

IL VIDEO D'ARTISTA NEL MUSEO D'ARTE CONTEMPORANEA ITALIANO¹

DI FEDERICA GALLO

REVISORI: SANDRA LISCHI, ETTORE SPALLETTI



Premessa

Il concetto di museo ha subito negli ultimi decenni variazioni strettamente dipendenti dai molteplici significati e significanti che l'opera d'arte ha assunto nel corso del Novecento, particolarmente in relazione all'ampliamento della varietà dei supporti dell'attività artistica e all'abbattimento dei confini tra le varie forme d'espressione, per cui oggi l'istituzione museale non può più esimersi dalla ricerca di soluzioni e strumentazioni nuove sia per l'esposizione sia per la conservazione delle opere.

Le arti elettroniche impongono un ulteriore e radicale ripensamento delle impostazioni teoriche e pratiche che sottendono l'organizzazione interna ai musei, in virtù delle specifiche modalità di fruizione che richiedono, profondamente diverse da quelle che caratterizzano le opere realizzate con i media tradizionali. La cosiddetta videoarte, infatti, definita a lungo come *arte del tempo*, prevede in molti casi l'esplorazione fisica dell'opera da parte del fruitore, dando luogo ad un'esperienza che necessariamente si realizza nel tempo,² un tempo estremamente dilatato rispetto a quello necessario per la contemplazione di un quadro; d'altra parte è anche un tempo compresso, in cui la simultaneità tra azione e ricezione dell'immagine focalizza -nel video delle origini- l'attenzione su un evento presente ed irripetibile. Il video, inoltre, possiede una sua propria spazialità, o meglio

¹ Questo lavoro è la rielaborazione di parte di una più ampia ricerca condotta nell'ambito di una tesi di laurea in museologia, volta ad analizzare le problematiche collezionistiche, museografiche e conservative del video d'artista nei musei d'arte contemporanea, con specifico riferimento alla realtà italiana: F. GALLO, *Musei e video d'artista. Teorie e prassi museologiche e museografiche per l'arte elettronica*, Università di Pisa, Corso di Laurea in Storia dell'Arte, anno accademico 2005-06, relatore prof. Ettore Spalletti, correlatrice prof. Sandra Lischì.

² A. M. DUGUET, *Dispositivi*, in *Le storie del video*, a cura di V. VALENTINI, Roma, 2003, pp. 262-263

diverse spazialità: se è multiplo si mostra su un monitor o per proiezione;³ nella videoinstallazione, invece, è lo stesso spazio che la ospita, a costituire, di fatto, uno degli elementi fondamentali della sua esistenza, insieme al dispositivo e allo spettatore poiché l'opera esiste solo dal momento in cui il dispositivo innesca un processo di interazione con il visitatore all'interno del proprio spazio. Spazi dell'elettronica, virtuali, e spazi reali vengono dunque messi a confronto⁴ in una dimensione partecipativa che comporta un coinvolgimento polisensoriale e non più legato alla sola vista, veicolo fondamentale della contemplazione artistica di tipo tradizionale.

Il video nei musei. Un po' di storia...

Il video d'artista è approdato con un certo ritardo nei luoghi della cultura ufficiale, mentre a lungo è stato veicolato attraverso occasioni espositive temporanee promosse perlopiù in ambienti non istituzionali.

Dalla fine degli anni Sessanta, ad interessarsi di arte video furono soprattutto alcune gallerie legate alle avanguardie e i nuovi centri di promozione del video, ai quali si sarebbe più tardi affiancata la fondamentale attività di divulgazione svolta dai festival.

Questo anche perché gli stessi artisti che operavano con il video, da parte loro, non ambivano ad integrarsi col mondo dell'arte convenzionale. Al contrario, il video divenne il *medium* favorito di autori che, in quegli anni, andavano formulando un'estetica nuova che contestava l'ordine costituito del sistema dell'arte e professava lo sconfinamento extra artistico e, non di rado, rinunciava persino a definirsi come arte.⁵

I primi due musei che nel 1968 ospitarono opere video furono il Museum of Modern Art di New York con l'esposizione *The Machine in the end of the Mechanical Age* e il Philadelphia Museum of Art con l'installazione *Iris* di Les Levine.⁶

In Italia gli istituti che, a partire dagli anni Settanta, si sono impegnati in un'attività di valorizzazione del video d'artista sono la Videoteca di Luciano Giaccari a Varese, l'Attico di Fabio Sargentini, l'Obelisco di Gaspero del Corso con VideObelisco AVR (Art Video recording), l'archivio Tape Connection di Maia Borelli a Roma, il Cavallino di Paolo Cardazzo a Venezia, il centro art/tapes/22 di Maria Gloria Bicocchi a Firenze, il Centro video arte di Palazzo dei Diamanti a Ferrara e la galleria il Diagramma di Luciano Inga Pin a Milano.

Tra questi soltanto il Centro ferrarese faceva parte di un'istituzione pubblica.

Questo nacque nel 1972 in seno alla Galleria d'Arte Moderna e Contemporanea di Palazzo dei Diamanti, come evoluzione del Centro Attività Visive, in cui confluirono la produzione artistica di tipo tradizionale e l'indagine relativa all'immagine in senso più ampio, dalla grafica, alla fotografia ecc.⁷ L'occasione che diede luogo alla sua costituzione fu un progetto regionale volto a creare una televisione via cavo che proponesse una programmazione alternativa a quella statale, a cui parteciparono anche Lola Bonora e Carlo Ansaloni, direttori del Centro, che, dunque, si sviluppò in un clima di controcultura e fin da subito si caratterizzò

³ Il dibattito museografico attorno al video d'artista ha trovato i suoi momenti di maggiore vitalità nell'espressione delle varie posizioni critiche sulle cosiddette *condizioni ideali* per la presentazione dei monocali, oscillanti tra la scelta del monitor o di forme più o meno canoniche di videoproiezione.

