

GABRIELE DELLA MADDALENA

Lo specchio scuro.

Il video al CRT di Milano negli anni ottanta

Video e televisione

Olivia De Havilland interpreta in un film del 1946 il ruolo di due gemelle così identiche nell'aspetto, quanto differenti nel carattere, da impedire agli investigatori di stabilire quale delle due sia la colpevole di un misterioso omicidio. Il soggetto della pellicola riprende liberamente il motivo del doppelgänger, qui esasperato dal desiderio dell'una, ossia l'assassina spietata e calcolatrice, di sbarazzarsi della timida e remissiva sorella innocente.

Le frizioni che scaturiscono dalla forzata convivenza di due animi così simili nell'aspetto, quanto differenti nel carattere, sono state l'oggetto di indagine di numerose versioni sul tema del doppio.¹ La fotografia prima e il cinema poi, in particolare, hanno contribuito non poco ad alimentare il dibattito sullo sdoppiamento della persona, da cui deriva la perturbante distinzione fra la presenza reale, quella del corpo mobile ripreso con l'occhio dell'obbiettivo, e la sua proiezione statica impressa su pellicola. Negli anni cinquanta, con l'avvento della televisione, la fascinosa controversia sullo sdoppiamento del tangibile assume una dimensione ignota al dibattito precedente che, ridimensionato nelle forme ridotte del piccolo schermo, invade i salotti della monotonia quotidiana. Nel decennio successivo, grazie anche a una sempre maggiore accessibilità degli strumenti di videoregistrazione, gli artisti iniziano a testare le funzionalità del nuovo apparecchio, in particolare quella della ripresa diretta, sia coniando un linguaggio espressivo originale a partire dall'immagine elettronica, sia documentando delle performance eseguite dal vivo, altrimenti destinate a una fruizione meramente istantanea.²

In Italia il fenomeno del video si sviluppa soprattutto tra la fine degli anni settanta e l'inizio degli anni ottanta, assecondando la diffusione esplosiva degli apparecchi televisivi conseguente all'adozione del colore nel 1975. Benché con il termine "video" si è soliti raggruppare indiscriminatamente tutte le operazioni che trattano le immagini su schermo, Vittorio Fagone segnala una netta distinzione fra due contesti tanto gemelli nella forma, dal momento che entrambi utilizzano lo stesso mezzo di riproduzione, ossia il monitor, quanto diversi per indole: da una parte il video, inteso come quello strumento nato all'inizio degli anni sessanta che interroga le "qualità del mezzo elettronico" mettendolo in discussione tramite una ricerca continua sul linguaggio, e

dall'altra la televisione, avversa alla sperimentazione, che asseconda queste qualità rifiutando qualsiasi forma di cambiamento, costretta com'è ad accontentare le aspettative di un pubblico affezionato a degli spettacoli familiari di facile comprensione.³ Lo specchio scuro allude a questa controparte del video, al suo riflesso in ombra, di cui possiede le medesime fattezze ma che impiega lo stesso medium con fini del tutto differenti. L'intento della televisione è infatti, tendenzialmente, quello di ottenere il consenso della più ampia audience possibile, proponendo una programmazione standardizzata votata a un consumismo ottuso. La ricerca video, tuttavia, ha parallelamente sviluppato la sua ricerca critica proprio partendo dalla capacità del mezzo elettronico di ammalciare anche il più piccolo consumatore, soffermandosi soprattutto sull'innovazione della diretta televisiva. Quest'ultima ha riproposto la controversia sullo sdoppiamento del reale grazie alla capacità di restituire qui, sullo schermo in proiezione, una realtà che avviene nello stesso momento altrove, dal vero.⁴

Un momento di rottura in Italia è segnato dall'avvento delle stazioni televisive private, liberalizzate definitivamente nel 1976, che ha determinato la dissipazione del monopolio pubblico della Rai pedagogista. Benché questa rivolta "dal basso" può essere interpretata, in un certo senso, come una riproposizione tardiva dei valori che avevano guidato i movimenti studenteschi sessantottini, imperniati sul motivo della ribellione al sistema precostituito,⁵ d'altro canto la commercializzazione del mezzo televisivo per mano dei privati non ha trovato sostenitori fra quegli sperimentatori che anzi, fin da subito, avevano messo in discussione proprio i canoni del mezzo col quale avevano scelto di lavorare. Osserva infatti Luciano Giaccari:

[...] il video è figlio della televisione, che era un sistema già totalmente sviluppato e abbondantemente cristallizzato prima che gli artisti cominciassero ad occuparsene attivamente una ventina di anni fa. Per queste ragioni la storia del video d'artista è per un lungo periodo una storia di negazione dei parametri produttivi già fissati dalla televisione.⁶

Questi parametri di ordine estetico stabiliscono un raffinato trattamento delle riprese attraverso, fra gli altri, il perfezionamento delle luci di scena e delle inquadrature di macchina, garantendo al telespettatore una consumazione salubre e piacevole dei suoi programmi tv preferiti.⁷ Proprio contro questi dogmi il video ha coltivato la sua rivolta al patriarcato, prediligendo piuttosto una tecnica anomala, quasi ruvida, che rifiuta l'immagine patinata e omologata della gemella diversa. Questi criteri di "genuinità" sono particolarmente rintracciabili nelle riprese effettuate nello stesso periodo per gli spettacoli dal vivo di danza, performance o teatro. Fra questi sempre Giaccari cita in

particolare la celebre registrazione di *Apocalypsis cum figuris* di Jerzy Grotowski, presentato a Milano nel 1979 presso Palazzo Reale, diretta da Ermanno Olmi e realizzata dalla Videoteca Giaccari in collaborazione con il CRT.

A Milano uno spazio per il video

Il CRT, Centro di Ricerca per il Teatro, vanta a questa data una prolifica serie di collaborazioni con alcuni dei più importanti maestri del teatro sperimentale e della danza moderna fra cui Yves Le Breton, Boris Polivka, Joseph Chaikin, Eugenio Barba, Pier'Alli, Bread and Puppets, Tadeuz Kantor, Robert Wilson, Living Theatre, Richard Foreman, Meredith Monk e Carolyn Carlson. Il Centro nasce a Milano nel 1974 a opera di Sisto Della Palma con l'obiettivo di documentare e promuovere il teatro di ricerca nazionale e internazionale, insediando la propria sala in una palestra annessa a un complesso scolastico di periferia in via Ulisse Dini. Chi raggiunge la sala di via Dini parla spesso di un "viaggio iniziatico" percorso attraverso strade strette avvolte dalla bruma padana, una metafora di quell'approccio rituale adottato dal Centro nei primi anni di attività.⁸ La collocazione della sala in uno spazio così atipico si giustifica nella scelta di isolarsi dal panorama teatrale più tradizionale, asserragliato negli edifici del centro città. L'obiettivo è quello di riavvicinare il pubblico al teatro, sia attraverso una rosa di spettacoli all'avanguardia, in cui la funzione del teatro è ricondotta alle sue origini di festa collettiva, sia adottando un impianto singolare come quello della palestra, che rifiuta la disposizione meramente frontale degli spettatori riducendo sensibilmente la distanza tra la platea e lo spazio scenico.⁹

Benché la scomoda posizione della sala sia un punto di forza all'interno del panorama teatrale milanese, nel corso della settima stagione 1980-1981 il Centro decide di trasferire parte delle proprie attività nel più centrale teatro di via Poliziano, uno stabile convenzionale che non impedisce comunque al CRT di preservare quell'approccio polivalente che lo aveva caratterizzato fin dall'inizio della propria attività. La permanenza presso questo palcoscenico viene interrotta già nel 1983 dalla richiesta sempre più pressante da parte delle istituzioni cittadine di adeguare la struttura dei teatri alle nuove norme sulla sicurezza.¹⁰ Mentre la sala di via Dini continua a ospitare solo conferenze e attività laboratoriali, nel 1984 la nuova sede per gli spettacoli viene finalmente individuata nel Teatro dell'Arte, un palco tradizionale ma fornito di una serie di spazi adiacenti che si prestano a ospitare delle attività collaterali a quelle prettamente riferibili al teatro.¹¹

