

## [ Il video in Italia: genio e sregolatezza

j di *Valentina Valentini*

a. Rispetto alla produzione video di altri paesi, quella italiana si distingue per una sua difficoltà strutturale a collocarsi in un apparato stabile di produzione-distribuzione. Le esperienze italiane sono certamente anticipatrici ma destinate a ri-t manere "casi unici ed eccezionali" che si esauriscono rapidamente: dal Manifesto del Movimento Spaziale per la televisione (1952) firmato da Fontana, Burri, JoP-t" polo e altri artisti, al movimento Fluxus, fino alle attività di centri quale Art Tapes "ft 22, l'Italia è stata un pioniere nel settore della produzione di "video-arte", in cui c sono stati coinvolti artisti che provenivano in massima parte dalle arti visive. Il cinema sperimentale in quegli anni infatti diffidava dell'immagine elettronica, con- siderandola "poverà" a causa della sua bassa definizione. Un'attività di notevoli dimensioni è stata quella promossa dall'Art Tapes 22 che nasceva nel 1973 a Firenze, per iniziativa di Maria Gloria Bicocchi, come centro di produzione di videotape di artisti prodotti in venti esemplari firmati e numerati, con una accentuata matrice internazionale (aveva infatti una sede a Parigi e una a New York in collaborazione con la galleria Castelli- Sonnabend) I,

L'importanza di ART/Tapes 22 per la promozione di un'attività di video-arte, sia in Italia che in campo internazionale, non va sottovalutata: al suo modello si sono ispirati musei come il Moma di New York e artisti del rilievo di Bill Viola, la cui presenza come direttore tecnico nel centro di produzione di Firenze, inaugurava una , nuova fase della ricerca video: "da una lateralità e sottomissione al campo delle arti visuali a una autonoma e matura forma linguistica" (Fagone, 1987: 82) 2, i Il video delle origini si colloca alla "periferia delle arti visive", interferendo con tendenze artistiche rilevanti come la body-art e l'arte concettuale, prestandosi a svolgere la funzione elementare di riprendere in diretta le performance degli artisti ideate ed eseguite appositamente per il video. Vito Acconci, Marina Abramovich-Ulaj, ~ Joseph Beuys, eseguono, in quegli anni, davanti alla telecamera, le loro azioni efficaci che hanno per soggetto, supporto e materiale, il proprio corpo sottoposto a violenze, sofferenze e rischio: la body-art è un'arte che non può essere commercializzata perché non produce opere, di cui si può essere invece testimoni e partecipi, come nelle cerimonie rituali. Il video esalta, grazie alla sua capacità di trasmettere \ in diretta l'evento che accade *hic et nunc*, la qualità effimera di una produttività artistica che si dava come comportamento.

Il video è stato anche impiegato per costruzioni metalinguistiche, un procedimento cognitivo in funzione della destrutturazione dei linguaggi e dei loro meccanismi, in cui il processo del farsi del significato coincide con il processo di costruzione e destinazione dell'opera, come in *Videotape 19~4* di Gino De Dominicis, dove una donna seduta di fronte a una telecamera chiede a un interlocutore invisibile quale videotape vuole vedere. Una voce fuori campo- quella dell'artista, risponde: "Il videotape di De Dominicis". La donna, guardando la telecamera interroga ancora la voce: "Ma è questo il videotape di De Dominicis?" E la voce fuori campo: "Sì". Lei guarda ancora e poi: " sono seduta e guardo me stessa. Voglio che voi mi guardiate". Dopo qualche secondo si alza ed esce dal campo visivo.

b. Il video è stato contemporaneamente un medium di cui, in Italia, si sono impossessati movimenti femministi e gruppi politici di contro cultura e controinformazione, in funzione partecipativa e di attivazione di processi di socializzazione e di identificazione collettiva. Negli anni Settanta, è stato il medium della creatività diffusa che ha alimentato il mito della trasformazione dello *spectator* in *operator*; perché favoriva un contatto istantaneo e scatenava processi interattivi. La sua efficacia si misurava pragmaticamente, dall'intensità del coinvolgimento che riusciva a suscitare nel contesto in cui interveniva. Il modo produttivo privilegiato è stata <l'inchiesta>: condurre attraverso una serie di *interviste*, una interrogazione a largo raggio, per portare in luce la verità -una tecnica giornalistica, ma anche un

procedimento scientifico di ricerca sul campo. Marce antinucleari, assemblee per il diritto alla casa, azioni di strada, proteste nelle università, nelle carceri, nei luoghi di lavoro, fanno parte dei soggetti del videoregistrabile di una stagione in cui il video è stato intervento militante.

