

Roma 21-27 maggio 2001

# elettroshock

30 anni di video in Italia 1971-2001

a cura di Bruno Di Marino e Lara Nicoli



Luciano Giaccari nella videosaletta realizzata presso la Galleria Diagramma di Milano, 1971

Luciano Giaccari

# Dalle origini della videodocumentazione al museo elettronico

Il mio progetto *Televisione come memoria* del 1968 costituisce, com'è ormai definitivamente acquisito, l'atto di nascita a livello mondiale della "videodocumentazione in tempo reale" e va inquadrato, oltre che nella specifica dinamica della nascita del "video", nel contesto storico-sociale che, in quel periodo, influi in modo decisivo anche sui comportamenti artistici. Tra i diversi possibili atteggiamenti di contestazione dell'ufficialità (Biennale di Venezia, Triennale di Milano ecc.) il mio comportamento personale, come artista, consistette nel partecipare a manifestazioni allora definite "aperte", quasi sempre extraistituzionali, nelle quali il mio lavoro fosse in rapporto diretto con le ricerche altrui e spesso anche nell'organizzare alcuni di tali eventi. Nacquero così *Opere di Fumo*, *InterVENTO*, *Opere di Neve*, *Esperimento di Nuovo Teatro*, *24 Ore di No stop Theatre* (anni '67-68), cui parteciparono sempre artisti, critici, registi e giornalisti di alto livello. Tutte queste manifestazioni venivano da me documentate con i vari strumenti tecnici disponibili (foto, dia, film Super8 e 16 mm, registrazioni audio ecc.) ed in certi casi, quali ad esempio *InterVENTO* la rassegna si identificava concettualmente e di fatto con la sua stessa documentazione, divenendo nel suo evolversi un accumulo sempre più ricco di materiali e documenti. Non fu quindi né per caso né per seguire mode che, resisi disponibili in Italia i primi apparecchi video, io li inserissi in un contesto operativo, creativo e documentativo, in totale continuità con il mio lavoro precedente<sup>1</sup>.

TELEVISIONE  
COME  
MEMORIA  
(1968)

Questa occasione "storica" per l'elaborazione del progetto *Televisione come memoria* fu la manifestazione, da me organizzata nel '68 nel mio studio di Luvinata, denominata *24 Ore di No stop Theatre*, che si articolava nell'arco in un'intera giornata, con la realizzazione di ambienti, interventi, opere e happening all'aperto, proiezioni durante la notte nei prati e nei boschi ed installazioni all'interno del mio studio. Conseguentemente *TV come Memoria* era articolato sullo scorrere del tempo (24 ore) e basato su un sistema di tre telecamere mixate, che inviavano immagini a 24 monitor. Nella prima ora su tutti i monitor passavano immagini in diretta. Nella seconda ora il monitor 1 mandava le immagini registrate nella prima ora, mentre la diretta passava sugli altri 23 monitor. Nella terza ora il monitor 1 proponeva le immagini registrate nella prima ora, il monitor 2 quelle registrate nella seconda ora, mentre le immagini in diretta passavano su 22 monitor e così via, ora per ora, finché con una "dissolvenza incrociata", lunga un giorno, si realizzavano i due parametri essenziali della comunicazione televisiva: quello della "diretta" e quello della "differita".

Non va dimenticato, a questo punto che il rapporto tra video e arte era nato e si sviluppava, a livello mondiale, essenzialmente sulla suggestione delle potenzialità creative dello strumento (Vostell, Paik, i Vasulka, Schum) e a fronte di questa situazione si definì la mia "via italiana al video", basata sull'intuizione che il video stesso fosse anche, peculiarmente, un mezzo essenziale ed innovativo per compiere sulle Arti numerosi interventi di documentazione, critica, didattica, comunicazione, informazione, spettacolo, variamente articolati. Ciò non toglie che anch'io abbia subito il fascino delle potenzialità creative del video, realizzando sia lavori miei sia videotape di altri artisti (i primi prodotti in Italia non estemporaneamente) che si rivolgevano a me anche perché, allora in Europa gli unici a lavorare con questo strumento eravamo Schum in Germania ed io in Ita-

lia. Così nacquero le serie di video d'artista *Identifications* di Schum e *Tv Out 1-2-3*, da me prodotte e realizzate con importanti artisti italiani e stranieri. In assoluta contemporaneità il mio lavoro era rivolto ad interventi di videodocumentazione "in tempo reale", tendenti a realizzare una "restituzione" integrale degli eventi artistici, (a partire dall'happening di Kaprow *Print-Out* a Milano '71) e a dare supporto tecnico alle video performance ed ai video-ambienti di artisti importanti realizzati in Italia e all'estero (Graham, Jonas ecc.).

