

Videoarte in Italia. Il video rende felici

a cura di
Cosetta Saba, Valentina Valentini

IL VIDEO RENDE FELICI VIDEOARTE IN ITALIA

Roma
Galleria d'Arte Moderna
Palazzo delle Esposizioni
12 aprile – 4 settembre 2022

A cura di Valentina Valentini

Mostra promossa da



Direzione Generale
Creatività Contemporanea

ROMA CULTURE

Sovrintendenza Capitolina
ai Beni Culturali

azienda speciale
PALAEPO

Con il patrocinio di



SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI UDINE



Organizzata da

Sovrintendenza Capitolina
ai Beni Culturali

Azienda Speciale Palaexpo



MINISTERO DELLA CULTURA

Ministro della Cultura
Dario Franceschini

Sottosegretario di Stato
Lucia Borgonzoni

Capo di Gabinetto
Annalisa Cipollone

Segretario Generale
Salvatore Nastasi

*Capo Ufficio stampa e
comunicazione*
Mattia Morandi

DIREZIONE GENERALE CREATIVITÀ CONTEMPORANEA

Direttore Generale
Onofrio Cutaia

*Servizio I – Imprese culturali
e creative, moda e design*
Dirigente Maria Luisa Amante

*Servizio II – Arte contemporanea
Coordinamento scientifico
del progetto*
Dirigente Fabio De Chirico

*Servizio III – Architettura
contemporanea*
Dirigente Luca Maggi

*Coordinamento organizzativo
del progetto*
Matteo Piccioni

Staff del Direttore Generale
Eva Barrera

Segreteria
Roberta Gaglione
Personale di supporto
Sara Airò
Chiara Francesconi
Antonella Lucarelli
Claudia Vitiello

Amministrazione
Graziella D'Urso

Comunicazione e Ufficio stampa
Silvia Barbarotta
Francesca Galasso

ROMA CAPITALE

Sindaco
Roberto Gualtieri

Assessore alla Cultura
Miguel Gotor

SOVRINTENDENZA CAPITOLINA AI BENI CULTURALI

*Sovrintendente Capitolina
ai Beni Culturali*
Maria Vittoria Marini Clarelli

*Servizio Comunicazione e Relazioni
Esterne*
Isabella Toffoletti, Responsabile
Patrizia Chianese, Giorgio Di Zenzo,
Luca D'Orazio, Antonio Plescia

*Servizio Mostre e attività espositive
e culturali*
Federica Pirani, Responsabile

Coordinamento tecnico scientifico
Gloria Raimondi

Coordinamento amministrativo
Sabrina Putzu, Paola Amici

*Progettazione spazi espositivi
e mostre*
Monica Zelinotti, Roberta De Marco,
Maria Cucchi, Alessandra Sabbatini

GALLERIA D'ARTE MODERNA

*Direzione Musei d'Arte
e della Scienza e Patrimonio Artistico
delle Ville Storiche*
Giancarlo Babusci, Direttore

*Servizio Musei di Arte Moderna
e Contemporanea*
Sergio Guarino, Responsabile

*Coordinamento attività
della Galleria d'Arte Moderna*
Federica Pirani

*Attività espositive, Grandi eventi
e Progetti Arte urbana*
Claudio Crescentini

Collezioni, prestiti e valorizzazione
Arianna Angelelli
con Giovanna Curiale
Amaranta Ciriaci (stagista)

*Didattica, comunicazione
e promozione servizi culturali*
Daniela Vasta con Carlotta Anello,
Flaminia Petrassi, Claudia Verdat,
Davide Zazzini (Volontari
del Servizio Civile Universale)

*CRDAV Centro Ricerca
Documentazione Arti Visive*
Alessandra Cappella

Pubblicazioni e restauri Cinzia Virno

Coordinamento attività amministrativa
Cristina Cannelli

AZIENDA SPECIALE PALAEXPO

Consiglio di amministrazione
Cesare Maria Pietroiusti, Presidente
Clara Tosi Pamphili, Vicepresidente
Fernando Ferroni
Dulio Giammaria
Maria Francesca Guida

Direttore generale
Fabio Merosi

*Collegio dei revisori
dei conti*
Andrea Bonelli, Presidente
Paolo Di Rocco,
Erica Di Santo, Revisori

*Direttore operativo
e risorse umane*
Daniela Picconi

Direttore area affari legali
Andrea Landolina

Area curatoriale
Daniela Lancioni, Curatrice senior
Paola Bonani, Curatrice junior

Ufficio organizzazione mostre
Flaminia Bonino, Responsabile
Elena Suriani, Registrar per
la mostra
Sara Esposito e Mara Nappi,
ricerca iconografica

Ufficio tecnico e progettazione
Paolo Pezza, Responsabile

Comunicazione e promozione
Maria Giulia Pavin,
Anita Suppa, Comunicazione
Ilaria Mutini, Promozione
Marco Cinquegrana, Web
Silvia Tudini, Social media

Ufficio stampa
Federica Mariani
Piergiorgio Paris

*Programmazione cinema
e auditorium*
Marco Berti, Responsabile
Francesca Pappalardo

*Curatrice assistente
del Consiglio d'amministrazione*
Laura Perrone

*Servizi educativi, formazione
e didattica*
a cura di Azienda Speciale Palaexpo

ICT
Davide Dino Novara, Responsabile

Segreteria direzione generale
Roberta Di Lazzaro

*Segreteria direzione operativa
ed eventi*
Camilla Valentini

Cerimoniale
Giulia Vermiglia

*Amministrazione e controllo di
gestione*
Marfisa Di Marzio, Responsabile
coordinamento amministrazione

Area affari legali
Francesca Quatralè

Ufficio del personale
Stefano Gambatesa

Bookstore e servizi aggiuntivi
Marcello Pezza, Responsabile

*Promozione editoriale ed eventi
bookstore*
Chiara Bandi

Servizi di accoglienza
gestiti da Azienda Speciale Palaexpo

Grafica
Edoardo Brunetti

ZÈTEMA PROGETTO CULTURA

Amministratore unico
Simone Silvi

Direttore generale
Roberta Bigliano

Coordinamento
Claudio Di Biagio con
Claudia Di Lorenzo
e Alberto Di Ciccio

Comunicazione integrata
Luisa Fontana

Promozione
Natalia Lancia

Ufficio stampa
Patrizia Morici con Gabriella Gnetti
e Chiara Sanginiti

Sponsorizzazioni e co-marketing
Eleonora Vatielli

Web
Silvia Bendinelli

Social media
Elisabetta Giuliani con
Gian Pietro Leonardi

Applicativi web
Rosario Boccarossa

Rapporti istituzionali
Patrizia Bracci
con Antonio Monaco

Revisione conservativa delle opere
Sabina Marchi, Coordinamento
con Simona Nisi
Fiorella Antonelli
Silvia Tozzi
Daniela Di Giovandomenico
Monica Cutri