Il trasferimento presso il palco della Triennale è infatti l'occasione per rinnovare e ampliare lo spettro della ricerca, secondando quell'approccio

multidisciplinare che era già tipico del CRT, in particolare per approfondire l'ambito del video, non più solo come mezzo di registrazione e documentazione degli spettacoli, di cui era incaricato fin dal 1976 l'Archivio di Documentazione Teatrale,¹² ma anche come strumento svincolato dalla scena nelle opere dei videoartisti.¹³

Negli anni ottanta, rispetto al decennio precedente segnato da sperimentazioni all'avanguardia inclini a un generale disprezzo dell'istituzione televisiva, si inaugura una stagione di riconciliazione fra la videoarte e la tv.¹⁴ Volendosi allineare al nuovo panorama, nella primavera del 1985 il CRT apre al pubblico uno spazio, adiacente al Teatro dell'Arte, in cui proiettare le ultime proposte nell'ambito della videoarte nazionale e internazionale che, a questa data, non si limita più alla mera demonizzazione del linguaggio televisivo, ma mira piuttosto a un confronto costruttivo, benché in alcuni casi ancora polemico, con la comunicazione di massa.¹⁵ Il progetto, infatti, prevede un'indagine ad ampio spettro sulle forme di produzione e riproduzione elettronica dell'immagine, come i programmi televisivi e i videogiochi, saggiate valutandone le contaminazioni negli ambiti della musica, del fumetto, dell'architettura, della moda, dell'arte, della fotografia e dell'informatica. L'iniziativa viene denominata *Catalogo* per rilevare la sua funzione, sottolinea il direttore Cristiano Buffa, di "guida ragionata della città alla produzione di immagini".¹⁶ Una rivista digitale in continua evoluzione, quasi una concretizzazione di quel museo elettronico ipotizzato da Giaccari che non sia limitato alla mera produzione di nuovi video, ma che disponga di spazi in cui poterli visionare regolarmente, e fra questi anche i lavori prodotti all'infuori dell'ente ospitante.¹⁷

La collocazione di un progetto di questo tipo all'interno di un centro teatrale, in linea con quella liquidità degli spazi milanesi suggerita da Corrado Levi,¹⁸ è dettata dalla disponibilità del CRT a stimolare il confronto fra la propria attività e quelle esperienze artistiche affezionate all'uso delle nuove tecnologie.¹⁹ Uno spazio polifunzionale e ricettivo in cui gli ingredienti culturali dialogano con quelli ludici raccogliendo indiscriminatamente, in un unico contesto, le più svariate forme di comunicazione video, da quelle più istituzionalizzate, quali la videoarte, a quelle ancora in via di sviluppo, come i videogiochi. L'abolizione delle barriere fra contesti, una costante del decennio consacrato alla legge del "sapere divertirsi",²⁰ ottiene il plauso del pubblico e dei giornali che raccolgono felicemente la sfida di "rompere la logica del divertimento a percorso obbligato", per cui "si vede il film al cinema, si guardano video musicali sul televisore o al videobar, si va alle mostre nelle gallerie d'arte, si balla in discoteca".²¹

La rassegna è suddivisa in sezioni monotematiche alternate nel corso della giornata e distribuite lungo i tre mesi di programmazione, dall'11 marzo al 30

giugno 1985.²² La prima sezione, curata da Vittorio Fagone, è dedicata alla videoarte internazionale e prevede la presentazione di lavori già affermati prodotti fra il 1983 e il 1985: *Perfect Lives* di Bob Ashley, *Good Morning, Mr. Orwell* di Nam June Paik, *City of Angels* e *Terra degli dei* di Marina Abramović e Ulay, *Der Riese* e *En passant* di Michael Klier, *Digital Joyce* e *Chose vue* di Jean-Paul Fargier e *A las cinco de la tarde* di Marie Jo La Fontaine.

Segue una sezione dedicata alla ricerca video in Italia, fra cui figurano *Vedova*, il documentario di Tommaso Trini sul pittore veneziano, e *Candid Kantor* di Giancarlo Soldi, il film girato durante le prove di *Crepino gli artisti*, l'ultima opera presentata al CRT dal pittore e regista polacco, e una sezione di *Videodanza*, con un focus sul ruolo fondamentale svolto da Pina Baush.

In *Videoidee* sono raggruppate esperienze video multidisciplinari, da *Hip Hop*, una raccolta di testimonianze sulla “nuova cultura” dei quartieri afroamericani, a *Zen elettronico*, incentrata sull'uso del video di ricerca in Giappone, in particolare sulle opere prodotte dagli artisti Toshio Matsumoto e Katsuhiko Yamaguchi, oltre che dalla Scan Video Gallery di Tokyo, fondata nel 1980 da Fujiko Nakaya. L'importanza della videoarte in Giappone è ricondotta da Vittorio Fagone a un ipotetico legame fra la bidimensionalità del linguaggio video e quella caratteristica dell'arte giapponese, di cui è esemplare il *Giardino elettronico* di Yamaguchi, in cui la presenza fisica dell'albero, del ruscello e della vasca dei pesci è sostituita dalle proiezioni idealizzate degli stessi sul monitor.²³

Nella sezione *Computer video* sono inclusi i concerti audiovisivi di Mauro Graziani e i fumetti digitali del gruppo fiorentino Giovanotti Mondani Meccanici. Il lavoro col video dei GMM, a metà strada fra arte, animazione computerizzata e musica, prende le mosse da un fumetto, il primo disegnato al computer, che racconta le avventure notturne di tre violenti cyborg nerovestiti, del tutto simili agli implacabili druggi di *Arancia meccanica* e in anticipo sulle altrettanto efferate iene di Tarantino. Il successo del primo episodio uscito sul numero 42 della rivista “Frigidaire”²⁴ suggerisce ai suoi ideatori, Antonio Glessi e Andrea Zingoni, di sfruttare le potenzialità della serie animando le vignette disegnate con la tavoletta grafica dell'Apple II e integrandovi le musiche appositamente composte dal dj Alexander Robotnik.²⁵ Il risultato è testimone di quella dissoluzione dei confini fra i generi che rende difficile collocare una ricerca di questo tipo se non negli ambiti generici della multimedialità o della postmodernità, due termini sovrautilizzati alla metà del decennio ai quali il duo preferisce adottare la definizione di “hackers dell'immaginario alla ricerca di nuovi paradigmi”.²⁶

È chiaro che l'intento di *Catalogo* non è quello di storicizzare un fenomeno ancora in ebollizione ma di proporre una prima rassegna a caldo. Testimone di questo intento è l'inserimento di una sezione intitolata *La posta in gioco*, dedicata a un ambito così innovativo come quello dei videogiochi, di cui ogni

giorno ne vengono presentati due nuovi selezionati fra una rosa di proposte internazionali e nazionali. Fra questi vi sono quelli di *Super G* prodotti dallo Studio Pontaccio, uno studio di post-produzione già noto per le sue collaborazioni col programma televisivo per ragazzi *Tandem*.²⁷

Alle rassegne sul video si aggiungono gli eventi e i dibattiti dedicati al rapporto fra l'immagine elettronica e i più svariati mezzi di comunicazione, fra cui *La pubblicità fa cinema o televisione?*, un video-processo alla creatività pubblicitaria, *Computer graphics*, con una performance di Michele Bohm del duo Crudelity Stoffe, e *Telefaxart*.

In ultimo vi sono le mostre, rivolte ad artisti che privilegiano il trattamento dell'immagine attraverso la fotoriproduzione meccanica o con l'intervento manuale diretto sulla fotografia. Sono intitolate alla Copy Art due mostre curate da Maria Grazia Mattei, quella di Giacomo Spazio, già fondatore della band milanese punk-rock 2+2=5 e successivamente della rivista musicale indipendente *Vinile*, e quella di Gianni Castagnoli, artista visivo e filmmaker bolognese. Alla ricerca fotografica sono dedicate le due personali di Dennis Marsico e Enzo Rosamilia, curate da Roberta Valtorta, e una piccola collettiva curata da Claudio Marra, con opere di Marco Bucchieri, Daniele Sasson e Mauro Trebbi, di cui il titolo *Lesioni permanenti* allude agli interventi pittorici realizzati dagli artisti su immagini già esistenti.