⁴ A. M. DUGUET, 2003, p. 268

⁵ Basti pensare che le prime realizzazioni artistiche che si servirono del video fecero la loro comparsa nell'ambito delle manifestazioni di Fluxus, movimento di matrice neodadaista, nel cui Manifesto (1965,1966) il suo promotore, George Maciunas, scrisse che l'artista Fluxus era "non professionale, non parassita, non elitario" e che doveva "dimostrare che ogni cosa può sostituire l'arte e che ognuno la può fare". Si veda a questo proposito S. BORDINI, *Videoarte in Italia*, in "Ricerche di Storia dell'Arte", 88, 2006, pp. 30-32, cit. di Maciunas a p. 32

⁶ S. FADDA, *Definizione Zero. Origini della videoarte fra politica e comunicazione*, Milano, 1999, p.72

⁷ F. GALLO, *Il video al museo: il Centro Video Arte di Palazzo dei Diamanti a Ferrara negli anni '70 e '80*, in "Ricerche di Storia dell'Arte", n. 88, settembre 2006, p. 48

per la produzione del cosiddetto *video freddo*⁸, cioè di documentazione, tipologia prevalente al suo interno per tutti gli anni Settanta. Si dedicava, comunque, anche al video d'artista, che negli anni successivi sarebbe progressivamente divenuto il settore trainante. Le attività artistiche promosse dal Centro avevano principalmente tre finalità, ossia la produzione di video d'artista, la videoregistrazione di happening e la collaborazione ad iniziative di altri enti inerenti al nascente fenomeno della cosiddetta videoarte. Più tardi fecero la loro comparsa anche videosculture e videoinstallazioni.

Nel corso della sua storia il Centro ospitò dibattiti, eventi e performance, sempre documentandoli con il videotape, e fu sede di manifestazioni di respiro internazionale,⁹ tanto che nel 1982 fu invitato al Centre Pompidou e al *III Festival International de l'Art Vidéo* di Locarno, che ne sancirono il riconoscimento su scala mondiale.

Dopo ventuno anni di attività, tuttavia, nel 1994 il Centro fu chiuso ed oggi ne restano l'archivio ed il catalogo, che contano ben centotrenta titoli tra video d'artista e documentazioni di eventi, confluiti nel 1997 in un'associazione culturale le cui possibilità, in termini di valorizzazione, sono decisamente più circoscritte.¹⁰ Il declino e la successiva chiusura delle attività sono stati attribuiti alla tendenza del Centro a privilegiare l'aspetto della promozione e produzione delle opere, trascurando quasi del tutto la dimensione conservativa e museale.¹¹

Prima ancora che a Ferrara, il video era stato in un museo italiano già nel 1970 in occasione della mostra *Gennaio 70* al Museo Civico di Bologna, con la quale si intese fare il punto delle esperienze artistiche più recenti, perlopiù concettuali e performative, a cui parteciparono anche le opere in video di alcuni dei più importanti artisti italiani. Per l'evento questi registrarono, attraverso l'allora innovativa tecnica del *videotape recording*, azioni e comportamenti che furono presentati al pubblico in due programmi, per una durata complessiva di due ore, trasmessi permanentemente da un dispositivo a circuito chiuso collocato nelle sale espositive.¹²

Seguirono altre iniziative su questo modello, tra cui, nel 1973, *Contemporanea*, a Villa Borghese, curata da Achille Bonito Oliva, suddivisa in sezioni, con l'intento di mostrare le due anime del video, quella socialmente e impegnata e quella legata alla riflessione estetica sull'uso del nuovo medium¹³

Si trattò tuttavia di casi isolati di coinvolgimento del video negli ambienti istituzionali, che, di norma, sia in Italia sia all'Estero, mostravano diffidenza per questa forma d'espressione, a causa principalmente delle istanze di contestazione e controcultura di cui si faceva portatrice.

⁸ La distinzione tra video caldo e video freddo rispecchia le due categorie fondamentali in cui Luciano Giaccari, fondatore dell'omonima Videoteca storica, distinse il materiale video all'interno della sua *Classificazione dei metodi di impiego del videotape in arte*, pubblicata da Bolaffi nel 1973, in cui per la prima volta si rispondeva all'esigenza di riordinare le varie tipologie esistenti del videotape. Giaccari distinse dunque tra il video in cui c'è un rapporto diretto tra artista e strumento, volto a fini creativi, e il video che invece implica un rapporto mediato, in genere usato con finalità di documentazione o didattica.

⁹ *Ferrara 1979*, *Camere incantate* furono due mostre di richiamo internazionale; *U-tape*, dedicata alla produzione video italiana, fu solo una delle manifestazioni periodiche curate dal Centro negli anni Ottanta. L'ultima filiazione risale al 1990: *Poliset*, che per la prima volta espose installazioni prodotte altrove.

¹⁰ Attorno a questo nucleo archivistico, nel 2000, le Gallerie d'Arte Moderna e Contemporanea di Ferrara hanno proposto un progetto per l'allestimento di esposizioni annuali, la costituzione di un polo bibliotecario e audiovisivo di settore e la creazione di relazioni con strutture analoghe in Europa. Si veda a questo proposito F. GALLO, *La videoarte a Ferrara: ieri, oggi, domani*, in *Elettroshock. 30 anni di video in Italia*, a cura di B. DI MARINO- L. NICOLI, Roma, 2001, p. 60

¹¹ Ibidem

¹² Si veda R. BARILLI- M. CALVESI- T. TRINI (a cura di), *Gennaio 70. Comportamenti Progetti Mediazioni. III biennale internazionale della giovane pittura*, catalogo della mostra (Bologna, Museo Civico, 31 gennaio- 28 febbraio), Bologna 1970

¹³ M. R. SOSSAI, *Artevideo. Storie e culture del video d'artista in Italia*, Milano, 2002, pp. 24-25

Soltanto negli anni Ottanta il mondo dell'arte ufficiale iniziò ad aprire le porte al video anche perché gli artisti andavano sempre più rinunciando alle provocazioni antiborghesi e sovversive nei loro lavori proprio per poterli vedere accolti nelle collezioni museali. Per dirla con David Ross, "ironicamente, o forse prevedibilmente, man mano che il video rappresentava sempre meno una minaccia all'ordine istituzionale stabilito, le gallerie e i musei cominciarono a mostrare e collezionare nastri e le installazioni degli artisti",¹⁴ inizialmente soprattutto negli Stati Uniti e in Nord Europa.

