

Bruno Di Marino, *A circuito chiuso. Appunti sparsi sul video italiano*, in *Elettroshock – 30 anni di video in Italia*, a cura di B. Di Marino e L. Nicoli, Roma, Castelvevchi, 2001

1. Che cos'è stato e che cos'è oggi il video in Italia? Com'è nato e come si è trasformato nell'arco di tre decenni? Che tipo di rapporto ha intrattenuto con altre forme artistiche quali cinema, arte, musica, teatro, danza, grafica, animazione?

Il primo rischio è quello di un evidente ecumenismo. Riproporre le diverse espressioni del mezzo elettronico se da un lato rappresenta una scelta obbligata per chi ha sempre contestato gli steccati disciplinari, il settarismo degli specialisti, ecc., dall'altro vuol dire mettere a dura prova lo spettatore, invitarlo a una ricognizione a 360°, passando dal video "creativo" al documentario, dal clip musicale al lavoro in computer animation, saltando dalla performance alla pseudonarrazione, senza dimenticare generi forti legati soprattutto alla stagione degli anni '80, ma ancora oggi praticati, come il videoteatro e la videodanza. Ma potremmo essere accusati anche noi di settarismo. Proprio in un'epoca dove non esistono più differenze tra cinema e video, ha senso realizzare una simile retrospettiva, mettendo da parte la pellicola? In questa rassegna tutto ciò che vedrete è girato in video. Tranne poche eccezioni, tutte giustificate. Quelle che riguardano opere originariamente pensate per essere mostrate su supporti (o con dispositivi) elettronici. A partire dai videoclip musicali, girati in pellicola ma con una destinazione esclusivamente televisiva.

Osservandoli in prospettiva, secondo una visuale unitaria, è facile cogliere le affinità tra tutti questi ambiti, riconoscere che molte forme sono *borderline* e che tutte appartengono, comunque, al medesimo universo audiovisivo. Ma le differenze persistono. La resistenza ad accettare un allargamento del discorso, a considerare il video non tanto come un macrogenere (perché sarebbe errato) ma come un medium dotato di capacità metamorfiche più del cinema, esiste molte volte non tanto da parte del pubblico quanto da parte degli addetti ai lavori.

E' pur vero che, in questi ultimi anni, molti festival di videoarte hanno cominciato a presentare in misura maggiore opere di carattere documentario, mentre le manifestazioni dove un tempo era limitato l'accesso al video di creazione, hanno incluso anche lavori di questo tipo. C'è da chiedersi: non sono stati forse per primi gli autori a rendersi conto che si potevano mescolare generi e tendenze, obbligando noi studiosi ad adeguarsi? Se qualcuno è ancora convinto che il video rispetto al cinema sia una forma deteriore, negandole il diritto di essere insegnata nelle università o raccolta negli archivi, è un problema suo. Vuol dire che è irrimediabilmente in ritardo rispetto alle evoluzioni culturali. Ma se qualche specialista – un po' troppo purista e accademico – è convinto che esista ancora la "videoarte", dimostra di non aver capito che il rapporto tra video e arti visive oggi è totalmente cambiato.

Il video *di creazione*, dopo alterne fortune ha attraversato a cavallo degli anni '80 e '90 un periodo di crisi nel nostro paese. Dal 1995 in poi, dopo l'*exploit* alla Biennale di Venezia di Gary Hill e Bill Viola, si è ricominciato a parlare di arte elettronica. Oggi abbiamo ormai raggiunto un grado di autentica inflazione nell'ambito dell'arte contemporanea. Un numero sempre maggiore di artisti utilizza l'immagine elettronica con modalità di vario tipo. L'unica distinzione da fare è semmai tra quelli che lo usano consapevolmente, che cioè esplorano tutte le possibilità linguistiche del mezzo, e coloro che continuano ad adottarlo come strumento di documentazione o magari con velleità di carattere narrativo, ma senza conoscerlo a fondo e senza padroneggiarlo dal punto di vista tecnico. Se dunque molti artisti, videoartisti e videomaker mancano all'appello di *Elettroshock* per problemi di spazio o per nostra colpevole disattenzione, altri non sono stati inseriti volutamente.

