

Dal museo alla sala (cinematografica)

Esperienza estetica e modelli di fruizione nel video contemporaneo

Introduzione

Nell'ambito del video, in particolare di tipo sperimentale o propriamente "artistico", l'uso delle tecnologie digitali favorisce lo sviluppo e la maturazione di alcuni processi avviati negli anni Novanta. Questi processi, di enorme rilevanza, riguardano al contempo la relazione intrattenuta con il mezzo cinematografico sul piano tecnico e comunicativo, la modalità di fruizione delle opere e la conseguente esperienza di ordine "estetico", sensibile vissuta dal pubblico.

Nel corso degli anni Novanta assistiamo nel campo della cosiddetta videoarte¹ all'affermazione del sistema di proiezione chiamato mono banda o monocanale, basato su un punto di diffusione (delle immagini e dei suoni) unico, sia esso lo schermo cinematografico, quello televisivo oppure il monitor del computer². Nello stesso periodo, grazie anche o soprattutto all'avvento del digitale, il procedimento di videoproiezione migliora in maniera netta e la maggioranza delle produzioni sembra indirizzarsi alla sala cinematografica. Ciò consente una sensibile modifica delle condizioni di visione nonché della dimensione relativa all'esperienza percettiva e cognitiva.

L'adozione del sistema monocanale, il miglioramento della procedura tecnica di videoproiezione e il lampante cambiamento concernente l'attività di consumo, agevolati negli ultimi quindici anni dagli strumenti messi a disposizione dall'informatica, contribuiscono al raggiungimento di importanti obiettivi. In primo luogo vengono messe in luce e valorizzate appieno le qualità formali, visive e contenutistiche possedute dalle opere. In secondo luogo vengono delineate con evidenza le

peculiarità linguistiche del video, di cui in terzo luogo sia i critici specializzati che i ricercatori d'area accademica riconoscono l'assoluta autonomia e specificità a livello espressivo.

Sandra Lischi rileva in diverse sedi come quasi paradossalmente la Rete informatica diventi, o dia l'impressione di diventare, dalla fine degli anni Novanta uno dei principali canali di diffusione delle produzioni video-artistiche³. Internet assorbe per essere corretti l'intero universo della comunicazione mediale⁴. Luciano De Giusti in proposito asserisce che “perduta ormai da tempo l'unicità esclusiva della sala come luogo proprio, assistiamo a una disseminante dislocazione del cinema [e più in generale dell'audiovisivo], espanso oltre ogni confine, disperso a perdita d'occhio in quel luogo globale che è la Rete, immenso ipertesto planetario”⁵.

Il circuito al quale sono rivolti i prodotti audiovisivi qui analizzati, non corrisponde a quello delle gallerie d'arte o dei festival, in precedenza dominanti, bensì a quello cinematografico. A nostro avviso conviene fornire dei chiarimenti in merito alla differenza esistente tra gli spazi espositivi costituiti dalla galleria e dal festival specializzato nel dominio del video d'arte o sperimentale. La differenza è situabile sul piano del consumo e della ricezione; questa investe anche la dimensione storica, estetica e strutturale.

La circolazione delle opere nelle gallerie, e in seguito nei musei, contraddistingue il video delle origini, i cui esponenti principali sono il coreano Nam June Paik, gli americani Bruce Nauman e Bill Viola, l'italiano Fabrizio Plessi. Il periodo storico che possiamo definire “delle origini” copre l'arco temporale compreso tra la seconda metà degli anni Sessanta e gli anni Ottanta. Le produzioni realizzate in tale periodo rientrano - nella maggioranza dei casi - nel cosiddetto genere “installativo”; sono composte dunque da una o più apparecchiature tecnologiche collocate nel luogo dell'esposizione e prevedono un coinvolgimento diretto del fruitore, il quale viene invitato a interagire compiendo determinate azioni.