La videoarte al CRT

Catalogo viene pensato come un'opportunità che sopperisca permanentemente alla mancanza in città di un'area dedicata alla promozione del video. Un progetto all'avanguardia se si pensa che il dibattito sulla videoarte e sulla distribuzione delle opere, come osserva Lola Bonora, allora direttrice del Centro Video Arte di Ferrara,²⁸ si sarebbe protratto negli anni ben oltre la fine del decennio.²⁹ La novità consiste proprio nel fatto che Milano, escludendo i festival, fra cui *Filmmaker* fondato nel 1980, o le mostre temporanee nelle gallerie, non è dotata di uno spazio simile.

Tra la fine degli anni settanta e poi per tutti gli anni ottanta, sottolinea Mario Costa, le opere video iniziano a essere esposte in alcuni musei, sotto forma di sculture o installazioni, insinuandosi lentamente nel sistema ufficiale dell'arte.³⁰ Si assiste quindi a un ricondizionamento della videoarte, che consiste da un lato nell'istituzionalizzazione del fenomeno, un processo analogo a quello subito contemporaneamente dai graffiti, e dall'altro nella semplificazione del linguaggio, coadiuvato dalla diffusione di videocamere sempre più leggere e dall'adozione di tecniche espressive meno concettuali rispetto a quelle del decennio precedente.

Vittorio Fagone chiarisce questa dicotomia fra i due decenni nell'uso che fanno della televisione attribuendo agli artisti degli anni settanta uno spirito di indagine critica posta contro il mezzo, o meglio contro l'istituzione televisiva produttrice di un supporto omologante e destinato a un pubblico poco colto e divoratore passivo di immagini, mentre aggiudica agli anni ottanta la lungimiranza di essere riusciti a penetrare nello schermo e a collaborare con esso, conducendo una ricerca interna al video di cui hanno saputo sfruttare, in particolar modo, la capacità di raggiungere tutti in poco tempo, pur senza lasciarsene sopraffare. L'approccio esclusivo al mezzo caratteristico dei primi anni d'oro dell'arte video e la collaborazione esclusiva con le arti visuali, la performance, la danza o il teatro, avrebbe indotto gli artisti del decennio successivo a demistificare quell'atteggiamento sofisticato, favorendo di contro uno spostamento del linguaggio verso la contaminazione con la televisione stessa.

A testimonianza di questa tesi, per la rassegna *La videoarte: percorsi critici* Fagone realizza una selezione delle più note proposte internazionali prodotte nella prima metà degli anni ottanta, prediligendo in particolare quelle focalizzate sul tema della città e sul rapporto con gli individui che la abitano. Il suono e le immagini dialogano in queste opere quasi avvalorando l'importanza che il videoclip stava contemporaneamente conquistando sui teleschermi monotematici dedicati alla diffusione e promozione dei brani musicali.³¹

L'artista tedesco Michael Klier, già aiuto regista di Godard e Jean Marie Straub, presenta due lavori, *Der Riese* (82 min.) del 1983 e *En passant* (85 min.) del 1984, prodotti dalla televisione della Germania Federale. Il primo, in particolare, presenta una sequela di frammenti metropolitani della durata di tre minuti, composti da immagini riprese con telecamere di sorveglianza che registrano in lontananza, sostituendosi quasi all'occhio del regista, stralci di vita urbana, dai pedoni che passeggiano per i marciapiedi, a un'autoambulanza che corre nella pioggia, all'atterraggio di un aeromobile sulla pista.³² Lo scorrere dei segmenti è accompagnato da una musica d'orchestra che assicura il ritmo e crea un perfetto "equilibrio tra silenzio e rumore",³³ come lo definisce Klier, in un'aggiornata rivisitazione del film del 1927 di Walter Ruttmann, suo connazionale, *Berlino: Sinfonia di una grande città*.

Robert Ashley in *Perfect Lives* (175 min.) del 1983 ricama nel tessuto cittadino il racconto di una rapina in banca, ambientato nel Midwest e narrato dallo stesso autore con voce cadenzata, cui è sovrapposta una composizione musicale dominata da persistenti virtuosismi di pianoforte, mentre la trama è costituita da un'infilata di periodi apparentemente sconnessi, coagulati in sette atti intitolati ciascuno a uno spazio diverso della città in cui si consuma l'articolata vicenda: il parco, il supermercato, la banca, il bar, la sala da pranzo, la chiesa e il giardino sul retro.

City of Angels (21 min.) di Marina Abramović e Ulay, del 1983, il primo video

realizzato dalla coppia appositamente per la televisione, mette in scena, fra le rovine della vecchia città di Ayutthaya, nei pressi di Bangkok, una serie di quadri interpretati da monaci e persone del luogo accompagnati da canti buddisti che evocano un'atmosfera di profonda meditazione. Anche in *Terra degli dei* (16 min.) del 1984 il duo realizza questa comunione fra video e suono, in questo caso mediante l'accostamento fra le immagini di una Sicilia arcaica e il concitato dialetto meridionale.

Esemplificativo è il caso di *Good Morning, Mr. Orwell* (48 min.) del 1984 con cui Nam June Paik omaggia lo scrittore britannico e il suo più noto romanzo organizzando un programma tv, in diretta contemporaneamente da New York e Parigi, che celebra il nuovo anno attraverso un *pastiche* di performance dal vivo avvalendosi della collaborazione di numerosi illustri interpreti fra cui Laurie Anderson, Joseph Beuys, John Cage, Merce Cunningham, Salvador Dalí, Peter Gabriel, Allen Ginsberg, Philip Glass, Arthur Russell e Ben Vautier. In disaccordo con la logica del Grande Fratello, che usa le macchine a scopo repressivo per esercitare il suo potere dispotico, Paik dichiara di voler impiegare qui il mezzo elettronico in una forma che Orwell non aveva predetto, cioè con un intento positivo e interattivo, quindi di intrattenimento. Si susseguono così le performance musicali della cantante pop Sapho, del gruppo *new wave* Oingo Boingo, del musicista sperimentale John Cage, intento a sfiorare i suoi strumenti con una piuma, e del ballerino Merce Cunningham che danza sovrainpresso a una proiezione video di un film di Dalí. Jean Paul Fargier è presente in rassegna, per la prima volta in Italia, con *Godard-Sollers: L'entretien* (74 min.), un documento-intervista sul regista e lo scrittore francesi, *Digital Joyce* (33 min.), opera video letteraria in cui varie persone, fra cui lo stesso Paik, utilizzando una lingua a loro scelta, leggono dei brani tratti da *La veglia di Finnegan*, ultimo romanzo dello scrittore irlandese, e con *Choses vu* (50 episodi da 7 min. ciascuno) del 1985, film per la televisione interpretato da Michel Piccoli, attore già protagonista in svariati film del regista surrealista Luis Buñuel.

Televisione, pubblicità, videogiochi e computer

In aggiunta alla sezione a cura di Vittorio Fagone incentrata sulla videoarte, *Catalogo* propone una ricerca sulla multimedialità trasversale che si materializza nella scelta di invadere il Palazzo dell'Arte coi monitor dei computer, dei videotel, delle postazioni dedicate ai videogiochi e dei televisori che informano il pubblico sulla programmazione giornaliera. In linea con la teoria dell'appropriazione dello schermo avanzata da Fagone, *Catalogo* attesta in che modo il proliferare dei display possa rivelarsi propositiva qualora

sia associata a un uso consapevole del mezzo. Difatti, in controtendenza rispetto a una diffusa polemica schierata a sfavore della videomania imperante, il CRT si propone, piuttosto che ignorare il fenomeno, di indicare quali siano le modalità di fruizione più adeguate per fare dell'immagine elettronica, e delle apparecchiature che la veicolano, un'occasione di confronto critico e non un mero oggetto di intrattenimento. Questo spirito è ben presente nel lavoro condotto dal teorico del linguaggio televisivo Michel Bonnemaison presso il Montfaucon Research Center, da lui fondato con Joelle de la Casinière nel 1972, che conduce una ricerca sulla scrittura televisiva attraverso una serie di produzioni dirette dalla coppia e pensate come dei "saggi televisivi sulla televisione".³⁴ Il 19 aprile vengono presentati alcuni lavori di Bonnemaison, fra cui *Le plein du vide* (37 min.) del 1978, prodotto dal Centre George Pompidou, che realizza un confronto fra la mole del nuovo complesso progettato da Renzo Piano e gli edifici circostanti del quartiere di Beaubourg, e *Le bruit de l'image* (40 min.) del 1983, in cui un rumore che disturba il segnale video si rivela essere l'Arcangelo Gabriele giunto a raccontare la storia dello Spirito Santo che ha inventato la televisione.

