



REGIONE LAZIO  
Assessorato alla Cultura,  
Spettacolo e Sport

filmstudio 80

Il video d'autore

# MADE IN ITALY

genio e sregolatezza

23 Novembre / 3 dicembre 2007

FILMSTUDIO 1 e 2 / ROMA





REGIONE LAZIO  
Assessorato alla Cultura,  
Spettacolo e Sport



Filmstudio 80

Il video d'autore

**MADE IN ITALY**

genio e sregolatezza

Roma, Filmstudio 1 e 2

23 Novembre - 3 Dicembre 2007

## Video d'autore Made in Italy

Rispetto alla produzione video di altri paesi, quella italiana si distingue per una sua difficoltà strutturale a collocarsi in un apparato stabile di produzione-distribuzione. Le esperienze italiane sono certamente antipatrie ma destinate a rimanere "casi unici ed eccezionali" che si esauriscono rapidamente: dal Manifesto del Movimento Spaziale per la televisione (1952) firmato da Fontana, Burri, Joppolo e altri artisti, fino alle attività di "Art Tapes 22" centro di produzione di videotape di artisti internazionali il cui direttore tecnico è stato il giovane Bill Viola. In Italia fra la fine degli anni Sessanta e i primi anni Ottanta si è verificata una interessante sperimentazione audiovisuale che ha coinvolto sia artisti visivi (Baruchello, Schifano, Nespolo, Patella, Agnelli, Colombo e altri) che filmmaker (Grii, Agosti, Lombardo, Layolo e altri). Passando dalla tela allo schermo, gli artisti enfatizzano i tratti percettivi dell'immagine: isolare un dettaglio, scomporre la sequenza e congelare il fotogramma, graffiare la pellicola, manipolarla con prolungati bagni nei sali d'argento e con le sovrimpressioni, montare spezzoni di film commerciali americani degli anni '50-'60 destinati al mercato (come ne *La verifica incerta* di Baruchello e Grii).

Se per il cinema indipendente italiano il video era considerato un ripiego dovuto alle ristrettezze di budget, era però anche il medium della creatività diffusa, la cui efficacia si misurava pragmaticamente dall'intensità del coinvolgimento che riusciva a suscitare nel contesto in cui interveniva. Il modo produttivo privilegiato è stata l'inchiesta: condurre attraverso una serie di "interviste" una interrogazione a largo raggio per portare in luce la verità. Il videotape rispondeva all'esigenza di disporre di un mezzo poco ingombrante, capace di penetrare in situazioni anomale e conflittuali come le lotte per la casa, le fabbriche occupate, le carceri. Fra le "eccezioni" degne di nota segnaliamo la poliedrica produzione di Gianni Toti - con i suoi videopoemi prodotti dalla Rai e mai messi in onda - e di Carmelo Bene che, approfittando di una breve ma felice stagione vissuta dall'istituzione nella metà degli anni Settanta, sperimentano felicemente i "vantaggi" del mezzo elettronico. Negli anni Ottanta Cipri e Maresco continuano la "tradizione" di interferenze fra video, televisione e cinema: *Cinico TV* è infatti nato per lo schermo televisivo di cui porta traccia sia nella struttura (si compone di una serie di episodi molto brevi, da uno o due minuti fino a dodici) concepita per aggiunzioni di parti la cui identità è fortemente marcata dalla ricorrenza di personaggi (una vera epopea della razza dei falliti che popola le periferie urbane delle grandi città), che dalla permanenza del paesaggio che è quello spazio "qualsiasi" degradato dai rifiuti dell'edilizia popolare. Sono gli eroi di una parodizzata TV-Verità di cui *Cinico TV* porta la memoria e la denuncia: stupratori, assassini e assassinati, disoccupati, epilettici disancorati da qualsiasi rapporto di relazione, apostrofati da una voce fuori campo incalzante e pressante.

A partire dalla fine degli anni Settanta il dispositivo elettronico si incomincia ad affermare come linguaggio autonomo, perché favoriva la possibilità creativa individuale, un rapporto diretto con la materia e permetteva maggiore agilità e immediatezza. Diventano così riconoscibili dei caratteri comuni a una estetica della nuova immagine elettronica: il valore della voce e della parola poetica, il trattamento fonico-plastico del testo come "ascolto interiore", come ritmo del respiro e del corpo, l'immagine vincolata da funzioni descrittive e narrative.