Il circuito dei festival si impone invece negli anni Ottanta e Novanta e risulta tipico di un'epoca o fase del video meno pionieristica rispetto a quella appena tratteggiata. Nell'epoca in questione il mezzo elettronico raggiunge la maturità sotto l'aspetto espressivo e stilistico-formale. Nel corso degli anni Ottanta assistiamo all'affermazione della modalità monocanale e di autori quali il francese Robert Cahen, lo stesso Viola, il ceco Woody Vasulka e sua moglie Steina. I festival non soddisfano le aspettative del mercato dell'arte visiva in quanto gli intenti perseguiti non sono di ordine commerciale bensì culturale o sociale e, come verificheremo nel prossimo capitolo,

contribuiscono ad avvicinare il video al cinema sotto il profilo tecnico, linguistico e pragmatico. Il passaggio dal circuito delle gallerie oppure dei festival a quello del web è un argomento molto ampio e complesso che qui non verrà affrontato.

La nostra attenzione si focalizza innanzitutto su lungometraggi di più recente uscita destinati (alcuni solo idealmente non potendo contare su una distribuzione) al mercato cinematografico. Questi utilizzano dei supporti di registrazione digitali e recano la firma di cineasti o videoartisti molto importanti. Gli obiettivi perseguiti non appaiono in buona sostanza di natura commerciale, le risorse fornite dall'informatica non risultano quindi funzionali alla semplice creazione di spettacolari effetti speciali, tra i pochi elementi del video prelevati in molte occasioni dall'industria del cinema. Tali risorse condizionano l'operazione di montaggio (o meglio di *editing*) e le riprese.

Si tratta di produzioni da cui è possibile cogliere il grande fascino esercitato sul video, non solamente monocanale, dal cinema inteso come "dispositivo". Il significato attribuibile al concetto di dispositivo equivale in questo caso alla proiezione di immagini in movimento effettuata all'interno di una sala preposta ad accogliere degli spettatori⁶. L'indagine si sofferma sulla fruizione costituita con sempre maggiore frequenza e consapevolezza proprio dalla visione in sala. Le opere filmiche prese in esame indicano con chiarezza le due principali linee di tendenza seguite dall'attività di visione dell'odierno video. Alla prima potremmo assegnare il nome di "immersiva", alla seconda quello di "ipermediale".

La linea di tendenza immersiva prevede una esperienza di fruizione partecipe per non dire assorta che è fondata senza dubbio sul coinvolgimento psicologico, affettivo del pubblico ottenuto mediante svariate strategie espositive e narrative. Bisogna in definitiva "immergersi" nel racconto attraverso le emozioni e i sensi. L'autentica pratica di consumo designata dal termine ipermediale è al contrario tendenzialmente individuale, frammentata e distratta. Questa pratica poggia sull'interazione (vera o presunta) e sulle competenze tecnico-linguistiche dello spettatore, il quale deve interpretare (o addirittura manipolare) testi filmici disponibili in diversi formati e dislocati su differenti piattaforme mediali, tra cui il web. Essa non coincide con l'atto del guardare, bensì con una procedura di raccolta delle informazioni non lineare, disordinata, ipermediale per l'appunto.

Verificheremo di seguito la veridicità delle nostre affermazioni offermandoci su film esemplari realizzati tramite tecnologie di ripresa elettroniche o digitali.

Una esperienza di visione immersiva

Il primo autore a meritare una analisi approfondita è l'italiano Gianni Toti. I video da lui ideati impongono a nostro avviso la modalità di visione immersiva. Nella sua formazione culturale la letteratura e il cinema ricoprono un ruolo fondamentale. Toti esordisce in veste di regista cinematografico indipendente negli anni Sessanta. Nei decenni successivi abbandona la pellicola per i supporti elettronici, conquista la notorietà internazionale e collabora persino con il canale televisivo nazionale, la Rai. Toti raccoglie idealmente l'eredità dei movimenti artistici d'avanguardia, in particolare del futurismo. Delle correnti cinematografiche d'avanguardia recupera la notevole audacia compositiva e la predilezione nei confronti di un pubblico attivo, nel senso di attento e concentrato.

Negli anni Novanta dà vita alle VideoPoemOpere, mediometraggi o lungometraggi diretti (idealmente) alla sala cinematografica basati sulla combinazione di componenti espressive teatrali, letterarie e musicali. Le più importanti VideoPoemOpere sono *Planetopolis* (1994), “che si inserisce nel solco delle sinfonie urbane [...] (già il titolo è una citazione da *Metropolis* [1927] di Fritz Lang) ritraendo però gli incubi della città planetaria odierna”⁷ e *Tupac Amauta* (1998), incentrata sul tema dell'olocausto (<http://web.tiscali.it/aclabor/monogra/gtoti.htm>). Il modello dal quale Toti trae ispirazione è ovviamente la *Gesamtkunstwerk*, la wagneriana “opera d'arte totale”. L'autore desidera produrre effetti sinestetici, ovvero attivare nello spettatore una pluralità di sensi. A tal fine replica le condizioni della proiezione in sala: ambiente oscurato e silenzioso, grande schermo, lunga durata. Toti suscita sensazioni “avvolgenti” ricorrendo altresì a programmi informatici di *editing* che all'epoca pionieristicamente sperimenta presso gli studi francesi del CICV⁸.

