

# Videoarte in Italia. Il video rende felici

a cura di  
**Cosetta Saba, Valentina Valentini**

## IL VIDEO RENDE FELICI VIDEOARTE IN ITALIA

Roma  
Galleria d'Arte Moderna  
Palazzo delle Esposizioni  
12 aprile – 4 settembre 2022

A cura di Valentina Valentini

Mostra promossa da



Direzione Generale  
Creatività Contemporanea

ROMA  CULTURE

Sovrintendenza Capitolina  
ai Beni Culturali

azienda speciale  
**PALAEPO**

Con il patrocinio di



SAPIENZA  
UNIVERSITÀ DI ROMA



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DI UDINE



Organizzata da

Sovrintendenza Capitolina  
ai Beni Culturali

Azienda Speciale Palaexpo



z'etema  
progetto cultura

## MINISTERO DELLA CULTURA

*Ministro della Cultura*  
Dario Franceschini

*Sottosegretario di Stato*  
Lucia Borgonzoni

*Capo di Gabinetto*  
Annalisa Cipollone

*Segretario Generale*  
Salvatore Nastasi

*Capo Ufficio stampa e  
comunicazione*  
Mattia Morandi

### DIREZIONE GENERALE CREATIVITÀ CONTEMPORANEA

*Direttore Generale*  
Onofrio Cutaià

*Servizio I – Imprese culturali  
e creative, moda e design*  
Dirigente Maria Luisa Amante

*Servizio II – Arte contemporanea  
Coordinamento scientifico  
del progetto*  
Dirigente Fabio De Chirico

*Servizio III – Architettura  
contemporanea*  
Dirigente Luca Maggi

*Coordinamento organizzativo  
del progetto*  
Matteo Piccioni

*Staff del Direttore Generale*  
Eva Barrera

*Segreteria*  
Roberta Gaglione  
*Personale di supporto*  
Sara Airò  
Chiara Francesconi  
Antonella Lucarelli  
Claudia Vitiello

*Amministrazione*  
Graziella D'Urso

*Comunicazione e Ufficio stampa*  
Silvia Barbarotta  
Francesca Galasso

## ROMA CAPITALE

*Sindaco*  
Roberto Gualtieri

*Assessore alla Cultura*  
Miguel Gotor

### SOVRINTENDENZA CAPITOLINA AI BENI CULTURALI

*Sovrintendente Capitolina  
ai Beni Culturali*  
Maria Vittoria Marini Clarelli

*Servizio Comunicazione e Relazioni  
Esterne*  
Isabella Toffoletti, Responsabile  
Patrizia Chianese, Giorgio Di Zenzo,  
Luca D'Orazio, Antonio Plescia

*Servizio Mostre e attività espositive  
e culturali*  
Federica Pirani, Responsabile

*Coordinamento tecnico scientifico*  
Gloria Raimondi

*Coordinamento amministrativo*  
Sabrina Putzu, Paola Amici

*Progettazione spazi espositivi  
e mostre*  
Monica Zelinotti, Roberta De Marco,  
Maria Cucchi, Alessandra Sabbatini

### GALLERIA D'ARTE MODERNA

*Direzione Musei d'Arte  
e della Scienza e Patrimonio Artistico  
delle Ville Storiche*  
Giancarlo Babusci, Direttore

*Servizio Musei di Arte Moderna  
e Contemporanea*  
Sergio Guarino, Responsabile

*Coordinamento attività  
della Galleria d'Arte Moderna*  
Federica Pirani

*Attività espositive, Grandi eventi  
e Progetti Arte urbana*  
Claudio Crescentini

*Collezioni, prestiti e valorizzazione*  
Arianna Angelelli  
con Giovanna Curiale  
Amaranta Ciriaci (stagista)

*Didattica, comunicazione  
e promozione servizi culturali*  
Daniela Vasta con Carlotta Anello,  
Flaminia Petrassi, Claudia Verdat,  
Davide Zazzini (Volontari  
del Servizio Civile Universale)

*CRDAV Centro Ricerca  
Documentazione Arti Visive*  
Alessandra Cappella

*Pubblicazioni e restauri* Cinzia Virno

*Coordinamento attività amministrativa*  
Cristina Cannelli

## **AZIENDA SPECIALE PALAEXPO**

*Consiglio di amministrazione*  
Cesare Maria Pietrouisti, Presidente  
Clara Tosi Pamphili, Vicepresidente  
Fernando Ferroni  
Dulio Giammaria  
Maria Francesca Guida

*Direttore generale*  
Fabio Merosi

*Collegio dei revisori  
dei conti*  
Andrea Bonelli, Presidente  
Paolo Di Rocco,  
Erica Di Santo, Revisori

*Direttore operativo  
e risorse umane*  
Daniela Picconi

*Direttore area affari legali*  
Andrea Landolina

*Area curatoriale*  
Daniela Lancioni, Curatrice senior  
Paola Bonani, Curatrice junior

*Ufficio organizzazione mostre*  
Flaminia Bonino, Responsabile  
Elena Suriani, Registrar per  
la mostra  
Sara Esposito e Mara Nappi,  
ricerca iconografica

*Ufficio tecnico e progettazione*  
Paolo Pezza, Responsabile

*Comunicazione e promozione*  
Maria Giulia Pavin,  
Anita Suppa, Comunicazione  
Ilaria Mutini, Promozione  
Marco Cinquegrana, Web  
Silvia Tudini, Social media

*Ufficio stampa*  
Federica Mariani  
Piergiorgio Paris

*Programmazione cinema  
e auditorium*  
Marco Berti, Responsabile  
Francesca Pappalardo

*Curatrice assistente  
del Consiglio d'amministrazione*  
Laura Perrone

*Servizi educativi, formazione  
e didattica*  
a cura di Azienda Speciale Palaexpo

*ICT*  
Davide Dino Novara, Responsabile

*Segreteria direzione generale*  
Roberta Di Lazzaro

*Segreteria direzione operativa  
ed eventi*  
Camilla Valentini

*Cerimoniale*  
Giulia Vermiglia

*Amministrazione e controllo di  
gestione*  
Marfisa Di Marzio, Responsabile  
coordinamento amministrazione