Riprese fotografiche
Alessandra Ciniglio

MOSTRA

Collaborazione scientifica
Valentino Catricalà, Flavia Dalila
D'Amico, Bruno Di Marino,
Francesca Gallo, Paola Lagonigro,
Letizia Gioia Monda, Alice
Pio, Cosetta Saba, Francesco
Spampinato

Progetto espositivo
Lorenzo Lazzari

*Assistenti della curatrice
della mostra*
Emanuele Polani
Chiara Pirri

*Assistenti delle curatrici
del catalogo*
Imma Costa, Redazione
Francesco De Guisa
e Maurizio Di Leo con Federico
Casadei, Mattia Cucurullo,
Ramona Lori, Martina Marazzan,
Irene Quarantini,
Maria Gaia Redavid,
Ricerche bio-bibliografiche

Progetto grafico
Franco Mancinelli - Ybrand

Traduzioni catalogo
Luciano Chianese

Consulenza e coordinamento AV
Fabio Massimo Iaquone, Simone
Valente

Mostra realizzata con la
collaborazione di

 **CSC** Cineteca
Nazionale

 **Rai Teche**

 **ARCHIVIO
AUDIOVISIVO
DEL MOVIMENTO
OPERAIO E
DEMOCRATICO**

GALLERIA D'ARTE MODERNA

Coordinamento tecnico scientifico
Arianna Angelelli
Claudio Crescentini
Gloria Raimondi
con Amaranta Ciriaci (stagista)

Coordinamento amministrativo
Sabrina Putzu
Paola Amici

Direzione dei lavori di allestimento
Monica Zelinotti
Roberta De Marco
Maria Cucchi
Alessandra Sabbatini

*Comunicazione promozione
e didattica*
Daniela Vasta
con Carlotta Anello
Flaminia Petrassi
Claudia Verdat
Davide Zazzini (Volontari
del Servizio Civile Universale)

Incontri ed eventi
Claudio Crescentini
Daniela Vasta

Realizzazione della grafica
Pubblilaser

Assicurazioni
GBSapri

Trasporti
Apice



 **LA CAMERA
OTTICA**
FILM AND VIDEO
RESTORATION

 **schermi
dell'arte**

PALAZZO DELLE ESPOSIZIONI

Direzione dei lavori di allestimento
Ufficio tecnico e progettazione
Azienda Speciale Palaexpo,
Paolo Pezza, Luca Caselli,
Marcello Fagnani, Silvia Albini,
Cristina Piccone

Traduzioni dei testi di sala
Luciano Chianese

Realizzazione dell'allestimento
TAGI2000

Fornitura AV
MABJ EVENTI

Assicurazione
MAG JLT

Trasporti
Montenovi

*Consulenza e coordinamento
del montaggio per
l'opera di Marinella Pirelli*
Marco Bonazza

Revisione conservativa delle opere
Natalia Gurgone

Visite guidate e laboratori
Servizi educativi, formazione e
didattica Azienda Speciale Palaexpo,
Blume Gra, Laura Scarlata,
Giulia Franchi, Giovanna Lancia,
Francesca Romana Mastroianni,
Michela Tonelli, Antonella Veracchi

*Visite guidate per scuole
secondarie e gruppi*
Coopculture

Media Partners

 **Rai 5**

 **Rai Cultura**

 **Rai Radio 3**

Il nostro primo ringraziamento va agli artisti e alle artiste, il cui sostegno ha reso possibile la realizzazione della mostra.

La nostra gratitudine si estende a tutti gli altri prestatori:
MAXXI, Museo nazionale delle arti del XXI secolo, Roma
Musée national d'art moderne, Centre Pompidou, Parigi
Archivio Marinella Pirelli, Varese, courtesy Richard Saltoun Gallery
ArchiviVo Sambin
Collezione Eredi Paolo Rosa
Collezione Patrizia Convertino
Eredi Umberto Bignardi
Eredi Fabio Mauri e Hauser & Wirth
Galleria Bianconi, Milano
Galleria P420, Bologna
Nomas Foundation
e a tutti coloro che hanno preferito mantenere l'anonimato.

Un caloroso ringraziamento a tutte le istituzioni e agli archivi che hanno generosamente messo a disposizione i loro materiali:
Centro per l'Arte Contemporanea Luigi Pecci, Prato
Dipartimento di Pianificazione, Design, Tecnologia dell'Architettura, Sapienza Università di Roma
Fondazione Giorgio Cini, Venezia
Fondazione Prada, Milano
Gallerie d'Arte Moderna e Contemporanea, Ferrara
Kunststalle Basel
Museo Nazionale del Cinema, Torino
Walker Art Center
AGON, Milano
AIACE – INVIDEO, Milano
Alterazioni Video
Archivio Vincenzo Agnetti
Archivio Eredi Chiari
Archivio Gianni Colombo
Archivio Giosetta Fioroni
Archivio Videoteca Giaccari
Archivio Mario Schifano
Archivio Giacomo Verde
Associazione Culturale Ondavideo – Suoni e immagini del futuro, Pisa
Corraini Edizioni
Galleria Vistamare/Vistamarestudio, Pescara/Milano
Galletti Archives
Galerie Italiane, Parigi
Opificio Ciclope
Studio Bill Viola
Teatro Valdoca
Visualcontainer