La diffusione delle VideoPoemOpere (e di numerose produzioni firmate da Toti) avviene in particolare attraverso i festival. Si tratta di una scelta attuata con consapevolezza dall'autore, analogamente a quella di adottare forme, stili e un approccio alla pratica realizzativa peculiari del cinema, perlomeno sperimentale⁹. Egli giudica non a torto conclusa l'epoca dei pionieri. Ciò a cui punta consiste nel ridimensionamento dell'importanza, di fatto esclusiva, attribuita all'apparato tecnologico negli anni Settanta e Ottanta dai galleristi o dai critici, soprattutto anglosassoni. Toti desidera di conseguenza evidenziare i valori estetici delle singole opere.

Come possiamo dedurre, il rinnovamento da lui auspicato e agevolato non concerne soltanto le strategie comunicative oppure le articolazioni strutturali dei testi bensì la specificità linguistica del

mezzo elettronico. Toti favorisce l'affrancamento del video dalle arti visive, denunciato dal sopravvento preso dal sistema monocanale su quello installativo negli anni Novanta¹⁰. La sala viene considerata al contempo l'indice e il simbolo dell'affrancamento. Costituisce infatti l'elemento centrale del dispositivo di visione, mutuato dal cinema, capace di mettere in luce e sottolineare le caratteristiche espressive dell'opera. Per questo motivo Toti e la maggioranza dei videoartisti tra gli anni Ottanta e Novanta, non disponendo tra l'altro di effettivi canali distributivi, accordano la propria preferenza ai festival specializzati, i cui programmi sono spesso basati su una serie di proiezioni in sala.

La videoartista iraniana Shirin Neshat assimila l'imprescindibile lezione offerta da Maya Deren e presenta una analoga capacità di agire sui sensi¹¹. L'autrice fa inoltre leva, al pari di Toti, sul meccanismo fascinatorio tipico della visione in sala. Anche Neshat con maggiore correttezza si affida al dispositivo spettacolare di tipo cinematografico per stimolare l'interesse e calare o meglio introdurre lo spettatore nell'universo di finzione. Ciò avviene nel riuscito *Donne senza uomini* (*Zanan-e Bedun-e Mardan*, 2008), ricavato dall'omonimo romanzo di Shahrnush Parsipur. Nel film appena menzionato la rappresentazione è meno magniloquente rispetto a *Planetopolis* o *Tupac Amauta*. In esso si intrecciano le vicende di cinque donne (di differente età) durante la caduta della monarchia iraniana.

Donne senza uomini coinvolge emotivamente la platea cinematografica adottando i toni (inquietanti) del mito o della fiaba e proponendo argomenti delicati, controversi quali l'identità di genere sessuale oppure l'emancipazione femminile nelle nazioni asiatiche medio orientali. Il pubblico viene poi avvinto dalla forza evocativa delle immagini, dotate di un discreto lirismo. Per aumentare il potere di suggestione del film Neshat adopera la pellicola in formato 35mm, nonostante le attuali videocamere digitali garantiscano riprese di estremo nitore. La cosa stupisce se consideriamo che l'autrice prende spunto da un proprio progetto video installativo. Secondo Marco Senaldi

Neshat fa aggio sulla propria tradizione culturale [...] in positivo (le sacre radici antichissime della civiltà persiana...) o in negativo (il patriarcato opprimente delle civiltà mediorientali...). [...] Così le abili e commoventi ricostruzioni [...] di riti incomprensibili [...] sembrano fatte apposta per l'ingenuo occhio occidentale, per permettergli di fantasizzare sulla presunta profondità ontologica che da qualche parte (in Oriente) deve risiedere ancora¹².

L'autrice conferisce a *Donne senza uomini* la dimensione collettiva e rituale giudicata tra quelle peculiari della fruizione filmica in sala¹³.