Lavora invece con la post-produzione il regista francese Marc'O che presenta il 20 maggio il suo ultimo lavoro, *La nouvelle image*, una mostra multivision composta da venti teleschermi che proiettano immagini, da Marilyn Monroe a opere del Caravaggio, trattate elettronicamente attraverso procedimenti analogici, un lavoro che si colloca agli antipodi rispetto alla riproduzione del reale caratteristica del cinema o della fotografia.³⁵

L'aspetto più polemico del linguaggio televisivo, ossia la sua commercializzazione, viene indagato in occasione di una serata dal titolo *La pubblicità fa cinema o televisione?*, dedicata al ruolo svolto dall'immagine promozionale sul grande e piccolo schermo. Questo "videoprocesso" si apre con la proiezione di un videomontaggio, prodotto dalla Garage Cinematografica, contenente una serie disparata di spot, fra cui quelli di Apple, Golia, Sangemini, British Airways, Opel e Upim, cui fa seguito una sfilata di "spot d'autore" diretti da rinomati registi cinematografici, fra cui il Campari di Fellini, le pellicce Annabella di Zeffirelli, la Renault 9 di Antonioni, la Renault 18 Diesel di Leone e quella di Chabrol, lo yogurt Alleluya della Yomo di Bolognini e la Levante Vini di Puglia di Piavoli.³⁶ Se sul finire degli anni settanta si chiude l'era di Carosello e inizia quella degli spot,³⁷ negli anni ottanta alcuni registi cinematografici prestano la loro firma ai clienti delle agenzie pubblicitarie, suscitando non poco risentimento fra i cinefili delle produzioni italiane d'autore e anche fra quei critici che non se la sentono di annoverare queste pubblicità fra i capolavori degli autori stessi.³⁸ La comunione di questi due mondi apparentemente inconciliabili si giustifica da un lato nel bisogno della pubblicità di legittimarsi prendendo in prestito dal messaggio cinematografico la funzione artistica e culturale di cui è custode, dall'altro il cinema eredita

dalla pubblicità il suo linguaggio veloce e graffiante.³⁹ La parità di merito fra i due settori risolve in questo modo anche l'annosa caccia al ladro sollevata dalla controversia del "chi ruba a chi", di cui sono testimoni i lavori di Sherrie Levine, Richard Prince e Louise Lawler.

Se nell'ambito della ricerca video il cinema e la pubblicità risultano essere due interlocutori ormai datati, il videogioco, invece, è lo strumento più aggiornato col quale indagare a fondo il rapporto fra il pubblico e il teleschermo. Nell'ambito della sezione *La posta in gioco* viene presentata dal 27 maggio l'artista californiana Lynn Hershman, autrice del videogame *Lorna*, primo esempio di gioco su videodisco interattivo. Lorna è una donna di mezza età che soffre di agorafobia. Lo spettatore, avvalendosi del telecomando, è invitato a intromettersi nella vita di Lorna per scavare nel suo passato in modo da guarirla o, nel peggiore dei casi, condurla al suicidio. Il carattere di Lorna è costruito dall'artista sulla falsariga dei personaggi quotidiani delle *soap opera* di cui è farcita la televisione ma che, a differenza di Lorna, non possono interloquire con lo spettatore, fruitore passivo del video.⁴⁰ Con *Lorna* il giocatore interpreta un ruolo simile a quello di Cindy Sherman nella serie *Untilted Film Stills*, assumendo in questo caso le sembianze di una generica donna americana alle prese con la sua nevrosi. Qui l'indagine sul video si fa esplicitamente duplice: da un lato lo spettatore è portato a osservare e guidare il personaggio dall'esterno secondo il proprio volere ma, nello stesso tempo, in quanto giocatore, è indotto a introiettare il percorso di guarigione su sé stesso, in un curioso interscambio fra interno ed esterno che supera la mera contemplazione incantata del teleschermo.

Altrettanto aggiornata è la ricerca condotta dallo studio Crudelity Stoffe, fondato a Roma da Michele Bohm e Marco Tecce nel 1983, focalizzata sulla produzione di immagini in computer graphics. Al CRT presentano il 25 giugno *Abolizionismo al computer*, una panoramica dei loro lavori realizzati avvalendosi di un Apple II. Questo computer, entrato in produzione nel 1977, risulta già alquanto datato alla metà degli anni ottanta. La scelta di adottare una macchina meno sofisticata di quelle disponibili in commercio è dettata dal desiderio di ottenere una grafica in versione più ruvida e meno realistica. Infatti, sfruttando la bassa risoluzione dell'Apple II, il duo utilizza l'ago elettronico per intessere i pixel come se fossero i fili di una tela, da cui deriva il nome "Stoffe", un omaggio al cucito elettronico. A metà strada fra l'artigianato e il lavoro a macchina, il programma prevede la presentazione di *Abol City*, *Antologia abolizionista*, *Romeo e Juliet*, *Bozza d'amore* e sigle tratte da *Mister Fantasy*.⁴¹ La coppia aveva partecipato al noto programma tv nella puntata del 6 dicembre 1983. In quell'occasione il grafico della trasmissione venne sostituito da Tecce che in diretta, seduto al fianco degli altri ospiti della trasmissione tra cui Achille Bonito Oliva, trascriveva i titoli della puntata su una

tavoletta grafica collegata a un Apple II, generando delle animazioni in cui le immagini non si susseguivano l'una all'altra ma si abolivano sovrapponendosi continuamente.⁴²

Un altro fedelissimo dell'Apple II è Mauro Graziani, autore di musica elettronica fin dal 1970. L'incontro-concerto *Light and sound mapping* mette insieme la creazione mutante di immagini e suoni virtuali in un'unica performance. Avvalendosi di programmi specifici ideati dallo stesso Graziani, le due componenti visiva e uditiva si sviluppano simultaneamente nel corso della videoinstallazione, consentendo di realizzare dei lavori totali altrimenti irrealizzabili in analogico.

***Video Going*, Fabrizio Plessi**

Oltre alla funzione più documentaria e antologica svolta tramite il progetto di *Catalogo*, il CRT collabora anche alla realizzazione di progetti monografici dedicati al video sperimentale nell'ambito dell'arte e del teatro. In particolare due casi esemplificativi sono la mostra *Video Going* di Fabrizio Plessi, a cura di Vittorio Fagone, e lo spettacolo *La camera astratta* di Giorgio Barberio Corsetti e Studio Azzurro, entrambi votati all'indagine, in forme differenti, del rapporto fra la realtà, indicata dalla presenza di oggetti fisici nel primo caso o dagli attori che recitano nel secondo, e la finzione, o meglio la realtà virtuale proiettata dai monitor. Questa indagine è condotta soffermandosi soprattutto sul tema del doppio e del riflesso, laddove la superficie specchiante dello schermo suggerisce la moltiplicazione non solo degli elementi proiettati ma anche dei punti di vista.