2. Un po' di storia. In Italia l'apparizione del video risale ai primissimi anni '70. Il suo uso è dapprima artistico, quindi politico. In occasione della *Terza Biennale Internazionale della giovane pittura: Gennaio 1970. Comportamenti, progetti, mediazioni*, organizzata a Bologna da Barilli, Calvesi e Trini, vennero registrate in video una serie di performance tra cui una di De Dominicis, intento a copulare con la terra sulle rive del Tevere. Subito prima Gerry Schum per il suo film *Identifications* aveva ripreso le azioni di De Dominicis *Tentativo di volo* e *Tentativo di fare cerchi quadrati...*, anche se il celebre videogallerista tedesco girava ancora in 16mm, trasferendo i film su nastro magnetico e mostrandoli su monitor. Sempre nel 1970 Luigi Ontani realizza il primo video a colori, probabilmente a livello europeo, *La favola impropriata*. Contestualmente prende l'avvio l'attività di Luciano Giaccari, che all'epoca si concentrava un giorno alla settimana sulle pratiche notarili, per dedicarsi nei restanti sei giorni, con molta più passione, al videotape. Nasce il nucleo di un archivio – oggi davvero unico dal punto di vista della videodocumentazione – che raccoglierà performance musicali e artistiche, eventi teatrali, azioni coreografiche, ecc.

In questa prima metà degli anni '70, inoltre, muovono i primi passi altre esperienze fondamentali nell'ambito della videoarte nostrana: l'atelier fiorentino di Art/Tapes/22, voluto da Maria Gloria Biccocchi, che prendeva come modello produttivo l'archivio Castelli Sonnabend; il Centro Video Arte di Ferrara, fondato da Lola Bonora nel 1972 e grazie al quale emergerà Fabrizio Plessi, forse il primo artista italiano che lega il suo nome quasi esclusivamente al medium elettronico; la galleria veneziana Il Cavallino di Paolo Cardazzo, autore già nel 1970 di un primo lavoro in video. Art/Tapes/22 chiude i battenti nel 1976, l'attività ferrarese prosegue anche nel decennio successivo, mentre l'ultimo *tape* del Cavallino risale al 1981.

Grazie a questi quattro laboratori hanno la possibilità di confrontarsi con il video artisti come Chiari, Pisani, Agnetti, Merz, Boetti, Paolini, Calzolari, Chia, De Dominicis, Pozzi e La Rocca, solo per limitarsi ai nomi italiani. Per quasi tutti si tratta di una parentesi, solo per alcuni è l'inizio di un percorso: Michele Sambin – legato inizialmente alla galleria di Cardazzo – è tra quei videomaker che utilizza tutt'ora il video, realizzando laboratori teatrali con i detenuti. Sambin è un esempio emblematico di chi non ha ottenuto quei riconoscimenti che pure avrebbe meritato. E' un'occasione per rivalutarlo, insieme ad altri personaggi caduti nell'oblio da oltre vent'anni.

3. Lezione di chimica. Di questa intensa stagione rimane un patrimonio volatile, costretto all'estinzione se non si interverrà tempestivamente. Il primo problema è quello della lettura dei nastri. I registratori cosiddetti *open reel*, cioè a bobina aperta, non si trovano più. In secondo luogo il materiale andrebbe sottoposto a lavaggio e a rigenerazione. Quindi trasferito su supporti digitali. Il video è effimero per definizione, e se molto si sta facendo nel campo del cinema – dalle origini al moderno – nessuno pensa ai videotape. Per una volta non è una questione italiana ma di carattere mondiale. Chi negli anni si è preoccupato di riversare continuamente le opere su nuovi supporti tecnologici, le ha salvate e ne ha permesso la visione. Ma ci sono altre testimonianze di un'epoca che potrebbero ritornare alla luce se soltanto si trovassero fondi e si avviasse un progetto di recupero.

4. Sul versante politico lavorano negli anni '70 il gruppo Videobase, costituito da Guido Lombardi, Anna Lajolo e Alfredo Leonardi, tutti provenienti dall'esperienza del cinema sperimentale. Tra i primi risultati *Sotto le tende, sotto il tendone* (1972), *Carcere in Italia* (1973) e *Quartieri popolari di Roma* (1973). Il videotape è considerato nel loro manifesto uno strumento "rivoluzionario" per la capacità non solo di documentare le lotte di operai e contadini, ma di creare una coscienza di classe, sottoponendo il materiale alle

persone interessate e stimolando una discussione che avrebbe poi portato alla successiva rielaborazione politico-estetica del girato (metodo utilizzato soprattutto ne *L'isola dell'isola*, 1974). Il videotape si pone insomma come preziosa arma di controinformazione, occhio libero e alternativo rispetto all'istituzione televisiva, dove vige un regime di censura. Come recita il titolo di un libro scritto dal regista Faenza in quegli anni, i videomaker agiscono *Senza chiedere permesso*.