*Area affari legali*  
Francesca Quatralè

*Ufficio del personale*  
Stefano Gambatesa

*Bookstore e servizi aggiuntivi*  
Marcello Pezza, Responsabile

*Promozione editoriale ed eventi  
bookstore*  
Chiara Bandi

*Servizi di accoglienza*  
gestiti da Azienda Speciale Palaexpo

*Grafica*  
Edoardo Brunetti

## **ZÈTEMA PROGETTO CULTURA**

*Amministratore unico*  
Simone Silvi

*Direttore generale*  
Roberta Bigliano

*Coordinamento*  
Claudio Di Biagio con  
Claudia Di Lorenzo  
e Alberto Di Ciccio

*Comunicazione integrata*  
Luisa Fontana

*Promozione*  
Natalia Lancia

*Ufficio stampa*  
Patrizia Morici con Gabriella Gnetti  
e Chiara Sanginiti

*Sponsorizzazioni e co-marketing*  
Eleonora Vatielli

*Web*  
Silvia Bendinelli

*Social media*  
Elisabetta Giuliani con  
Gian Pietro Leonardi

*Applicativi web*  
Rosario Boccarossa

*Rapporti istituzionali*  
Patrizia Bracci  
con Antonio Monaco

*Revisione conservativa delle opere*  
Sabina Marchi, Coordinamento  
con Simona Nisi  
Fiorella Antonelli  
Silvia Tozzi  
Daniela Di Giovandomenico  
Monica Cutri

*Riprese fotografiche*  
Alessandra Ciniglio

## MOSTRA

*Collaborazione scientifica*  
Valentino Catricalà, Flavia Dalila  
D'Amico, Bruno Di Marino,  
Francesca Gallo, Paola Lagonigro,  
Letizia Gioia Monda, Alice  
Pio, Cosetta Saba, Francesco  
Spampinato

*Progetto espositivo*  
Lorenzo Lazzari

*Assistenti della curatrice  
della mostra*  
Emanuele Polani  
Chiara Pirri

*Assistenti delle curatrici  
del catalogo*  
Imma Costa, Redazione  
Francesco De Guisa  
e Maurizio Di Leo con Federico  
Casadei, Mattia Cucurullo,  
Ramona Lori, Martina Marazzan,  
Irene Quarantini,  
Maria Gaia Redavid,  
Ricerche bio-bibliografiche

*Progetto grafico*  
Franco Mancinelli - Ybrand

*Traduzioni catalogo*  
Luciano Chianese

*Consulenza e coordinamento AV*  
Fabio Massimo Iaquone, Simone  
Valente

Mostra realizzata con la  
collaborazione di

 **CSC** Cineteca  
Nazionale

 **Rai Teche**

 **ARCHIVIO  
AUDIOVISIVO  
DEL MOVIMENTO  
OPERAIO E  
DEMOCRATICO**

## GALLERIA D'ARTE MODERNA

*Coordinamento tecnico scientifico*  
Arianna Angelelli  
Claudio Crescentini  
Gloria Raimondi  
con Amaranta Ciriaci (stagista)

*Coordinamento amministrativo*  
Sabrina Putzu  
Paola Amici

*Direzione dei lavori di allestimento*  
Monica Zelinotti  
Roberta De Marco  
Maria Cucchi  
Alessandra Sabbatini

*Comunicazione promozione  
e didattica*  
Daniela Vasta  
con Carlotta Anello  
Flaminia Petrassi  
Claudia Verdat  
Davide Zazzini (Volontari  
del Servizio Civile Universale)

*Incontri ed eventi*  
Claudio Crescentini  
Daniela Vasta

*Realizzazione della grafica*  
Pubblilaser

*Assicurazioni*  
GBSapri

*Trasporti*  
Apice



 **LA CAMERA  
OTTICA**  
FILM AND VIDEO  
RESTORATION

 **schermi  
dell'arte**

## PALAZZO DELLE ESPOSIZIONI

*Direzione dei lavori di allestimento*  
Ufficio tecnico e progettazione  
Azienda Speciale Palaexpo,  
Paolo Pezza, Luca Caselli,  
Marcello Fagnani, Silvia Albini,  
Cristina Piccone

*Traduzioni dei testi di sala*  
Luciano Chianese

*Realizzazione dell'allestimento*  
TAGI2000

*Fornitura AV*  
MABJ EVENTI

*Assicurazione*  
MAG JLT

*Trasporti*  
Montenovi

*Consulenza e coordinamento  
del montaggio per  
l'opera di Marinella Pirelli*  
Marco Bonazza

*Revisione conservativa delle opere*  
Natalia Gurgone

*Visite guidate e laboratori*  
Servizi educativi, formazione e  
didattica Azienda Speciale Palaexpo,  
Blume Gra, Laura Scarlata,  
Giulia Franchi, Giovanna Lancia,  
Francesca Romana Mastroianni,  
Michela Tonelli, Antonella Veracchi

*Visite guidate per scuole  
secondarie e gruppi*  
Coopculture

Media Partners

 **Rai 5**

 **Rai Cultura**

 **Rai Radio 3**

*Il nostro primo ringraziamento va agli artisti e alle artiste, il cui sostegno ha reso possibile la realizzazione della mostra.*

*La nostra gratitudine si estende a tutti gli altri prestatori:*  
MAXXI, Museo nazionale delle arti del XXI secolo, Roma  
Musée national d'art moderne, Centre Pompidou, Parigi  
Archivio Marinella Pirelli, Varese, courtesy Richard Saltoun Gallery  
ArchiviVo Sambin  
Collezione Eredi Paolo Rosa  
Collezione Patrizia Convertino  
Eredi Umberto Bignardi  
Eredi Fabio Mauri e Hauser & Wirth  
Galleria Bianconi, Milano  
Galleria P420, Bologna  
Nomas Foundation  
*e a tutti coloro che hanno preferito mantenere l'anonimato.*

