordano immediatamente Bill Viola. Con la differenza che qui si tratta di persone vere, non di attori e attrici, e di cronaca e di storie veramente accadute e vissute. Ma l’impianto di queste figure dolenti, il *pathos* che esprimono, lo sguardo verso il visitatore, la rappresentazione del dolore, l’accuratezza della composizione, ricordano certe opere di Viola. A Lima, dopo aver visitato questa sala, ne parlo con l’autore: lontano per qualche anno dal Perù, ha studiato cinema all’UCLA, ha realizzato installazioni e video sempre al confine con la storia, la memoria, le emergenze; conosce e apprezza il lavoro di Viola, che evidentemente in qualche modo l’ha ispirato quando è stato incaricato di realizzare questa parte del LUM. Accanto alle foto, ai testi, ai giornali dell’epoca, alle ricostruzioni storiche, qui abbiamo la possibilità di una conoscenza diversa, ne tocchiamo con mano l’intensità, l’esistenza tragica nella vita delle persone. E questo con una cura nell’immagine e con una condensazione che si allontanano dall’immediatezza pur utile e preziosa del reportage e del documento per illuminare una dimensione esistenziale potente e vera, che ci chiama in causa, che tocchiamo e che ci tocca.

Impegno civile e memoria storica in dialogo con l’arte, con l’immagine in movimento e con la creazione elettronica, per modi sensibili, partecipati e vivi, di conoscenza.

Ancora una volta, la lezione della videoarte. Oltre la videoarte.

Bibliografia

- AA.VV. (1973), *L'altro video. Incontro sul videotape*, Quaderno informativo n. 44, Mostra Internazionale del Nuovo Cinema (Pesaro, 12-19 settembre 1973), s.e., s.l.
- AA.VV. (2005), *Refrâichir l'écran/Refreshing the Screen*, Rhinocéros, Strasbourg.
- AA.VV. (2008), *Esperienza*, in "Fata Morgana", II, 4, gennaio-aprile.
- AA.VV. (2019), *Catalogo FUSO. Anual de Video Arte Internacional de Lisboa*, Duplacena, Lisboa.
- AGOSTI S. (1988), *Memorie di un cinegiornalista*, in A. Giancola (a cura di), *Videoteca Italia*, Teorema, Roma, pp. 47-8.
- AMADUCCI A. (2007), *Anno zero. Il cinema nell'era digitale*, Lindau, Torino.
- ID. (2017), *Zbigniew Rybczyński. Sperimentazioni cinematografiche e video*, Kaplan, Torino.
- AMMER M. (2009), *In Engineering There Is Always the Other – The Other: Nam June Paik's Television Environment in Exposition of Music. Electronic Television, Galerie Parnass, Wuppertal 1963*, in Neuburger (2009), pp. 63-76.
- ANDREOTTI F., GIUNTI L. (2014), *CANTIERE: Gradi di coscienza. Raccontare Piergiorgio Welby*, a cura di P. Marino, in "Quaderno del Cinemareale", I, 1, pp. 6-47, 149-50.
- APRÀ A. (a cura di) (2018), *Controcorrente. Il cinema neosperimentale italiano*, Istituto Italiano di Cultura di Barcellona, Barcellona.
- ARNHEIM R. (1983), *Vedere lontano (1935)*, in Id., *Film come arte*, Feltrinelli, Milano, pp. 169-76.
- ASTRUC A. (1978), *Nascita di una nuova avanguardia: la caméra stylo (1948)*, in A. Barbera, R. Turigliatto (a cura di), *Leggere il cinema*, Mondadori, Milano, pp. 311-6.
- AUMONT J. (2012), *Que reste-t-il du cinéma?*, Vrin, Paris.
- AUTELITANO A., INNOCENTI V., RE V. (a cura di) (2005), *I cinque sensi del cinema*, Atti del XI Convegno internazionale di studi sul cinema (Università degli Studi di Udine, 15-18 marzo 2004), Forum, Udine.