Il gruppo romano *Videobase* (Leonardi- Lombardo- Lajolo) cominciò a lavorare con il video sulla scia del movimento studentesco e delle lotte operaie, uniti dalla scelta di lavorare in gruppo superando la divisione dei ruoli. Il videotape rispondeva all'esigenza di disporre di un mezzo poco ingombrante, capace di penetrare in situazioni anomale e conflittuali come le lotte per la casa, le fabbriche occupate, le carceri... I loro video indagano sulle "morti bianche", sulle condizioni di vita degli emigranti italiani a Berlino Ovest, sulle storie di piccole comunità come *L'isola nell'isola* (cfr. *Dissensi*, 1991: 269-274).

c. Un passaggio significativo avviene intorno alla metà degli anni '70 quando, esaurito il fenomeno avanguardistico del *videotape d'artista*, si pone il problema di un approccio al nuovo medium meno spontaneista e più professionale, la qual cosa significava esplorare le possibilità linguistiche e tecnologiche del dispositivo, concepire un'opera video autonoma, non in funzione di supporto testimoniale o socializzante. È il momento in cui il video, esaurita l'iniziale carica antagonista e dionisiaca, sente il bisogno di confrontarsi con la televisione, di recuperare forme espressive popolari, di reinventare un nuovo modo di raccontare: la "video arte" esce dalle gallerie e tenta di inserirsi nella televisione pubblica, come "televisione intelligente".

Contemporaneamente diventano riconoscibili dei caratteri comuni a una estetica della nuova immagine elettronica: il valore della voce e della parola poetica, il trattamento fonico-plastico del testo come "ascolto interiore", come ritmo del respiro e del corpo, l'immagine svincolata da funzioni descrittive e narrative. L'immagine elettronica svolge, nel contesto della produzione audiovisiva (cinema e televisione) una funzione di astrazione e defigurazione: per intervento del colore in funzione espressiva, per la perdita dei rapporti di grandezza e prospettici, della continuità spazio-temporale. Le opere video "pungono" lo spettatore con la strapotenza dell'audio, con le vibrazioni cromatiche, con la velocità o la lentezza del ritmo.

I video realizzati da Carmelo Bene per la RAI -approfittando di una breve ma felice stagione vissuta dall'istituzione nella metà degli anni Settanta, stagione in cui promosse una serie di programmi di rilievo artistico e scientifico -attestano della felice scoperta dei "vantaggi" del mezzo elettronico da parte di un autore dedito alle sperimentazioni, sia nel teatro che nel cinema.

Il lavoro di Carmelo Bene per la televisione, sul finire degli anni Settanta è quello di un precursore che ha avuto, con maggiore lucidità rispetto agli altri registi teatrali -forte anche delle sue passate sperimentazioni cinematografiche -la cognizione delle possibilità, ancora inesplorate dell'immagine elettronica. Con il programma sui poeti russi dal titolo *Bene! Quattro diversi modi di morire in versi* (1977) -un montaggio di alcune poesie di quattro fra i più famosi poeti russi degli anni Venti (Block, Majakovskij, Esenin, Pasternak) con il quale la televisione italiana sperimentava l'uso del colore -, con *l'Amleto* e il *Riccardo III*; Bene ha realizzato una ricerca sulla drammaturgia elettronica e una "riflessione sulla televisione", abolendo i campi e i controcampi, a favore di un forte contrasto cromatico e della predominanza del registro sonoro e verbale. Voce e volto recuperati contro i piani medi televisivi per un'invasione dei primi piani: esclusa è la *medietà*, a favore o del vicinissimo o del lontanissimo.