Una parte importante della produzione video in Italia è stata promossa dai registi teatrali che, spinti dal bisogno di estendere il raggio di azione del teatro al di là della circuitazione dello spettacolo, si sono dedicati alla produzione video. Per la generazione che si è formata nella stagione della performance art è stato naturale confrontarsi con i nuovi media, il cinema, la televisione, il video. Il "video-teatro" non è la registrazione di un evento teatrale, ma la sua sintesi "straniata", un'opera che conserva la memoria dello spettacolo teatrale ma che è autonoma rispetto ad esso.



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

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

Valentina Valentini

## Dall'Underground cinematografico al video d'autore

Il video d'autore esordisce in Italia agli inizi degli anni Settanta e coinvolge soprattutto gli esponenti di due tendenze del cinema indipendente (underground) italiano: gli artisti visivi che si erano trasformati in film-makers e i cineasti impegnati sul fronte delle lotte sociali e della contestazione giovanile.

La prima tendenza è forse la più interessante perché è da lì che nasceranno negli anni Settanta-Ottanta, senza apparenti rotture con il cinema, la videocarte e il video sperimentale. Alla fine dei Sessanta Baruchello, Schifano, Angeli, Grolli, Patefà, Nespolo e altri sentirono l'esigenza di uscire dalle gallerie per impadronirsi di nuovi spazi di ricerca e sviluppare una riflessione più approfondita sugli strumenti del proprio operare artistico.

La scelta del cinema fu motivata dalla convinzione di aver individuato un medium dalle grandi potenzialità, uno strumento in grado di favorire l'espansione e l'intensificazione della loro creatività. Gli artisti visivi - film-makers - rispetto agli altri cineasti indipendenti, erano più interessati a modi inediti di vedere, di inquadrare il mondo e per questo motivo il linguaggio diventava il centro della loro ricerca. Comuni erano il rifiuto della narrazione e la volontà di sperimentare le potenzialità espressive del cinema, ricreando un continuum spazio-temporale mobile e aperto. Come era avvenuto nel New American Cinema, anche nell'underground italiano la camera cessava di essere naturalistica e cercava di rendere, dall'interno, sensazioni, emozioni, esperienze visionarie.

Come negli Stati Uniti, anche in Italia l'underground cinematografico si legò organicamente a ricerche condotte in altri campi: fotografia, grafica, poesia visiva, musica sperimentale, teatro e danza d'avanguardia, body art, arte concettuale, architettura radicale. Un comune progetto univa i cineasti dell'underground, pur nelle loro appariscenti diversità, un progetto che, in nome di una sempre più completa libertà creativa, mirava a far cadere le distinzioni, le barriere tra il cinema e le altre arti e a trasformare il film-maker, produttore e distributore dei propri film, in un "operatore artistico", di volta in volta pittore, fotografo, musicista, poeta, attore, performer, elaboratore di tecniche innovative di ripresa, montaggio, animazione e sviluppo.

Il passaggio dalla camera al videoregistratore avvenne in modo del tutto naturale: per i cineasti militanti il videoregistratore rappresentava finalmente l'eliminazione delle preoccupazioni economiche e la possibilità di girare per intero manifestazioni e assemblee, inserendosi nelle varie situazioni in modo più spontaneo, per

gli artisti visivi lo stesso tipo di ricerca che li aveva trasformati in cineasti li spingeva negli anni Settanta-Ottanta a utilizzare il nuovo mezzo, molto più maneggevole e immediato della camera 16mm e più stimolante perché permetteva effetti proibitivi nel cinema su pellicola e un modo nuovo, più creativo di utilizzare il colore. Molti di questi cineasti comunque non abbandonarono del tutto la pellicola e potevano passare con facilità dalla camera 16mm al videoregistratore, realizzando anche degli ibridi che comprendevano alcune parti girate in video e trasferite su pellicola.