- BALZOLA A., ROSA P. (2011), *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Feltrinelli, Milano.
- BAZIN A. (a cura di) (1987), *Cinema e televisione. Incontro con Renoir e Rossellini (1958)*, in R. Rossellini, *Il mio metodo. Scritti e interviste*, a cura di A. Aprà, Marsilio, Venezia, pp. 159-68.
- BELLOUR R. (1986), *La sculpture du temps (entretien avec Bill Viola)*, in "Cahiers du Cinéma", 379, janvier, pp. 35-42.
- ID. (2006), *Le Passage du Gois*, in S. Perceval (éd.), *Agnès Varda. L'île et elle*, catalogue d'exposition (18 juin-8 octobre 2006), Fondation Cartier pour l'art contemporain-Actes Sud, Paris-Arles, pp. 18-9.
- ID. (2007), *Fra le immagini. Fotografia, cinema, video (2002)*, Mondadori, Milano.
- ID. (2009), *Varda o l'arte contemporanea. Nota su Les plages d'Agnès* (testo italiano e inglese), in Lischi, Marcheschi (2009), pp. 20-5.
- ID. (2012), *La querelle des dispositifs. Cinéma, installations, expositions*, POL, Paris.
- BENJAMIN W. (1966), *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica (1935)*, Einaudi, Torino.
- BERGER M. (2014), *Revolution of the Eye: Modern Art and the Birth of American Television*, The Jewish Museum-Yale University Press, New York-New Haven (CT)-London.
- BESSON J. (2009), *Jean-Christophe Averty, dans sa voiture garée en double file, boulevard Auguste Blanqui (Paris XIIIème), jeudi 15 janvier 2009, 16h*, intervista a J. C. Averty, dattiloscritto inedito.
- BLOCH D. (éd.) (1983), *Bill Viola*, catalogue d'exposition (Paris, 20 décembre 1983-29 janvier 1984), Musée d'Art Moderne, Paris.
- BOLPAGNI P., DI BRINO A., SAVETTIERI C. (a cura di) (2011), *Ritmi visivi. Luigi Veronesi nell'astrattismo europeo*, catalogo della mostra (Lucca, 9 ottobre 2011-8 gennaio 2012), Fondazione Ragghianti, Lucca.
- BORDINI S. (1984), *Storia del panorama. La visione totale nella pittura del XIX secolo*, Officina, Roma.
- ID. (2010), *Appunti sul paesaggio nell'arte mediale*, Postmedia, Milano.
- BRECHT B. (1973), *La radio – Un'invenzione antidiluviana? (1927)*, in Id., *Scritti sulla letteratura e sull'arte*, Einaudi, Torino, pp. 39-40.
- BRETON A. (1978), *Come in un bosco (1951)*, in A. Barbera, B. Turigliatto (a cura di), *Leggere il cinema*, Mondadori, Milano, pp. 191-7.
- BROTTO D. (2012), *Trame digitali. Cinema e nuove tecnologie*, Marsilio, Venezia.
- BRUNO G. (2016), *Superfici. A proposito di estetica, materialità e media*, Johan & Levi, Monza.

- ID. (2017), *L'architettura dello schermo. Arte e atmosfere della proiezione*, in D'Aloia, Eugeni (2017), pp. 351-71.
- BURDA STENDEL F. (2006), *Andrea Pozzo et l'art vidéo. Déplacement et point de vue du spectateur dans l'art baroque et l'art contemporain* (2001), préface de H. Belting, Isthme éditions, Paris.
- CAMPAN V. (éd.) (2014), *La projection*, Presses universitaires de Rennes, Rennes.
- CANOVA G. (2000), *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Bompiani, Milano.
- CAPALDI D. (2018), *Il museo elettronico. Un seminario con Marshall McLuhan*, Meltèmi, Milano.
- CARBONE M. (2016), *Filosofia-schermi. Dal cinema alla rivoluzione digitale*, Raffaello Cortina, Milano.
- CARGIOLI S. (2002), *Sensi che vedono. Introduzione all'arte della videoinstallazione*, Nistri-Lischi, Pisa.
- CASETTI F. (2005), *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Bompiani, Milano.
- ID. (2008), *L'esperienza filmica e la ri-locazione del cinema*, in "Fata Morgana", II, 4, pp. 23-40.
- ID. (2015), *La galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Bompiani, Milano.
- CATRICALÀ V. (2016), *Media Art. Prospettive delle arti verso il XXI secolo. Storie, teorie, preservazione*, Mimesis, Milano-Udine.
- CHION M. (1997), *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema* (1990), Lindau, Torino.
- CHRISTOPH-BAKARGIEV C. (2017), *Il mondo finisce non già con uno schianto, ma con un lamento. Il televisore che piange di Fabio Mauri*, in Costa (2017), pp. 531-4.
- COMOLLI J.-L. (2001), *Sale oscure, sale chiare. Appunti sul nuovo spettatore* (1966), in G. Spagnoletti, G. De Vincenti (a cura di), *Il nuovo cinema ieri e oggi: riflessioni e documenti*, catalogo della XXXVII Mostra internazionale del Nuovo Cinema (Pesaro, 22-30 giugno 2001), Lineagrafica, Roma, pp. 50-3.
- COSTA A. (2001), *Riprendere all'architettura...*, in M. Bertozzi (a cura di), *Il cinema, l'architettura, la città*, Editrice Dedalo Roma, Roma, pp. 21-33.
- ID. (2002), *Il cinema e le arti visive*, Einaudi, Torino.
- ID. (2013), *Viaggio sulla luna (Georges Méliès, 1902) seguito da L'automa di Scorsese e La moka di Kentridge*, Mimesis, Milano-Udine.
- COSTA C. (a cura di) (2017), *TV 70. Francesco Vezzoli guarda la RAI*, Fondazione Prada, Milano.
- COUPLAND D. (2011), *Marshall McLuhan* (2009), ISBN, Milano.