Un sentito ringraziamento va inoltre a:
Pia Abelli Toti, Dora Aceto, Germana Agnetti, Yuri Ancarani, Alberto Anile, Antonella Bacchini, Georgia Bava, Gianni Blumthaler, Michele Böhm, Elettra Bottazzi, Maria Elena Brugora, Francesca Maria Cadin, Marco Cadioli, Marcella Campitelli, Emanuele Cantò, Riccardo Caporossi, Angelica Cardazzo, Francesca Cattoi, Osvalda Centurelli, Maud Ceriotti Giaccari, Simona Cesana, Fabio Cirifino, Laura Cherubini, Mario Chiari, Matteo Chiocchi, Enrico Cocuccioni, Carla Consalvi, Maria Gloria Conti Bicocchi, Letizia Cortini, Federica Dal Falco, Daniele De Palma, Corinna De Vecchi, Lia Durante, Theo Eshetu, Fabio Fanzaga, Francesca Fini, Giosetta Fioroni, Raffaella Frascarelli, Gian Piero Frassinelli, Cristiana Galante, Marco Maria Gazzano, Giancarlo Gerosa, Maia Giacobbe Borelli, Tiziana Giuberti, Giampietro Grossi, Daniele Gualdi, Claudio Guenzani, Ugo La Pietra, Anna Maria Licciardello, Donato Locantore, Davide Lucatello, Silvia Lucchesi, Eleonora Manca, Memmo Mancini, Pepi Marchetti Franchi, Roberto Marossi, Piero Marsili Libelli, Carlo Martino, Mario Martone, Eva & Franco Mattes, Achille Mauri, Giacomo Mazzone, Gianni Melotti, Elisa Mendini, Fulvia Mendini, Rebecca Moccia, Silvia Moretti, Maurizio Nannucci, Emiliano Neri, Margherita Nuti, Camilla Pagliano, Luigi Pagliarini, Luca Panaro, Lisa Parolo, Kira Perov, Italo Pesce Delfino, Stefano Pezzato, Andrea Piccardo, Elena Pinchiurri, Francesco Pirelli, Pietro Pirelli, Luciano Pizzagalli, Marco Poma, Antonello Raggi, Flavia Randi Luginbühl, Alessandro Rivola, Mauro Sabbione, Alessandra Saccon, Giuseppe Salerno, Andrea Sassano, Mario Sasso, Claudia Sasso, Gemma Sasso, Marco Schifano, Monica Schifano, Stefano Scipioni, Ranuccio Sodi, Sophie Streefkerk, Carla Subrizi, Tarcisio Tarquini, Francesco Tasselli, Elena Testa, Chiara Tiberio, Sara Tirelli, Franco Vaccari, Francesco Vezzoli, Penny Yeung.

**PUBBLICAZIONE EDITA DA
TRECCANI COPYRIGHT 2022**

ISBN 978-88-12-01009-7

Istituto della Enciclopedia Italiana
fondata da Giovanni Treccani S.p.A.,
Roma

Presidente
Franco Gallo

Vice presidente
Giovanni Puglisi

Direttore generale
Massimo Bray

Responsabile Sviluppo Nuovi Progetti
Giovanna Fazzuoli

Responsabile Treccani Arte
Iacopo Ceni

Catalogo

Coordinamento editoriale
Ilaria Giaccio

Produzione industriale
Monica Di Meo

Revisione testi
Flavio Fellini, Emanuele Zoppellari

Progettazione grafica
SMV - Studio Moretti Visani

Fotolito
Vaccari Zincografica

Stampa
Grafiche Antiga

Stampato in Italia

SOMMARIO

- 19 Premessa
Cosetta Saba, Valentina Valentini
- 33 TAVOLE
- 60 Biografie degli artisti
63 Opere
- 65 SAGGI
- 1 Ambienti complessi e installazioni
- 69 Formati installativi
Valentina Valentini
- 2 Film d'artista e videoarte
a cura di Bruno Di Marino
- 85 Cine-dissolvenze e video-dissonanze. Estetica filmica e scrittura
elettronica nella sperimentazione italiana
Bruno Di Marino
- 95 Non solo concettuale: dalla vobulazione al *videoloop*. Gli anni
Sessanta e Settanta
Bruno Di Marino
- 102 Polisemie video: gli anni Ottanta in Italia
Rossella Catanese
- 109 Tra reale, virtuale e totale. Gli anni Novanta in Italia
Maria Teresa Soldani
- 117 (ri)lettura 'proiettata'.
Le sperimentazioni del *moving image* negli anni Duemila
Lucia Aspesi
- 3 Centri di produzione e disseminazione
a cura di Cosetta Saba
- 127 *Excursus* sui modi di produzione e di disseminazione del video
in ambito artistico in Italia dagli anni Settanta a oggi
Cosetta Saba
- 139 Studio 970/2 - Videoteca Giaccari
Irene Boyer
- 147 VideObelisco
Silvia Bordini
- 154 Da art/tapes/22 alla Biennale (1973-1977). I laboratori sperimentali
di Maria Gloria Biccocchi fra promozione e militanza
Anna Mazzanti
- 170 Il Centro Video Arte di Palazzo dei Diamanti, Ferrara (1973-1994).
Un polo museale di ricerca e disseminazione per le arti elettroniche
Chiara Vorrasi

- 182 Il centro di produzione e distribuzione della Galleria del Cavallino di Venezia (1970-1984)
Emanuele Dileone
- 191 Ondavideo. Il percorso di ricerca di un 'Non Festival'
Andreina Di Brino
- 197 Tape Connection e Softvideo
a cura di Felice Pesoli
- 212 Visualcontainer
Alessandra Arnò
- 220 Play. Stop. Rewind. Play again.
La produzione videografica degli anni Zero
Flavia Dalila D'Amico
- 4 Esposizioni di videoarte in Italia
a cura di Francesca Gallo
- 243 Esporre la videoarte in Italia: uno sguardo d'insieme
Francesca Gallo
- 254 Il Festival Arte Elettronica di Camerino (1983-1990)
Francesca Gallo
- 261 Rassegna internazionale del video d'autore di Taormina Arte
Alessandra Cigala
- 268 INVIDEO, Milano: trent'anni di arte elettronica in mostra
Sandra Lischi
- 276 Lo schermo dell'arte. Un progetto tra cinema e arti visive
Valeria Mancinelli
- 5 Tecnologie, estetiche, culture
a cura di Alessandro Amaducci
- 285 Tecnologie, estetiche e culture della videoarte in Italia
Alessandro Amaducci
- 297 Intreccio fra arti e media: forme e linguaggi nella videoarte italiana
Sandra Lischi
- 307 La dimensione sonora del video monocanale
Roberto Calabretto
- 317 Immagini dissidenti
Flavia Dalila D'Amico
- 345 Il femminile del video: appunti sul corpo
Elena Marcheschi
- 352 Video 'magazines': la diffusione della cultura video in Italia tra consumo e divulgazione d'arte
Diego Cavallotti
- 360 Cronache dal decennio elettronico
Felice Pesoli
- 371 Dall'incantamento alla corallità.
Lo spazio della percezione nelle opere di Studio Azzurro
Laura Marcolini
- 383 Decoder
Andrea Lissoni in conversazione con Iolanda Ratti