Nel decennio successivo l'interesse degli artisti che operano col video nei confronti degli spazi istituzionali dell'arte ha indotto un numero sempre crescente di musei a dotarsi di spazi dedicati al video.

Collezioni video a confronto

Questo processo si riscontra con un certo ritardo nel caso dell'Italia. Nonostante il nostro sia stato tra i Paesi che per primi in Europa hanno recepito le potenzialità creative dei nuovi media, il panorama collezionistico nazionale di arte elettronica -ma si potrebbe dire di arte contemporanea in generale- appare oggi molto sofferente se confrontato con altre realtà internazionali.

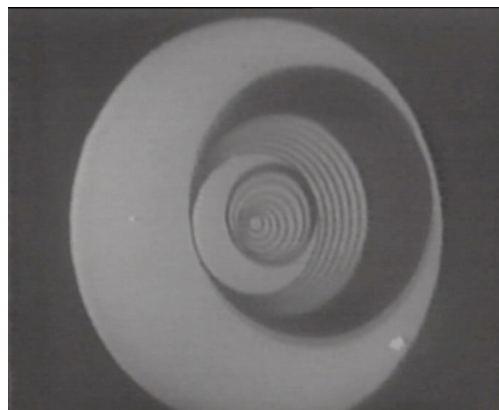
Il video d'artista è una presenza ancora estremamente rara nei musei italiani.

A fronte di una produzione cospicua e qualitativamente importante sulla scena artistica nazionale, di una storia del collezionismo italiano di videoarte che conta pochi casi ma di rilievo internazionale e di un tessuto di archivi e festival vivacissimo e di tutto rispetto, oggi le istituzioni museali che raccolgono, presentano e valorizzano (relativamente) le arti del video infatti sono tre: la Galleria civica d'Arte Moderna e Contemporanea di Torino, Il MACRO di Roma e il Museo d'Arte contemporanea del Castello di Rivoli¹⁵.

Alla GAM di Torino, primo museo d'arte contemporanea sorto in Italia, si è costituita, a partire dal 1999, la prima raccolta italiana di video d'artista. Poiché in quegli anni non esistevano nel Paese collezioni museali analoghe, questa dovette assumere una fisionomia il più possibile onnicomprensiva, capace cioè di documentare lo svolgimento di questa forma d'espressione nel corso dei decenni, ma anche di mettere in rilievo i legami con le preesistenze del cinema sperimentale della prima metà del secolo¹⁶

La collezione di video e film d'artista così costituitasi conta attualmente circa 1350 opere, tra video e film d'artista, realizzate nell'arco di un secolo e prende avvio dalle esperienze più significative del cosiddetto cinema sperimentale del XX secolo per enfatizzare la provenienza dal cinema di certe ricerche sulle potenzialità espressive delle immagini in movimento

che inevitabilmente hanno influenzato i percorsi degli artisti visivi anche prima dell'avvento del video. Vi sono quindi opere filmiche di autori come Fernand Léger che nel 1923 si accostava alla macchina da presa, per realizzare *Le Ballet mécanique*, 20 minuti di cortometraggio in cui dispiegava la propria poetica cubista, con l'obiettivo di ottenere una



¹⁴ D. A. ROSS, *L'arte net nell'era della riproducibilità digitale*, in *Le storie del video*, a cura di V. VALENTINI, Roma, 2003, pp. 49-50

¹⁵ Per la presente ricerca sono state considerate le tre collezioni italiane che danno pubblica evidenza delle proprie collezioni

¹⁶ Questa e molte altre informazioni sulle modalità di costituzione della raccolta della GAM di Torino, provengono da un'intervista concessa dalla dott.ssa Elena Volpato, curatrice della videoteca, sabato 3 febbraio 2007

forma di cinema puro basato sul ritmo delle immagini. Oppure i lavori con la pellicola degli sperimentatori dadaisti, quali il fondamentale *Anémic Cinéma* di Marcel Duchamp del 1926 o *Retour à la raison* di Man Ray.

Accanto a questi, anche un'ampia selezione dal New American Cinema è rappresentata nella collezione della GAM, con opere la cui datazione va dalla metà del Novecento agli anni Novanta. Dopo questa prima sezione filmica, la raccolta del museo si rivolge a documentare la storia del video vero e proprio, a partire dalle esperienze Fluxus e dunque comprendendo in questo gruppo anche le creazioni più significative dei due artisti che sono unanimemente riconosciuti come i *padri fondatori* dell'arte elettronica: Wolf Vostell e Nam June Paik.¹⁷

Fondamentale è naturalmente anche il corpus delle videoperformance, poiché proprio la documentazione degli happening fu la prima forma del videotape nel mondo delle arti visive e, successivamente, le performance stesse vennero concepite in funzione della ripresa. Tra i pionieri di questo uso del medium è Bruce Nauman, la cui attività sintetizza emblematicamente i motivi dell'attrazione che il video ha esercitato sui protagonisti della Performance Art, che riconosceva nel corpo il soggetto principale dell'avvenimento artistico.

La videoperformance si intreccia fittamente con le tendenze di matrice concettuale, presenti nella videoteca soprattutto attraverso opere degli anni Settanta, momento di massima diffusione dell'Arte Concettuale (e Povera), quando grandi artisti internazionali come Joan Jonas, Richard Serra o John Baldessari, ma anche italiani come Franco Vaccari o Gianfranco Baruchello, conducevano alcune tra le più significative riflessioni con il nuovo strumento.

Quella della GAM, dunque, è una raccolta estremamente ricca, nella quale sono rappresentate tutte le tendenze più significative dell'uso artistico del video, dalle origini ai giorni nostri, tra cui autori di rilevanza internazionale come Bill Viola, Vanessa Beecroft o Gary Hill, per citarne solo alcuni.