Le opere televisive di Carmelo Bene pongono le basi per una nuova estetica elettronica che rifonda i rapporti cromatici, spaziali, plastici e sonori della messa in scena audiovisiva. Il video degli anni Ottanta porterà avanti questa ricerca, ma fuori dall'apparato televisivo, la cui sezione speciale "Ricerca e Sperimentazione", sopravvissuta stentatamente fino a metà degli anni Ottanta, producendo opere sperimentali, il più delle volte mai trasmesse, viene soppressa.

Una parte importante della produzione video in Italia è stata promossa dai registi teatrali che, soprattutto nel passato decennio, spinti dal bisogno di estendere il raggio di azione del teatro al di là della circuitazione dello spettacolo, si sono dedicati alla produzione video con l'intento di veicolare il pensiero e l'opera del regista e dell'attore. Per la generazione che si è formata nella stagione della *performance art* è stato naturale confrontarsi con i nuovi media, il cinema, la televisione, il video. Il "video-teatro", negli anni Ottanta, in Italia si è prodotto al di fuori dell'apparato televisivo, cosa che ha esteso le possibilità di sperimentazione e produzione ad autori più giovani e ha reso più vitale il campo, perché sganciato dai fini istituzionali degli apparati della televisione e del cinema 4.

In assenza di un qualsiasi tipo di istituzione (televisione, museo, università) e di committenza che richieda un prodotto conforme a certi standard (durata, tipologia, tecnologie impiegate etc.), i singoli autori in Italia, hanno avuto via libera per sperimentare, accanto alle forme più tradizionali (come l'adattamento o la riduzione per la televisione dell'originario spettacolo teatrale), forme nuove.

Infatti il fenomeno del "video-teatro" ha dimostrato la sua vitalità nel momento in cui non si è posto come registrazione semplificata o magnificata dello spettacolo, ma lo ha ripensato e decostruito. Uso autonomo e, nello stesso tempo, affine, pertinente, non all'opera teatrale ma alla poetica dell'autore che ha realizzato entrambi.

La novità portata dal video-teatro -rispetto alle esperienze proprie del cinema e della televisione -è che non è la registrazione di un evento teatrale, ma la sua sintesi "straniata". Un'opera che conserva la memoria dello spettacolo teatrale, ma che è autonoma rispetto ad esso. Le opere video dei registi teatrali appartengono a tutti gli effetti all'universo della nuova drammaturgia elettronica, riportandone tendenze ed estetiche 5.

La produzione video di Cesare Ronconi manifesta in modo programmatico un'essenziale rottura rispetto alle convenzioni dell'eleganza elettronica. Ai virtuosismi degli effetti speciali, alle complesse manipolazioni e trattamenti dell'editing elettronico, Cesare Ronconi oppone un'estetica del disturbo e del rumore, l'aspirazione cromatica, il maltrattamento dell'immagine. la perversione del segnale visivo e sonoro fondato sulla bassa definizione. L'estetica di Ronconi è dichiaratamente antitecnologica e sembra recuperare la tradizione in cui i video si contrapponeva all'immagine televisiva del programma ben confezionato (cfr. Gualtieri-Ronconi, 1996).

L'esperienza più avanzata in Italia di integrazione fra dispositivi della scena teatrale e immagine elettronica, in anni recenti si è avuta con i lavori realizzati da Studio Azzurro (un gruppo di ricerca e produzione video-fotografica-cinematografica) e Giorgio Barberio Corsetti, autore, attore e regista teatrale dell'omonima compagnia. Con *Prologo elettronico a Diario segreto contraffatto* (1985) e *La Camera Astratta* (1987), le esperienze congiunte della video arte -in particolare delle ambientazioni video -e del teatro sperimentale raggiungono risultati molto alti. In questi spettacoli il dispositivo elettronico non è usato per trasmettere immagini già registrate che parlano di altri mondi, tempi e spazi, né per duplicare quanto avviene in scena, ma come set di ripresa che dà in tempo reale, in immagine, sui monitor, le azioni che gli attori compiono qui e ora sul set predisposto. Sia l'attore in immagine che l'attore in scena sono ambedue reali e vivi: il dispositivo elettronico non è un prolungamento, né per l'attore, né per lo spettatore, ma una energia che trasforma lo statico in dinamico, l'inerte in vivente, il dentro in fuori, il corpo in immagine, ma non irrevocabilmente come nella macchina costruita dall'inventore Morel nel romanzo di Bioy Casares, *L'invenzione di Morel*.