La mostra *Video Going*, in programma dal 20 novembre al 20 dicembre 1985 presso la Rotonda della Besana, viene inserita nel programma della stagione 1985-86 del CRT.⁴³ Si tratta di una personale antologica dedicata al videoartista Fabrizio Plessi, emiliano di nascita ma veneziano di formazione, realizzata in collaborazione con il Centro Video Arte di Ferrara avvalendosi del supporto tecnico dell'azienda italiana Brionvega e dalla consulenza di Afra e Tobia Scarpa per l'allestimento.⁴⁴ All'elogio di Enrico Baj per questa felice collaborazione fra il CRT e il Centro Video Arte di Ferrara si aggiunge il commento di Maria Grazia Mattei che parla di una "rinnovata 'Officina Ferrarese'", laddove competenze diversificate si sono sposate in un unico elaborato progetto che nasconde, dietro alle immaginarie idee dell'artista, un complesso lavoro di ingegneria meccanica ed elettronica.⁴⁵

Il tema protagonista della mostra è l'acqua, soggetto onnipresente nelle opere dell'artista, declinato qui in quattordici videoinstallazioni ideate tra il 1976 e il 1985 distribuite all'interno della chiesa sconsecrata posta al centro della Rotonda della Besana: *Water* (1976), *Reflecting water* (1978), *Water wind*

(1981), *Narciso* (1981-1985), *Water colour* (1982), *Mare di marmo* (1981-1985), *Water fan* (1982), *Casablanca* (1984), *Liquid movie* (1981), *Bronx* (1985), *Danger* (1982), *Liquid gravity center* (1983), *Mare orizzontale* (1981-1984) e *Video going* (1984).⁴⁶

L'invasione dei monitor non manca di suscitare perplessità fra chi definisce la mostra come uno "spreco di materiali ed energie", giustificato solo dal fatto che il video sia un evento "di moda" ma in corso di scadenza e che rivela tutti i suoi limiti quando ha la pretesa di creare delle opere d'arte.⁴⁷ Di tutt'altro parere Everardo Dalla Noce che accusa certa critica di passatismo e, per altro, di essersi dimenticata che quello del video è tutt'altro che un fenomeno momentaneo essendo già invalso nel mondo dell'arte da più di vent'anni.⁴⁸ Lo stesso Plessi, tuttavia, è particolarmente critico nei confronti dell'impiego del video da parte dei suoi contemporanei, fra i quali contesta l'abuso che ne fanno alcuni gruppi teatrali come i Magazzini o la Gaia Scienza.⁴⁹ I primi in particolare, da sempre interessati all'uso del monitor e fra i protagonisti già nel 1981 del film documentario *Theatre in Trance* di Rainer Werner Fassbinder, nel 1987 presentano al CRT due spettacoli, *Com'è* e *Artaud-Una tragedia*, avvalendosi in entrambi i casi di videoregistratori e teleschermi. Rispetto a operazioni come queste, in cui il video gode di una certa indipendenza autoriflessiva, le opere di Plessi prevedono sempre un utilizzo spurio degli schermi, perennemente in dialogo con altri oggetti come ventilatori, vasche e neon, o materiali come pietra, vetro, paglia, legno, acciaio, carbone e marmo. Fra le opere in mostra si possono distinguere principalmente due gruppi, quelle incentrate sul tema del riflesso e quelle che si avvalgono dell'intervento invasivo di materiali esterni al video. Fra le prime sono presenti *Water*, un neon capovolto che si raddrizza nel riflesso elettronico proiettato dal televisore sottostante; la ridondante *Reflecting Water*, un'installazione costituita da due schermi disposti uno di fronte all'altro che riproducono il riflesso dei neon sovrastanti rispecchiandosi a loro volta nella passerella d'acqua alle estremità della quale sono collocati; *Narciso*, un tubo al neon che si riflette nell'acqua elettronica del monitor sottostante ogni volta che vi passa sopra. L'effetto straniante di queste opere consiste nel mescolare i riflessi fisici degli oggetti sulle superfici d'acqua con i riflessi elettronici, videoregistrati in precedenza e proiettati dagli schermi in perfetta sincronia con gli strumenti che vi interagiscono, innescando un cortocircuito paradossale fra realtà e finzione. Nel secondo gruppo rientrano lavori come *Video going*, costituita da due monitor corazzati che si muovono roboticamente su una pista magnetica; *Water Wind*, un ventilatore che simula una tempesta in un bicchiere d'acqua proiettato sullo schermo; *Bronx*, una distesa di televisori ciascuno trafitto da una vanga conficcata nella superficie d'acqua elettronica; *Casablanca*, in cui due televisori sovrapposti proiettano riflessa l'iconica scena del film in cui Sam

suona *As time goes by*; *Liquid Gravity Center*, una complessa installazione costituita da una pedana circolare cosparsa di sassi al centro della quale è incastonato un monitor d'acqua e da un rullo in movimento dal quale sembrano provenire, seguite da un tonfo, altre pietre che cadono virtualmente nello schermo; infine *Mare di marmo*, un'infilata di televisori rivestiti da lastre di travertino che riproducono le immagini di onde mosse dal vento. La corrispondenza fra la concretezza degli oggetti che circondano i teleschermi e la loro riproduzione sui video allude a una relazione criptica ma evidentemente paritaria fra i due livelli, quello del reale specchiato e quello della finzione preregistrata. La sincronizzazione perfettamente calibrata fra i due momenti rivela tutta l'ambiguità della percezione sensoriale, disorientata dalle numerose suggestioni tra cui cerca vanamente di distinguere l'immagine originale dallo specchio riflettente. L'intento di Plessi, infatti, è quello di moltiplicare indefinitamente le relazioni attraverso uno scambio continuo fra le animazioni meccaniche e quelle elettroniche, delineando un percorso fluido che asseconda la naturale inafferrabilità dell'acqua. L'eccezionale dinamismo della mostra nello sconfinare tra le discipline, avvalendosi dei materiali più disparati, viene corroborato dall'uscita per l'occasione del primo numero della videorivista periodica *Bip Bip*,⁵⁰ prodotta dallo Studio Equatore e affidata alla direzione di Felice Pesoli. Alla pubblicazione cartacea è accompagnata una videocassetta della durata di 25 minuti. Qui le videoinstallazioni esposte sono raccontate alternando la ripresa di un bagnasciuga sul quale si infrangono le onde del mare e le inquadrature delle opere, accompagnate dalla ripetizione alternata di gorgoglii d'acqua o folate di vento, dalla voce di Ingrid Bergman che recita in *Casablanca* e dal suono di un vetro rotto quando il video si sofferma sui televisori trafitti di *Bronx*. Il video restituisce così poeticamente quella convivenza fra naturalità e tecnologia che Plessi esprime assemblando i materiali più poveri con le ultime novità dell'elettronica.

***La camera astratta*, Giorgio Barberio Corsetti e Studio Azzurro**

In un contesto più pertinente all'ambito del teatro si inserisce un secondo progetto dedicato dal CRT a quei nuovi linguaggi che rientrano nella macrocategoria della virtualità, sempre esplorata conservando un'attenzione del tutto particolare ai materiali e ai corpi che ne sono oggetto di proiezione. La prima assoluta di *La camera astratta* si tiene in una fabbrica in disuso di Kassel il 13 giugno 1987 in occasione dell'ottava edizione di Documenta, per arrivare pochi giorni dopo al Teatro dell'Arte a chiusura della stagione. Lo spettacolo, coprodotto dal CRT e realizzato dalla compagnia di Giorgio Barberio Corsetti, regista e attore già fondatore de La Gaia Scienza, insieme allo Studio Azzurro, è la terza collaborazione fra Corsetti e il gruppo di artisti

milanesi dopo *Prologo a diario segreto contraffatto* del 1985 e *Correva come un lungo segno bianco* del 1986. Già in questi primi due lavori l'elemento video veniva impiegato non in maniera autonoma e distaccata dall'azione teatrale, bensì come parte integrante di essa, assimilando le riprese dal vivo degli attori con la ricostruzione della loro immagine sui monitor. Come in *Video Going*, da questa mescolanza paritaria fra l'interno e l'esterno dello schermo si sviluppa quella ricerca sul mezzo che interroga al tempo stesso la percezione che abbiamo della riproduzione del reale e quella che conosciamo del reale stesso, in un cortocircuito perturbante che mira a dubitare della veridicità tanto dell'una quanto dell'altra. Reale e immaginario si fondono suggellando il legame fra arte e tecnologia, come testimoniano le video-ambientazioni di Studio Azzurro fin dalla sua costituzione nel 1982. Con *La camera astratta*, però, questa operazione assume una connotazione ancora più significativa. Questa terza collaborazione con Corsetti, infatti, permette secondo Paolo Rosa, uno dei suoi tre fondatori, di conferire al monitor una personalità, svincolandolo dalla funzione di mera attrezzatura di scena.⁵¹ Benché le opere video prodotte dallo Studio Azzurro abbiano sempre posseduto uno stretto legame con il corpo degli interpreti, ne *La camera astratta* questa relazione non si traduce in un'azione fine a sé stessa ma in uno spettacolo recitato con una sua storia articolata.