Un altro cantore di questa stagione è Alberto Grifi – anche lui protagonista dell'underground romano. A parte le decine di ore che documentano l'attività del movimento studentesco e gli umori di una piazza viva e perennemente in lotta contro il potere costituito, l'operazione che lascia maggiormente il segno è *Anna*, realizzato da Grifi insieme a Massimo Sarchielli. Un videofilm "politico" nel senso più ampio del termine, per il suo essere documento che si organizza autonomamente in forma narrativa sotto gli occhi degli autori (uno *in*, l'altro *fuori campo*) e perfino contro la loro volontà. *Anna* oltrepassa il concetto di "cinema verità", essendo registrazione quasi "in diretta" della vita quotidiana di una sedicenne tossicodipendente e incinta, con un tragico passato alle spalle. Le riprese hanno inizio fin dal '72, anche se la presentazione nella forma definitiva avrà luogo solo nel '75 a Venezia, quando le 11 ore di girato vengono ridotte a 3 ore e 45 minuti, trasferite da nastro magnetico a pellicola, grazie a un vidigrafo artigianale costruito dallo stesso Grifi. Programmato al Filmstudio per diverso tempo, *Anna* diventa – come si direbbe oggi – un film "di culto", un caso quasi unico in Italia di opera underground che assurge agli onori delle cronache, scatenando un lungo e articolato dibattito.

5. Il decennio degli '80 è sotto il segno di quattro ambiti molto diversi: documentario, videoteatro, videodanza, sperimentazione con il computer.

Da Piscicelli a Segre, da Bigoni a Baresi, da Agosti a Calopresti. Si inventano nuove forme per raccontare la realtà. La confessione, il ritratto, la descrizione di contesti in molti casi scomodi, difficili, estremi, non-raccontabili. Vite che appartengono al girone della diversità, ma che possono essere rappresentate in forma di poesia, in punta di piedi. Dalle *Vite di ballatoio* di Segre ai *Frammenti di vite clandestine* di Agosti. I travestiti, i resuscitati, i bambini che vivono in uno stato vegetativo, non sono altro che creature di un mondo reale e fantastico al tempo stesso. Poi c'è la riflessione sul terrorismo, ovvero su un periodo storico appena conclusosi e ancora troppo confuso e doloroso da mettere in scena. Più di tanti brutti e pasticciati lungometraggi di quegli stessi anni, ci riesce Bigoni con *Nome di battaglia: Bruno* (1987). Il protagonista neppure c'è. E' morto sfracellandosi dal quarto piano per sfuggire alla polizia. Ma viene evocato dal racconto di una madre coraggiosa e appassionata. E' una testimonianza di vitalità del video. La prova di come i registi italiani non debbano inseguire obbligatoriamente il fantasma della narrazione.

6. C'è però chi tenta la strada del racconto. Ma si tratta sempre (e volutamente) di suggestioni, abbozzi, pretesti. I numerosi video di Tonino De Bernardi sono innanzitutto percorsi poetici, iniziatici e intimi (pensiamo all'imponente *Viaggio a Sodoma*), costruiti insieme a persone che fanno parte della vita quotidiana del regista. Essi non recitano, incarnano un linguaggio. In realtà in Italia non esiste un video narrativo, se si eccettua qualche ingenuo ragazzo che usa la videocamera al posto di una macchina da presa per mancanza di soldi. Tuttalpiù il video può anticipare il cinema, sotto forma di trailer, di prova generale. Il festival di Salsomaggiore (insieme a Ghezzi per Raitre) produce nel 1988 una serie di brevi cortometraggi in elettronica che sono un abbozzo di film futuri: *Indagine sul disordine di un film che ancora non esiste* di Soldini è il nucleo da cui si svilupperà *L'aria serena dell'Ovest*. La stessa cosa avviene con Gaudino e Calogero. Ma il video per molti autori che si dedicheranno al cinema, non è solo una palestra, sarebbe riduttivo pensarlo. E' un mezzo con una sua precisa funzione estetica. Non è un caso che tanti registi

continuano ad alternare i due strumenti. Il video è un frammento significativo di un immaginario molto più composito in alcuni casi, ma non ha nulla da invidiare al cinema, se non, forse, per quel che concerne la risposta di pubblico e l'attenzione dei media.