Sulla pellicola cinematografica vengono invece soltanto riversate le immagini registrate da numerose videocamere nel lungometraggio *Exit Through the Gift Shop* (2010) di Banksy, con ogni probabilità il più famoso esponente della *street art*¹⁴. Essa permette una ottimale proiezione sul grande schermo cinematografico. *Exit Through the Gift Shop* è un documentario che ricostruisce a grandi linee la storia della *street art*.

L'attenzione degli spettatori viene innanzitutto catturata dalla misteriosa figura di Banksy, la cui identità è sconosciuta. L'artista inglese compare nel film ma il suo volto è celato dal cappuccio di una tuta. Il coinvolgimento del pubblico a livello affettivo sembra dipendere però dalla facilità di identificazione con il protagonista Thierry Guetta. L'eccentricità e la simpatia di Guetta, un simulacro o meglio un *alter ego* in chiave parodica del regista¹⁵, consentono di appassionarsi a un racconto in parte fittizio dal registro comico-grottesco.

Exit Through the Gift Shop assume l'aspetto di un acuto (e forse inconsapevole) ragionamento sulla ricezione e sul consumo del video. Il lungometraggio rispetta in pieno lo spirito della *street art* e rinnova l'auspicio ad avvicinare l'arte alla persone, proveniente negli anni Cinquanta e Sessanta dalle correnti pittoriche, musicali e teatrali d'avanguardia. La cosa viene per esempio esplicitata nelle sequenze in cui i protagonisti allestiscono mostre in spazi espositivi non convenzionali quali studi televisivi abbandonati e vecchi magazzini situati nelle periferie dei centri urbani.

Banksy invita a guardare e realizzare le opere fuori da luoghi "istituzionali" quali gallerie o musei. Al pari di Shirin Neshat Banky è dell'opinione che il video possa accorciare le distanze che lo separano dalla gente (dunque guadagnare un ampio consenso) imitando dal punto di vista narrativo e stilistico il cinema, mezzo comunicativo "popolare" per eccellenza, in virtù della frequente accessibilità di eventi e tematiche nonché della vastità del bacino d'utenza. Esso evita così anche di rientrare tra le realtà museali.

Un'attività di fruizione prevalentemente ipermediale

L'esperienza estetica procurata da *Exit Through the Gift Shop* pare al contempo immersiva e ipermediale. Le riprese in parte amatoriali effettuate da Banksy oppure da *street artist* impegnati a illustrare il proprio lavoro, a cominciare dal 2002, si configurano infatti come contenuti passibili di circolare nel Web, quindi aperti allo scambio e alla condivisione. Tramite l'utilizzo di cortometraggi amatoriali simili per non dire identici a decine di altri visionabili su Internet, l'artista sembra invitare il destinatario a interagire in modo concreto e, applicando concetti mutuati forse da Lev Manovich¹⁶ a oscillare continuamente dal ruolo passivo di spettatore a quello attivo di utente della Rete.

Exit Through the Gift Shop manifesta la tendenza a prelevare moduli stilistici e componenti linguistiche dal cinema documentaristico seguita sin dagli anni Ottanta da numerosi autori con l'obiettivo di rendere il video una forma espressiva meno astratta e concettuale. Questa tendenza nasce dal tentativo di conferire una dimensione "narrativa" al video, che negli anni Settanta pare esserne privo in quanto fondato sul rifiuto del procedimento di montaggio e sull'esibizione di effetti ottici oppure grafici¹⁷.

L'interazione appare invece esclusivamente virtuale in *The CREMASTER Cycle*, firmato dal famoso artista figurativo e *performer* americano Matthew Barney. La collaborazione richiesta al pubblico si situa perlopiù sul piano interpretativo. Il ciclo intitolato *CREMASTER*, prodotto utilizzando le tecnologie elettroniche analogiche e quelle digitali, è costituito da cinque film di differente durata usciti (in pellicola) tra il 1994 e il 2002. La serie filmica di Barney viene esposta in gallerie o musei e distribuita nelle sale cinematografiche nonché nel circuito dell'*home-video*. Essa tratta argomenti complessi quali l'identità, la rinascita, la mutazione e rende omaggio a numerosi generi cinematografici, tra cui il western, il poliziesco e il musical¹⁸. Alla sua base Nancy Spector colloca un fitto intreccio di rimandi intertestuali¹⁹.