Nel 2006 la videoteca è stata riallestita all'interno del museo, in una stanza molto piccola ma dedicata al secondo piano, accanto alle sale dell'Ottocento, secondo una scelta non particolarmente felice, ma l'unica possibile per ragioni principalmente, anche se non esclusivamente, di spazio.¹⁸

Vi sono postazioni video con cuffie, progettate per consentire la visione a coppie di utenti. Ogni stazione è costituita da due monitor LCD, che permettono, durante la visione di un video, di continuare, sul monitor di consultazione, ad accedere ad informazioni e ad approfondimenti storici e critici sull'opera, allo spoglio di alcune immagini tratte dal



¹⁷ In particolare, la data comunemente riconosciuta come momento di nascita dell'arte elettronica è il 1963, quando Nam June Paik allestì una manifestazione Fluxus alla Galleria Parnass, l'installazione *16 Distorted tv Sets* in cui “tredici televisori scoperti con il tubo catodico a vista” trasmettevano “immagini televisive deformate nelle materie più diverse: calamite, interventi diretti sullo schermo, e varie interferenze magnetiche” (A. AMADUCCI, *Prime luci elettroniche, Le tante origini della videoarte*, in *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*, a cura A. BALZOLA, A.M. MONTEVERDI, Milano, 2004, p. 163). Secondo un'altrettanto valida posizione la nascita della videoarte dovrebbe invece essere anticipata al 1959, quando Wolf Vostell, anche lui di ambito Fluxus, a Colonia realizzò il suo *TvDécollage*, primo di una serie di operazioni di decostruzione del mezzo televisivo dalla connotazione ideologica molto marcata. Su questi ed altri tentativi di stabilire i limiti cronologici della nascita della videoarte si vedano, tra gli altri, A. MADESANI, *Le icone fluttuanti. Storia del cinema d'artista e della videoarte in Italia*, Milano, 2002, p. 86; S. FADDA, Milano, 1999; S. BORDINI, *Videoarte in Italia*, in “Ricerche di storia dell'arte”, n. 88, 2006, pp. 30-32

¹⁸ L'inaugurazione della nuova videoteca si è svolta il 27 ottobre 2006

lavoro dell'artista, oppure di eseguire nuove ricerche.¹⁹ Se da un punto di vista filologico questa soluzione risulta piuttosto discutibile perché non garantisce quei livelli di concentrazione che si richiedono per la fruizione di un'opera d'arte, d'altra parte in questo museo, che -va ribadito- ha comunque il merito di presentare la prima collezione d'arte video in Italia, la raccolta è, per ora, gestita alla stregua di un archivio e, non potendo offrire condizioni di reale fruizione delle opere, le scelte in fase di progettazione dei sistemi di consultazione sono state orientate verso il raggiungimento di soluzioni ottimali almeno per l'attività di studio e ricerca.

Per questo motivo insieme alla collezione di Video d'Artista è presentato l'Archivio del Documentario sull'Arte, con un accostamento decisamente improprio, ma che comunque ha l'accortezza di sottolineare la distinzione tra le due sezioni nel catalogo, strumento primario attraverso il quale il fruitore accede alla collezione.

Questo è consultabile on-line, dalla videoteca, ma anche via Internet²⁰ e, oltre ad offrire la possibilità di fare una ricerca libera, propone percorsi che dividono i documentari per tematiche, mentre i video d'artista sono suddivisi secondo più di un criterio. Un primo raggruppamento di opere si basa sulla tecnologia adottata per la realizzazione e comprende video d'animazione, camera fissa, montaggio veloce e la sezione delle ricerche elettroniche. Vi è poi una serie di percorsi storico artistici, che evidenziano l'impostazione della raccolta secondo le linee precedentemente descritte, distinguendo il settore dedicato al cinema sperimentale del '900, quello dei film Fluxus, il New American Cinema, le performance, le ricerche concettuali ed infine vi sono alcune suddivisioni contenutistiche, sui temi del colore, del doppio, della memoria, del rapporto fra video e cinema e fra tempo e narrazione.

Il catalogo in sede, se da un lato offre più informazioni rispetto alle notizie didascaliche disponibili sul web, dall'altro non sfrutta appieno le potenzialità del mezzo, poiché potrebbe fornire, visto che tende ad essere soprattutto strumento di studio, notizie decisamente più esaustive rispetto a quelle disponibili. Le schede descrivono sinteticamente le opere, ma non contengono materiali di commento, o riferimenti bibliografici, né è sfruttato lo strumento potentissimo della rete per creare collegamenti con database o altre fonti esterne che potrebbero risultare utili all'approfondimento.

I video così fruibili sono copie compresse MPEG4, realizzate per assicurare sia la disponibilità al pubblico delle opere sia la conservazione dei supporti originali e dei master su DvCam.

Alla ricchissima collezione dei monocanale si affiancano otto videoinstallazioni, datate fra il 1998 ed il 2006, che offrono una panoramica della varietà delle tendenze di oggi in questo settore.²¹

Questi lavori attualmente sono esposti solo in caso di mostre temporanee, in parte per mancanza di spazi, ma anche per ragioni di coerenza filologica. Infatti, volendoli collocare entro il percorso espositivo, che è informato da un criterio di successione cronologica, sarebbe necessario avere opere già esposte datate almeno agli anni Novanta del Novecento, mentre nel piano dedicato al XX secolo l'arco temporale ricoperto si ferma all'Arte Povera, con qualche prolungamento negli anni subito successivi. Ci sono, in effetti, nella collezione -

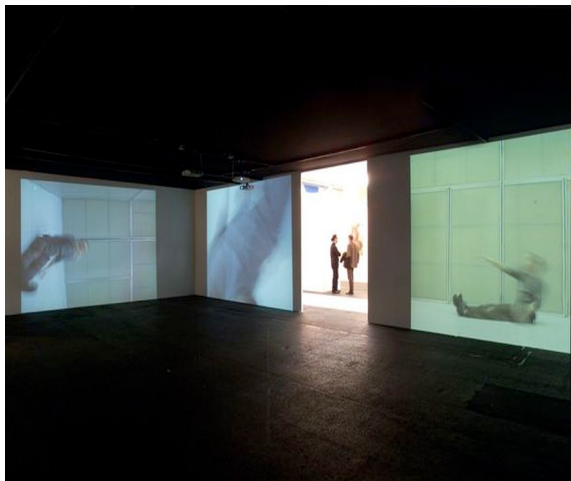
¹⁹ Il progetto, sia per la stanza, sia per le postazioni e l'intera procedura di digitalizzazione sono stati affidati a Officine, società torinese nata nel 1995 operante nel settore della produzione di prodotti per la comunicazione. Tutte le professionalità coinvolte nell'operazione sono frutto di un'esperienza specifica maturata fin dal 1999 quando Officine sviluppò il progetto *the-set.tv*, una web tv che vide la GAM curatrice della rubrica "cobwebs" dedicata all'arte contemporanea.