Il video d'autore, anche in Italia, svilupperà nei decenni successivi un proprio linguaggio e una propria estetica autonoma, anche se all'inizio le differenze tra video e film sono state più tecniche che linguistiche. Secondo i videoartisti più rigorosi, per Billy Viola, ad esempio, dal punto di vista tecnologico il video si è evoluto dal suono (dall'elettromagnetico) per cui apparentarlo al cinema è fuorviante, dal momento che il cinema e il suo predecessore, la fotografia, fanno parte di un ramo completamente diverso dall'albero genealogico: il chimico-meccanico.

L'autonomia del video d'autore sembra decisamente accentuarsi quando si passa dalla semplice immagine video all'immagine di sintesi, che libera il cinema dalla necessità delle riprese. La fase della ripresa viene eliminata perché l'immagine di sintesi è messa in moto al computer grazie ad algoritmi. La possibilità di generare e controllare complesse immagini in movimento permetterà a videomakers un'esattezza progettuale superiore a quella della pittura tradizionale. Il computer era stato introdotto nel cinema industriale nella seconda metà degli anni Settanta per rendere possibile la programmazione e quindi l'esatta ripetizione di complessi movimenti di macchina (ma i primi computer-film erano stati realizzati dai fratelli Whitney, cineasti underground della West Coast, agli inizi degli anni Sessanta...).

I giovani videomakers hanno dimostrato di saper dialogare senza imbarazzo e senza pregiudizi con gli altri media e, in particolare, con il cinema e la televisione. Il video sperimentale propone una nuova spettacolarità e si confronta, in Italia e all'estero, non solo con la letteratura, la poesia, la saggistica, il teatro, la danza, la pittura, la grafica e il fumetto ma anche con lo spazio urbano, l'immaginario scientifico, le problematiche sociali e la memoria. Il video d'autore, raccogliendo a suo modo l'eredità del cinema delle Avanguardie storiche, del New American Cinema e dell'Underground europeo, ha creato oggi le condizioni per un'arte visionaria, poetica, in grado, di liti dagli stereotipi narrativi del cinema industriale e dai prodotti multimediali dell'industria culturale, di stimolare una risposta creativa del fruitore e non le sue reazioni meccaniche.

Non possiamo prevedere l'evoluzione dei rapporti tra video e cinema, anche se gli straordinari progressi dell'alta definizione sembrano preludere a una totale eliminazione del supporto in celluloido. Per Gene Youngblood, il teorico del cinema espanso, è e resterà uno e trino. Youngblood sostiene che i cineasti (categoria che comprende anche i "videasti") hanno attualmente a disposizione tre mezzi, che sono paragonati a tre strumenti musicali: il film (in pellicola), il video e il computer. Non possiamo certo identificare la musica con uno dei singoli strumenti che la generano e questo, per Youngblood, vale anche per il cinema, considerato ormai un "evento flusso audiovisivo".

America Sbardella



selezione a cura di Marco Maria Gazzano

Omaggio a **CARLO QUARTUCCI**



Carlo Quartucci,  
*Moby Dick*

Giunge a Roma alla fine degli anni '50 per studiare architettura, pittura, cinema, ma i suoi interessi si volgono presto al linguaggio teatrale e al suo rinnovamento. Nel 1959 esordisce come regista, scenografo, attore in *Aspettando Godot* di Beckett. Quartucci rifiuta subito l'impostazione naturalistica e sperimenta le possibilità sceniche di un uso astratto e formalizzato della parola come "comunicazione ritmica e fonetica". Arricchisce la sua ricerca sulla lingua della scena con altri mezzi espressivi (cinema, video, nastro magnetico, radio, fotografia) come in *Zip Lap Lip Vap Crep Scap Plip Trip Scrap & La Grande Marn* alle prese con la società contemporanea da un testo di G. Scabia (Biennale di Venezia 1965) con dieci maschere e i suoi attori (tra gli altri L. de Bernardinis, R. Sudano, C. Remondi). Nel 1972 ha inizio l'esperienza di "Camion", il termine indica nome del gruppo, mezzo di trasporto, luogo della performance, esigenza di rendere il pubblico partner attivo. Un decennio di eventi, che vedono l'importante contributo dell'attrice e coautrice Carla Tatò. Nel 1981 raduna a Genazzano (Roma) artisti visivi, musicisti, scrittori, cineasti, e dà vita con C. Tatò, J. Kounellis, G. Paolini, R. Lerici, G. Celant, R. Fuchs al progetto artistico "La Zattera di Babele" che, dal 1986 si trasferisce a Erice in Sicilia, dove nasce il festival "Le giornate delle arti", laboratorio permanente sui diversi linguaggi artistici. Nel 2002 viene insignito della laurea *honoris causa* dal DAMS dell'Università di Torino, e nel 2007 inaugura con Carla Tatò a Roma il progetto intermediale *Teatrarteria*.