7. Se per il documentario il video non rappresenta altro che la naturale prosecuzione del cinema, ma con maggiore libertà di manovra, per il teatro e la danza il *medium* elettronico viene vissuto come un dispositivo davvero rivoluzionario, in grado di moltiplicare e modificare la dimensione spazio-temporale. Il video è dentro e fuori la scena. E' sul palcoscenico ma non semplicemente sotto forma di suggestiva scenografia, bensì come elemento strutturante lo spettacolo stesso (l'esempio più famoso è *La camera astratta*, collaborazione tra Barberio Corsetti e Studio Azzurro). Il video è sintesi dello spettacolo, ma supera la mera registrazione, diventa rilettura creativa.

Nel rivederli oggi certi lavori di questo tipo, si comprende quanto il teatro di allora abbia assimilato i modelli audiovisivi correnti, primo tra tutti proprio il videoclip musicale, forse l'unico genere "giovanile" nato con la televisione e diventato ben presto patrimonio videografico collettivo.

Non deve apparire un'eresia. Il videoteatro e il *music video* quasi si sovrappongono. Gli anni di maggiore diffusione di entrambi sono, non a caso, il 1984-1986. Nell'84 termina *Mister Fantasy* – pionieristica trasmissione che contribuì a lanciare la moda del videoclip nel nostro paese – e nasce la prima emittente nostrana specializzata in musica, Videomusic. Il genere ha attraversato alterne fortune, senza mai davvero convincere chi avrebbe dovuto investirvi soldi: le case discografiche. Si sono però susseguite almeno tre o quattro generazioni di registi che hanno saputo sfruttare il clip per farsi le ossa, sia in campo televisivo che cinematografico. Dai vari Raffanini, Curi e Giagni (cresciuti alla corte di *Mister Fantasy*), ad autori a cavallo degli anni '80-'90 come Ambrogio Lo Giudice – legatosi alla Filmmaster Clip di Marco Balich, la più importante casa di produzione specializzata in musica da vedere – fino alle nuove leve: Fei, Trigari, Infascelli, Panini, Capotondi, Pescetta, Sigon, Saguatti, i fratelli Manetti, soltanto per nominarne qualcuno. Pur non essendo aumentato di molto il budget medio dei clip musicali italiani nell'arco di quasi 15 anni, l'ultimo decennio ha visto un rafforzamento dell'estetica videomusicale, maggior coraggio in direzione sperimentale. E questa maggiore libertà – che si affianca comunque all'intramontabile stile glamour – ha permesso a giovanissimi autori di emergere in fretta, chiamati a tradurre in immagini le sonorità di gruppi pop, rock, techno e hip-pop.

8. A metà degli anni '80 esplode l'alta definizione. Si fa largo l'utopia che l'elettronica potrà gradualmente sostituire la pellicola. Oltre ad Antonioni che gira il didascalico *Fotoromanza* (1984) per Gianna Nannini, vengono realizzati con questo standard tanto futuristico alcuni lavori sperimentali prodotti dalla Rai: un Arlecchino di Giuliano Montaldo con la fotografia di Storaro, il cortometraggio *Oniricon* di Enzo Tarquini e, soprattutto, il lungometraggio di Peter Del Monte *Giulia e Giulia* con la fotografia di Rotunno. Dopo qualche anno l'alta definizione – ancora legata all'era dell'analogico – naufraga miseramente, sostituita dal digitale. E oggi all'orizzonte già si profila la rivoluzione dell'HD-Cam che aprirà definitivamente la strada al cinema elettronico.

La *computer graphic* e la *computer animation* in Italia – a partire dai primissimi anni '80 – non ha prodotto davvero ottimi risultati. La Francia e gli Stati Uniti sono sempre stati più all'avanguardia. E' riuscito a creare qualcosa di buono solo chi non ha rincorso l'estetica della simulazione, dell'effetto speciale, del vuoto virtuosismo. Pensiamo a Correnti magnetiche o ai Giovanotti Mondani Meccanici: questi ultimi hanno deciso di presentare in questa rassegna una summa della loro attività, usando come conduttore il loro personaggio virtuale Gino il pollo, oggi anchor man di My-Tv, la prima Web Television

italiana. L'ironia ha spesso sopperito nel nostro paese alla cronica mancanza di mezzi. Oggi è tutto più facile, grazie alla creazione di nuovi hardware e software che permettono ormai, con investimenti limitati, di realizzare lavori di alto livello visivo. I giovani autori italiani stanno colmando un *gap* qualitativo che li separava dal resto del mondo. Monica Petracchi, Alessandro Amaducci, Leonardo Romoli, Leonardo Carrano ne sono un esempio.