²⁰ Il catalogo è consultabile sul sito del museo: www.gamtorino.it

²¹ Si tratta di *Nightvision* di Adam Chodzko, *Sugar no sugar molecule* e *Sugar no Sugar metamorphosis* di Gianni Caravaggio, *Young Dictators' Village* di Paolo Chiasera, *Senza Titolo* di Sabrina Mezzaqui, *Bending Water into a Heart Shape* di Kelly Nipper, *Lillies* di Mat Collishaw, *A Tale From A Forest Without Name (Pittagurney)* di Henrik Hakansson, *Whenever on on on nohow on/Air drawings* di Peter Welz e William Forsythe.

precisamente nel nucleo di acquisizioni degli ultimi otto anni- opere più recenti anche non video, ma, esattamente come le videoinstallazioni, attendono un luogo dove poter essere fruiti con una coerenza storica. Quando ci saranno spazi che consentiranno di allestire la prosecuzione del percorso, molto probabilmente questi lavori saranno fruibili permanentemente.

Sul modello della Galleria d'Arte Moderna di Torino, altri due musei italiani si sono dotati di una collezione video.



Il primo caso, poco distante dal precursore torinese, è quello della collezione del Museo del Castello di Rivoli, avviata nel 2001, che conta circa settecento video d'artista ed è anch'essa, come la precedente, affiancata da una raccolta di documentari.²²

Dopo un primo nucleo costituito dai *classici*, nel 2003 la collezione è stata ampliata anche alle ultime generazioni di artisti.

L'intenzione del Museo, stando a quanto dichiarato nel catalogo²³, è stata quella di costituire una raccolta che rappresentasse la storia internazionale del video.

Da questo presupposto si potrebbe essere portati a credere che la collezione del Castello di Rivoli e quella della GAM di Torino abbiano le medesime caratteristiche. Niente di più sbagliato: i due musei, infatti, semplicemente narrano due storie diverse.

A Torino -lo si è detto- è raccontata una storia dell'arte video che affonda le sue radici in un secolo di sperimentazioni di matrice cinematografica e che tende all'esaustività rispetto ai fenomeni artistici che in vario modo hanno utilizzato questo medium dagli anni Sessanta ad oggi, comprendendo le più recenti manifestazioni e dedicando un'attenzione particolare alla produzione italiana.

A Rivoli si è proceduto invece in un'altra maniera. Scorrendo i titoli della collezione, al di là della diversa consistenza quantitativa, le differenze sono evidenti. Qui molto più spazio è dedicato alle pietre miliari di questa forma d'espressione, dunque gli artisti degli anni Settanta sono quelli maggiormente rappresentati e soprattutto di alcune figure cardine si è scelto di documentare se non l'intera attività, una cospicua parte della produzione in video. In questo senso stride l'assenza di molti grandi artisti del panorama italiano che in quello stesso periodo si cimentarono col nuovo medium.

L'attenzione per alcuni autori penalizza, per forza di cose, la completezza della collezione, secondo una scelta non necessariamente opinabile, proprio perché poco distante esiste un'altra raccolta che invece documenta con le sue opere una grande varietà di tendenze.

Sono praticamente escluse, con poche eccezioni, le esperienze di carattere cinematografico e, di conseguenza, la nascita dell'arte video è collocata tra la fine degli anni Sessanta e l'inizio degli anni Settanta, quindi le opere più antiche della collezione risalgono alla seconda metà degli anni Sessanta. La differenza fra i due percorsi critici si riscontra, poi, anche per i periodi successivi, cosicché non solo molti artisti della collezione della GAM non sono in quella di

²² Il dato si riferisce alla data di pubblicazione del catalogo e non tiene dunque conto delle acquisizioni degli ultimi due anni. I. GIANNELLI- M. BECCARIA, *Castello di Rivoli. Museo d'arte contemporanea. La collezione video*, Milano, 2005, p. XV

²² Il dato si riferisce alla data di pubblicazione del catalogo e non tiene dunque conto delle acquisizioni degli ultimi due anni. I. GIANNELLI- M. BECCARIA, 2005, p. XV

²³ I. GIANNELLI- M. BECCARIA, 2005, p. XIV

Rivoli -fatto, questo, che non desta stupore, visti i numeri decisamente diversi-, ma alcuni autori presenti a Rivoli non sono presenti alla GAM, dato, questo, notevolmente più significativo, perché sta ad indicare scelte curatoriali ben precise.

La vera ricchezza insita nell'esistenza di due collezioni video così vicine geograficamente, in effetti, è da riconoscere proprio nelle differenze d'impostazione.

La nota stonata proviene, viceversa, dalle somiglianze. Il Museo di Rivoli, infatti, conserva nella propria collezione non solo autori ma anche molte opere già presenti nella collezione della GAM di Torino. Questo mette in evidenza i problemi di comunicazione delle attività da parte delle due istituzioni, che, avendo costituito le collezioni più o meno negli stessi anni, con i medesimi scopi (seppur diversamente realizzati), e -elemento da non sottovalutare- grazie ad ingenti finanziamenti, avrebbero certamente potuto e dovuto evitare un simile episodio e puntare invece a formare delle raccolte che non si sovrapponevano ma, anzi, fossero il più possibile complementari: si è così parzialmente rinunciato all'occasione di rendere Torino il luogo dove per la prima volta in Italia si concretizzava una collezione storica, davvero completa, di videoarte, seppur suddivisa tra due istituzioni.