*Un caloroso ringraziamento a tutte le istituzioni e agli archivi che hanno generosamente messo a disposizione i loro materiali:*  
Centro per l'Arte Contemporanea Luigi Pecci, Prato  
Dipartimento di Pianificazione, Design, Tecnologia dell'Architettura, Sapienza Università di Roma  
Fondazione Giorgio Cini, Venezia  
Fondazione Prada, Milano  
Gallerie d'Arte Moderna e Contemporanea, Ferrara  
Kunststalle Basel  
Museo Nazionale del Cinema, Torino  
Walker Art Center  
AGON, Milano  
AIACE – INVIDEO, Milano  
Alterazioni Video  
Archivio Vincenzo Agnetti  
Archivio Eredi Chiari  
Archivio Gianni Colombo  
Archivio Giosetta Fioroni  
Archivio Videoteca Giaccari  
Archivio Mario Schifano  
Archivio Giacomo Verde  
Associazione Culturale Ondavideo – Suoni e immagini del futuro, Pisa  
Corraini Edizioni  
Galleria Vistamare/Vistamarestudio, Pescara/Milano  
Galletti Archives  
Galerie Italiane, Parigi  
Opificio Ciclope  
Studio Bill Viola  
Teatro Valdoca  
Visualcontainer

*Un sentito ringraziamento va inoltre a:*  
Pia Abelli Toti, Dora Aceto, Germana Agnetti, Yuri Ancarani, Alberto Anile, Antonella Bacchini, Georgia Bava, Gianni Blumthaler, Michele Böhm, Elettra Bottazzi, Maria Elena Brugora, Francesca Maria Cadin, Marco Cadioli, Marcella Campitelli, Emanuele Cantò, Riccardo Caporossi, Angelica Cardazzo, Francesca Cattoi, Osvalda Centurelli, Maud Ceriotti Giaccari, Simona Cesana, Fabio Cirifino, Laura Cherubini, Mario Chiari, Matteo Chiocchi, Enrico Cocuccioni, Carla Consalvi, Maria Gloria Conti Bicocchi, Letizia Cortini, Federica Dal Falco, Daniele De Palma, Corinna De Vecchi, Lia Durante, Theo Eshetu, Fabio Fanzaga, Francesca Fini, Giosetta Fioroni, Raffaella Frascarelli, Gian Piero Frassinelli, Cristiana Galante, Marco Maria Gazzano, Giancarlo Gerosa, Maia Giacobbe Borelli, Tiziana Giuberti, Giampietro Grossi, Daniele Gualdi, Claudio Guenzani, Ugo La Pietra, Anna Maria Licciardello, Donato Locantore, Davide Lucatello, Silvia Lucchesi, Eleonora Manca, Memmo Mancini, Pepi Marchetti Franchi, Roberto Marossi, Piero Marsili Libelli, Carlo Martino, Mario Martone, Eva & Franco Mattes, Achille Mauri, Giacomo Mazzone, Gianni Melotti, Elisa Mendini, Fulvia Mendini, Rebecca Moccia, Silvia Moretti, Maurizio Nannucci, Emiliano Neri, Margherita Nuti, Camilla Pagliano, Luigi Pagliarini, Luca Panaro, Lisa Parolo, Kira Perov, Italo Pesce Delfino, Stefano Pezzato, Andrea Piccardo, Elena Pinchiurri, Francesco Pirelli, Pietro Pirelli, Luciano Pizzagalli, Marco Poma, Antonello Raggi, Flavia Randi Luginbühl, Alessandro Rivola, Mauro Sabbione, Alessandra Saccon, Giuseppe Salerno, Andrea Sassano, Mario Sasso, Claudia Sasso, Gemma Sasso, Marco Schifano, Monica Schifano, Stefano Scipioni, Ranuccio Sodi, Sophie Streefkerk, Carla Subrizi, Tarcisio Tarquini, Francesco Tasselli, Elena Testa, Chiara Tiberio, Sara Tirelli, Franco Vaccari, Francesco Vezzoli, Penny Yeung.

**PUBBLICAZIONE EDITA DA  
TRECCANI COPYRIGHT 2022**

ISBN 978-88-12-01009-7

Istituto della Enciclopedia Italiana  
fondata da Giovanni Treccani S.p.A.,  
Roma

*Presidente*  
Franco Gallo

*Vice presidente*  
Giovanni Puglisi

*Direttore generale*  
Massimo Bray

*Responsabile Sviluppo Nuovi Progetti*  
Giovanna Fazzuoli

*Responsabile Treccani Arte*  
Iacopo Ceni

Catalogo

*Coordinamento editoriale*  
Ilaria Giaccio

*Produzione industriale*  
Monica Di Meo

*Revisione testi*  
Flavio Fellini, Emanuele Zoppellari

*Progettazione grafica*  
SMV - Studio Moretti Visani

*Fotolito*  
Vaccari Zincografica

*Stampa*  
Grafiche Antiga

Stampato in Italia

## SOMMARIO

- 19 Premessa  
*Cosetta Saba, Valentina Valentini*
- 33 TAVOLE
- 60 Biografie degli artisti  
63 Opere
- 65 SAGGI
- 1 Ambienti complessi e installazioni
- 69 Formati installativi  
*Valentina Valentini*
- 2 Film d'artista e videoarte  
a cura di Bruno Di Marino
- 85 Cine-dissolvenze e video-dissonanze. Estetica filmica e scrittura  
elettronica nella sperimentazione italiana  
*Bruno Di Marino*
- 95 Non solo concettuale: dalla vobulazione al *videoloop*. Gli anni  
Sessanta e Settanta  
*Bruno Di Marino*
- 102 Polisemie video: gli anni Ottanta in Italia  
*Rossella Catanese*
- 109 Tra reale, virtuale e totale. Gli anni Novanta in Italia  
*Maria Teresa Soldani*
- 117 (ri)lettura 'proiettata'.  
Le sperimentazioni del *moving image* negli anni Duemila  
*Lucia Aspesi*
- 3 Centri di produzione e disseminazione  
a cura di Cosetta Saba
- 127 *Excursus* sui modi di produzione e di disseminazione del video  
in ambito artistico in Italia dagli anni Settanta a oggi  
*Cosetta Saba*
- 139 Studio 970/2 - Videoteca Giaccari  
*Irene Boyer*
- 147 VideObelisco  
*Silvia Bordini*
- 154 Da art/tapes/22 alla Biennale (1973-1977). I laboratori sperimentali  
di Maria Gloria Biccocchi fra promozione e militanza  
*Anna Mazzanti*
- 170 Il Centro Video Arte di Palazzo dei Diamanti, Ferrara (1973-1994).  
Un polo museale di ricerca e disseminazione per le arti elettroniche  
*Chiara Vorrasi*