9. Le performance d'artista videoregistrate dei primi anni '70, erano quasi sempre fondate su una messa in scena asettica e oggettiva. Il corpo – come si è molte volte evidenziato – usava il dispositivo elettronico come uno specchio. L'artista o un suo mediatore (molte volte un soggetto femminile, nudo di fronte alla videocamera) quasi si smaterializzava. La videodanza, dal decennio successivo in poi, ha modificato la "presenza" del corpo nella cornice dell'immagine, gli ha dato maggiore spessore. Ancora oggi è rintracciabile un certo pauperismo della ripresa video nell'ambito del post-organico o della neo-body-art. Lo spettro è ampio: si va dall'estetica *hi-tech*, alla bassa definizione esasperata della coppia Cuoghi-Corsello, alla spettacolarità quasi cinematografica dei corpi – caldi e pittorici – di *Hamam* (1997) e altri lavori dell'artista turca (italiana di adozione) Sukran Moral.

10. L'installazione e il dispositivo. Se negli '80 il video conquistava gradualmente lo spazio attraverso il modulo circoscritto del monitor, scatola-finestra che apriva nuovi orizzonti virtuali sui palcoscenici teatrali o nei contesti museali, a partire dall'ultimo decennio la videoproiezione ha alleggerito e reso ancora più espansa la penetrazione dell'immagine elettronica nell'*environment*. Studio Azzurro passa dall'illusorietà de *Il nuotatore*, un'installazione ormai ampiamente storicizzata, a quella degli ambienti sensibili: *Tavoli, Coro, Il soffio sull'angelo*, in cui l'elemento interattivo la fa da padrone e dove viene totalmente rivoluzionata la concezione videospaziale. L'immagine si spettacolarizza, diventa in alcuni casi una sequenza pittorico-cinematografica (*Totale della battaglia*). Lo spettatore viene messo davvero, futuristicamente, al centro di un quadro che, in realtà, non esiste più, si è dissolto in uno schermo infinito. Molto più caotici i Giovanotti Mondani Meccanici che lavorano su una realtà psichedelica, dove diversi schermi videoproiettati confliggono e deflagrano, in bilico tra una cultura analogica e pop e un occhio alle mutazioni digitali.

Ma altri artisti continuano a lavorare sulla cornice, sulla macchina, sulla scultura. I monitor di Plessi a contatto fisico con il marmo, il ferro, elementi naturali e manufatti umani. Così come quelli di un altro artista proveniente dall'esperienza ferrarese, Maurizio Camerani, dispositivi "di guerra", piccoli schermi cementificati e fortificati, per sottolineare come l'immagine non è solo eterea, ma è solidificabile, cristallizzabile nella materia.

Lo schermo non è solo espanso. Gli artisti napoletani Bianco-Valente in molte loro installazioni prediligono micromonitor (pensiamo a *Giostrina triste*), più affini ai circuiti neuronici.

11. Insegnare la cultura del video. In Italia sono sempre mancate due cose: a) le scuole, dove poter apprendere tecnica e linguaggio video; b) gli archivi, dove potersi "formare" culturalmente, conoscendo autori e opere di livello internazionale.

L'insegnamento del video a livello teorico è entrato davvero poco nelle università, se si eccettua l'ostinazione di alcuni studiosi come Sandra Lischi a Pisa, Marco Gazzano a Urbino, Valentina Valentini a Cosenza. E' stato più facile semmai diffondere la pratica del video nelle Accademie di Belle Arti. Una delle poche palestre esistenti è la scuola de I Cammelli fondata da Segre (il nome la dice lunga sulla capacità di "resistenza" di una simile e isolata realtà)