Il racconto, astratto come suggerisce il titolo, avviene all'interno della mente di alcuni individui che passeggiano in un parco muovendosi nell'ambiente naturale fra l'acqua, il vento e le pietre, accompagnati in sottofondo dalle musiche composte da Daniel Bacalov e Piero Milesi. Per dare consistenza visiva alle suggestioni che il paesaggio evoca nei soggetti vengono utilizzate due scene: una visibile agli spettatori collocata nella parte anteriore del palcoscenico, in cui gli attori si muovono fra una selva di venti monitor, e una seconda in un set nascosto dietro il fondale, nel quale altri attori recitano dal vivo mentre sono registrati da una batteria di tredici telecamere che rimandano il segnale agli schermi disposti sul palco, sparsi per terra o collocati in bilico su delle strutture diagonali. L'essenza dello spettacolo risiede in questo contorto passaggio fra il dentro e il fuori, il visibile e l'invisibile, il vicino e il lontano, in cui i monitor mostrano in diretta le azioni registrate sul set che sarebbero altrimenti celate al pubblico, rappresentando in questo senso l'immaginario, i ricordi, le percezioni, ossia lo spazio mentale degli individui che recitano in prosenio.⁵² Questa funzione tutt'altro che accessoria o decorativa del video permette allo spazio mentale di reificarsi sullo schermo, collocandolo di conseguenza sullo stesso piano dello spazio fisico, quello del palcoscenico esposto agli spettatori. Si concretizza in questo modo quel concetto di "plastica astratta" con il quale Mondrian attribuiva a degli elementi materiali la capacità di rappresentare degli elementi immaginari.⁵³

A corroborare la dissipazione dei confini fra le cose contribuisce l'uso di quell'inventiva soluzione, coniata da Studio Azzurro, di scomporre un'immagine su più schermi per restituirla nella sua interezza tramite l'accostamento degli stessi, tecnica di cui è esemplare l'impiego in una delle loro opere più celebri, la videoinstallazione *Il nuotatore (va troppo spesso ad Heidelberg)* del 1984. L'unità dell'immagine è così data prima dalla sua segmentazione e poi dalla ricomposizione della figura come sommatoria di elementi singoli, in un esercizio paradossale che restituisce la fluidità del movimento attraverso la sua frammentazione. Il corto circuito fra realtà e finzione, però, è accentuato ne *La camera astratta* dal fatto che questa operazione non è effettuata prima dello spettacolo ma nel set dietro le quinte durante la rappresentazione dal vivo. Solo in questo modo è possibile ottenere l'effetto verosimile dell'intromissione fisica del video nel teatro: in una scena in cui i monitor proiettano l'immagine di un gruppo di attori che striscia in un canneto e che poi irrompono sulla scena in carne e ossa, quegli stessi attori un attimo prima si stanno realmente trascinando per terra e la contrazione che mostrano sul palco non è quindi solo recitata.⁵⁴ Il motivo del distanziamento fra presenza e assenza si moltiplica nella recitazione dei corpi, né mai interamente virtuali né mai completamente reali.

La diretta manipolata

Quello della proiezione in diretta, che già Umberto Eco aveva indicato come l'aspetto più esclusivo introdotto dalla TV,⁵⁵ è un motivo ricorrente nelle indagini condotte sul mezzo negli anni ottanta, basti pensare allo spettacolo ideato da Nam June Paik per *Good Morning, Mr. Orwell*. Sia in *Video Going* sia ne *La camera astratta* questa funzione svolge solo parzialmente il ruolo di specchio fedele della realtà, assumendo piuttosto quello di produttrice di realtà. Rispetto alla diretta televisiva pura, già di per sé condizionata dalle scelte operate dal regista attraverso il montaggio *in fieri* delle sequenze,⁵⁶ in questi due casi le proiezioni in diretta si confrontano con i video preregistrati, in un cortocircuito fra il tempo reale e quello virtuale. Sean Cubitt sostiene che proprio la disparità fra questi due momenti, garantita dalla riproducibilità dilazionata della videoregistrazione, il *timeshift* del suo libro omonimo, abbia demolito l'unicità della trasmissione dal vivo fornita dalla diretta TV, spezzando l'incantesimo del "qui e ora" dato dalla contemporaneità fra il tempo degli eventi che accadono sullo schermo e il tempo in cui lo spettatore è comodamente seduto a osservarli.⁵⁷ La ripetibilità del video registrato indurrebbe quindi alla dissoluzione di quella idea di presenza che è invece caratteristica imprescindibile delle trasmissioni effettuate in diretta. Cubitt attribuisce di conseguenza al *timeshift* il rischio di isolare lo spettatore in un

rapporto univoco col mezzo,⁵⁸ inducendolo a quel pericoloso solipsismo che la relazione, seppur a distanza, con un interlocutore o con un evento dal vivo al di là dello schermo contribuirebbe a dissipare.

I due progetti patrocinati dal CRT si interrogano entrambi proprio sul ritardo che passa fra l'accadere di un'azione e il momento della sua proiezione, nonché sui mutamenti che la prima subisce spostandosi dall'evento originario all'interno del tubo catodico. Le trasmissioni "live" che compaiono sugli schermi di Fabrizio Plessi sono delle finzioni che suggeriscono l'esistenza di un riflesso o di una reazione continuativa fra gli oggetti che si trovano all'interno e all'esterno del video. Quello che viene proiettato è una simulazione, un riverbero plausibile del rapporto causa-effetto che lega le cose e i movimenti reali a quelli virtuali. Proprio su questa contiguità fra diretta e registrazione si installa il lavoro di Plessi, che interroga costantemente le doti percettive dello spettatore attraverso un'esperienza tutt'altro che meramente contemplativa. Nel caso dello spettacolo di Corsetti la rinuncia all'uso dei video preregistrati non implica la restituzione pedissequa di quello che avviene contemporaneamente dietro le quinte. L'intervento di Studio Azzurro consiste proprio nella manipolazione della diretta, sia attraverso la scomposizione e ricomposizione dei frammenti dei video su più schermi, in una sorta di puzzle la cui completezza è data solo dall'accostamento dei singoli frammenti che lo compongono, sia tramite la collocazione dei televisori su pedane mobili, innestando un movimento concreto e in diretta sulla scena estraneo a quello virtuale, ma pur sempre in diretta, delle riprese. La rinuncia alla preprogrammazione dei filmati di Studio Azzurro fornisce anche l'occasione di riscattare un mezzo spesso considerato "freddo" come la videoarte, umanizzandola tramite l'interazione reciproca coi corpi che la circondano e la abitano.

La contraffazione della diretta, propinata però come autentica, riscatta nel caso di Plessi quella particolare dote del video che è la capacità di dilazionare il tempo, veicolandola in un astruso gioco di riflessi fra i quali lo spettatore è invitato a districarsi, mentre nel caso de *La camera astratta* permette agli schermi di dare forma all'invisibile, materializzando dal vivo sulla scena quel groviglio di pensieri elaborati dalla mente che rimarrebbero altrimenti celati. L'intento di Studio Azzurro è proprio quello di giocare con il tempo restituendo a video, tramite una camera astratta, i movimenti di quella recita in simultanea che rappresenta non un'altra realtà, ma semplicemente quella che sulla scena si trova nascosta dentro ai corpi vivi in carne e ossa degli attori. Il video di cui parla Cubitt in riferimento al *timeshift*, quello musicale per esempio, non ha però nulla a che vedere con questi due casi in particolare. Il termine "video" per altro, che, come già Fagone aveva approfonditamente chiarito,⁵⁹ non va confuso con la televisione stessa, designa una disparata

congerie di linguaggi difficilmente assimilabili. Cubitt usa spesso la parola “dialetti” per descrivere questo groviglio di cui la videoarte costituisce una delle molteplici declinazioni. La videoarte si avvale senz’altro dello stesso mezzo della televisione o degli altri tipi di video ma in una funzione critica che pone spesso in discussione la sua stessa natura e il rapporto con lo spettatore, come nel caso esemplare di *TV Buddha* di Nam June Paik.⁶⁰

L’eccezionalità del lavoro compiuto dal CRT risiede proprio nell’aver assemblato questi linguaggi rispettando l’indipendenza delle istanze proposte da ciascun caso specifico, pur senza trascurare i legami, laddove esistenti, fra contesti disparati. Il merito va innanzitutto all’aver dotato la città di Milano di uno spazio come quello di *Catalogo*, seppur destinato a un’esistenza relativamente breve, in cui diffondere materiali altrimenti irripetibili e impossibili da consultare. Le proiezioni, per altro, sono state corredate dai dibattiti, indispensabili per contestualizzarle e quindi riattualizzarle, in controtendenza rispetto a quella logica della consumazione solipsistica di cui parlava Cubitt. Le due produzioni prese in esame, dal canto loro, testimoniano di quella dissoluzione dei confini fra i generi caratteristica precipua del decennio, offrendo spunti di ricerca per delle ricognizioni sul ruolo, sempre più crescente, che i monitor stavano assumendo tanto nella vita quotidiana quanto nell’ambito dei linguaggi espressivi, prima di tutti l’arte e il teatro.