Caratterizza la produzione video di Studio Azzurro una tendenza allo svuotamento delle immagini piuttosto che a una loro moltiplicazione accelerata. Un uso del dispositivo elettronico come schermo trasparente piuttosto che come superficie di scorrimento di un già registrato e trattato dai passaggi in postproduzione. Le opere di Studio Azzurro (sia videotape che video ambientazioni e spettacoli) pongono lo spettatore a confronto con un modello di universo che non è più quello descritto dalla scienza classica perché, in esse, ordine e disordine, semplice e complesso, soggetto e oggetto, uomo e natura, non sono più contrapposti. Nelle loro "video-ambientazioni" agisce un doppio regime percettivo: uno spazio limitato, dove la realtà è messa in cornice e addomesticata e uno spazio illimitato, che abolisce le pareti dei monitor e crea i vuoti dove si accampa lo spettatore che fa così esperienza di una scena dinamica dove l'immagine diventa plastica e galleggia nello spazio, disancorata dal quadro. Qui avvengono continui passaggi: dall'attuale al virtuale, dal corpo vivo del performer in scena al corpo in immagine, dal "qui e ora" all'altrove.

Consumata la festa del decennio precedente che ha visto il boom della produttività di immagini elettroniche da parte di artisti provenienti da diversi campi, il video italiano degli anni Novanta ha consolidato l'operatività di alcuni autori, attivi sulla scena sin dagli inizi e riconosciuti in ambito internazionale e, nello stesso tempo, sta alimentando una stratificata produttività, meno precaria rispetto al decennio precedente. Le nuove generazioni hanno un rapporto con il video assolutamente non ideologizzato, a differenza dei pionieri che facevano coincidere la pratica video con la pratica d'avanguardia e, partendo da una assestata specificità del linguaggio elettronico, possono permettersi di attraversare media diversi, sfruttando le potenzialità di ciascuno e sviluppando il processo di fusione fra cinema e video che sarà la posta in gioco dei prossimi anni 7.

Cipi e Maresco appartengono all'ultima generazione dei videomaker italiani e rappresentano un caso unico, in Italia, di dialogo attivo con la televisione sul suo stesso terreno. Consumate da tempo le ideologie di contrapposizione alternativa alla televisione, come pure l'ipotesi di sfidarla sul terreno della spettacolarità con un prodotto ben confezionato dal punto di vista tecnico-formale, *Cinico* ~ il lavoro più popolare di Cipi e Maresco, è infatti nato per lo schermo televisivo (all'origine una rete privata siciliana) di cui porta traccia sia nella struttura (si compone di una serie di episodi, molto brevi - da uno o due minuti fino a dodici), concepita per aggiunzioni di parti la cui identità è fortemente marcata dalla ricorrenza di personaggi (una vera epopea della razza dei falliti che popola le periferie

urbane delle grandi città) e dalla permanenza del paesaggio che è quello spazio "quasi" degradato dai rifiuti dell'edilizia popolare fatta di casermoni eretti in lande divenute deserte di vita perché violentate rispetto alla loro originale configurazione. Sono gli eroi di una parodizzata TV verità di cui *Cinico IV* porta la memoria e la denuncia: stupratori, assassini e assassinati, disoccupati, epilettici disancorati da qualsiasi rapporto di relazione, apostrofati da una voce fuori campo incalzante e pressante nelle sue richieste che possono anche rimanere deluse, nel senso che non aspettano il tempo della replica. *Cinico Tv* è l'espressione matura di autori che hanno sviluppato poeticamente una riflessione sulla televisione, sulla sua funzione informativa (la forma intervista, le testimonianze delle persone qualsiasi, la cronaca d'attualità e i grandi temi politici -la mafia -), sui percorsi dell'attenzione dello spettatore, sul rapporto fra realtà e sua trasfigurazione in senso surreale e metafisico: come attribuire valenza universale a casi particolari...