Per quanto riguarda gli archivi se n'è parlato troppo e si è fatto quasi nulla. Si è fantasticato di una rete di mediateche o di un'unica grande videoteca nazionale; la situazione è che oggi gli archivi esistenti non si conoscono tra loro, non operano scambi, ecc. Le raccolte pubbliche in realtà esistono ma non hanno i mezzi per potenziarsi e sono affidati alla buona volontà dei singoli: mi riferisco all'archivio del Museo Laboratorio dell'Università "La Sapienza" di Roma da me fondato, al Medialogo di Milano, all'archivio della Gam di Torino, all'archivio del Riccione Film TTV e a molti altri. Nel campo del documentario e non solo l'Archivio del Movimento Operaio e Democratico ha svolto un compito importante, decidendo tra l'altro di mappare tutte le altre cineteche e mediateche esistenti. Il patrimonio dunque c'è ma deve essere valorizzato.

12. I festival non servono al cinema. E' lo slogan di una vecchia e dibattuta questione. Ma senza dubbio sono serviti e servono al video, sottraendolo (almeno in parte) a quel circuito chiuso che lo avvolge da sempre. Privo in molti casi di una sua destinazione finale, orfano di un target preciso, guardato con diffidenza dai produttori, ripudiato dalla televisione, sarebbe esistito il video italiano senza manifestazioni come Salsomaggiore, Camerino, Narni, Riccione, Rimini, Bellaria, il Video d'autore a Taormina, Cinemagiovani a Torino, Eurovisioni e Arcipelago a Roma, L'immagine leggera a Palermo, Cortocircuito a Napoli, Ondavideo a Pisa, Invideo a Milano? Avrebbe avuto una sua storia e una sua dignità? In alcuni casi si è trattato di occasioni spesso isolate e non sempre ben propagandate, ad uso e consumo di appassionati e addetti ai lavori, che non sono servite a diradare la scarsa conoscenza del pubblico o, peggio, l'indifferenza da parte di critici e studiosi di cinema e di arte. Il mezzo elettronico ha così suscitato di volta in volta tiepida curiosità, rapidi entusiasmi, totale disinteresse o improvvisa moda da parte sia di pubblico e critica. Questa particolare situazione nazionale va naturalmente confrontata con il più generale panorama mondiale, traendone una serie di riflessioni. La prima, valida ancora oggi, è che il video italiano non riesce a trovare adeguata diffusione all'estero. Sarà forse per una certa pigrizia degli autori, per l'incapacità da parte di chi – come noi – ha scelto di studiarlo e di promuoverlo, forse anche per il diffuso luogo comune che gli stranieri sono migliori di noi e hanno più soldi. Un complesso di inferiorità forse valido fino a qualche anno fa ma oggi non più, con le tecnologie alla portata di tutti.

13. La televisione non ha mai capito il video. Quando Roberta Torre mostrò *Angelesse* ai dirigenti Rai, i volti solarizzati delle donne palermitane, figure mitico-arcaiche sospese tra follia, sogno e realtà, furono scambiati per un difetto del supporto magnetico. E chissà quanti altri aneddoti potrebbero raccontare i videomaker che hanno proposto le loro opere alla televisione pubblica. E' pur vero che molti video che compongono questa rassegna sono nati anche grazie alla televisione pubblica. Ghezzi e Giusti con *Fuori orario* hanno creato una vetrina notturna dove far conoscere centinaia di videomaker indipendenti italiani; in molti casi sono stati loro stessi a produrre o a pre-acquistare. Sempre alla Rai Cocito & Pastore hanno potuto realizzare i loro formidabili intervalli rileggendo creativamente un pezzo di storia della televisione; Paolo Brunatto ha avuto in molte occasioni la possibilità di sperimentare con il documentario; Mario Sasso, finché ha potuto, ha realizzato in piena libertà oltre un centinaio di sigle nell'arco di 30 anni. Anche se fu sufficiente a metà degli anni '80 una vignetta di Forattini che associava il groviglio di fili computerizzati della sigla del Tg2, ad un piatto di spaghetti mangiati avidamente da Craxi, per spingere direttore e vicedirettore della testata a cambiare in fretta il marchio animato da Sasso. Ma nei primi anni '90, grazie all'esperienza della Raisat di Massimo Fichera, l'artista romano si è spinto oltre, ideando l'immagine complessiva della rete e creando – forse per la prima volta in Italia –, uno stretto connubio tra televisione e videoarte.

Oggi le cose sono molto cambiate grazie alla nascita dei canali tematici satellitari. Ma siamo ancora lontani dagli standard produttivi delle altre televisioni europee che puntano sulla qualità e sulla sperimentazione.