6 Video e televisione
a cura di Paola Lagonigro

- 397 La TV nelle mani degli artisti: video, sigle, grafiche e pubblicità
Paola Lagonigro
- 408 Bruno Munari (e Marcello Piccardo) tra televisione e film
Guido Bartorelli
- 415 Programmi sperimentali RAI
Alice Pio
- 421 Dacci oggi il nostro pane mediale quotidiano
(e rimetti in corso i debiti e i prestiti, l'indifferente ma evidente
potenza delle immagini)
Carmelo Marabello
- 431 *Mister Fantasy* e l'universo video nella TV degli anni Ottanta
Paola Lagonigro
- 438 Artisti in televisione. Incursioni, sovversioni, inversioni
Marco Senaldi
- 447 Visioni degli anni Novanta.
I casi di *Prima puntata* e *Arte video TV*
Pasquale Fameli

7 Interferenze
a cura di Francesco Spampinato

- 457 Il video come lingua franca.
Interferenze e convergenze audiovisive in Italia
Francesco Spampinato
- 467 Nel tempo della posa. Interazioni tra fotografia, cinema e video
in alcune opere di Schifano, Patella, Cresci, Vaccari, Gioli
Giacomo Daniele Fragapane
- 482 Film e video dall'architettura radicale al design
postmodernista
Francesco Spampinato
- 491 Il fenomeno del videoteatro. Un'invenzione italiana
Carlo Infante
- 496 Coreo-Video-Grafia: dialoghi ibridi.
Una lettura sulla videodanza in Italia dall'archivio
del Festival internazionale di videodanza Il Coreografo Elettronico
Letizia Gioia Monda
- 506 Videoclip e videoarte: occasionali convergenze
Luca Quattrocchi

8 Dalla realtà virtuale all'intelligenza
artificiale. Nuove tendenze della videoarte oggi
a cura di Valentino Catricalà

- 519 L'arcipelago video. L'arte nell'epoca dell'ubiquità dei media
Valentino Catricalà
- 526 Computer art: dagli anni Ottanta ai mondi virtuali
Paola Lagonigro

- 534 La nuova vita delle immagini. Percorsi tra *software art*
e video in Italia
Valentina Tanni
- 543 Per un'arte in divenire. L'immaginario macchinico dell'audiovisivo
italiano di inizio millennio
Marco Mancuso
- 553 Il video nell'era del platform capitalism: social media, big data
e cinema database
Domenico Quaranta
- 562 Dentro le immagini: l'esperienza immersiva
Claudia D'Alonzo
- 9 Conservazione, documentazione, archivio
a cura di Cosetta Saba
- 573 La trasversalità istituzionale del 'video' in Italia
Cosetta Saba
- 578 La Camera Ottica
Mary Comin
- 585 VARIA: la conoscenza, la conservazione e la valorizzazione
della Video ARte in ItaliA
Fabio De Chirico, Matteo Piccioni
- 591 Contratto e certificato di autenticità per identificare e tutelare
l'opera di videoarte
Alessandra Donati
- 601 ABSTRACTS IN ENGLISH

Il video nell'era del platform capitalism: social media, big data e cinema database

Domenico Quaranta

Il 15 febbraio 2001, il Walker Art Center di Minneapolis lancia *Life sharing*, un progetto online del duo italiano Eva e Franco Mattes. Attivi da soli tre anni dietro la misteriosa sigla 0100101110101101.org, i Mattes avevano già raggiunto una discreta notorietà come creatori (sotto il nome multiplo Luther Blissett) dell'artista maledetto Darko Maver, e per una serie di plagi di altri siti di *net art*, come la rete privata *hell.com* e la galleria online *art.teleportacia*. Se queste prime attività affrontano criticamente la fine della proprietà intellettuale nell'era digitale, *Life sharing* (anagramma di *file sharing*) adotta analoghe strategie di affermazione sovversiva¹ per prendere di petto la fine della privacy. Nel corso dei tre anni successivi, il sito 0100101110101101.org offrirà accesso totale, continuo e in tempo reale, ai contenuti

del loro computer. Dal 2002, invece, con *Vopos*, i Mattes affiancheranno un ulteriore livello di trasparenza, utilizzando un rudimentale sistema GPS per trasmettere a una mappa visibile sul sito la loro posizione geografica.

Visitare oggi, a distanza di vent'anni, *Life sharing*², è ancora un'esperienza conturbante. Nel 2001 i social network non avevano ancora indotto a quella progressiva, volontaria erosione della barriera tra pubblico e privato che emerge con prepotenza negli anni successivi: Friendster nasce nel 2002, MySpace nel 2003, Facebook nel 2004; Google era ancora solo un motore di ricerca tra i tanti, con una reputazione immacolata. La privacy era già al centro di un dibattito volto a proteggerla e a regolamentarla – il primo *Codice in materia di regolamentazione dei dati personali* entra in vigore in Italia il 1° gennaio 2004. Eppure, il livello di infiltrazione nella sfera privata di qualcun altro che *Life sharing* offre, rimane ancora insuperato per il singolo

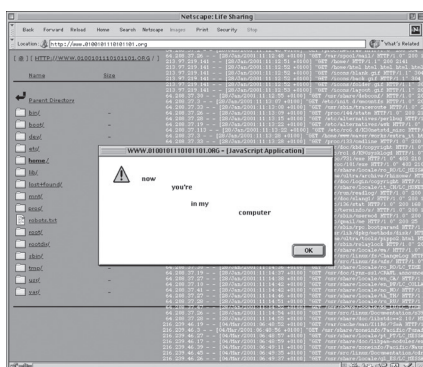


Fig. 73

Eva & Franco Mattes, *Life Sharing*, 2000-2003, screenshot da sito web, courtesy gli artisti, collezione Walker Art Center

individuo, e appare molto simile a quello raggiunto – aggregando e analizzando ogni traccia che lasciamo sul web – dalle compagnie della 'platform economy', come Facebook e Google³.