Dal punto di vista della fruizione, il Museo del Castello di Rivoli è, fra i tre presi in esame, l'unico che espone il video assieme alle altre opere all'interno dei percorsi, anche se non in maniera continuativa. L'allestimento infatti tende alla realizzazione di sale monografiche solo in parte ordinate cronologicamente e questo fa sì che l'opera video possa essere inserita nell'esposizione assieme alle altre produzioni di un singolo artista. D'altra parte le frequenti mostre temporanee che si svolgono presso il museo comportano una continua rotazione delle opere e non sempre i video sono fruibili all'interno del percorso.²⁴

Per la consultazione, la videoteca è accessibile al pubblico normalmente solo su appuntamento.

Vi è un catalogo cartaceo edito, strutturato in schede per autori, in ordine alfabetico, con un'interessante introduzione di David Ross, che, tra l'altro, in alcuni passi contraddice il criterio che informa la costituzione della collezione: nega -e siamo d'accordo- che esista la videoarte come genere artistico, ma lo fa per il catalogo di un museo che imposta una collezione video come corpus isolato e dunque specifico; inoltre traccia una breve storia del video, che, con i suoi costanti rimandi a quella del cinema, sembrerebbe meglio adattarsi ad un collezione come quella della GAM.

Inoltre il museo, pur avendo a disposizione un sito web per altri versi molto aggiornato, non ha predisposto una risorsa elettronica dedicata ad offrire informazioni sulla collezione, della quale non è messa in rilievo neppure l'esistenza all'interno del sito Internet istituzionale.

Modalità di comunicazione efficaci hanno invece accompagnato la costituzione della collezione del MACRO di Roma. Qui infatti dal 21 al 25 settembre 2004 si è tenuta una rassegna di eventi che avevano per protagonista l'arte elettronica, in particolare il video d'artista, volta ad inaugurare il nuovo progetto del museo romano per una videoteca che avrebbe dovuto documentare la storia della videoarte secondo un triplice criterio di raccolta: un primo nucleo dedicato ai pionieri nell'uso del medium, un secondo che comprendesse quegli autori che indagano le possibilità di commistione tra il video e gli altri media, infine una terza sezione sulla produzione italiana sia storica sia contemporanea.

Inizialmente sono stati raccolti circa 220 video d'artista per la formazione di una collezione che entro il 2006 sarebbe dovuta divenire permanente all'interno del museo.²⁵

L'obiettivo era quello di raccogliere e documentare l'arte realizzata in video dagli anni Sessanta in poi, oltre che presentare le produzioni, di videoarte e videodocumentazione,

²⁴ La notizia si riferisce ad alcune visite condotte presso il museo, di cui l'ultima domenica 23 settembre 2007, in occasione della quale la collezione permanente visitabile era soltanto quella allestita al primo piano e nessun video era presente, neanche in ambienti dedicati ad artisti che col video hanno lavorato molto. Gli altri due piani (dove sarebbero collocati alcuni video) erano in fase di allestimento per mostre temporanee.

²⁵ Il dato numerico è tratto dal sito web, all'indirizzo www.macro.roma.museum/italiano/mediateca/index.html

direttamente curate dal Museo. Accanto alla collezione video sono infatti raccolte le registrazioni degli allestimenti di mostre e degli eventi ospitati al MACRO a partire dal 1997, senza che, di fatto, la differenza fra le due sia in alcun modo evidenziata.

La collezione è resa fruibile al pubblico su VHS,²⁶ in postazioni dedicate all'interno della Mediateca, che poi è tutt'uno con la biblioteca del Museo.

Qui i cataloghi sono di due tipi: il primo è cartaceo, molto semplificato, in ordine alfabetico, su quattro grossi raccoglitori. Comprende informazioni essenziali sulle opere ed è utile alla loro individuazione all'interno della biblioteca. Il secondo catalogo, di tipo elettronico, è consultabile esclusivamente attraverso la rete intranet e non da tutte le postazioni informatiche disponibili. In esso i documenti audiovisivi sono assimilati a quelli librari. Questo avviene anche nel caso degli archivi video, come quello dello spazio Care Of di Milano, ma la differenza sostanziale sta nel fatto che se in un archivio questo genere di compenetrazione ha la sua logica nella natura documentaria delle finalità della struttura, in un museo dovrebbero essere distinti i materiali audiovisivi assimilabili alla sfera dei documenti da quelli che godono o dovrebbero godere dello statuto di opere d'arte.

Il sito Internet del museo dà notizia dell'esistenza della collezione, con una sezione dedicata, senza però consentire l'accesso per ricerche o approfondimenti.

D'altra parte, in questo Museo vi sono spazi in cui è possibile fruire i video come opere d'arte all'interno del percorso espositivo. In due stanze al primo piano, infatti, sono proiettate delle opere in video. Attualmente sono esposti lavori di Nam June Paik nella prima stanza e di Bruce Nauman nella seconda.²⁷ Certamente emerge la volontà di presentare, dovendo scegliere, opere di riconosciuta rilevanza storica, tuttavia le due grandi proiezioni, pur con buona definizione, non sembrano adeguate a mostrare lavori concepiti per essere visti su monitor degli anni Settanta.

Eccetto una: tra le opere di Nauman è presentata *Art Make Up*, che, come è noto, nacque come installazione di quattro film da proiettare su quattro pareti e fu realizzata su pellicola, dunque perfetta per la proiezione anche dal punto di vista qualitativo. Bisogna però rilevare, con dispiacere, che non è stata colta l'occasione di riprodurre, in spazi che, una volta tanto, lo avrebbero consentito, l'impostazione originaria dell'opera, scegliendo invece di proiettare in sequenza su un'unica parete i quattro film che la compongono.

Infine, in un percorso come quello del MACRO, così fortemente improntato alla valorizzazione della produzione italiana dagli anni Sessanta ad oggi, sarebbe stato forse più opportuno scegliere di presentare video che avessero una maggiore coerenza con l'insieme, testimonianze, eventualmente, di quanto facevano gli artisti dell'Arte Povera con il nuovo medium, ma questa è una problematica su cui torneremo fra poco.