- 182 Il centro di produzione e distribuzione della Galleria del Cavallino di Venezia (1970-1984)  
*Emanuele Dileone*
- 191 Ondavideo. Il percorso di ricerca di un 'Non Festival'  
*Andreina Di Brino*
- 197 Tape Connection e Softvideo  
*a cura di Felice Pesoli*
- 212 Visualcontainer  
*Alessandra Arnò*
- 220 Play. Stop. Rewind. Play again.  
La produzione videografica degli anni Zero  
*Flavia Dalila D'Amico*
- 4 Esposizioni di videoarte in Italia  
a cura di Francesca Gallo
- 243 Esporre la videoarte in Italia: uno sguardo d'insieme  
*Francesca Gallo*
- 254 Il Festival Arte Elettronica di Camerino (1983-1990)  
*Francesca Gallo*
- 261 Rassegna internazionale del video d'autore di Taormina Arte  
*Alessandra Cigala*
- 268 INVIDEO, Milano: trent'anni di arte elettronica in mostra  
*Sandra Lischi*
- 276 Lo schermo dell'arte. Un progetto tra cinema e arti visive  
*Valeria Mancinelli*
- 5 Tecnologie, estetiche, culture  
a cura di Alessandro Amaducci
- 285 Tecnologie, estetiche e culture della videoarte in Italia  
*Alessandro Amaducci*
- 297 Intreccio fra arti e media: forme e linguaggi nella videoarte italiana  
*Sandra Lischi*
- 307 La dimensione sonora del video monocanale  
*Roberto Calabretto*
- 317 Immagini dissidenti  
*Flavia Dalila D'Amico*
- 345 Il femminile del video: appunti sul corpo  
*Elena Marcheschi*
- 352 Video 'magazines': la diffusione della cultura video in Italia tra consumo e divulgazione d'arte  
*Diego Cavallotti*
- 360 Cronache dal decennio elettronico  
*Felice Pesoli*
- 371 Dall'incantamento alla corallità.  
Lo spazio della percezione nelle opere di Studio Azzurro  
*Laura Marcolini*
- 383 Decoder  
*Andrea Lissoni in conversazione con Iolanda Ratti*

6 Video e televisione  
a cura di Paola Lagonigro

- 397 La TV nelle mani degli artisti: video, sigle, grafiche e pubblicità  
*Paola Lagonigro*
- 408 Bruno Munari (e Marcello Piccardo) tra televisione e film  
*Guido Bartorelli*
- 415 Programmi sperimentali RAI  
*Alice Pio*
- 421 Dacci oggi il nostro pane mediale quotidiano  
(e rimetti in corso i debiti e i prestiti, l'indifferente ma evidente  
potenza delle immagini)  
*Carmelo Marabello*
- 431 *Mister Fantasy* e l'universo video nella TV degli anni Ottanta  
*Paola Lagonigro*
- 438 Artisti in televisione. Incursioni, sovversioni, inversioni  
*Marco Senaldi*
- 447 Visioni degli anni Novanta.  
I casi di *Prima puntata* e *Arte video TV*  
*Pasquale Fameli*

7 Interferenze  
a cura di Francesco Spampinato

- 457 Il video come lingua franca.  
Interferenze e convergenze audiovisive in Italia  
*Francesco Spampinato*
- 467 Nel tempo della posa. Interazioni tra fotografia, cinema e video  
in alcune opere di Schifano, Patella, Cresci, Vaccari, Gioli  
*Giacomo Daniele Fragapane*
- 482 Film e video dall'architettura radicale al design  
postmodernista  
*Francesco Spampinato*
- 491 Il fenomeno del videoteatro. Un'invenzione italiana  
*Carlo Infante*
- 496 Coreo-Video-Grafia: dialoghi ibridi.  
Una lettura sulla videodanza in Italia dall'archivio  
del Festival internazionale di videodanza Il Coreografo Elettronico  
*Letizia Gioia Monda*
- 506 Videoclip e videoarte: occasionali convergenze  
*Luca Quattrocchi*

8 Dalla realtà virtuale all'intelligenza  
artificiale. Nuove tendenze della videoarte oggi  
a cura di Valentino Catricalà

- 519 L'arcipelago video. L'arte nell'epoca dell'ubiquità dei media  
*Valentino Catricalà*
- 526 Computer art: dagli anni Ottanta ai mondi virtuali  
*Paola Lagonigro*



- 534 La nuova vita delle immagini. Percorsi tra *software art*  
e video in Italia  
*Valentina Tanni*
- 543 Per un'arte in divenire. L'immaginario macchinico dell'audiovisivo  
italiano di inizio millennio  
*Marco Mancuso*
- 553 Il video nell'era del platform capitalism: social media, big data  
e cinema database  
*Domenico Quaranta*
- 562 Dentro le immagini: l'esperienza immersiva  
*Claudia D'Alonzo*
- 9 Conservazione, documentazione, archivio  
a cura di Cosetta Saba
- 573 La trasversalità istituzionale del 'video' in Italia  
*Cosetta Saba*
- 578 La Camera Ottica  
*Mary Comin*
- 585 VARIA: la conoscenza, la conservazione e la valorizzazione  
della Video ARte in ItaliA  
*Fabio De Chirico, Matteo Piccioni*
- 591 Contratto e certificato di autenticità per identificare e tutelare  
l'opera di videoarte  
*Alessandra Donati*
- 601 ABSTRACTS IN ENGLISH