14. Difficile raggruppare artisti o videomaker per scuole, tendenze, aree geografiche. Bisogna però dire che, al di là delle "scuole" (che non sono mai esistite), vi sono città e regioni che hanno espresso maggiori potenzialità. Il Piemonte è per esempio una realtà variegata e vitale da diverse generazioni (De Bernardi, Segre, Ceste, Calopresti, Signetto, Gaglianone, Cocito & Pastore, Bossolasco e tanti altri) in parte grazie alla presenza di un festival che è servito da stimolo alle produzioni indipendenti. Negli anni '80 a Milano l'esperienza di Indigena e del festival Filmmaker che per lungo tempo ha finanziato progetti di autori giovani che sono poi diventati in seguito importanti registi, ha senza dubbio contribuito a fare di Milano un importante polo del video indipendente. Un'altra interessante realtà del Nord è l'Emilia Romagna. Non dimentichiamo che nel campo della cultura alternativa il Link di Bologna rappresenta un fondamentale centro di diffusione. Roma non ha mai avuto un'identità forte, troppo identificata come città del cinema istituzionale. Non ci sono stati tentativi di consociarsi da parte degli autori di video. A parte la cosiddetta "scuola napoletana", i cui esponenti hanno alternato cinema e video (a Napoli tra l'altro esiste la società Megaris, promotrice di una serie di lavori di alta qualità), per rintracciare stimoli a sud della penisola bisogna arrivare in Sicilia (Cuccia, Torre, Cipri e Maresco, CaneCapovolto, ecc.).

15. Ancora una volta il corpo. C'è sicuramente una categoria che manca in questa rassegna. Il porno. Si tratta in effetti dell'unico genere (pseudo)narrativo girato in video. Certo, è vero, in questo caso il supporto è dettato da precise regole di produzione e distribuzione, ma nel vedere alcuni film di Mario Salieri si intuisce che l'immagine elettronica, per quanto usata con modalità cinematografiche, si addice all'*hard-core*, pur edulcorata dal doppiaggio ci restituisce la sensazione del "tempo reale". Ancora meglio, allora, sarebbe stato mostrare *Rocco e le storie tese* (1997) di Rocco Siffredi, dove la camera a mano documenta in modo più sciolto e immediato le performance sessuali, ricordandoci che il video è sempre un dispositivo a cavallo tra un modo di fare e di vedere amatoriale/professionale.

16. Non è stato necessario spingerci fino all'*hard*. Qualcuno potrà indignarsi per qualche accostamento azzardato all'interno di *Elettroshock*. Esclamare: cosa c'entra la videoarte con il clip musicale o con il documentario. Ma è chiaro che l'idea di riproporre questi generi – pur così diversi – tutti insieme, serve a creare un confronto e anche uno stimolo a rileggere le cose in maniera nuova, diversa. Il video è un genere a sé stante rispetto per esempio al cinema? Probabilmente lo è in quanto è utilizzato più facilmente in modo anti-narrativo, va in direzione della *non-fiction*, si è sempre identificato (anche quando era "pesante", ovvero poco maneggevole tecnicamente) con uno sguardo immediato, diretto, autonomo dal sistema produttivo.

Tra qualche anno una retrospettiva di questo tipo – che privilegia quasi esclusivamente il supporto video – non sarà concettualmente possibile. Non sapremo più che cos'è il cinema e non riusciremo a definire ciò che invece è video. E' chiaro che, al di là del supporto di registrazione, di edizione e di proiezione, resteranno delle differenze di linguaggio.

Il cinema andrà sempre di più verso il documentario e la sperimentazione, il video potrà permettersi di assomigliare un po' di più al cinema, scegliendo la strada della narrazione? Oppure entrambi questi territori continueranno ad essere – pur con la loro

similarità tecnologica – sé stessi. Con le loro diversità legate al budget, alla presenza di una troupe, di una produzione, ecc.?

Per rispondere a queste domande dovremmo attendere altri trent'anni, magari in occasione di un'altra rassegna. Le circa 180 opere comprese in *Elettroshock* appariranno allora ancora più storicizzate e appartenenti davvero alla preistoria dell'elettronica. Alcune saranno dei veri e propri "classici" del video. L'unica speranza è che, in futuro, il circuito di cui fanno parte possa diventare sempre più aperto.