- D'ALOIA A. (2013), *La vertigine e il volo. L'esperienza filmica fra estetica e neuroscienze cognitive*, Fondazione Ente dello Spettacolo, Roma.
- D'ALOIA A., EUGENI R. (a cura di) (2017), *Teorie del cinema. Il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina, Milano.
- DAVRAY-PIEKOLEK R. (éd.) (1994), *Paris Grand-écran. Splendeur des salles obscures 1895-1945*, Editions des Musées de la Ville de Paris, Paris.
- DECKER-PHILLIPS E. (1998), *Video*, Barrytown, New York.
- DE ROSA M. (2013), *Cinema e postmedia. I territori del filmico nel contemporaneo*, Postmedia Books, Milano.
- DI BRINO A. (2017), *Mediafacies. Dispositivi partecipativi e narrativi. Tra tradizione e innovazione*, in V. Neri (a cura di), *Nuove tecnologie, immagini e orizzonti di senso. Prospettive interdisciplinari contemporanee*, Pisa University Press, Pisa, pp. 111-36.
- DI MARINO B. (2007), *Tracce, sguardi e altri pensieri*, libro allegato al doppio DVD *Studio Azzurro. Videoambienti, ambienti sensibili*, Feltrinelli, Milano.
- ID. (2018), *Segni, sogni, suoni. Quarant'anni di videoclip da David Bowie a Lady Gaga*, Meltemi, Milano.
- ID. (2019), *Il non-luogo delle immagini. Julian Rosefeldt a Roma, al Palazzo delle Esposizioni*, in "Alias", XXII, 4, pp. 4-5.
- DOUGLAS S., EAMON C. (eds.) (2009), *Art of Projection*, Hatje Cantz Verlag, Ostfildern.
- DUBOIS P. (2011), *La question vidéo. Entre cinéma et art contemporain*, Yellow Now, Crisnée.
- ID. (2015), *La questione della "forma schermo" nelle installazioni*, in V. Valentini, C. Saba (a cura di), *Medium senza medium. Amnesia e cannibalizzazione: il video dopo gli anni Novanta*, Bulzoni, Roma, pp. 231-49.
- DUBOIS P., RAMOS MONTEIRO L., BORDINA A. (coord./eds.) (2009), *Oui, c'est du cinéma/Yes It's Cinema. Formes et espaces de l'image en mouvement/Forms and Spaces of the Moving Image*, Campanotto, Udine.
- DUGUET A.-M. (1991), *Jean-Christophe Averty*, Dis-Voir, Paris.
- ECO U. (1967a), *Il cogito interruptus*, in "Quindici", 5, 15 ottobre-15 novembre (ora anche in Id., *Sulla televisione. Scritti 1956-2015*, a cura di G. Marrone, La nave di Teseo, Milano, pp. 133-51).
- ID. (1967b), *Opera aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*, Bompiani, Milano (1ª ed. 1962).
- ELSAESSER T., HAGENER M. (2009), *Teoria del film. Un'introduzione*, Einaudi, Torino.
- FANCHI M. G. (2005), *Spettatore*, Il Castoro, Milano.
- FARGIER J.-P. (1989), *Nam June Paik*, Artpress, Paris.
- FARGIER J.-P., CASSAGNAC J.-P., VAN DER STEGEN S. (a cura di) (1983), *Incon-*

- tro con Nam June Paik*, in L. Vitalone (a cura di), *La nuova immagine del mondo*, La Biennale di Venezia-Mostra Internazionale del Cinema Libero Porretta Terme, Bologna-Porretta, pp. 165-7.
- FARINOTTI L., GRESPI B., VILLA F. (a cura di) (2017), *Harun Farocki. Pensare con gli occhi*, Mimesis, Milano.
- FAUCHEUX M. (2012), *Chaplin*, Gallimard, Paris.
- FEDERICI F., SABA C. (a cura di) (2012), *Cinéma: immersivité, surface, exposition*, Campanotto, Udine.
- FERRARI S., GOLDONI S., PIERINI M. (a cura di) (2013), *Nam June Paik in Italia*, catalogo della mostra (Galleria Civica di Modena, 16 febbraio-2 giugno 2013), Silvana Editoriale, Milano.
- GARZELLA L., TRABUCCO N., ZAZZARA D. (2014), *Pane e Piombo*, www.acquariodellamemoria.it.
- GAUDREAU A., PACI V. (éds.) (2016), *La télévision... selon Jean-Christophe Averty*, Université de Montréal, Montréal.
- GAZZANO M. M. (1999), *Nam June Paik, The Vasulkas. Estremo Oriente, Europa, America. Le origini della videoarte*, in Id. (a cura di), *Il "cinema" dalla fotografia al computer. Linguaggi, dispositivi, estetiche e storie moderne*, QuattroVenti, Urbino, pp. 273-8.
- ID. (2012), *"Videoarte": etimologia e genesi di un concetto controverso*, in Id., *Kinéma. Il cinema sulle tracce del cinema*, Exòrma, Roma, pp. 23-49.
- GAZZANO M. M., ZARU A. (a cura di) (1992), *Il Novecento di Nam June Paik. Arti elettroniche, cinema e media verso il XXI secolo*, Carte Segrete, Roma.
- GIOVANNETTI E. (1930), *Il cinema e le arti meccaniche*, Sandron, Palermo.
- GRAND P. (1995), *Bill Viola, He Weeps for You*, in Prat, Raspail, Rey (1995), pp. 156-9.
- GREENFIELD J. (ed.) (1986), *The Vision of Ernie Kovacs*, Museum of Broadcasting, New York.
- HANHARDT J., JONES C. (eds.) (2004), *Nam June Paik Global Groove 2004*, Deutsche Guggenheim, Berlin.
- HOBERMAN J. (1987), *The Reflecting Pool: Bill Viola and the Visionary Company*, in B. London (ed.), *Bill Viola: Installations and Videotapes*, The Museum of Modern Art, New York, pp. 63-72.
- HÖLLING H. B. (2015), *Revisions-Zen for Film*, Bard Graduate Center, New York.
- HUFFMAN K. R., MIGNOT D. (eds.) (1987), *The Arts for Television*, The Museum of Contemporary Art-Stedelijk Museum, Los Angeles (CA)-Amsterdam.
- IRACE F. (2013), *Olanda nel touch screen*, in "Il Sole 24 Ore", 19 maggio.
- ID. (2015), *Design a tutto "touch"*, in "Il Sole 24 Ore", 19 luglio.