Il CRT in questo senso si è proposto di aggiornare e ampliare l’ambito specifico della sua ricerca, il teatro appunto, offrendosi come interlocutore fra il pubblico e un fenomeno, quello del video, che, seppur non nuovo sulla scena, risultava ancora difficile da digerire a un bacino di utenti più ampio. In effetti, come verifica lo stesso Cubitt, l’educazione mediatica assorbita dalle generazioni cresciute negli anni ottanta, soprattutto tramite la TV, ha fornito a questi nuovi spettatori la possibilità di abituarsi a un’assimilazione delle informazioni non più vincolata al solo testo scritto o parlato, quello distribuito dai libri, dagli spettacoli e dai film.⁶¹ La profusione delle immagini, delle immagini video in particolare, ha affiancato, se non soppiantato, la consultazione e l’ascolto dei testi, invitando il pubblico a imparare un nuovo linguaggio. Lungi dall’essere un’azione meramente passiva, la lettura delle immagini video ha quindi formato una schiera di spettatori competenti, avvezzi alla comprensione di una struttura narrativa contrassegnata da proprietà intrinseche completamente originali. Gli spettatori milanesi, e non solo, si trovavano però orfani di un contesto “istituzionale” in cui poter condividere lo stesso codice. L’intervento del CRT si inserisce proprio a questo livello, ossia predisporre uno spazio e promuovere dei progetti collaterali che, a discapito delle rimostranze dei recidivi, si confrontino finalmente con una realtà, virtuale, tutt’altro che sommersa.

- ¹ Per citare i casi più emblematici si vedano il saggio omonimo di Otto Rank, il romanzo di Robert Louis Stevenson, *Lo strano caso del dottor Jekyll e del signor Hyde* e il film *Lo studente di Praga* con Paul Wegener.
- ² Sull'origine del rapporto fra performance e televisione cfr. *Eventi performativi e nuovi media*, a cura di Valentina Valentini, Teatro in immagine 1 (Roma: Bulzoni Editore, 1987).
- ³ *Plessi. Video Going*, a cura di Vittorio Fagone (Milano: Rotonda di via Besana, 1985), cat. (Milano: Electa Editrice, 1985), 14.
- ⁴ Vittorio Fagone, "Segnali lucenti. Traccati della ricerca multimediale di Studio Azzurro", in *La camera astratta: tre spettacoli tra teatro e video*, a cura di Valentina Valentini (Milano: Ubulibri, 1988), 145.
- ⁵ Peppino Ortoleva, *Un ventennio a colori: televisione privata e società in Italia* (Firenze: Giunti, 1995), 78-79.
- ⁶ Luciano Giaccari, "Video: il fattore di non omologazione", in *Memoria del video. 2. Presente continuo. Vent'anni di eventi video in Italia raccolti da Luciano Giaccari*, a cura di Luciano Giaccari e Vittorio Fagone (Milano: PAC, 1988), cat. (Milano: Nuova Prearo Editore, 1987), 50.
- ⁷ "[...] i gruppi dirigenti dei *network* commerciali, prima di tutto della Fininvest, hanno scelto di non rischiare sull'innovazione di linguaggio e di formula, e hanno puntato sulla tradizione". (Ortoleva, *Un ventennio a colori*, 78-79).
- ⁸ Giuseppe Piacentino, "Il Crt è finalmente pronto a varare la sua stagione al Teatro dell'Arte", *Il Giornale*, 7 gennaio 1984.
- ⁹ "Per Della Palma è necessario rifondare il teatro attraverso spazi diversi e attraverso un lavoro collettivo; è necessario passare dal teatro come prodotto al teatro come processo, rinunciando all'invenzione poetica del singolo ed accettando il 'gruppo' che si convoca per progettare ed esprimere, per mezzo della metafora teatrale, le proprie aspettative, magari ricorrendo all'esperienza ludica. [...] Il C.R.T. desidera andare oltre il teatro del non-incontro e della non-partecipazione; aspira all'incontro e alla comunicazione rivalutando e rinnovando il linguaggio teatrale attraverso l'azione, il gesto, la comunicazione non esclusivamente verbale, attraverso il rito e quindi attraverso la festa". (Andrea Bisicchia, *Teatro a Milano 1968-1978. Il "Pier Lombardo" e altri spazi alternativi* (Milano: Mursia, 1979), 99-100).
- ¹⁰ Gli incendi divampati nel 1983 al cinema Statuto di Torino e al cinema Eros di Milano avevano scosso l'opinione pubblica, costringendo la Commissione provinciale di vigilanza a ordinare il sequestro di molte sale milanesi, sospendendone l'agibilità fino alla rimessa a nuovo. Ugo Volli, "Allarme per i teatri milanesi: cinque chiusi, altri in pericolo", *La Repubblica*, 13 settembre 1983.
- ¹¹ Per una storia completa del CRT cfr. *Il CRT. Centro di Ricerca per il Teatro*, a cura di Chiara Merli (Roma: Bulzoni Editore, 2007), in particolare per i trasferimenti della sala il capitolo di Alberto Bentoglio, "La ricerca di una sede", in *ibid.*, 205-212.
- ¹² L'Archivio si occupa di conservare i documenti audiovisivi registrati in occasione delle rappresentazioni prodotte o distribuite dal CRT. *Audiovisivi per il teatro*, a cura di Valentina Valentini, Teatro in immagine 2 (Roma: Bulzoni Editore, 1987), 52.
- ¹³ In Italia dal 1974 svolgeva la stessa funzione presso il Palazzo dei Diamanti di Ferrara l'importantissimo Centro Video Arte, diretto da Lola Bonora cfr. *Centro Video Arte 1974-1994: Videoarte, performance, partecipazioni*, a cura di Lorenzo Magri (Ferrara: Gabriele Corbo, 1995).
- ¹⁴ Valentini, *Eventi performativi*, 168-170.
- ¹⁵ Vittorio Fagone, *L'immagine video. Arti visuali e nuovi media elettronici* (Milano: Feltrinelli, 2007), 19-20.