## VIDEO SALETTE (1971-72)

l'apice di questa primissima fase operativa e di studio fu costituito dalle "videosalette" sperimentali, da me aperte a Milano (Galleria Diagramma 1971 e 1972), con le quali si attivava una fase di riflessione, discussione e sperimentazione *sul e con* il video e che, viste in prospettiva storica, come luoghi nei quali si dibatteva e si esponeva l'arte con il supporto di strumenti tecnologici, costituiscono un'anticipazione ante litteram di un fenomeno successivo, ancora in evoluzione, a metà strada tra il sito web e le multisale. La prima edizione fu dedicata ad un video-laboratorio nel quale venivano realizzate e subito messe in visione video-interviste a noti artisti e critici sul tema del rapporto tra video e arte, in un momento in cui l'apparizione di questo nuovo strumento tecnologico aveva creato numerose ma anche confuse ed incongrue suggestioni. Basti pensare agli artisti che si precipitarono a riversare in video i loro filmati, a cineasti, inebriatisi di video in America, che volevano fare la rivoluzione (politica e sociale) in Italia con il portapack, a molti altri operatori artistici e culturali che, *toutcourt*, con il video tendevano a rifarsi una verginità già da tempo perduta lavorando con media creativi tradizionali. Quindi, anche spesso con l'avallo di critici e "pensatori" anch'essi velocemente specializzati in videologia, si attuò una sorta di "transfert" del carattere rivoluzionario dello strumento alle cose che con lo strumento stesso si facevano. Tutto quindi apparve nuovo e radicale, purché fatto col video: l'arte, la vita, la rivoluzione!

## CLASSIFICAZIONE DEI MODI D'USO DEL VIDEO IN ARTE (1972-73)

Questa situazione ed un accentuato raptus tassonomico mi spinsero a definire una *Classificazione dei modi di uso del video in arte*, che viene oggi riconosciuta come la prima elaborazione teorica che, pur non occupandosi di estetica del video, analizzò il punto nodale del rapporto tra un campo (l'Arte) ed uno strumento (il video) in grado di fondersi, in vari modi e con diversi obiettivi, in un unicum del tutto peculiare. La classificazione venne più volte pubblicata in Francia, Germania, Austria, Jugoslavia, America ecc. e, negli Stati Uniti, ove fu introdotta nel '75, andò a coincidere se non a produrre la distinzione americana che definisce oggi video "caldo" quello creativo e video "freddo" quello documentativo. In sostanza la *Classificazione* costituì una sorta di cerniera tra la componente teorica e quella operativa, che hanno sempre contraddistinto il mio lavoro. Da un lato, gli interventi operativi di quei primi anni (che già muovevano dal progetto teorico *Tv come memoria*) influenzò e produsse la *Classificazione*, dall'altro quest'ultima costituì la portante teorica di tutto il lavoro successivo produttivo, espositivo e archivistico, che quindi si sviluppò secondo un preciso progetto predeterminato. La caratteristica basilare è data dalla distinzione tra "video diretto", quello creativo, usato dall'artista per compiere opere (video, installazioni, video-sculture etc.) e "video mediato", quello che altri soggetti impiegano sul lavoro dell'artista, con scopi articolati di documentazione, conservazione, critica, didattica, informazione spettacolo ecc. Devo poi approfondire in parte il primo fattore, quello del video diretto (creativo, caldo), per chiarire il mio atteggiamento di "ritiro" dalla produzione di video d'artista intorno agli anni '75-'76, dovuto a motivi sia contingenti sia ideologici. Dal punto di vista contingente il fatto che tutti si "buttassero" sul video, senza che ci fosse allora quella consapevolezza, oggi ormai maturata, mi consigliò di rinunciare a realizzare le opere di diversi artisti che poi seguirono, da epigoni della prima fase del fenomeno video, altre soluzioni produttive. Dal punto di vista "ideologico" (e questo era forse il vero problema) il mio apporto nel realizzare video di altri artisti era, di massima, talmente predominante che diventava difficile alla fine stabilire la paternità dell'opera. Va precisato che la realizzazione di un video, per quanto possa essere apparsa semplice, soprattutto alle origini, è comunque un'operazione complessa anche per le numerose connessioni, variamente dosate, ad altri "campi" quali il cinema, le arti visive e plastiche, le performance, la musica ecc. È quindi difficile sezionare le parti di un "genere" che spesso sintetizza varie componenti di tutti questi altri mondi (diversi tra loro ma anche oggi sempre più convergenti), quasi anche a presagire che il video stesso, in una fase più evoluta, possa essere un "campo" in cui diverse altre forme di espressione artistica pos-

