

Silvia Bordini

[http://sdefinizioni.altervista.org/sdefinizioni\\_art\\_mag/recensioni\\_52.html](http://sdefinizioni.altervista.org/sdefinizioni_art_mag/recensioni_52.html)

Alessandro Amaducci, *Videoarte. Storia, autori, linguaggi*, kaplan, torino, 2014, pp. 214

Risale al 2014 la pubblicazione del libro *Videoarte. Storia, autori, linguaggi*, di Alessandro Amaducci, il quale è non solo un osservatore attento ma anche un protagonista dello scenario dell'arte video in quanto artista – dal 1989 ha realizzato ed esposto numerosi lavori – e inoltre docente nel laboratorio interdisciplinare del dams di torino e autore di numerosi saggi.

Nella quarta di copertina di questo libro Amaducci si definisce dunque videoartista e per il titolo usa il termine videoarte, affrontando direttamente la definizione di uno specifico campo dell'arte con proprie caratteristiche, tecniche e vicende su cui ci si interroga ancora. La videoarte ha infatti accumulato nel circa mezzo secolo della sua storia un quantitativo interessantissimo di denominazioni – corrispondenti alla varietà di tecnologie e interpretazioni in continuo mutamento – che amaducci sintetizza lucidamente scrivendo: “per video 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”.

Ricco di informazioni, analisi e interpretazioni il libro assorbe una quantità di dati da un campo di studi molto vasto e articolato cui l'autore fa disinvoltamente riferimento nella bibliografia conclusiva, mentre nel testo le note indicano via via i siti dei videoartisti di cui parla, e che sono tantissimi, affascinanti ed eterogenei, tanto da comporre un panorama diversificato nel tempo e nei vari contesti.

Il libro è diviso in capitoli che affrontano la videoarte nella scansione canonica dei decenni (le radici e poi anni '70, '80, e dai '90 a oggi), individuando cardini e punti di rottura che generano cambiamenti importanti non solo nel modo di fare arte e videoarte ma anche di fruirla, collezionarla, conservarla. dal video monocanale alla diretta e all'installazione e alla computer grafica – con un vertice segnato dalla fine della tecnologia analogica e dall'affermazione del digitale. All'interno di questa scansione cronologica tradizionale la narrazione delle estetiche e dei linguaggi (giustamente al plurale) della videoarte sono affidati a una serie di medaglioni sui singoli artisti: con una certa predilezione, sembrerebbe, per il contesto internazionale a scapito delle presenze di videartisti italiani (peraltro già trattati da amaducci in altri saggi), e con approfondimenti sulle connessioni con la musica e con il cinema. nel contesto di questa struttura che appare a volte omologante rispetto alla grande varietà di indagini e soluzioni interne alla videoarte, il libro è denso di riferimenti, scorre con intelligenza, sviluppando la complessità multidisciplinare dei temi e degli artisti trattati nei termini di una scrittura chiara e lineare.

Viene da chiedersi, leggendolo, cosa spinga un artista a scrivere una storia così dettagliata sulle componenti estetiche e sulle pratiche che sono consuete alle proprie espressioni creative. A prima vista questo libro suggerisce la figura del prof. del dams, forse più che dell'artista, ma poi emergono via via i codici più sottili del discorso critico, cioè l'attenzione e la messa in risalto per quelle che amaducci definisce “ambivalenze”. Ambivalenze tra realistico e irrealistico, tra astrazione e referenzialità, tra pittura e media tecnologici. e se questi slittamenti ondivaghi sono per amaducci alcune delle chiavi di lettura fondamentali dei percorsi della videoarte, essi affondano le radici nella sua attività artistica trovando riscontro nei video e nelle videoinstallazioni; cioè nelle istanze simboliche e nei processi sperimentali che egli continuamente inventa o adotta, permeati di oscillazioni tra l'onirico e il realistico, la macchina e il corpo. Alla ricerca del segreto di immagini e linguaggi mutanti che sempre tornano su se stessi, nel territorio delle interferenze tra inconscio e tecnologia.