- JAMESON F. (1989), *Il postmoderno, o la logica culturale del tardo capitalismo* (1984), trad. it. di S. Velotti, Garzanti, Milano.
- ID. (2007), *Il postmoderno, o la logica culturale del tardo capitalismo* (1984), trad. it. di M. Manganelli, prefazione dell'autore all'edizione italiana, postfazione di D. Giglioli, Fazi, Roma.
- JOSELIT D. (2007), *Feedback: Television against Democracy*, The MIT Press, Cambridge (MA).
- JOST F., CHAMBAT-HOUILLON M.-F. (2014), *Jean-Christophe Averty, «Toute télévision est culturelle en bien ou en mal»*, in R. Hamery (éd), *La télévision et les arts. Soixante années de production*, Presses universitaires de Rennes, Rennes, pp. 37-58.
- LAGEIRA J. (s.d.), *Nam June Paik: Moon Is the Oldest TV*, www.newmedia-art.org/cgi-bin/show-oeu.asp?ID=15000000023709&lg=FRA (ultima consultazione il 25 ottobre 2019).
- LISCHI S. (1994), *Lo schermo stretto. Note di videoviaggio-1992*, in A. Amaducci, P. Gobetti (a cura di), *Video Imago*, FrancoAngeli, Milano, pp. 279-86.
- ID. (a cura di) (1997), *Le forme dello sguardo. Video d'arte e ricerca*, Charta, Milano.
- ID. (2001), *Visioni elettroniche. L'oltre del cinema e l'arte del video*, Scuola nazionale di cinema, Roma.
- ID. (2003), *Una tela di pittore eternamente fresca. Alcune riflessioni su cinema, videoarte e pittura*, in L. De Franceschi (a cura di), *Cinema/pittura. Dinamiche di scambio*, Lindau, Torino, pp. 197-210.
- ID. (2008), *Site Specific, Placeless: Reflections on the Relocation of Cinema Onto Video*, in "Cinéma & Cie", 2, luglio-dicembre, pp. 23-30.
- ID. (2011), *Kinoautomat, 1967: Cinéma, théâtre, interactivité*, in E. Biserna, P. Brown (eds.), *Cinéma, architecture, dispositif*, Campanotto, Udine.
- ID. (2012), *Film da percorrere: l'installazione "cinematografata"*, in R. Venturi (a cura di), *Storia dell'arte e film studies. Chassé-croisé*, Felici, Ghezzano, pp. 231-40.
- ID. (2016), *Transcinema. Scenari video a Lima*, in "Alias", XIX, 8, pp. 4-5.
- LISCHI S., MARCHESCHI E. (a cura di) (2009), *No destination/Senza meta*, Mimesis, Milano.
- ID. (a cura di) (2010) *Tracce/Traces*, Mimesis, Milano.
- MAMMÌ A. (2011), *Di Malick in peggio*, in "l'Espresso", 16 maggio 2011.
- MANDARANO N. (2019), *Musei e media digitali*, Carocci, Roma.
- MANNONI L., PESENTI COMPAGNONI D. (2009-11), *Lanterna magica e film dipinto. 400 anni di cinema*, catalogo delle mostre (Parigi, Cinémathèque française, 14 ottobre 2009-28 marzo 2010; Torino, La Venaria Reale, 12 ottobre 2010-22 luglio 2011), Il Castoro-Museo nazionale del Cinema, Milano-Torino.