L'auraticità del degrado espresso dal bianco e nero, dai lunghi piani sequenza, dalle pause e dai silenzi, dalle riprese frontali e a camera fissa dei lavori di Cipriani e Maresco, attribuiscono un senso misterioso e mistico al mondo dei reietti che ritraggono, che evoca l'operazione pasoliniana del grande neo-realismo italiano, la sublimazione della realtà emarginata e degradata.

Guardando alla produzione italiana da questa prospettiva ne emergono nettamente i tratti distintivi. I suoi modelli sono quelli alti del cinema e della pittura, della poesia, delle più vitali tradizioni artistiche delle neo-avanguardie, ma come reinvenzione, non tanto come repertorio immagazzinato da riciclare per operazioni citazioniste.

## ESTI CITATI

Vittorio Fagone, "Archeologia del video italiano" in *Ritratti* (a cura di V. Valentini), De Luca, Roma, 1987. Mariangela Gualtieri e Cesate Ronconi, *Nessuno ma tornano* (a cura di V. Valentini), Centro editoriale Università della Calabria, Cosenza, 1996

## NOTE

1. Per alcuni anni Art Tapes 22 è stato il più importante centro italiano di videoarte con una intensa attività promozionale anche all'estero attraverso mostre, rassegne in gallerie e musei, coinvolgendo nella sperimentazione del nuovo medium i più interessanti artisti del periodo, come Vito Acconci, Douglas Davis, Jannis Kounellis, Giulio Paolini, Joan Jonas, Antoni Muntadas, Marina Abramovich, Arnulf Rainer, Urs Liithi, e altri. Nel 1976 il centro chiudeva e la collezione veniva ceduta all'Archivio Storico delle Arti contemporanee della Biennale di Venezia, dove giace in uno stato di incuria che ne ha compromesso irrimediabilmente il materiale depositato. Cfr. *Cominciamenti* (a cura di V. Valentini), De Luca, Roma 1989.

2. La sezione "Archeologia del video" della Rassegna Internazionale del Video d'Autore di Taormina Arte ha portato avanti una ricognizione sulla storia del video in Italia indagando sulle attività di alcuni centri promotori come Art Tapes 22 di Firenze, Lo Studio 9701 2 di Luciano Giaccari, il Centro Video Arte di Palazzo dei Diamanti di Ferrara diretto da Lola Bonora, la galleria Il Cavallino di Venezia diretta da Paolo Cardazzo, l'Archivio Storico della Biennale di Venezia. Oltre alle normali difficoltà del lavoro storiografico dovute all'assenza di archivi specializzati, si impone all'attenzione il problema della fragilità del supporto magnetico e quello dell'obsolescenza dei macchinari. Taormina Arte Video d'autore ha "restaurato" un video del 1969 che contiene una serie di performance sul tema della televisione, dal titolo *ANTItelevisione*, i cui protagonisti sono Pistoletto, Fabio Mauri, Gianni Colombo e Vincenz Agnetti, una parodia dell'intervista televisiva.

3. Per una storia vivace e analiticamente fondata del fenomeno del video in Italia, nel suo intersecarsi in particolare con le arti visuali, cfr. il volume di Vittorio Fagone, *L'immagine video Arti visuali e nuovi media elettronici*, Feltrinelli, Milano, 1990. Cfr. anche i cataloghi di Taormina Arte Video d'autore, tutti a cura di Valentina Valentini: *Ritratti*, De Luca editore, Roma, 1987; *Cominciamenti*, De Luca editore, Roma, 1988; *Dialoghi*, Sellerio, Palermo, 1990; *Dissensi*, Sellerio, Palermo, 1991, *Vedute*, Sellerio, Palermo, 1992 e gli ultimi volumi (1993, 1994, 1995) editi da Gangemi, Roma.