# La nuova vita delle immagini. Percorsi tra *software art* e video in Italia

Valentina Tanni

## *Pervasività e performatività del codice*

L'avvento del software – linguaggio che sta alla base di qualsiasi contenuto prodotto e gestito dai computer digitali – ha trasformato la produzione culturale in tutti i settori, sia dal punto di vista tecnologico che concettuale. Nel campo della sperimentazione visiva, in particolare, l'impatto della programmazione informatica ha determinato l'innescarsi di un processo di mutazione profondo e complesso, per alcuni versi ancora in pieno svolgimento. Non soltanto ha permesso la nascita di nuovi e sempre più accessibili strumenti di produzione, montaggio e post-produzione che hanno cambiato il volto della fotografia, dell'animazione, del cinema e del video, ma soprattutto ha portato nel mondo un genere inedito di immagine:

un'entità fluida, instabile e ricombinante. L'immagine digitale si manifesta sullo schermo come effetto dell'esecuzione di un'istruzione; è un oggetto che nasce e si trasforma di continuo sotto i nostri occhi, soggetto al potere modellante del linguaggio.

Come spiega il teorico dei nuovi media Lev Manovich in *Software takes command* (2013), i contenuti digitali non possono essere considerati degli artefatti, o dei documenti nel senso novecentesco del termine, perché la loro natura è intrinsecamente 'performativa':

In software culture, we no longer have 'documents,' 'works,' 'messages' or 'recordings' in twentieth-century terms. Instead of fixed documents that could be analyzed by examining their structure and content (a typical move of the twentieth-century cultural analysis and theory, from Russian Formalism to Literary Darwinism), we now interact with dynamic 'software performances'<sup>1</sup>.

Quello di 'performatività del codice' è un concetto ampiamente analizzato e citato nell'ambito dei *software studies*. Introdotto dalla critica e curatrice Inke Arns in un testo del 2005, intitolato *Code as performative speech act*, e ispirato alla teoria dell'atto linguistico di John Langshaw Austin, descrive non soltanto il mero atto di esecuzione delle istruzioni, e dunque l'abilità generativa del software, ma si riferisce anche alla sua capacità di determinare effetti nella sfera dell'estetica, della politica e della società. Nel campo della *software art*, spiega Arns, non solo il codice è 'legge', ma in un certo senso funziona come un sortilegio, creando effetti nella realtà con il suo mero enunciato. Nel mondo del codice informatico, dunque, 'dire' equivale a 'fare':

[...] when I speak of the performativity of code, I mean that this performativity is not to be understood as a purely technical performativity, ie, it does not only happen in the context of a closed technical system, but affects the realm of the aesthetic, political and social. Program code is characterised by the fact that here 'saying' coincides with 'doing'. Code as an effective speech act is not a description or a representation of something, but, on the contrary, it directly affects, and literally sets in motion, or even 'kills', a process. This 'coded performativity' has immediate and political consequences on the actual and virtual spaces (amongst others, the internet), in which we are increasingly moving and living: it means, ultimately, that this coded performativity *mobilises or immobilises* its users. Code thus becomes Law, or, as Lawrence Lessig put it in 1999, "Code [already] is Law"<sup>2</sup>.

Nello stesso saggio, partendo da questa premessa, Arns identifica le due correnti artistiche maggiormente legate al mondo del codice – la *generative art* e *software art* – e stabilisce tra queste una precisa distinzione. La prima è interessata perlopiù all'utilizzo del codice per la produzione di 'eventi imprevedibili', negando o limitando l'intenzionalità dell'autore e delegando parte del processo decisionale

al software. L'arte generativa, dunque, secondo Arns, non mette mai in discussione la natura del codice, pur sfruttando le sue specifiche potenzialità. La *software art*, al contrario,

[...] involves an artistic activity which, in the medium – or rather, the material – of software, allows for critical reflection on software (and its cultural impact). Software art does not regard software merely as a pragmatic, invisible tool generating certain visible results or surfaces, but on the contrary focuses on the program code itself – even if this code is not explicitly being laid open or put in the foreground<sup>3</sup>.

Se l'utilizzo artistico del codice informatico nasce praticamente insieme ai computer stessi, tra la fine degli anni Cinquanta e gli anni Sessanta, quando uno sparuto ma deciso gruppo di sperimentatori si confrontò per la prima volta con la produzioni di immagini digitali<sup>4</sup> (pensiamo a personalità come A. Michael Noll, Frieder Nake e Lillian Schwartz), è solo intorno alla fine del secolo che si costituisce un movimento dichiaratamente incentrato sull'indagine critica del software, una tendenza che nasce soprattutto in risposta alla sempre più marcata standardizzazione commerciale dei programmi informatici. Lo stesso termine 'software art' – che va a sostituire l'ormai antiquato 'computer art' – entra in uso solo intorno al 2000, per definire un gruppo di artisti e critici formati in seno alla più ampia ondata della *net art* (tra cui Amy Alexander, Inke Arns, Geoff Cox, Florian Cramer, Matthew Fuller, Olga Goriunova, Alessandro Ludovico, Alex McLean, Pit Schultz, Alexei Shulgin e Adrian Ward). Poco dopo, nel 2001, il festival di culture digitali Transmediale di Berlino istituisce una categoria apposita e un premio per questo genere di attività, l'*artistic software* (vinto quell'anno da *Auto-Illustrator* di Adrian Ward, versione semi-autonoma e disubbidiente del noto programma grafico della Adobe).

Meno compatta, da un punto di vista storico, la vicenda della *generative art*, che non si costituisce mai come vera e propria corrente, quanto piuttosto come un'attitudine trasversale al 'fare arte', che attraversa tanti generi e tanti movimenti, anche al di fuori dell'universo specifico della *new media art*. La definisce efficacemente Philip Galanter, in un articolo del 2003:

Generative art refers to any art practice where the artist uses a system, such as a set of natural language rules, a computer program, a machine, or other procedural invention, which is set into motion with some degree of autonomy contributing to or resulting in a completed work of art<sup>5</sup>.