Nancy Spector sostiene giustamente che il ciclo sia "un sistema estetico chiuso in se stesso."²⁰ Barney suggerisce le chiavi di lettura dell'universo autonomo, auto referenziale proposto. Al pubblico spetta il compito di dotarsi degli strumenti culturali necessari a comprendere la serie, contraddistinta da una cura notevole nella messa in scena. "Per capire i cinque film", constata Nicola Dusi,

bisogna approcciare teorie biologiche e mediche, personalizzate dalla fantasia dell'autore, interessarsi alla letteratura e ai fatti di cronaca degli anni Settanta americani,

apprezzare la simbologia massonica, conoscere quella legata alla mitologia celtica ecc. Tutta una proliferazione di senso che usa a piene mani il modo simbolico per stupire e frastornare²¹.

Barney contesta con intelligenza la serialità, intesa come principio fondamentale seguito spesso sotto il profilo compositivo e strutturale dall'attuale narrazione audiovisiva.²² L'artista trasforma abilmente l'attività di fruizione in una pratica intellettuale di reperimento delle informazioni provenienti da svariate fonti: libri, rassegne, Internet, mostre e così via.

Il modello di diffusione e consumo definito ipermediale viene con consapevolezza applicato nel campo del video digitale da Peter Greenaway, cineasta, pittore e artista visuale britannico²³. Egli tende a imporlo per la verità già nell'ambito dell'audiovisivo elettronico analogico con i lungometraggi *A TV Dante* (1989) e *L'ultima tempesta (Prospero's Books)* (1991). Il concetto di ipermedialità informa soprattutto *Le valigie di Tulse Luper (The Tulse Luper Suitcases)* (2003), un autentico progetto multi piattaforma composto da tre film, un *format* televisivo e uno videoludico, alcuni siti Web, una serie di videoinstallazioni e di mostre. L'operazione pare accostabile a quella portata avanti, per scopi commerciali, da Andy e Larry Wachowski con *Matrix*.

Analogamente a Barney Greenaway muove in direzione di un superamento della consueta nozione di cinema. L'utilizzo del video rivela l'accezione allargata o meglio "espansa", per riprendere la nota definizione di Youngblood²⁴, nella quale egli intende il mezzo cinematografico. Nell'autentico post-cinema concepito e realizzato dall'autore la sala (e per estensione il dispositivo di rappresentazione) dà l'impressione di continuare a ricoprire un ruolo importante per non dire fondamentale sul piano semiotico e pragmatico. Intorno a essa ruotano infatti le differenti pratiche da cui l'attività di fruizione è composta. Ciò viene nei lungometraggi testimoniato dalle numerose finestre (rinvianti a quelle del computer) o dagli inserti grafico-visivi (didascalie, sovraimpressioni, disegni animati) usati per impaginare l'inquadratura e "stratificare" l'immagine, dalla frequente narrazione multi prospettica e dalla quasi conseguente illustrazione simultanea di più vicende sullo schermo. La sala si configura come il luogo nel quale convergono e vengono "combinare" esperienze sensibili di diversa origine e natura.

Greenaway ricrea con disagio la situazione tipica della proiezione cinematografica: ambiente silenzioso, oscurità, ecc. Egli rifiuta il meccanismo, ritenuto illusorio, ingannevole e non fascinatore, innescato da una simile situazione sotto l'aspetto della rappresentazione e della

ricezione. La sua preferenza va alle modalità fruibili individuali. Gli avvenimenti descritti ne *Le valigie di Tulse Luper* sono con coerenza articolati su diverse piattaforme mediali. Per ricostruire l'universo di finzione istituito dall'autore e orientarsi cognitivamente il destinatario de *Le valigie di Tulse Luper* deve navigare sovente in Rete, frequentare delle mostre oppure assistere a spettacoli teatrali. A proposito de *Le valigie di Tulse Luper* Amaducci scrive:

L'ansia enciclopedica che da sempre attanaglia Greenaway può finalmente acquistare con il digitale la sua forma più pura: l'elenco infinito. [...] Il regista inglese, con una certa ironia, decide di raccontare tutte le storie possibili, in tutti i modi possibili, senza sceglierne una. [...] In effetti la sintesi sembra il tema fondamentale del film, nel senso digitale del termine: il *mettere insieme* grazie ai numeri, accostare linguaggi [...]. *The Tulse Luper Suitcases* [...] non è ancora un film *non-lineare*, ma concentra una miriade di informazioni in un tempo che lo spettatore fatica a seguire²⁵.