sano almeno diluirsi se non addirittura annullarsi, alchemicamente sintetizzandosi.

A proposito del video d'artista si può ben dire che sia mancata fino ad oggi quella chiarezza sui ruoli creativi e operativi che invece si è assestata da tempo nel cinema (e similmente nella tv). Nella mia esperienza personale e fatto riferimento al sistema produttivo cinematografico, devo dire che ben raramente gli artisti, con i quali ho lavorato, siano andati oltre il ruolo del soggettoista, talora del direttore della fotografia, il tutto con l'eccezione di alcuni stranieri (Serra, Oppenheim, Shoher) molto più interessati a discutere l'impostazione e l'esecuzione del video.

Dopo aver trattato del rapporto tra videomaker ed artista per quanto riguarda le video opere, passo a considerare le caratteristiche dell'attività di videodocumentazione in tempo reale, circa la quale non c'è dubbio che il videomaker ne sia l'autore, a prescindere dal fatto che la stessa si riferisca al lavoro (teatrale, musicale, di danza ecc.) di un altro artista e che debba essere ovviamente dallo stesso consentita. Non si tratta quindi di un'attività che miri semplicemente ad una "riproduzione" (che alcuni pretendono, magari, debba essere anche obiettiva) destinata ad una pura e semplice archiviazione. Si tratta al contrario, come dice Vittorio Fagone a proposito del mio lavoro, di una "lettura intelligente e consapevole che attiva la possibilità di trasferimento in un medium linguistico non inerte, anzi riflessivo"<sup>2</sup>. Personalmente, dopo aver sottolineato che la competenza tecnica del videomaker e la sua conoscenza del lavoro dell'artista, la cui opera viene documentata, contribuiscono ad azzerare scarti eccessivi o scorretti tra la video-documentazione ed il proprio oggetto, ho spesso fatto riferimento, per inquadrare l'attività del videomaker, a quella del critico. In realtà le attività valutative, interpretative, selettive del critico si trovano in gran parte nell'operare del videomaker, la cui professionalità quindi si colloca in una scala di valori e di comportamenti molto più ampia e complessa di quella riferita ad una operazione di banale e passiva riproduzione.

È pur vero che il mito della fedeltà della riproduzione, nato con l'iconografia fotografica, è duro da distruggere, ma innanzitutto bisognerebbe intendersi sul concetto di fedeltà (ad esempio Federico Tiezzi dei Magazzini definisce il video di uno spettacolo teatrale come "tradimento attivo" dello stesso) e d'altra parte, anche nella realtà, la collocazione in un teatro nel centro della prima fila piuttosto che in un angolo dell'ultima, costituisce una variabile soggettiva di lettura dello spettacolo non indifferente. Infine non si può non considerare l'abisso esistente tra foto e video, quanto a capacità di documentare o meglio di "restituire" espressioni artistiche, di tipo performativo. Fino a questo punto si è trattato il rapporto tra arte e video, considerando questo supporto elettronico ideale per compiere nell'arte e sull'arte numerosi interventi utili e poetici al tempo stesso e comunque sempre esaltanti, se correttamente compiuti. Ora però sul versante della tecnologia è necessario fare una ulteriore distinzione tra analogico e digitale per coglierne i fattori di integrazione e quelli di peculiarità con riferimento, dal punto di vista storico, alla decisiva trasformazione del computer da originario strumento elaboratore di calcoli all'attuale potente mezzo di comunicazione.