Tuttavia, ancora oggi l'astratto e freddo albero di cartelle di *Life sharing* nasconde sorprese infinite. Oltre all'archivio completo delle e-mail private degli artisti dal 1999 al 2003, alle statistiche del sito, ai progetti pubblici del duo, *Life sharing* offre accesso (soprattutto attraverso la cartella 'glasnost', annidata in 'home') a tre anni di storia di Internet e della *net art* per come sono stati vissuti da un soggetto mobile, iperattivo, incline a scavare, raccogliere e ordinare qualsiasi cosa gli capitasse sottomano. La cartella 'burocrazia' archivia *applications* fallite e riuscite, budget, preventivi, ricevute di acquisti online; rivela dati anagrafici reali, indirizzo e recapiti della coppia accanto a pseudonimi temporanei; 'projects' affianca ai progetti andati in porto altri mai realizzati; 'software' è un piccolo museo di software art di inizio millennio; 'stasi' raccoglie le ricerche condotte dal duo sugli artisti che ama, compresa la cartella 'whois', con i dati di registrazione di alcuni siti misteriosi come *hell.com*, *jodi.org* o *m9ndfukc.com* della temibile Netochka Nezvanova.

Le immagini personali occupano ancora una posizione relativamente limitata in questa casa di vetro digitale. Sono poche, spesso di piccole dimensioni e di bassa qualità – ricevute via e-mail, scansionate da una fonte analogica, o scaricate dalla scheda di una portatile digitale, come la Fujifilm che Eva Mattes tiene in mano in alcuni *mirror selfies*. *Life sharing* le seppellisce in una cartella dal nome opaco, 'devnull'. Come spiegano gli artisti, il progetto «non aveva nulla a che fare con altri esperimenti più accattivanti proposti nello stesso periodo da persone che vivevano 7 giorni su 7 davanti alle webcam. C'erano poche immagini e video sul nostro computer, gli smartphone ancora non esistevano. L'attenzione era decisamente sui dati, più che sui corpi»⁴.

I corpi, tuttavia, premevano per entrare. Anche 'devnull' ne prende atto, mostrandoci come tra 1999 e 2003 le immagini archiviate sul computer crescano per numero e qualità. *Life sharing* immortalava una fase cruciale di una rivoluzione dei mezzi di produzione e distribuzione, quella stasi piena di tensione che precede l'esplosione. Avviatosi a fine anni Novanta, il processo di sostituzione dei dispositivi analogici di acquisizione di immagini e video giunge a compimento verso la fine del decennio successivo, quando la Kodak sospende la produzione della pellicola Kodachrome (2009) e viene immesso sul mercato il primo iPhone (2007), che sancisce la convergenza (già avviata da altri dispositivi, come il BlackBerry) tra telefonia mobile e apparecchi di acquisizione fotografica. L'emergere del *blogging*, e a stretto giro delle piattaforme per la condivisione di media (come Flickr, nato nel 2004, e YouTube, lanciato nel 2005) e dei social network, trova uno sfogo distributivo a una crescente produzione di contenuti digitali. Nel giro di pochi anni, vengono erose definitivamente categorie e distinzioni consolidate, come quella tra professionista e amatore, o tra produttore e consumatore, e si avverte la necessità di introdurre nuove classificazioni più adeguate a descrivere la complessità e la fluidità di un reale in evoluzione inarrestabile: 'prosumer' (*producer* + *consumer*), 'pro-am' (*professional* + *amateur*), 'sub-amateur'⁵, 'citizen journalism', ecc.

Questa estensione progressiva dell'accesso alla produzione e alla distribuzione delle immagini (statiche e in movimento) non riguarda solo i non professionisti, né solo l'ambito del visivo. Con l'espressione 'la disseminazione del fotografico', Valentina Tanni⁶ fa riferimento all'integrazione di obiettivi e dispositivi di cattura in ogni tipo di *device* e tecnologia: dal computer agli smartphone, dalle videocamere di sorveglianza alle webcam, dai satelliti ai droni, dalle tecnologie mediche alle automobili, dai sistemi di sicurezza degli aeroporti alle attrezzature da immersione, dai microscopi ai telescopi. Immense quantità di materiale visivo vengono generate, immesse in rete e utilizzate per gli scopi più diversi, per esempio allenare intelligenze artificiali al riconoscimento e alla creazione di altre immagini, allestire simulazioni navigabili del mondo reale come Google Street View (oggetto spesso, a sua volta, di un atto fotografico di secondo grado);

o senza un vero scopo, semplicemente perché il cloud è diventato la destinazione di qualsiasi contenuto venga prodotto. Ma anche l'espressione 'disseminazione del fotografico' è oggi limitante, perché qualsiasi medium, qualsiasi contenuto culturale, qualsiasi tipo di dato è ormai soggetto a questa doppia dinamica: l'accesso diffuso ai mezzi di produzione e l'automazione.

L'effetto più eclatante di questa rivoluzione ha una dimensione squisitamente quantitativa: attraverso la rete, la nostra esistenza quotidiana si ritrova immersa in un flusso continuo di dati, in un oceano di informazioni, in gran parte di natura visuale. Non è un caso che l'aggettivo 'big' (grande) connoti uno dei termini più popolari introdotti per spiegare questo fenomeno: big data; e non è un caso che numerosi progetti artistici che hanno cercato di tradurre in metafore visive questo momento abbiano insistito proprio sulla quantità, attraverso l'accumulo, la materializzazione, l'accelerazione⁷. Nell'era dei big data, la quantità diventa qualità; la produzione, distribuzione e fruizione dei contenuti cessano di essere un fatto culturale e divengono una condizione esistenziale, uno dei tanti 'iperoggetti'⁸ che definiscono l'Antropocene. Questa immersione costante nel flusso di informazioni ha conseguenze sulla nostra salute fisica e mentale e sulla nostra stabilità emotiva. Sulla raccolta e l'analisi dei big data si fondano poi gli imperi economici della cosiddetta *platform economy*⁹, nonché l'impressionante accelerazione che ha avuto negli ultimi decenni la ricerca sull'intelligenza artificiale: una florida economia che ha dato vita a nuove fasce, spesso invisibili e distribuite a livello globale, di precariato cognitivo.