- MARANGON D. (2004), *Videotapes del Cavallino*, Edizioni del Cavallino, Venezia.
- MARCHESCHI E. (2017), *La città come schermo e palcoscenico: nuove forme audiovisive di arte urbana*, in V. Neri (a cura di), *Nuove tecnologie, immagini e orizzonti di senso. Prospettive interdisciplinari contemporanee*, Pisa University Press, Pisa, pp. 139-63.
- MARINEO F. (2014), *Il cinema del terzo millennio. Immaginari, nuove tecnologie, narrazioni*, Einaudi, Torino.
- MAZZEO M. (2005), *Storia naturale della sinestesia*, Quodlibet, Macerata.
- MCLUHAN M. (1967), *Gli strumenti del comunicare* (1964), il Saggiatore, Milano.
- ID. (1976), *La galassia Gutenberg. Nascita dell'uomo tipografico* (1962), Armando, Roma.
- ID. (1982), *Dall'occhio all'orecchio*, a cura di G. Gamaleri, Armando, Roma.
- MCLUHAN M., FIORE Q. (1968), *Il medium è il massaggio. Un inventario di effetti* (1967), Feltrinelli, Milano.
- MEIGH-ANDREWS C. (2006), *A History of Video Art: The Development of Form and Function*, Berg, Oxford.
- MEKAS J. (1972), *On the Expanding Eye* (1964), in Id., *Movie Journal: The Rise of a New American Cinema, 1959-1971*, Collier Books, New York, pp. 118-20.
- MENDOLICCHIO H. B. (2010), *TV/ARTS/TV – Oltre lo schermo! Intervista a Valentina Valentini*, in “Digicult”, 59 (<http://digicult.it/it/digimag/issue-059/tvartstv-beyond-the-screen-an-interview-to-valentina-valentini/>, ultima consultazione il 25 ottobre 2019).
- MERCIER M. (2012), *McLuhan, le joycien hippie*, in “Bref”, 101, janvier-avril, pp. 54-5.
- MICHAUD P.-A. (éd.) (2006a), *Le mouvement des images – The Movement of Images*, catalogue d'exposition (Paris, Centre Pompidou, 9 avril 2006-29 janvier 2007), Éditions du Centre Pompidou, Paris.
- ID. (2006b), *Sketches. Histoire de l'art, cinéma*, Kargo & L'Eclat, Paris.
- NEUBURGER S. (ed.) (2009), *Nam June Paik: Exposition of Music. Electronic Television Revisited*, Verlag der Buchhandlung Walther König, Köln.
- NOGUEZ D. (2000), *Manger au cinéma*, in Id., *Les plaisirs de la vie*, Payot & Rivages, Paris, pp. 133-46.
- ORTOLEVA P. (2008a), *Prefazione*, in M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, il Saggiatore, Milano, pp. 9-22.
- ID. (2008b), *L'esperienza dell'esperienza*, in “Fata Morgana”, 11, 4, pp. 117-33.
- ID. (2012), *Dal sesso al gioco. Un'ossessione per il XXI secolo*, Espress Edizioni, Torino.

- PAĪNI D. (2006), *Le Tryptique de Noirmoutier*, in S. Perceval (éd.), *Agnès Varda. L'île et elle*, catalogue d'exposition (18 juin-8 octobre 2006), Fondation Cartier pour l'art contemporain-Actes Sud, Paris-Arles, pp. 34-5.
- PEDULLÀ G. (2008), *In piena luce. I nuovi spettatori e il sistema delle arti*, Bompiani, Milano.
- PERNA R. (2017), *Si dice donna*, in Costa (2017), pp. 591-600.
- PESIEUX V. (2004), *La projection grand spectacle du Cinérama à l'Omnimax*, Editions Dujarric, Paris.
- PINOTTI A., SOMAINI A. (a cura di) (2016), *Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositivi*, Einaudi, Torino.
- PRAT T., RASPAIL T., REY G. (éds.) (1995), *Catalogue "3e Biennale d'art contemporain"* (Lyon, 20 décembre 1995-18 février 1996), Réunion des Musées Nationaux, Paris.
- PROVENZANO R. (a cura di) (1992), *Dal ritmo colorato alla musica visuale. Continuità ed evoluzione linguistica nell'audiovisivo astratto*, Ergonarte, Milano.
- QUATTROCCHI L. (a cura di) (2018), *Musica per gli occhi. Interferenze tra video arte, musica pop, videoclip*, catalogo della mostra (Siena, Santa Maria della Scala 10 agosto-4 novembre 2018), Silvana Editoriale, Milano.
- RAVESI G. (2011), *La città delle immagini. Cinema, video, architettura e arti visive*, Rubbettino, Soveria Mannelli.
- ROSS D. A. (2005), *La storia rimane provvisoria*, in I. Gianelli, M. Beccaria (a cura di), *Castello di Rivoli Museo d'arte contemporanea. La collezione video*, Skira, Milano, pp. 1-17.
- SABA C., POIAN C. (a cura di) (2007), *Unstable Cinema: Film and Contemporary Visual Arts*, Campanotto, Udine.
- SABA C., VALENTINI V. (a cura di) (2015), *Medium senza medium. Amnesia e cannibalizzazione: il video dopo gli anni Novanta*, Bulzoni, Roma.
- SANTINI I. (2013), *Televisione, pubblicità e video arte. Il caso della "TV oggetto"*, tesi di laurea in Discipline dello spettacolo e della comunicazione, tutor S. Lischi, Università di Pisa.
- SENALDI M. (2008), *Doppio sguardo. Cinema e arte contemporanea*, Bompiani, Milano.
- ID. (2009), *Arte e televisione. Da Andy Warhol al Grande Fratello*, Postmedia, Milano.
- SOMAINI A. (2011), *Ejzenštejn. Il cinema, le arti, il montaggio*, Einaudi, Torino.
- SOMAJNI C. (2012), *Se tutto ruota intorno al visitatore*, in "Il Sole 24 Ore", 18 novembre.
- SOUCHÉYRE G. (1994), *L'arroseur arrosé: portrait d'une portraitiste, entretien avec Joan Logue*, in "Turbulences Vidéo", 5, automne, pp. 20-4.
- SPAMPINATO F. (2018), *Art contemporain et télévision. Formes de résistance*, ap-