²⁶ Non mi è stato possibile reperire informazioni sulla natura delle VHS disponibili in biblioteca, né sulla conservazione di eventuali originali

²⁷ L'informazione è riferita alla visita al museo in data 7 febbraio 2007

Quali conclusioni?

Possiamo a questo punto cercare di delineare una sintesi di quanto detto finora in relazione all'attuale panorama del collezionismo pubblico d'arte elettronica in Italia, sperando che non sia conclusiva, ma, anzi, necessiti di essere rivista in futuro, il più possibile prossimo.

Oltre alle collezioni di cui si è detto, vi sono altre istituzioni che possiedono qualche opera video, spesso in archivi di tipo documentario, senza però una precisa connotazione collezionistica e, soprattutto, senza che sia possibile individuare la natura dei video (ossia non sempre è chiaro se si tratta di opere acquisite attraverso i canali consueti o semplicemente di copie per usi legati ad attività di studio).

Se le collezioni individuate si sono costituite coerentemente sulla base di un progetto ben definito, ossia tessere la trama della storia della videoarte, è anche evidente, da quanto si è detto, che non si tratta di un'unica storia ma di tre storie possibili, tre narrazioni diverse: una, quella della GAM di Torino, individua le origini di questa forma espressiva nel cinema della prima metà del secolo; la seconda, a Rivoli, più legata alla specificità del medium, inizia il suo racconto tra la fine degli anni Sessanta e l'inizio degli anni Settanta, con Fluxus e le videoperformance; infine, vi è la storia del MACRO, suddivisa in tre filoni tematici.

Tre storie, dunque, che riflettono altrettanti modi di interpretare questo mezzo d'espressione del quale, da sempre, viene sottolineata l'indefinibilità come elemento caratterizzante, in positivo.

Collezioni come queste, in particolare nel caso della Galleria d'Arte Moderna di Torino, nascono, lo si è detto, per necessità, perché in Italia non esistevano prima raccolte museali che contemplassero il video come forma d'espressione artistica.

Il primo passo, dunque, è stato fatto. Le storie della videoarte finalmente ci sono.

Se le cose stanno davvero così, sulla scorta dell'esperienza di questi tre musei, o più probabilmente per banale emulazione, altri certamente si adegueranno, in un futuro più o meno lontano, dotandosi di raccolte di videoarte.

L'auspicio, però, è che non nascano nuove collezioni che vogliano ancora una volta ripercorrere l'intera storia del video, soprattutto in musei geograficamente prossimi a quelli dove già ne esistono, ma che, piuttosto, si costituiscano raccolte diverse, specifiche, che abbiano legami veri con le collezioni ed i territori in cui si inseriscono.

In sostanza, delineata in generale questa storia, occorre ora approfondire, servono quindi collezioni che raccontino altre vicende artistiche, per esempio quella dell'uso del video nella sola produzione italiana contemporanea, magari comprendendo autori che sul piano internazionale non sono rappresentati. Ad esempio, un museo come il MACRO con la sua collezione tutta italiana, sarebbe stato, come si è accennato, l'istituzione più adatta a costituire una raccolta del genere, che invece, allo stato attuale, costituisce solo il terzo e non principale filone della sua collezione.

Oppure potrebbero essere documentati i fenomeni di arte elettronica presenti in un preciso contesto storico e territoriale entro cui la raccolta preesistente del museo si colloca e si sviluppa.

Possedere i video dei grandi artisti internazionali non deve essere competenza di tutte le istituzioni, esattamente come non accade per le opere realizzate con altri media, anche perché una delle funzioni principali di qualsiasi museo consiste nel rendere fruibili le opere e questo è possibile solo se esiste una connessione (storica, territoriale, cronologica, tematica, questo dipende dalle singole istituzioni e dalle finalità che si propongono di perseguire) con il resto della collezione, che renda significativa l'esposizione di un video.

In sostanza, occorre riconoscere le linee caratterizzanti del museo e delle sue collezioni per stabilire dei processi di acquisizione coerenti ad un preciso indirizzo storico critico.

Soltanto in questo modo potranno nascere nuove storie da raccontare e sarà possibile pensare di collocare il video accanto al resto delle collezioni in maniera pertinente.

Delle tre collezioni prese in esame, solo quella del Museo del Castello di Rivoli presenta - anche se in maniera discontinua - il video d'artista come vera opera d'arte, istituendo un dialogo con le raccolte di pittura e scultura.

La videoarte, all'interno dei musei, in genere, rimane ancora relegata, soprattutto nel caso delle opere monocolore, in una dimensione d'archivio e, quando la si espone, lo si fa in sezioni dedicate e mostre temporanee.

Maria Sturken ha individuato l'origine di questa prassi nella fase di avvio dell'istituzionalizzazione del video: i musei statunitensi che per primi raccolsero il video lo sistemarono in sezioni separate per affermarne la dignità artistica e l'autonomia storica di fronte all'esigenza dei finanziamenti garantiti dalle molte strutture impegnate in questa direzione.²⁸ In quest'ottica la *ghettizzazione* del video rappresentava una sorta di atto conservativo.²⁹

Se la storia è destinata a ripetersi, dunque, le esposizioni specializzate di arte elettronica a cui oggi sempre più spesso assistiamo dovrebbero essere il presupposto per la creazione, in futuro, di percorsi museali in cui non si avvertano cesure tra opere che sono solo realizzate con media diversi. Allo stesso modo in cui esistono collezioni di sola grafica, pinacoteche o gipsoteche, non è sbagliato che esistano collezioni ed esposizioni di sola arte elettronica, tuttavia, come nella maggior parte dei musei pittura e scultura convivono, lo stesso dovrebbe accadere per il video con gli altri media.

Ecco, allora, il prossimo obiettivo che chi conserva arte elettronica dovrebbe porsi: portare il video nelle sale d'esposizione, così come avviene altrove, abbandonando definitivamente il pregiudizio nei confronti della tecnologia così radicato nelle istituzioni museali italiane.