A livello creativo e artistico, se da un lato questa rivoluzione ha generato un nuovo ecosistema in cui l'arte si disperde in un fluire ininterrotto di contenuti culturali, aggrappandosi al 'contesto' come sua estrema ancora di salvezza, dall'altro ha dissolto la barriera che ancora separava produzione e postproduzione: in un'epoca in cui 'si copia come si respira'¹⁰ e in cui il fluire dei contenuti culturali diventa una dimensione della realtà, il riuso di materiali pre-esistenti perde le sue connotazioni appropriazioniste, viene integrato in ogni atto creativo primario e diventa spesso l'unico strumento a disposizione per sviluppare un discorso su questa realtà. La 'febbre d'archivio' di cui parlava Jacques Derrida¹¹, si trasforma in una dimensione del sovraccarico informativo, e l'accumulazione in uno dei tanti gesti inconsapevoli in cui si articola il nostro 'perdere tempo su Internet'¹².

Navigare, selezionare, salvare, compilare, montare, tradurre (dal digitale al fisico), ri-tradurre (dal fisico al digitale), distribuire, disperdere, si affermano come le strategie estetiche fondamentali della generazione post-Internet, che vive l'arte come un *loop* infinito tra dimensione materiale e dimensione digitale¹³. Anche il lavoro dei Mattes segue questa traiettoria, articolandosi secondo una dialettica continua tra dare e prendere. Ed è proprio in questo momento che il video inizia a essere una presenza ricorrente nel loro lavoro. *No fun* (2010) è un video di *screen capture* che documenta una performance su Chat-

roulette, una piattaforma di *videochat* che abbina casualmente due estranei connessi da qualsiasi parte del mondo: ciascuno di essi, in qualsiasi momento, può abbandonare l'interlocutore alla ricerca di un altro partner. L'account dei Mattes, tuttavia, viene usato per inscenare, in maniera estremamente verosimile, il suicidio di Franco. Le reazioni – che vanno dall'apatia allo spavento, dall'indifferenza all'insulto, dal rigetto immediato al tentativo impossibile di instaurare una comunicazione – degli ignari spettatori di questo evento traumatico sono la vera performance. L'interesse per le reazioni degli spettatori a un evento o a un contenuto – che sui social media ha espresso il suo format vernacolare specifico, il *reaction video* – troverà la sua formulazione più pura due anni dopo, con *Emily's video* (2012): un progetto in cui l'oggetto di fruizione esiste soltanto nelle reazioni degli spettatori. Il video che Emily, l'assistente dei Mattes, mostra a dei volontari registrandone le reazioni – un condensato di quanto di più

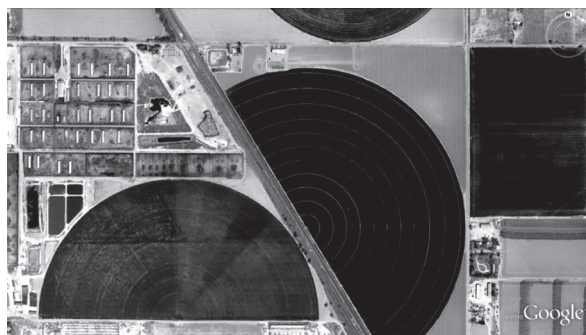


Fig. 74

Marco Cadioli, *Abstract trip #2 (7,47 Miles /12 Km)*, 2011, screenshot da Google Earth, courtesy l'artista

orribile, disgustoso, incomprensibile si può trovare nella *darknet* – viene distrutto, ma continua a vivere nelle lacrime, negli sguardi spaventati, nelle reazioni difensive di chi ne è stato spettatore.

In *My generation* (2010), un video di montaggio che raccoglie *found footage* dalle piattaforme di video-sharing, vari utenti di computer, per lo più videogiocatori adolescenti, scaricano violentemente la tensione sugli stessi dispositivi che la provocano. Nello spazio espositivo, il video viene eseguito sullo schermo di un computer in pezzi, installato con noncuranza sul pavimento. Al 2011 risale invece *The others*, uno slideshow che corre al ritmo irregolare con cui scorriamo le foto personali stratificate sui nostri computer e telefoni, composto da 10.000 immagini rubate da dispositivi altrui nel corso di anni di sorveglianza silenziosa. *The others* – che nel nome richiama *Das Leben der Anderen* (2006), il noto film di Florian Henckel von Donnersmarck sulla Stasi – aggira lo sharing (che si basa sempre su un editing e una selezione) per attingere direttamente al materiale grezzo che ne costituisce la fonte: le migliaia di immagini che si stratificano sui nostri dispositivi, e che spesso nessuno – nemmeno chi le ha scattate – degna di una seconda occhiata. Sono immagini sbagliate, immagini ripetute con minime differenze, immagini-specchio nate per controllare velo-

cemente il proprio aspetto, immagini non condivisibili, immagini che esauriscono la propria funzione al momento stesso dello scatto.

The others, non disponibile in rete ed esposto solitamente con proiezioni sbilenche, apparentemente trascurate e domestiche, per ovvie ragioni legate all'origine delle immagini (rubate, non concesse dai legittimi proprietari), è stato presentato pubblicamente molto di rado, ma ha generato negli anni due derivazioni meno problematiche in termini di diritti: *Riccardo uncut* (2018) e *Hannah uncut* (2021), realizzate allo stesso modo ma utilizzando le immagini archiviate sugli smartphone venduti volontariamente dai legittimi proprietari agli artisti, che li hanno scelti attraverso un bando.

Ciascuno di questi lavori esemplifica una doppia dinamica di prelievo (raccolta, furto) e di restituzione, che diventa ancora più esplicita in *Befnoed (By Everyone, For No One, Every Day, 2014 - in corso)*. Qui, decine di micro-performance eseguite da anonimi *gig workers* su istruzioni fornite dagli artisti e registrate in video, vengono caricate su oscure piattaforme di video-sharing, senza alcun riferimento agli autori e al progetto 'madre'. Fuori da un contesto artistico, nessun elemento diegetico consente allo spettatore di distinguere questi atti assurdi – inaffiare un pesce, salutare con un secchio in testa, leccare il cerchione di un'automobile – dai *general Internet content* in cui sono immersi. Nello spazio espositivo, invece, video di *screen capture* di queste micro-performance riprese nel loro contesto primario di distribuzione, sono esposti su schermi installati in posizioni anticonvenzionali, che costringono gli spettatori a distendersi sul pavimento, strisciare contro il muro, saltare o inventare soluzioni per fruire questi contenuti (diventando a loro volta interpreti coatti di una performance che trova la sua vita di immagine sui social, in un *loop* continuo tra dentro e fuori, online e offline).