- ¹⁶ Silvia Moretti, “Gli occhi su ‘Catalogo’, il nuovo regno dei video”, *L’Unità*, 15 marzo 1985.
- ¹⁷ Luciano Giaccari, “Il museo elettronico”, in *Memoria del video*, a cura di Id. e Fagone, 53.
- ¹⁸ Corrado Levi, “Milano liquida (1986)”, in Id., *È andata così. Cronaca e critica dell’arte 1970-2008* (Milano: Electa, 2009), 162-165.
- ¹⁹ Cristiano Buffa giustifica così l’idea di inserire uno spazio innovativo come *Catalogo* in un centro teatrale: “Perché si lega ai nostri interessi, alla nostra attività. Quella di un teatro capace di vedere ciò che gli si muove attorno”. (Cristiano Buffa, in Anna Adriani e Bruno Vecchi, “Uno spazio nuovo chiamato Catalogo”, *Viva Milano*, aprile 1985).
- ²⁰ Ibid., 164.
- ²¹ Silvia Moretti, “Nottambuli multi-mediali, Catalogo vi aspetta”, *L’Unità*, 3 aprile 1985.
- ²² Comunicato stampa CRT del 27 febbraio 1975, fondo CRT, archivio Triennale Milano Teatro, Milano.
- ²³ Fagone, *L’immagine video*, 99-100.
- ²⁴ Carmen Bertolazzi, “Il primo fumetto al computer”, *Frigidaire*, maggio 1984, 21.
- ²⁵ Anna D’Elia, “Arte e computer”, *Flash Art*, marzo 1986, 71.
- ²⁶ “‘Multimediale’ venne eletta come parolina dell’anno nel 1985 [...]. Progetto multimediale diventò allora tutto, dai lanci pubblicitari al teatro di Scaparro, e noi non c’entravamo proprio niente... Ogni definizione del nostro lavoro ci sembrava inadeguata: rifiutavamo quella di videoartisti o computerartisti o di pionieri tecnologici o di artisti ambientali, rifiutavamo quella di fumettari, quella di modaioli postmoderni che facevano tendenza, odiavamo l’idea di passare per degli esperti della nuova comunicazione o per dei professionisti di qualsiasi tipo”. (Enrico Cocuccioni e Valentina Valentini, “L’attrazione verso il mistero”, in *Vedute tra film, video, televisione*, a cura di Valentina Valentini (Palermo: Sellerio, 1992), 135).
- ²⁷ Andato in onda su Rai 2 dal 1982 al 1987. Nel corso del 1985 lo studio realizza per la trasmissione una sessantina di videogiochi, prevalentemente videorebus e videoquiz, raccolti poi sotto il nome di *Super G*.
- ²⁸ Attivo fin dal 1972, il Centro collabora con molti degli artisti passati dal CRT come Crudelity Stoffe, la Società Raffaello Sanzio e, soprattutto, Fabrizio Plessi.
- ²⁹ Lola Bonora, “Arte elettronica: cittadinanza vietata?”, in *Arte del video. Il viaggio dell’uomo immobile*, a cura di Vittorio Fagone (Lucca: Fondazione Ragghianti, 2004), cat., a cura di Sandra Solimano e Lorenzo Bianda (Lucca: Edizioni Fondazione Ragghianti Studi sull’Arte, 2004), 28.
- ³⁰ Angela Madesani, *Le icone fluttuanti. Storia del cinema d’artista e della videoarte in Italia*, (Milano: Bruno Mondadori, 2002), 105.
- ³¹ In passato erano già stati prodotti a fini commerciali dei film musicali con trama, interpretati tipicamente dai componenti delle band, che alternavano alle parti dialogate quelle cantate. Fra questi *Help!* dei Beatles del 1965, *Tommy* degli Who del 1975 o *The Great Rock ‘n’ Roll Swindle* dei Sex Pistols del 1980. Se quindi la promozione di brani musicali attraverso il video non è una novità per gli anni ottanta, inedita è invece la concentrazione di questi materiali in canali televisivi unicamente dedicati a questo scopo, come Mtv. Inoltre, caratteristica del videoclip è la breve durata che, oltre a rendere più ricca e variegata la programmazione giornaliera del canale, elimina ogni prevaricazione della trama sull’immagine. L’affermazione del videoclip rispetto al film musicale in queste trasmissioni è dettata dall’assenza di un testo dialogato, che garantisce così una semplificazione del prodotto e un perfetto equilibrio fra il suono e il video che cooperano a questo punto in maniera inscindibile per tutto il corso del filmato.

- ³² “Der Riese fu una vera sorpresa, ebbe successo, e diventò un’opera guida per gli anni ottanta. Klier rese il telespettatore complice dei controllori, giocando con le convenzioni del mezzo televisivo”. (Brigitte Kramer, “Come un’istantanea”, in *Dialoghi tra film, video, televisione*, a cura di Valentina Valentini (Palermo, Sellerio, 1990), 65).
- ³³ Paola Melli, “En Passant, da un video all’altro”, *Reporter*, 17 giugno 1985.
- ³⁴ Dal comunicato stampa pubblicato dal CRT il 19 aprile 1985, fondo CRT, archivio Triennale Milano Teatro, Milano.
- ³⁵ Daniela Boisi, “Marc’O ha un bisturi speciale: l’elettronica. Così un regista francese ‘vivisezionag l’arte”, *Il Giornale*, 22 maggio 1985.
- ³⁶ *Forum News*, 30 aprile 1985.
- ³⁷ Gli spettacoli inscenati da Carosello, mandati in onda dal 1957 al 1977, in linea con l’austerità Rai, dovevano celare il più possibile il messaggio pubblicitario insito nello sketch, il quale, anzi, doveva solo trasparire attraverso la trama. Lo spot della televisione privata abolisce questo puritanesimo in favore di una semplificazione del messaggio, veicolato spesso da slogan nonsense in cui l’immagine del prodotto svolge un ruolo principale.
- ³⁸ Morando Morandini commenta: “Pubblicità d’autore? Non fatemi ridere. Sfidò il più accanito cinefilo a riconoscere in certe pubblicità la mano di Antonioni o dei fratelli Taviani!”. (Paola Arosio, “Pubblicità, video-processo allo ‘spot’ d’autore”, *L’Unità*, 3 aprile 1985).
- ³⁹ Paolo Bosacchi, “Per capirsi ormai basta uno ‘spot’ e la pubblicità non è arte povera”, *Il Giornale*, 5 aprile 1985.
- ⁴⁰ Silvia Moretti, “Le ansie di Lorna in analisi con il telecomando”, *L’Unità*, 25 maggio 1985.
- ⁴¹ *Mister Fantasy - Musica da vedere*, primo programma tv di produzione e trasmissione di videoclip di artisti italiani, ideato da Paolo Giaccio nel 1981, condotto da Carlo Massarini e curato nella parte grafica da Mario Convertino, venne trasmesso su Rai 1 fino al 1984.
- ⁴² Paola Lagonigro, “Da Mister Fantasy a Immagina. Arte elettronica in tv”, *piano b. Arti e culture visive* III, n. 2 (2018): 155.
- ⁴³ “Teatro dell’Arte”, *Spettacoli a Milano*, novembre/dicembre 1985.
- ⁴⁴ Comunicato stampa del Comune di Milano del 1985, Ripartizione Cultura e Spettacolo, *Videogoing di Fabrizio Plessi*, fondo CRT, Triennale Teatro Milano, Milano.
- ⁴⁵ Enrico Baj e Maria Grazia Mattei, “Il Centro Video Arte ospite di Milano”, *Speciale Video Speciale*, novembre 1985.
- ⁴⁶ *Plessi. Video Going*, 161.
- ⁴⁷ Marina De Stasio, “Video-art, un supermarket di televisori”, *L’Unità*, 26 novembre 1985.
- ⁴⁸ Everardo Dalla Noce, “Con suoni, luci e fluidi monitor si autocelebra la telecultura”, *Il Sole 24 Ore*, 1° dicembre 1985.
- ⁴⁹ Roberto Mutti, “Una cascata di video”, *Viva Milano*, 28 novembre-4 dicembre 1985.
- ⁵⁰ Giacomo Mazzone, “Videorivista”, *Bip Bip*, marzo 1986.
- ⁵¹ Marco Palladini, “Barberio Corsetti, ‘come ti racconto in video’”, *Paese Sera*, 21 giugno 1987.
- ⁵² Anna Bandettini, “Sul video va in onda il teatro della mente”, *L’Espresso*, giugno 1987.
- ⁵³ Valentina Valentini, “Lo spazio interiore”, in *La camera astratta*, a cura di Ead., 78.
- ⁵⁴ Antonio Caronia, “Camera astratta”, *Video Magazine*, settembre 1987.
- ⁵⁵ Umberto Eco, *Opera aperta* (Milano: Bompiani, 1997), 187.
- ⁵⁶ *Ibid.*, 192-196.
- ⁵⁷ Sean Cubitt, *Timeshift* (Londra, New York: Routledge, 1991), 35.
- ⁵⁸ *Ibid.*, 59-60.
- ⁵⁹ Vedi p. 60 del presente saggio.

⁶⁰ Una statua di Buddha è collocata di fronte a un monitor che proietta la sua immagine ripresa in diretta da una videocamera. (Cubitt, *Timeshift*, 87).

⁶¹ Ibid., 3.