Negli ultimi decenni il digitale si era sempre più pesantemente introdotto nel video e nel cinema, ma sempre come *utility*, come elemento ausiliario per semplificare, alleggerire ma anche ampliare procedure operative precedentemente più pesanti e complicate. Attualmente però la nuova identità del computer lo porta ad affermarsi, in generale ma anche rispetto al mondo dell'arte, con propria dignità ed autonomia di strumento che, peculiarmente, consente nuove operatività per raggiungere obiettivi specifici ed anche inediti. Basti solo pensare a quello che succede quando l'apparecchio stesso "prolifera" e, mediante la connessione, crea una rete web. Quello che può essere interessante sottolineare è come la progressiva evoluzione tecnologica abbia trovato e trovi immediatamente applicazione in "bisogni" scientifici e culturali che preesistevano e che magari anche indirettamente, sono stati una concausa dell'evoluzione stessa. Potrei fare qui l'esempio del Museo Elettronico.

MUel  
IL MUSEO  
ELETTRONICO  
(1993)

A partire infatti dall'intuizione subliminale che ebbi visitando la Expo Svizzera di Losanna del '64, in cui vidi un circuito chiuso televisivo che esponeva in modo "teatrale" le istruzioni per l'uso di una macchina utensile, piuttosto che dai primi miei scritti sul museo elettronico, e per finire con la presentazione del progetto ormai compiuto di MUel (Museo Elettronico) alla Biennale di Venezia del '93, si può dire che non siano mai passati lunghi periodi senza che "uscisse" una qualche novità tecnologica in grado di risolvere problemi o suggerisse nuove opzioni per arricchire o esten-

dere il Progetto MUel. Questo si era evoluto teoricamente man mano che si metteva sempre più a punto la mia intuitiva consapevolezza iniziale di lavorare in una direzione "musealizzante". Naturalmente su una struttura embrionale (nata magari con la detta percezione di Video-Teatro del '64, trasformatasi in breve tempo in appercezione) si sono attestate man mano le altre "cellule" del sistema, quasi in una operazione di manipolazione genetica. Così per la considerazione per cui il museo del futuro, andando oltre l'obiettivo originario di esposizione e conservazione delle opere, potesse assumere nel proprio territorio altre funzioni quali quelle divulgativa, didattica, documentativa, di spettacolo ecc. Così per la presa d'atto che, nel ventesimo secolo, le varie avanguardie avevano operato trasformazioni così radicali da aver modificato sia la morfologia fisica sia l'estensione concettuale dell'opera d'arte. Così per la considerazione che la tecnologia potesse ampliare e modificare le dimensioni e l'articolazione strutturale del museo; ampliare e mutare l'oggetto stesso del museo (ponendo accanto alle opere presenti la documentazione di molte altre opere altrove dislocate); guidare nell'interpretazione delle opere; documentare le opere esposte; ampliare il pubblico del museo, aggiungendo al pubblico "presente" all'evento quello "futuro" che potrà vederne la "riproduzione tecnologica", ecc.

Sulla base di queste considerazioni e della continua evoluzione della tecnologia (telefonia, satelliti, reti telematiche ecc.), inseribile "in tempo reale" nel progetto che in qualche modo, prevede anche gli sviluppi futuri della stessa, è nato il progetto di MUel, come Network museale planetario. Il MUel è quindi una rete di cellule museali di varie identità (di produzione, di distribuzione, di fruizione) che possono essere "puramente virtuali" o "reali" o collocarsi a metà strada tra le prime due ipotesi. Con riferimento alla loro identità le cellule possono poi essere autonome, con una propria sede – reale o virtuale – ovvero integrate nella struttura dei musei preesistenti, anche in questo caso in forma reale o virtuale. La base "contenutistica" del progetto MUel è costituita dalla Collezione/Archivio della Videoteca Giaccari, che verrà così disseminata a livello planetario. Quest'ultima indicazione sottolinea la peculiarità del progetto MUel rispetto ad altri studi sul Museo Virtuale, che sono impegnati in ricerche astratte sul museo esclusivamente in quanto contenitore. Nel caso del MUel, al contrario, l'esistenza del contenuto ha preceduto, anche indirizzandola, la definizione dei caratteri del contenitore che, al momento della sua realizzazione, costituirà un Museo Elettronico quale struttura completa e motivata sia da esigenze concrete sia da istanze scientifiche. Attualmente è in corso a Varese la predisposizione di una nuova sede fisica del MUel, quale cellula-pilota del Network internazionale mentre è in fase finale di elaborazione il progetto per il modulo di "cellula esterna" della rete museale.