Sia a livello di contenuti che di forme di visualizzazione, il lavoro dei Mattes si fonda sulle due operazioni primarie della riformattazione e della redistribuzione. È a questi due livelli che agisce la produzione di senso, consentendo agli artisti di investigare temi come la fine della privacy, la circolazione delle immagini, le nuove forme di attenzione, l'evoluzione delle forme di autorappresentazione, l'estrattivismo, la pervasività e l'invisibilità del controllo. Con modalità analoghe hanno operato, nel corso degli ultimi vent'anni, numerosi altri artisti italiani che fanno un uso sporadico o continuativo del mezzo video. Marco Cadioli, da sempre interessato allo schermo come nuova forma di realtà, in quanto tale degno di essere documentato e raccontato, a cavallo tra primo e secondo decennio del XXI secolo si concentra sulle simulazioni tridimensionali e sulle rappresentazioni geografiche di Google Earth, Google Maps e Google Street View. In opere come *Over data* (2010) o *Gcity* (2010), Cadioli rompe la magia della simulazione per portare in superficie la complessità e la stratificazione di linguaggi, codici, dati, informazioni, modalità di rappresentazione con cui queste simulazioni immersive e navigabili vengono costruite. Negli *Abstract journeys* (2011), invece, mostra come l'adozione di un

punto di vista inumano sul mondo – quello del satellite – ci consenta di leggere in maniera diversa e fortemente iconica il modo in cui l’azione umana l’ha trasformato nel tempo, imprimendo nel paesaggio razionalità matematiche ed estetiche algoritmiche, che diventano leggibili solo adottando nuovi modi di vedere. Già implicito in questi lavori, l’interesse per lo sguardo della macchina diventa preponderante in anni più recenti, quando la ricerca di Cadioli si concentra sul modo in cui educiamo le macchine a vedere, e sul modo in cui queste ultime, di ritorno, filtrano il nostro sguardo sul mondo, guardando la realtà insieme a noi ma vedendo cose completamente differenti. Il ricorso alla rete come immenso database di materiale visivo, che può essere raccolto e riformattato per raccontare livelli di realtà altrimenti inaccessibili, è evidente, in modi molto diversi, in *need ideas!?!PLZ!!* (2011) di Elisa Giardina Papa e in *Animal cinema* (2017) di Emilio Vavarella. Il primo è un collage di brevi clip trovate su YouTube, in cui alcune teenager chiedono al loro pubblico idee e consigli per un video da realizzare. Il video, un racconto precoce della coazione a produrre indotta dalla disponibilità dei mezzi di produzione, dall’accesso ai canali di distribuzione e dalla loro promessa di celebrità – richieste, possibilità e promesse a cui non sempre corrisponde una reale urgenza creativa –, esplora le conseguenze psicologiche di questa ‘domanda senza offerta’, le ansie e le paure che genera, ma omaggia anche l’inventività spontanea e inconsapevole del popolo dei *prosumers*, e la confidenza con la webcam come strumento di dialogo e di autopresentazione. In *Animal cinema*, invece, Vavarella esplora una conseguenza tanto inattesa quanto prevedibile della disseminazione del fotografico e dell’alto livello di automazione raggiunto dai dispositivi di cattura: il momento in cui l’animale diventa insieme soggetto delle riprese e operatore del dispositivo. Il film si fonda su una collezione di video trovati su YouTube, girati da granchi, polpi, cani, orsi, scimmie, uccelli, felini e roditori selvatici usando Go-Pro e videocamere abbandonate. Frutto di un dialogo esclusivo fra occhio della macchina e istinto animale, automazione e casualità, questi materiali documentano una realtà inumana, in cui l’uomo viene esautorato dal suo ruolo di creatore per tornare al ruolo di spettatore, collezionista, generatore di ordine e di senso. Come è stato notato più volte, l’uso sub-amatoriale dei dispositivi di cattura – che accomuna i *gig workers* dei Mattes, gli adolescenti di Giardina Papa e gli animali di Vavarella – diventa all’inizio del XXI secolo il linguaggio visivo della verità, della realtà senza abbellimenti e adulterazioni. Bassa risoluzione, macchina a mano, suono in presa diretta, postproduzione assente o sfacciatamente esibita, sono il marchio dell’autentico, in un mondo in cui il valore indicale dell’immagine fotografica non è più la regola ma l’eccezione. Come tali, si rivelano il linguaggio ideale per dare volto e concretezza di realtà a quel mondo del lavoro globale, sottopagato, anonimo e invisibile che si cela dietro l’economia delle piattaforme, esplorato con continuità da Guido Segni in lavori come *Proof of existence of a cloud worker*

(2014), in cui commissiona a quaranta impiegati di Amazon Mechanical Turk il *re-enactment* del video virale *Pics or it didn't happen*, che ironizza, appunto, sul fatto che l'unica realtà sia ormai quella che può vantare una testimonianza fotografica; o *Work less, work all – we are the 99% on Fiverr.com* (2015), in cui l'artista paga alcuni *gig workers* di *fiverr.com* affinché proponano la propria interpretazione di alcuni celebri motti del movimento dei lavoratori. Infiltrandosi nelle piattaforme e adeguandosi alle loro logiche di sfruttamento della forza lavoro, unico modo possibile per stabilire un dialogo con questa, Segni ne offre un ritratto disseminato e plurale, capace di coglierne la demografia e il background sociale, economico e culturale.

L'impatto dell'accesso diffuso e orizzontale ai mezzi di produzione, del dragaggio continuo di un archivio inesauribile d'informazioni e di materiale visivo, della conversazione sincopata e per immagini che ha luogo online, del contatto costante con gli immaginari e le forme espressive generate dalla rete sul formato lungo della narrazione cinematografica, è esplorato anche dai 'Turbo film' prodotti da Alterazioni Video dal 2008 in avanti. I Turbo film sono un centrifugato di stili, linguaggi, modalità narrative e materiali eterogenei; abbattano la distinzione tra fiction e documentario; nascono dall'occasione e si fondano su un'idea di cinema senza regole, che rinuncia al rispetto della scrittura, alla logica lineare di preproduzione, produzione e postproduzione. Sono artefatti dalla natura instabile, che «appartengono ad una storia di "cinema vandalizzato", che ha origini nell'arte e nel cinema sperimentale fino alle manipolazioni orgiastiche dei video generati dagli utenti della rete»; «esistono in una zona temporaneamente autonoma, una "uncanny valley" tra arte, web e cinema»¹⁴, il che li rende fluidi e mai definitivi nella forma, adattabili al contesto in cui vengono presentati. Sono, per usare un termine che Alterazioni Video ha mutuato da Lev Manovich per parlare di *Surfing with Satoshi* (2013), degli esempi di 'database cinema': non perché si fondino necessariamente o esclusivamente su pratiche di appropriazione o di riuso, ma perché riconoscono nel database, nell'archivio infinito di dati in flusso costante, lo sfondo inevitabile di qualsiasi atto creativo.