- appropriation et parodie*, thèse de doctorat en Études cinématographiques et audiovisuelles, sous la direction de A. Somaini, Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3.
- SPIGEL L. (2014), *Introduction*, in Berger (2014), pp. XII-XV.
- SPIZZICHINO M. (2010), *Les plages d'Agnès par Agnès Varda: analisi della dimensione sonora e della colonna musicale*, ricerca condotta nell'ambito del seminario di "Cinema e Multimedialità" condotto da S. Lischi, Università di Pisa.
- STUDIO AZZURRO (2011), *Musei di narrazione*, libro con DVD, Silvana Editoriale, Milano.
- TAGLIACOZZO L. (2017), *Un luogo dove la storia non potrà mai diventare uno schermo interattivo*, in "il manifesto", 2 settembre.
- TOFFETTI S. (a cura di) (1992), *Yervant Gianikian/Angela Ricci Lucchi*, Hopefulmonster, Firenze.
- TRAIDI L. (2017), *Com'è figo quel museo!*, in "D – la Repubblica delle donne", 9 dicembre, pp. 68-73.
- TRIONE V. (2018), *Brian Eno: "Ho colorato la musica"*, in "La Lettura – Corriere della Sera", 26 giugno, pp. 30-1.
- TURIM M. (1994), *La logica culturale del video* (1990), in A. Amaducci, P. Gobetti (a cura di), *Video Imago*, FrancoAngeli, Milano, pp. 171-86.
- VALENTINI V. (a cura di) (1991), *Dissensi tra film video televisione*, Sellerio, Palermo.
- VALÉRY P. (1996), *La conquista dell'ubiquità* (1928), in Id., *Scritti sull'arte*, TEA, Milano, pp. 107-9.
- VARDA A. (2010), *Les plages d'Agnès: texte illustré*, Les Editions de l'Oeil, Montreuil.
- VARGAS LLOSA M. (2015), *Un lugar para el entendimiento*, in LUM, *Lugar de la memoria la tolerancia y la inclusión social*, LUM, Lima, p. 5.
- VASSALLO S., DI BRINO A. (a cura di) (2004), *Arte fra azione e contemplazione. L'interattività nelle ricerche artistiche*, ETS, Pisa.
- VETTESE A. (2017), *Guarda come dondolo*, *Superflex*, in "Il Sole 24 Ore", 22 ottobre.
- VIRILIO P. (1997), *Open Sky*, Verso, London.
- YOUNGBLOOD G. (1970), *Expanded Cinema*, Studio Vista-Dutton & Co, London-New York.
- ID. (2014), *Expanded Cinema*, a cura di P. L. Capucci, S. Fadda, CLUEB, Bologna.

Indice dei nomi

- Abramović Marina, 19, 43
Acconci Vito, 16, 47, 68
Agosti Silvano, 75-6
Amaducci Alessandro, 71, 73n
Ambrosini Anton Giulio, 26
Ammer Manuela, 31-2
Andreotti Francesco, 81
Antamoro Giulio, 82
Aprà Adriano, 82n
Arnheim Rudolf, 56, 62, 95
Astruc Alexandre, 63, 66
Audeguy Stéphane, 19
Aumont Jacques, 58n, 66n, 78n
Autelitano Alice, 60n
Averty Jean-Christophe, 44-5, 48 e
n, 49 e n, 50-1, 71
- Balzola Andrea, 63, 70n, 93
Barberio Corsetti Giorgio, 89
Barbier de Reulle Caroline, 49n
Barney Matthew, 19
Baruchello Gianfranco, 60
Batsry Irit, 68, 76, 77n
Bauman Zygmunt, 17
Bazin André, 60
Beckett Samuel, 43
Béhar Henry, 49n
Bellocchio Marco, 82
Bellour Raymond, 41-3, 66n, 78, 80-1
Belpoliti Marco, 17
- Benjamin Walter, 55, 76
Berger Maurice, 45, 50-1
Besson Jacques, 48 e n
Bianda Lorenzo, 39n
Birnbaum Dara, 40-1
Blanchett Cate, 78
Bloch Dany, 42
Bolpagni Paolo, 61n
Bordini Silvia, 73n
Boustani Christian, 98n
Bradbury Ray, 51
Brakhage Stan, 48, 73
Brecht Bertolt, 36, 55
Breton André, 67
Brotto Denis, 73n
Brötzmann Peter, 30, 31n
Bruno Giuliana, 91 e n
Burda Stengel Felix, 98
- Cage John, 22, 30, 31n, 32, 36, 38, 44
Cahen Robert, 18-9, 41, 90
Callas Peter, 77n
Camerani Fabrizio, 48
Campan Véronique, 87n
Campus Peter, 47, 70
Canova Gianni, 73n
Capaldi Donatella, 98
Carbone Mauro, 87n, 92
Cardazzo Carlo, 26
Cargioli Simonetta, 22n, 61n