Solo a quel punto potrebbe venir meno persino il bisogno di creare raccolte di videoarte, perché le opere d'arte elettronica verrebbero allora acquisite in relazione alle esigenze collezionistiche, come avviene per qualsiasi altra opera.

Ma per questo evidentemente ci sarà da attendere, perché il problema, nel nostro Paese, non riguarda solo il video ma i musei d'arte contemporanea in generale, che faticano, paradossalmente, ad "incoraggiare il visitatore [e, aggiungerei, alcuni direttori] ad accostarsi all'arte contemporanea con spirito veramente contemporaneo"³⁰, riconoscendo nell'espansione dei mezzi espressivi l'elemento caratterizzante dell'arte del nostro tempo.

Se la sola esistenza di alcune collezioni rappresenta quindi, nel contesto italiano, un elemento di meritorietà da mettere doverosamente in risalto, tuttavia per un'effettiva valorizzazione dell'arte elettronica molta strada dovrà ancora essere fatta, poiché garantire una reale accessibilità a queste opere significa anche creare i presupposti per una corretta fruizione, che non può certo essere sostituita da una consultazione, anch'essa fondamentale, ma di tipo documentario. Si tratta, semplicemente, di due modi distinti di esperire l'oggetto artistico.

Se, come sosteneva Benjamin, l'*aura* dell'arte si è davvero persa con l'avvento della riproducibilità³¹, gli spazi museali possono e devono valorizzare, con adeguate modalità

²⁸ Il Museum of Modern Art, il Whitney Museum of American Art e il Long Beach Museum of Art sono le istituzioni che per prime si assumono il compito di definire una storia del video. Dal momento in cui il video entrò a far parte di questi organi istituzionali, enti come la Rockefeller Foundation e la New York State Council on the Arts iniziarono ad elargire ingenti finanziamenti per la ricerca video.

²⁹ M. STURKEN, *Paradossi nell'evoluzione di un'arte*, in *Video imago*, a cura di A. AMADUCCI- P. GOBETTI, "Il nuovo spettatore", n. 15, Milano 1993, p. 145

³⁰ H. KLOTZ, *Contemporary Art*, in *Contemporary Art. The Collection of the ZKM*, a cura di H. KLOTZ, Monaco- New York, 1997, p. 7

³¹ Secondo Benjamin vi sono due canali principali attraverso i quali è veicolata la ricezione dell'opera d'arte: il valore culturale e il valore espositivo. Il primo è stato per secoli il motore della produzione artistica, riconvertendosi con la modernità in una nuova religione dell'oggetto storico, trasferito nel museo. L'arte riproducibile ha portato invece ad un predominio assoluto del secondo valore, attraverso la moltiplicazione delle occasioni di esposizione di una stessa opera e la progressiva riduzione dell'atteggiamento sacralizzante nei suoi confronti. Si veda W. BENJAMIN, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, trad. di E. Filippini, Torino, 1991

espositive,³² un nuovo sentimento estetico, proprio dell'arte elettronica, che è stato anche definito *sublime tecnologico*.³³

Immagini, dall'alto verso il basso:

Nam June Paik, *Global Groove*, 1973

Marcel Duchamp, *Anémic Cinéma*, 1926

L'interno della videoteca della GAM

Peter Welz e William Forsythe, *Whenever on on on nohow on/Air drawings*, 2003-04, allestimento dell'opera per l'esposizione "Museo Museo Museo. 1998-2006. Otto anni di acquisizioni per le raccolte della GAM", Torino Esposizioni, Torino, dal 08-11-2006 al 27-01-2007

Bruce Nauman, *Art Make Up*, 1967-68

Tutte le immagini sono gentilmente concesse dalla Galleria civica d'Arte Moderna e Contemporanea di Torino.

Exibart.studi è una rubrica a cura di Silvia Bottinelli

www.exibart.com

³² Modalità che devono tenere conto delle caratteristiche della percezioneestetica dell'arte elettronica: l'alterazione permanente dovuta al movimento delle immagini; la suddivisione dell'attenzione dello spettatore dovuta al fatto che più immagini possono essere combinate in un'unica opera; la percezione temporale dell'opera e non più istantanea; la possibilità di illusione spaziale; la ripetibilità ed evanescenza dell'immagine che fa sì che l'opera non abbia l'aura dell'arte tradizionale, legata tipicamente al concetto di unicità; l'intervento del fruitore. Queste sono desunte da H. KLOTZ, 1997, pp. 22-23

³³ M. COSTA, *Il sublime tecnologico*, Roma 1998. In questo testo l'autore definisce la nozione di "sublime tecnologico" come nuova categoria estetica. Spiega infatti che "nell'*estetica della comunicazione*[...] la tecnica «cattura» l' «assolutamente grande» della natura e lo restituisce offrendolo come possibilità di fruizione socializzata e controllata. [...] Nelle *tecnologie di sintesi* la tecnica perde la sua *terribilità* non perché diventa uno «strumento» e si assoggetta alle intenzioni dell'umanismo [...] ma perché disvela la sua essenza nella forma dell'estetico presentandosi come *sublimità tecnologica*"(pp. 47-48). "Molteplici sono i modi del *sublime tecnologico* individuati ed esplorati dagli artisti della comunicazione, ma tutti hanno a che fare con le nozioni della *debolezza del soggetto* e dell'*eccesso naturale o tecnologico*, e tutti alludono a quella nozione dello *sconfinamento della dimensione estetica in quella etica*, che, assieme alle altre, appartiene all'essenza del *sublime*" (pp. 61-62). L'immagine tecnologica diventa sublime, nell'accezione kantiana, perché produce un avvilitamento ed una mortificazione violenta dell'immaginazione, essendo autosufficiente, ma esalta il ruolo superiore della ragione grazie alla quale la percezione del fenomeno può essere dominata (p.76). Sul tema dell'estetica del video, si vedano anche T. GRIFFERO, *Corpi e atmosfere: il "punto di vista" delle cose*, in A. SOMAINI, *Il luogo dello spettatore*, Milano, 2005, pp. 283-317 e M.COSTA, *L'estetica dei media*, Roma, 1999