1. Introdotto dal filosofo sloveno Slavoj Žižek nel saggio *Why are Laibach and Neue Slowenische Kunst not fascists?* [1993] (in *The universal exception: selected writings*, vol. 2, London 2006, pp. 63-66), il concetto di *subversive affirmation* è stato ulteriormente definito e usato come chiave di lettura di molte pratiche critiche contemporanee da I. Arns e S. Sasse in *Subversive affirmation. On mimesis as strategy of resistance*, «Maska», XIX, 3-4, *Subversive affirmation*, a cura di I. Arns, S. Sasse, 2006, pp. 5-21, pubblicato anche in *East art map. Contemporary art and Eastern Europe*, a cura di IRWIN, London 2006, pp. 444-455.
2. Inaccessibile dal 2003 (se non attraverso l'archivio parziale reso disponibile dalla Time Machine di Archive.org), *Life sharing* è tornato fruibile nel settembre 2017 grazie al restauro promosso da Rhizome per la sua mostra online *Net art anthology* (2016-2019). Cfr. la pagina dedicata, <https://anthology.rhizome.org/life-sharing> (15 genn. 2022).
3. Nel 2019, Eva e Franco Mattes realizzano *My little big data*, un progetto installativo che trova il suo fulcro in un *video essay* di 24 minuti. Il progetto nasce quando gli artisti decidono di consegnare al ricercatore Vladan Joler una selezione di dati personali (tra questi 13 anni di e-mail e alcuni mesi di cronologia di navigazione), chiedendogli di sottoporli alle stesse tecniche di *data analysis* normalmente utilizzate dalle piattaforme per tradurre la materia prima dei big data in informazioni significanti e vendibili. Nel video che ne risulta, la voce narrante di Joler accompagna lo spettatore in una sorta di endoscopia a cui nessun dettaglio della vita pubblica e privata degli artisti sembra destinato a sfuggire: le loro identità anagrafiche, i loro ritmi di lavoro, le loro reti relazionali, la mappa e il valore del loro appartamento di New York, quello che hanno mangiato il Giorno del ringraziamento. Eppure, in termini di pura informazione, in *My little big data* c'è poco che non si possa imparare su di loro in qualche ora di esplorazione di *Life sharing*; il vero scarto tra i due progetti, e tra i due momenti, risiede piuttosto nella qualità statistica dell'analisi, e nell'approssimazione realistica delle interpretazioni e delle narrazioni che se ne possono desumere. Per maggiori informazioni, cfr. *Eva & Franco Mattes: My little big data*, a cura di M. Angelotti, S. Raimondi, catalogo della mostra (Milano), Bergamo 2019.
4. In *Life sharing, Eva and Franco Mattes (010010110101101.ORG), 2000 – 2003*, pagina dedicata al progetto all'interno della mostra online *Net art anthology* di Rhizome, 2019, <https://anthology.rhizome.org/life-sharing> (15 genn. 2022).
5. L'espressione *prosumer* viene coniata sin dagli anni Sessanta dal teorico dei media A. Toffler (*The culture Consumers. A study of art and affluence in america*, New York 1964) e rilanciata nell'era dei social media; il termine *pro-am* viene introdotto nel 2004 da C. Leadbeater e P. Miller (*The pro-am revolution: how enthusiasts are changing our society and economy*, London 2004); *subamateur*, infine, è stato proposto dal critico e curatore E. Halter per distinguere l'amatore, che ama perdere tempo con la macchina fotografica ed esplorare le sue infinite possibilità formali, dal dilettante contemporaneo, che adotta il dispositivo nella sua funzionalità pura e immediata. Cfr. E. Halter, *After the amateur: notes*, «Rhizome», 2009, <https://rhizome.org/editorial/2009/apr/29/after-the-amateur-notes/> (15 genn. 2022).
6. V. Tanni, *Memestetica. Il settembre eterno dell'arte*, Roma 2020.
7. Fra i più noti, monumentali e autoesplicativi, ricordiamo *24HRS in Photos* di E. Kessels, presentato per la prima volta nel 2011 dal Foam di Amsterdam, e *Printing out the Internet*, progetto performativo e installazione realizzata da K. Goldsmith nel 2013 per la galleria Labor di Città del Messico.
8. Cfr. T. Morton, *Hyperobjects. Philosophy and ecology after the end of the world* [2013], trad. it. *Iperoggetti. Filosofia ed ecologia dopo la fine del mondo*, Roma 2018.
9. In accordo alla definizione proposta da N. Srnicek, il termine *platform* non sta qui a indicare la natura sociale di una compagnia o il suo proporsi come luogo di condivisione di contenuti, ma il suo fondare il proprio modello di business sulla raccolta, l'estrazione e l'analisi dei dati. Cfr. N. Srnicek, *Platform capitalism*, Cambridge 2017.
10. Cfr. J. Huff, *We copy like we breathe: Cory Doctorow's SIGGRAPH 2011 Keynote*, «Rhizome», 2011, <https://rhizome.org/editorial/2011/aug/12/cory-doctorows-siggraph-2011-keynote/> (15 genn. 2022).
11. Cfr. J. Derrida, *Archive fever: A Freudian impression*, «Diacritics», XXV, 1995, 2, pp. 9-63.
12. Cfr. K. Goldsmith, *Wasting time on the Internet*, New York 2016.
13. Quest'aspetto del post-Internet viene messo in evidenza in C. Moss, *Expanded Internet art: Twenty-First-Century artistic practice and the informational milieu*, New York 2019.
14. Alterazioni Video, *What is a Turbo Film*, in *Turbo Film and the uncertain future of moving images*, a cura di Alterazioni Video, Bologna 2016, s.p.; L. Manovich introduce per la prima volta il concetto di *database cinema* in *Database as a symbolic form*, «Millennium Film Journal», XXXIV, 1999, pp. 24-43, ora disponibile online, http://www.mfj-online.org/journalPages/MFJ34/Manovich_Database_FrameSet.html (15 genn. 2022).