- Casetti Francesco, 58n, 60n, 69 e n, 75, 87n
 Catricalà Valentino, 88n
 Cesareo Giovanni, 56
 César (C. Baldaccini), 16, 25, 27
 Chaplin Charlie, 82 e n
 Chion Michel, 73
 Chougnat Jean-François, 39
 Christoph-Bakargiev Carolyn, 49
 Činčera Radúz, 91n
 Clair René, 88
 Comolli Jean-Louis, 77
 Connor Russel, 31n
 Corsino Nicole, 86
 Corsino Norbert, 86
 Costa Antonio, 78n, 88, 90n
 Costa Chiara, 44
 Coupland Denis, 56-7
 Cunningham Merce, 39
 Cywinski Piotr, 99
- D'Aloia Adriano, 19, 62
 Davray-Piekolek Renée, 87n
 Decker-Phillips Edith, 22n, 26, 30
 Demy Jacques, 80
 Deren Maya, 66
 De Rosa Miriam, 79
 Di Brino Andreina, 61n, 98n
 Di Marino Bruno, 40n, 61n, 78
 Di Tullio Ugo, 55n
 Douglas Stan, 90n
 Downey Juan, 52n
 Dubois Philippe, 66n, 67, 91
 Duchamp Marcel, 48
 Duguet Anne-Marie, 48 e n, 49n, 50
- Eamon Christopher, 90n
 Eco Umberto, 32, 56
 Elsaesser Thomas, 60n
 Eno Brian, 97
- Epstein Jean, 66
 Escalle Alain, 77n
 Eugeni Ruggero, 19
 Export Valie, 60
 Ejzenštejn Sergej Michajlovič, 55-6, 60 e n, 61-2
- Fanchi Maria Grazia, 74n, 79
 Fargier Jean-Paul, 22n, 28, 37
 Farinotti Luisella, 41n
 Farocki Harun, 41n
 Faucheux Michel, 82n
 Federici Francesco, 91n
 Ferrari Silvia, 40
 Fiore Quentin, 37
 Fluxus, 21-2, 25, 29-30, 33, 36, 43, 51, 66, 70
 Fontana Lucio, 26-7, 43-4
 Fox Gerald, 37n
 Fujimori Alberto, 99
- Gamaleri Gianpiero, 56
 Garzella Lorenzo, 85n
 Gazzano Marco Maria, 24n, 25, 27, 39 e n, 40
 Ginsberg Allen, 39, 51
 Giovannetti Eugenio, 59
 Giunti Livia, 81
 Goldoni Serena, 40
 Gombrich Ernst, 55
 Gordon Douglas, 75
 Götz Karl Otto, 30
 Graham Dan, 47
 Grand Philippe, 87
 Greenaway Peter, 19, 43
 Grifi Alberto, 60
 Guerra Jorge, 52
 Guzmán Abimael, 99
- Hagener Malte, 60n
 Hall David, 41

- Hamilton Richard, 26, 51
 Hanhardt John, 38
 Higgins Dick, 29, 74
 Hill Gary, 43, 98
 Hoberman James, 42, 51
 Hölling Hanna B., 38n
 Huffman Kathy Rae, 42
 Huter Stéphane, 41

 Ikam Catherine, 40
 Irace Fulvio, 95n

 Jaffrennou Michel, 71
 Jameson Fredric, 47, 51
 Johns Jasper, 47
 Johnson Ray, 51
 Jonas Joan, 43, 47
 Jones Caitlin, 38
 Joselit David, 46 e n, 47
 Joyce James, 31-2

 Kennicott Phillip, 95n
 Kentridge William, 19, 88
 Kerckhove Derrick de, 55n, 56
 Kirby Peter, 70n
 Klein Yves, 22
 Kovacs Ernie, 44-5, 47-8, 50-1

 La Ferla Jorge, 52n
 Lageira Jacinto, 36
 Langeais Catherine, 49
 Living Theatre, 39
 Logue Joan, 43, 94 e n
 Longuet Alain, 41
 Lumière Auguste, 90n
 Lumière Louis, 90n

 Machado Arlindo, 52n
 Magritte René, 79
 Malick Terrence, 15 e n

 Man Ray (Emmanuel Radnitzky),
 50, 70
 Mandarano Nicolette, 97
 Mannoni Laurent, 73
 Marcheschi Elena, 48n, 90, 91n
 Marclay Christian, 75
 Marineo Franco, 15n
 Marker Chris, 66
 Mata Hector, 17, 99
 Mattioli Paola, 15n
 Mauri Fabio, 49, 76
 Mazzeo Marco, 60n
 McLaren Norman, 73
 McLuhan Marshall, 11, 24-5, 28, 36,
 37 e n, 39, 47, 51, 55-8, 60-3, 89,
 92, 98
 Medvedkin Aleksandr, 66
 Meigh-Andrews Chris, 22n
 Mekas Jonas, 58, 77n
 Méliès Georges, 36, 50, 88
 Mendolicchio Herman Bashiron, 43
 Mercier Marc, 37n
 Meyrowitz Joshua, 56
 Michaud Philippe-Alain, 75
 Mignot Dorine, 42
 Moholy-Nagy László, 56, 66
 Monroe Marilyn (Norma Jeane
 Mortenson Baker), 29
 Moorman Charlotte, 31 e n, 36, 39,
 57, 92
 Muntadas Antoni, 19, 41 e n