L'accento, dunque, non è sulla tecnologia, quanto sul carattere procedurale e parzialmente autonomo del processo artistico. In questo senso, l'attitudine generativa può essere riscontrata in innumerevoli esperienze artistiche del XX secolo, dai metodi aleatori e ricombi-

nanti di John Cage e William Burroughs, all'arte concettuale di Sol LeWitt e Hans Haacke.

### *Un universo ibrido*

La natura pervasiva e ricombinante del software fin qui descritta, insieme alla sua sempre crescente impercettibilità – il codice resta perlopiù nascosto dietro interfacce grafiche e naturali –, rende difficile qualsiasi tentativo di categorizzazione efficace delle produzioni audiovisive contemporanee. Il software è infatti un *layer* che si nasconde dietro le fotografie, i video, le animazioni 2D e 3D, il cinema, i videogiochi e i progetti in realtà aumentata e virtuale, influenzandone i processi e le estetiche. Il fatto che alla base di tutte le immagini ci sia un codice comune – gestito fluidamente dal meta-medium computer – favorisce l'ibridazione tra linguaggi, producendo contenuti che sfuggono alle classificazioni. Come se non bastasse, i risultati

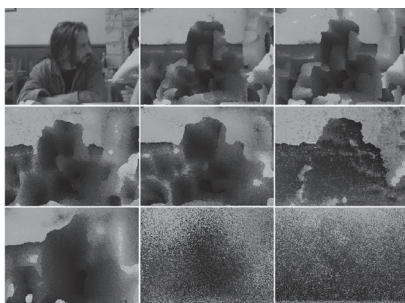


Fig. 71

Luigi Pagliarini, *Energies visualizer, self-portrait*, 2004, courtesy l'artista

della 'performance del software' vengono visualizzati inevitabilmente su schermi e proiezioni, display che evocano gli universi del cinema e della videoarte, insieme al loro bagaglio di storia, anche quando se ne distaccano marcatamente. Nella maggior parte dei casi, tuttavia, l'attenzione è incentrata sul prodotto finale (la foto, il video, l'animazione, il videogame) e il processo, sia produttivo che performativo del software, resta dietro le quinte, non percepito dal fruitore. Questo accade anche in gran parte delle opere di *new media art*, come spiegano Florian Cramer e Ulrike Gabriel in un testo ormai storico:

By calling digital art '[new] media art,' public perception has focused the zeros and ones as formatted into particular visual, acoustic and tactile media, rather than structures of programming. This view is reinforced by the fact that the algorithms employed to generate and manipulate computer music, computer graphics, digital text are frequently if not in most cases invisible, unknown to the audience and the artist alike. While the history of computer art still is short, it is rich with works whose programming resides in black boxes or is considered to be just a preparatory behind-the-scenes process for a finished (and finite) work on CD, in a book, in the Internet or in an art installation<sup>6</sup>.

Lasciando da parte tutti i casi in cui il software viene utilizzato come ‘strumento’ e non come ‘medium’, rimanendo nascosto dietro l’interfaccia o il display, il presente saggio si concentrerà sull’analisi di progetti in cui ‘la potenzialità del codice informatico’ si rivela centrale: sia a livello visivo, formale ed estetico, che più profondamente concettuale. In particolare, si prenderà in esame l’opera di una piccola selezione di autori italiani che hanno operato ai confini tra *software art* e video a partire dall’inizio del nuovo millennio. Come vedremo, il carattere profondamente ibrido di queste produzioni rende il percorso di analisi necessariamente complesso, muovendosi tra generi e movimenti diversi come la *net art*, la *software art*, la *generative art*, il webcinema, il *live media* e l’*artificial intelligence art*. Nonostante la varietà di approcci, tecniche ed estetiche, esistono tuttavia alcuni filii conduttori che possono essere individuati: quando il video è generato in tempo reale dal software, nella maggior parte dei casi assistiamo al dipanarsi di forme astratte di natura organica e/o geometrica. Altrettanto ricorrenti sono effetti come la distorsione dell’immagine e la sincronizzazione con la musica, tutti elementi che sembrano riconnettere queste pratiche con la videoarte storica (pensiamo alle immagini prodotte dalle televisioni ‘modificate’ di Nam June Paik, ma anche al lessico visivo elettronico dei Vasulka) e con la *computer art* degli esordi, con la sua indagine rigorosa della forma, al confine tra matematica e teoria della percezione.

In altri progetti invece emerge l’interesse per una caratteristica specifica del mondo digitale: la dimensione del ‘tempo reale’, resa possibile dal World Wide Web. Il *browser* diventa un nuovo spazio di proiezione/fruizione che non solo raggiunge il fruitore nel suo ambiente privato, ma spesso lo coinvolge nell’esplorazione di paesaggi virtuali, implementando dinamiche di consumo interattivo.

### *Tra software e video: qualche caso di studio*

Il nostro percorso inizia simbolicamente proprio dal 2000, anno che, come abbiamo spiegato, rappresenta una data importante per la definizione della *software art* come movimento. In quell’anno in Italia vedono la luce due progetti interessanti – e molto differenti tra loro – che vale la pena di analizzare. Incentrato sull’estetica del codice, *HasciiCam*<sup>8</sup> di Jaromil (Denis Roio, Pescara 1977), è un software *open source* per sistemi Gnu/Linux che converte il segnale video in caratteri Ascii. Se utilizzato per trasmettere live su Internet, l’*Hascii-Cam* funziona come una webcam a bassa scansione, ‘embeddando’ il video in una pagina HTML e aggiornando l’immagine al ritmo di un frame al secondo. L’effetto finale è lontano dalla fluidità dei video digitali a cui siamo abituati, somigliando più a una sequenza di fotogrammi che si susseguono in maniera percettibile, quasi come in uno slideshow. Dal punto di vista concettuale, *HasciiCam* – che è stato utilizzato successivamente anche da altri artisti in installazioni e opere *net-based* – è un progetto che evoca innumerevoli suggestioni. Prima di tutto, rappresenta l’espressione più compiuta dell’etica

hacker delle origini: è un programma semplice, accessibile, aperto a tutti e compatibile con qualsiasi *browser* e qualsiasi connessione, anche la più lenta. Inoltre, con la sua estetica minimale e 'macchinistica', si presenta come un oggetto nativo dell'ambiente digitale, che lascia visibile il codice e lo trasforma in una componente estetica. Nello stesso periodo, viene lanciato *Island.8081*, un esperimento di webcinema firmato dal collettivo torinese 80/81. A differenza di *HasciiCam*, la tecnologia che supporta il progetto è un software proprietario – Macromedia Flash – e l'attenzione non è incentrata sul codice come linguaggio quanto sulle possibilità interattive immersive e narrative del medium web. Ne parla così Luca Barbeni, membro del collettivo, nel suo saggio sul webcinema:

80/81 vuole proporre con questo sito-ambiente un nuovo tipo di esperienza audiovisiva in rete, dove immagini e suoni concorrano alla veicolazione dei paesaggi del territorio; lavorare su concetti come ambiente e immersività pone il baricentro dell'utenza non più sul contenuto del sito, ma sulla figura dell'utente integrato nell'ambiente *Island.8081*<sup>9</sup>.

*Island.8081* è un ambiente ideale costituito da diversi macro-ambienti (spiaggia, foresta, macchia mediterranea, montagna, valli, ecc.); ognuno di questi luoghi virtuali possiede delle caratteristiche specifiche, che corrispondono alle peculiarità percettive dei luoghi a cui si ispirano. Una delle caratteristiche più interessanti del progetto, che rimane un oggetto ibrido al confine tra *net art*, webcinema e videoarte, risiede nell'utilizzo di una serie di motori random che permettono a ogni utente di visualizzare ambienti sempre diversi e in continua mutazione, in modalità automatica.

È del 2002 invece *Active metaphor*<sup>10</sup> del collettivo Limiteazero, all'epoca formato da Paolo Rigamonti e Silvio Mondino. Ispirato nel titolo a una famosa frase di Marshall McLuhan («tutti i media sono metafore attive in quanto hanno il potere di tradurre l'esperienza in forme nuove»), il progetto consiste in un *client*<sup>11</sup> per un software già esistente chiamato Carnivore, sviluppato dal collettivo RSG (Radical Software Group) e ispirato a un programma simile impiegato dall'FBI per il monitoraggio dei dati. *Active metaphor*, che nello spazio espositivo viene mostrato tramite schermi, proiezioni e stampe, rappresenta «un'esplorazione sul tema della visualizzazione dei dati, volta all'idea di rappresentazione del flusso in sé»<sup>12</sup>. Dal punto di vista estetico, il software utilizza solo tre forme geometriche primarie (triangoli, parallelepipedi, sfere), le cui dimensioni e i cui colori dipendono dalle variabili stabilite per l'analisi del flusso di dati.

Nel suo complesso, *active metaphor* risulta essere una rappresentazione spaziale di dati dinamica, in grado di rendere percepibile e visibile un flusso di rete continuo, sia in una dimensione volumetrica (arbitrariamente dimensionata), sia sonora<sup>13</sup>.

In una simile area di sperimentazione si colloca anche la ricerca di Alessandro Capozzo (Milano 1970), artista e *interaction designer* (tra i soci fondatori di Limitezero). Impegnato nella produzione di progetti di *software art*, installazioni interattive e interfacce *web-based* sin dai primi anni Duemila, Capozzo concentra la sua attenzione sulle dinamiche generative e sull'interazione delle immagini con il suono. *D3D4LU5*, ad esempio, un progetto del 2016, viene descritto come:

[...] un software generativo nel quale convivono e si articolano due dimensioni estetiche e semantiche in sottile relazione. Nella prima, algoritmi basati su agenti intelligenti tessono effimere e diafane strutture delineando contestualmente un soundscape caratterizzato da un ritmo armonico estremamente rallentato ma vibrante nella tessitura micropolifonica; in filigrana in questa azione fitta e quasi pulviscolare si può intravedere il mito di Dedalo. Il secondo elemento generatore prende le mosse da una frase di Stephen Dedalus, il personaggio joyciano: “a software makes no mistakes. Its errors are volitional and are the portals of discovery”. La citazione è stata trasfigurata e ha assunto come soggetto il software stesso per divenire così alimentata da un database lessicale e innervata da modelli computazionali, tema di infinite variazioni<sup>14</sup>.

Nell'ambito della *software art* italiana una menzione è d'obbligo per l'opera di Luigi Pagliarini (Pescara 1963), impegnato sin dai primi anni Novanta nella ricerca sul codice informatico e sulla robotica. Nel 2004 rilascia il programma *Energies visualizer*, che riflette in maniera precoce e originale su tematiche che sarebbero diventate di grande attualità nei decenni successivi, soprattutto in relazione allo sviluppo dell'Intelligenza artificiale. Descrive così l'opera Elena Giulia Rossi sul magazine «Arshake», in occasione di una sua ripubblicazione online:

Immagini, dipinti, schermate, fotogrammi e quant'altro si trasformano in un video algoritmico o dipinto infinito. Proseguendo l'approccio Eventualista di uno dei suoi Maestri, Sergio Lombardo, Pagliarini apre la percezione a nuovi orizzonti, su quanto di insondabile esiste all'interno della materia. Ogni pixel è trattato come un atomo e si comporta come tale. [...] Tutto ciò che esiste all'interno di un'immagine, una qualsiasi immagine fissa come quella del logo di Arshake, è restituito all'idea di 'moto perpetuo', un approccio creativo che Pagliarini coltivava già prima del 2004. Le dinamiche vitali della materia digitale rispondono al corrispettivo delle leggi biologiche molecolari<sup>15</sup>.

