

Introduzione

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Le modalità di fruizione della videoarte

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

La videoinstallazione

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

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

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

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

Il video monocanale, o single channel

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Mapping

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

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