#### NOTE

1 A questo proposito poi devo precisare che non iniziai a lavorare usando, come tutti, il portapack, ma impiegai fin dall'inizio un sistema complesso con più telecamere (di cui alcune con la sensibilità modificata per le riprese al buio), regia, registratori portatili e da banco per l'editing, ecc.

2 Dalla cartella di presentazione della giornata inaugurale del MUel, ottobre 1995.

dere il Progetto MUel. Questo si era evoluto teoricamente man mano che si metteva sempre più a punto la mia intuitiva consapevolezza iniziale di lavorare in una direzione "musealizzante". Naturalmente su una struttura embrionale (nata magari con la detta percezione di Video-Teatro del '64, trasformatasi in breve tempo in appercezione) si sono attestate man mano le altre "cellule" del sistema, quasi in una operazione di manipolazione genetica. Così per la considerazione per cui il museo del futuro, andando oltre l'obiettivo originario di esposizione e conservazione delle opere, potesse assumere nel proprio territorio altre funzioni quali quelle divulgativa, didattica, documentativa, di spettacolo ecc. Così per la presa d'atto che, nel ventesimo secolo, le varie avanguardie avevano operato trasformazioni così radicali da aver modificato sia la morfologia fisica sia l'estensione concettuale dell'opera d'arte. Così per la considerazione che la tecnologia potesse ampliare e modificare le dimensioni e l'articolazione strutturale del museo; ampliare e mutare l'oggetto stesso del museo (ponendo accanto alle opere presenti la documentazione di molte altre opere altrove dislocate); guidare nell'interpretazione delle opere; documentare le opere esposte; ampliare il pubblico del museo, aggiungendo al pubblico "presente" all'evento quello "futuro" che potrà vederne la "riproduzione tecnologica", ecc.

Sulla base di queste considerazioni e della continua evoluzione della tecnologia (telefonia, satelliti, reti telematiche ecc.), inseribile "in tempo reale" nel progetto che in qualche modo, prevede anche gli sviluppi futuri della stessa, è nato il progetto di MUel, come Network museale planetario. Il MUel è quindi una rete di cellule museali di varie identità (di produzione, di distribuzione, di fruizione) che possono essere "puramente virtuali" o "reali" o collocarsi a metà strada tra le prime due ipotesi. Con riferimento alla loro identità le cellule possono poi essere autonome, con una propria sede – reale o virtuale – ovvero integrate nella struttura dei musei preesistenti, anche in questo caso in forma reale o virtuale. La base "contenutistica" del progetto MUel è costituita dalla Collezione/Archivio della Videoteca Giaccari, che verrà così disseminata a livello planetario. Quest'ultima indicazione sottolinea la peculiarità del progetto MUel rispetto ad altri studi sul Museo Virtuale, che sono impegnati in ricerche astratte sul museo esclusivamente in quanto contenitore. Nel caso del MUel, al contrario, l'esistenza del contenuto ha preceduto, anche indirizzandola, la definizione dei caratteri del contenitore che, al momento della sua realizzazione, costituirà un Museo Elettronico quale struttura completa e motivata sia da esigenze concrete sia da istanze scientifiche. Attualmente è in corso a Varese la predisposizione di una nuova sede fisica del MUel, quale cellula-pilota del Network internazionale mentre è in fase finale di elaborazione il progetto per il modulo di "cellula esterna" della rete museale.

#### NOTE

1 A questo proposito poi devo precisare che non iniziai a lavorare usando, come tutti, il portapack, ma impiegai fin dall'inizio un sistema complesso con più telecamere (di cui alcune con la sensibilità modificata per le riprese al buio), regia, registratori portatili e da banco per l'editing, ecc.

2 Dalla cartella di presentazione della giornata inaugurale del MUel, ottobre 1995.