Si confronta invece con il cinema Carlo Zanni (La Spezia 1975), che tra il 2006 e il 2009 pubblica una serie di progetti che indagano l'impatto dei dati sul linguaggio audiovisivo. *The possible ties between illness and success* (2006) e *My temporary visiting position from the Sunset Terrace Bar* (2007) sono esempi di una tipologia nuova di og-



getto mediale che l'artista chiama 'Data Cinema'<sup>16</sup>. Pur conservando una modalità di fruizione sostanzialmente contemplativa – e talvolta anche una struttura narrativa classica – questi webfilm si differenziano per la loro natura instabile. Non sono opere formalizzate una volta per sempre, ma si lasciano modificare da processi che avvengono in tempo reale. Nello specifico, le immagini cambiano continuamente grazie all'interazione (inconsapevole) degli spettatori. Il flusso dei dati, in questo caso, rappresenta un elemento di mutabilità radicale, che rende l'oggetto video un'entità fluida e impossibile da formalizzare una volta per tutte.

Ricco e complesso è anche il percorso di ricerca di Chiara Passa (Roma 1973), impegnata sin dalla metà degli anni Novanta in una ricerca multimediale e transmediale. La sua produzione combina tecnologie e approcci differenti: animazioni, installazioni interattive, *net art*, *videomapping* e dispositivi per piattaforme mobili. La sensibilità per l'elaborazione di immagini video, nel suo caso, rappresenta un filo conduttore ben riconoscibile, anche se il medium di partenza non è una videocamera ma un software di generazione digitale, oppure una tecnologia di realtà estesa. Nell'opera *Dimensioning extrusion n.1* (2016)<sup>17</sup>, il formato di partenza è addirittura una GIF animata<sup>18</sup>, nata per una fruizione via *browser* e trasferita, tramite proiezione, su un supporto scultoreo. L'opera fonde e intreccia video, installazione e oggetti materiali, in un processo programmaticamente ibrido che ben rappresenta il rapporto complesso e chiasmatico tra realtà fisica e riproduzione virtuale.

Questo breve – e non esaustivo – percorso si conclude con un cenno all'opera di un artista italiano più giovane che ha ottenuto un grande successo internazionale, Davide Quayola (Roma 1982), con un folto *corpus* di video, installazioni, sculture e performance. Un aspetto particolarmente interessante del suo lavoro risiede nell'esplorazione del mondo della *machine vision*, lo studio delle modalità con cui le macchine vedono e 'comprendono' il mondo.

Nel video *Pleasant places* (2015)<sup>19</sup>, ad esempio, girato in modalità ultra-HD nella campagna provenzale che ispirò Vincent van Gogh oltre un secolo fa, il tema classico del paesaggio viene trasfigurato con l'intenzione di esplorare – e confondere – il confine tra rappresentazione e astrazione. A questo scopo, Quayola sfrutta, facendone un uso non convenzionale, una serie di procedimenti algoritmici di analisi e manipolazione dell'immagine, che finiscono per generare un'estetica estremamente singolare, al confine tra sintetico e pittorico.

1. L. Manovich, *Software takes command: extending the language of new media*, New York 2013, p. 33.
2. I. Arns, *Code as performative speech act*, «Artnodes» 2005, 4, p. 7, <https://raco.cat/index.php/Artnodes/article/view/53082/479788> (15 dic. 2021).
3. vi, pp. 2-3.
4. Per un resoconto dettagliato della storia della computer art si veda G.D. Taylor, *When the machine made art: the troubled history of computer art*, New York 2014.
5. P. Galanter, *What is generative art? Complexity theory as a context for art theory*, <http://www.generativeart.com/on/cic/papersGA2003/a22.htm> (15 dic. 2021), Atti del Convegno, Milano 2003.
6. F. Cramer, U. Gabriel, *Software Art, in DIY Media. Kunst und digitale Medien: Software, Partizipation, Distribution*, a cura di T. Munz, pubblicazione speciale in occasione di Transmediale.01, Berlin 2001, p. 29.
7. Sulla distinzione tra strumento e medium nel contesto delle arti digitali, si veda: C. Paul, *Digital art*, London 2003.
8. Informazioni sul progetto disponibili online sul sito di Jaromil, <https://jaromil.dyne.org/journal/hascicam.html> (15 dic. 2021).
9. L. Barbeni, *Webcinema. L'immagine cibernetica*, Genova 2006, p. 82.
10. Informazioni sul progetto disponibili online sul sito di Limitezero, [http://limitezero.net/it/active\\_metaphor.html](http://limitezero.net/it/active_metaphor.html) (15 dic. 2021).
11. In informatica, il *client* indica una determinata componente hardware o software che accede alle risorse o ai servizi erogati da un'altra componente, detta server.
12. Ibid.
13. Ibid.
14. Dal sito di Alessandro Capozzo, [http://www.abstract-codex.net/D3D4LU5\\_SW/index.html](http://www.abstract-codex.net/D3D4LU5_SW/index.html) (15 dic. 2021).
15. E. G. Rossi, *Special Project #19*. Luigi Pagliarini: Energies Visualizer, «Arshake», 2021, <https://www.arshake.com/special-project-19-luigi-pagliarini-energies-visualizer/> (15 dic. 2021).
16. Cfr. V. Tanni, *Il cinema ha un nuovo dna*, «Exibart», 2008, [https://www.exibart.com/exiwebart/exiwebart\\_project-il-cinema-ha-un-nuovo-dna/](https://www.exibart.com/exiwebart/exiwebart_project-il-cinema-ha-un-nuovo-dna/) (15 dic. 2021).
17. Informazioni sull'opera si possono trovare online sul sito di Chiara Passa, <http://www.chiarapassa.it> (15 dic. 2021).
18. Graphics Interchange Format ('formato di interscambio grafico', in acronimo GIF) è un formato di file per immagini digitali di tipo *bitmap*, introdotto nel 1987 dalla società americana CompuServe. Una GIF animata è un'immagine che contiene più frame in un singolo file; i frame vengono presentati in un ordine specifico per generare l'effetto di animazione. Una GIF animata può essere ripetuta all'infinito (*loop*) oppure arrestarsi dopo alcune sequenze.
19. Informazioni sul progetto sono disponibili online all'indirizzo <https://quayola.com/work/selected/pleasant-places.php> (15 dic. 2021).