**La rappresentazione della terribile caccia alla balena bianca Moby Dick,**

1972, 360' (sintesi 10'),

da Hermann Neville

spettacolo televisivo in cinque puntate per il secondo canale televisivo (o teatro) della RAI-Rai Radio Televisione Italiana

sceneggiatura di Roberto Lenzi

musiche di Fiorenzo Carpi

scene e costumi di Eugenio Guglielmetti

con Franca Parenti, attori e tecnici.

**La montagna gialla**, 1986, 40'

soggetto di Carlo Quartucci e Rudi Fuchs

video installazione scenica con voce recitante

musiche originali di Robert Hasley, Hanning Christiansen, Giancarlo Schiaffini, Luigi Cinque

con Carla Tatò, attori e critici

**La favola dell' Usignolo**, 2006, 20'

da Beckett, Cervantes, Pirandello, Shakespeare, Kleist

immagini sceniche di Jannis Kounellis, Giulio Paolini

musiche originali di Hanning Christiansen, Giancarlo Schiaffini

**Rosenfest. Concerto per arti dalla "Penthesilea" di H. von Kleist**

con Carla Tatò, 1986, 360' (sintesi di 10')

Omaggio a **MARIO SASSO**



Mario Sasso, *Grandi mostre*

Formatosi come pittore e successivamente come grafico, nel 1958 inizia a collaborare con la Rai, avviando un percorso di ricerca che lo porta ad affiancare alla pittura la progettazione grafica e i nuovi linguaggi dell'elettronica.

Pittore e videoartista, partecipa alla Biennale di Venezia "Arte e Scienza" con un video sulla Gioconda che sarà la sigla del programma di RaiUno "Grandi Mostre". Nel 1990 collabora con RaiSat con *Footprint*, dando un primo esito

elettronico alla ricerca pittorica sulle città: il video riceve il premio Golden Nica al *Prix Ars Electronica* di Linz. Nel 1994 realizza le immagini di *Frammenti sull'Apocalisse*, lavoro teatrale multimediale di Daniele Abbado, Roberto Andò e musiche di Nicola Sani, presentato nel 1996 a RomaEuropa Festival. Nel 1998 realizza per i Guzzini *La Torre delle trilogie*, un totem di sessanta monitor sul tema della luce, dell'acqua, del colore, con cui vince il Premio Guggenheim.

Nel 1999 e nel 2002 partecipa alla *Biennale delle Arti Elettroniche* di Roma, curata da Marco Maria Gazzano. Nel 2003 gli è dedicata la mostra monografica della 53ª Rassegna Internazionale d'Arte Gian Battista Savi, a Sassoferrato. Nel 2006 i Comuni di Jesi, Sassoferrato, Ancona e Fabriano gli hanno dedicato una serie di antologiche e retrospettive.

**Selezione di sigle Rai anni '60 - '90, 10'**

*Nati è mai troppo tardi*, *Tg3*, *Tg2*, *Grandi mostre*, *La notte della Repubblica*, *Viaggio a Sud*, *Selezione di sigle sul cinema*, *Casablanca digitale*

*Footprint*, 1990, 3'

*Compilation sigle RaiSat*, 1993, 3'

*Videocartoline*, 1994-1996, 8'

*Novocento/Duchamp/ Bacon-Ingres*, 2001-2003, 8'

*Notte digitale*, 2003, 4'



Adriana Amodei, *Creazione del reale*

**ADRIANA AMODEI**

*Sognificando con Damocle*, 1994, 6'

*Persona*, 1998, 10'

*Creazione del reale*, 2007, 7'

**ALBA D'URBANO**

*Rosa binaria*, Italia/Germania, 1992, 13'

*Hauthah*, Italia/Germania, 1995, 4'

*Il Sarto immortale*, Italia/Germania, 1999, 10'