 Nancy Jean-Luc, 19
 Nauman Bruce, 47, 58, 93, 98
 Neshat Shirin, 78, 81
 Neuburger Susanne, 21n
 Nixon Richard, 39
 Noguez Dominique, 76n
 Noiret Philippe, 80

- Olmi Ermanno, 83
 Ortoleva Peppino, 56-7, 65, 69n, 70 e n
 Orwell George, 39
 Oursler Tony, 90, 86

 Paik Nam June, 16 e n, 21 e n, 22, 24-33, 35-6, 37 e n, 38-43, 45-7, 49-52, 57, 67, 71, 89, 92, 98
 Païni Dominique, 79
 Parker Harley, 98
 Pasolini Pier Paolo, 76
 Pedullà Gabriele, 74n
 Péju Dominique, 48n
 Pellegrini Matteo, 35n
 Perna Raffaella, 15n
 Pesenti Compagnoni Donata, 73
 Pesieux Valérie, 87n
 Phillips Tom, 43
 Picabia Francis, 88
 Pierini Marco, 40
 Pinotti Andrea, 87n
 Pistoletto Michelangelo, 76
 Pitassio Francesco, 82n
 Plessi Fabrizio, 48, 67, 87, 96
 Poian Cristiano, 79
 Prat Thierry, 87
 Provenzano Roberto, 61n
 Puccini Marlène, 76
 Py Françoise, 49n

 Quaresima Leonardo, 82n
 Quattrocchi Luca, 40n

 Ranieri Paolo, 98
 Raspail Thierry, 87
 Ravesi Giacomo, 91n
 Reihana Lisa, 74
 Rey Georges, 87
 Rosa Paolo, 63, 70, 93
 Rosefeldt Julian, 78

 Rosenquist James, 51
 Rosler Martha, 22n
 Ross David, 24n
 Rossellini Roberto, 60
 Rouault Georges, 28
 Ruiz de Infante Francisco, 76
 Rybczyński Zbigniew, 71

 Saba Cosetta, 66n, 79, 91n
 Sambin Michele, 70
 Santini Iosetta, 35
 Sasso Mario, 40
 Satterwhite Jacolby, 39
 Savettieri Chiara, 61n
 Schifano Mario, 44
 Schum Gerry, 42-3
 Scorsese Martin, 88
 Senaldi Marco, 44, 78n
 Serra Richard, 43, 47
 Settis Salvatore, 19
 Seurat Georges, 28
 Shaw Jeffrey, 98
 Somaini Antonio, 62, 87n
 Somajni Chiara, 96n
 Sontag Susan, 47
 Soucheyre Gabriel, 94n
 Spampinato Francesco, 44
 Spigel Lynn, 45
 Spizzichino Michela, 81
 Stella Frank, 47
 Stockhausen Karlheinz, 39
 Sugimoto Hiroshi, 86

 Tagliacozzo Lia, 99
 Tarantino Quentin, 83
 Toffetti Sergio, 60
 Toti Gianni, 11, 41, 60n, 61, 97
 Trabucco Nicola, 85n
 Traidi Laura, 96n
 Trier Lars von, 15

INDICE DEI NOMI

- Trione Vincenzo, 97
 Turim Maureen, 47n
- Uecker Günther, 48
- Valentini Valentina, 41n, 43, 66n
 Valéry Paul, 59
 VanDerBeek Stan, 74
 Varda Agnès, 68, 78-81, 83
 Vargas Llosa Mario, 99
 Vassallo Silvana, 61n
 Vasulka Steina, 57, 70, 87
 Vasulka Woody, 57, 87
 Verde Giacomo, 35, 71
 Vertov Dziga, 11, 52, 61, 66
 Vettese Angela, 96n
 Villacorta Jorge, 99
 Villeneuve Denis, 15
 Viola Bill, 10, 15 e n, 17-9, 37 e n, 41-3,
- 61, 68, 70, 73, 76, 86-7, 90, 96-8,
 100
 Virilio Paul, 46n
 Vogan Cathy, 15
 Vogel François, 71
 Vostell Wolf, 16, 22, 25, 27, 35, 37, 48,
 57, 67, 87, 89
- Warhol Andy, 44-7, 51
 Wegman William, 70
 Wesselman Tom, 26
 Wilson Robert, 43
- Youngblood Gene, 11, 52, 56, 57 e n,
 58 e n, 74, 91
- Zaru Antonina, 39n, 40
 Zazzara Domenico, 85n
 Zippay Lori, 39-40, 41n