4. *Perfidi Incanti* (1985), di Mario Martone, è un'eccezione in tal senso, perché prodotta dalla televisione. Sono tre episodi autonomi volti a sperimentare nuove strategie narrative. Ne *I due Don Giovanni*, viene parodizzato il film poliziesco (con assassinio finale), attraverso le citazioni dei brani di un film di Alfred Hitchcock: un'accumulazione di frammenti estrapolati dal contesto originale che denuncia l'avvenuta stereotipizzazione del genere.

Per le influenze estetiche dei nuovi media sul teatro e per un repertorio dei film e video teatrali, schedati per un campione di videoteche e archivi, in Italia e all'estero, si vedano i miei due volumi: *Teatro in Immagine eventi performativi e nuovi media I e audiovisivi per il teatro*, II, Bulzoni, Roma, 1987. Per una analisi del rapporto fra teatro e televisione Cfr. a cura di A Casetta *Sipario due! sinergie videoteatrali e rifondazione drammaturgica* edizioni Nuova ERIRoma, 1991.

5. All'interno degli spettacoli teatrali il dispositivo video ha svolto diverse funzioni testuali: amplificazione dell'azione reale svolta dagli attori in scena; evidenziazione di particolari; immissione di altri piani temporali e spaziali mediante proiezioni di immagini registrate; smaterializzazione

frammentazio- ne del corpo dell'attore; interscambiabilità fra corpo e immagine; io narrante, voce interiore, comuni- cazione in tempo reale con gli spettatori mentre l'evento si svolge altrove, fuori della loro presenza (co- me il progettato collegamento via satellite per *The Civil wars* di Robert Wilson a Los Angeles).

Il video può essere il risultato di una *eccedenza* dello spettacolo, un materiale prodotto dentro il proces- so di costruzione dello spettacolo, ma non utilizzato in esso, se non alcuni frammenti; un *intervallo* fra uno spettacolo finito e uno in gestazione, uno studio per un' opera da venire. Ricorrere al video per ven- dicare i limiti del teatro, fare col video ciò che non è stato possibile realizzare in teatro.

6. Il percorso che ha condotto al video i componenti di Studio Azzurro testimonia un' altra relazione importante che lega le neo-avanguardie militanti degli anni Settanta che si rivolgevano a un lavoro so- ciale di alfabetizzazione sui modi della comunicazione dei mass-media con il fenomeno del cinema mi litante in cui ricade anche un aspetto del video iraliano delle origini: cinepresa e telecamera erano inter- scambiabili, ambedue al servizio della creatività delle azioni collettive (*Anna*, il film in video di Grifi e Sarchielli è un caso unico e felice di questa stagione) .Cfr. *Studio Azzurro. Percorsi fra video cinema teatro* (a cura di v: Valentini), Electa, Milano, 1995.

7. Festival e Rassegne di video in Italia rappresentano le uniche occasioni per informarsi su una pro- duzione che anche all'estero non ha ancora canali e circuiti ben organizzati, anche se gode di sostegni strutturali e finanziati da parte di univel;sltiiiifnusei, fondazioni e, a volte, anche dalle stessi reti televisi- ve. Negli anni Ottanta, l'Immagine elètronica di Bologna, U- Tape di Ferrara, il festival di Arte elettro- nica di Camerino, il Teleconfronto di Chianciano, Salso Film & Tv di Salsomaggiore, Onda Video di Pisa, il Premio Opera Ptima di Narni e TTVV di Riccione, questi ultimi entrambi dedicati al teatro, so- no state in Italia le manifestazioni più importanti dedicate alla produzione video-televisiva. Attualmen- te sono quasi tutti scomparsi. A questi si aggiungono rassegne miste, fra cui quella del Cinema Indi- pendente di Bellatia, Filmmaker di Milano, il Festival del Cinema Giovani di Torino, Palermo Cinema. Nuove manifestazioni sono sorte: Corto Circuito a Napoli, Festival Europeo della Comunicazione Au- diovisiva breve, "Pollicino a Catania, In Video a Milano, con cadenza biennale. Istituzioni che in modo organizzato e continuativo promuovono una cultura del video in Italia sono rare: Il Museo Labotatorio a Roma, promosso dall'Università La Sapienza; Il museo Pecci di Prato con alcune rassegne a~nuali, il Museo de! Cinema di Torino, il Link a Bologna.