Il processo di sintesi dei dati riscontrato da Amaducci non sembra quindi compromettere la centralità della visione in sala nella complessa esperienza offerta da *Le valigie di Tulse Luper*, distintiva del video contemporaneo.

Marco Teti

¹ Negli ultimi due decenni la denominazione di videoarte è messa fortemente in discussione, non a torto, da esperti, autori e critici sia italiani che internazionali. Tale denominazione non appare infatti del tutto adeguata a definire gli oggetti, le pratiche e i fenomeni ai quali di solito si assegna. Essa identifica sin dagli anni Sessanta e Settanta una sorta di filone o sottogenere dell'arte visiva contemporanea contraddistinto in modo quasi esclusivo dall'uso di apparecchiature tecnologiche d'origine televisiva. Gli studiosi di discipline audiovisive tentano di sottrarre il video (un appellativo più neutro e congeniale che dimostrano di preferire) al dominio delle arti visivo-figurative e lo riconducono invece a quello, ben più appropriato sotto l'aspetto linguistico e stilistico, del cinema d'avanguardia, sperimentale oppure documentaristico. Cfr. in proposito Raymond Bellour, Anne-Marie Duguet (a cura di), *Vidéo, Communications*, n. speciale 48, 1988; Rosanna Albertini, Sandra Lischi (a cura di), *Metamorfosi della visione. Saggi di pensiero elettronico*, Pisa, ETS, 1988; Gene Youngblood, "Metaphysical Structuralism. The Videotapes of Bill Viola", *Millennium Film Journal*, n. 20-21, autunno-inverno 1988; Raymond Bellour, *L'Entre-Images. Photo. Cinéma. Vidéo*, Paris, La Différence, 1990; Doug Hall, Sally Jo Fifer (a cura di), *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*, New York, Aperture, 1990; Alessandro Amaducci, Paolo Gobetti (a cura di), *Video Imago, Il Nuovo Spettatore*, n. speciale 15, 1993; Sandra Lischi (a cura di), *Cine ma video*, Pisa, ETS, 1996; Valentina Valentini (a cura di), *Video d'autore. 1986/1995*, Roma, Gangemi, 1996; Dominique Noguez, Marc Mercier, "Vidéo expérimentale, cinéma expérimental, même combat", *Bref*, n. 47, inverno 2000-2001.

² Una esaustiva e chiara spiegazione concernente la tecnica di proiezione a monocanale, o *single channel*, viene fornita in Alessandro Amaducci, *Banda anomala. Un profilo della videoarte monocanale in Italia*, Torino, Lindau, 2003, p. 8.

³ Cfr. Sandra Lischi, *Visioni elettroniche. L'oltre del cinema e l'arte del video*, Roma-Venezia, Fondazione Scuola Nazionale di Cinema/Marsilio, 2001, pp. 167-169; Id., *Il linguaggio del video*, Roma, Carocci, 2007, *passim*.

⁴ Cfr. Luciano De Giusti, "Forme intermediali nel cinema dopo il cinema", in Luciano De Giusti (a cura di), *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, Venezia, Marsilio, 2008, pp. 15-16.

⁵ *Ivi*, p. 17.

⁶ Cfr. Sandra Lischi, "Il calcolo imperfetto: percorsi di cinema nella videoarte", in Luciano De Giusti (a cura di), *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, Venezia, Marsilio, 2008, pp. 131-132; Marco Teti, Vitaliano Teti, "Tecnologie, contenuti e linguaggi della videoarte digitale monocanale. Il caso *The Scientist*", in Marco Teti, Vitaliano Teti (a cura di), *Alchimie digitali. Linguaggi, estetiche e pratiche video-artistiche al tempo dell'immagine numerica*, Reggio Calabria, Città del Sole edizioni, 2012, pp. 18-20. La nozione di "dispositivo", riferita perlopiù al video di genere installativo, viene accuratamente trattata in Denys Riout, *L'arte del ventesimo secolo. Protagonisti, temi, correnti*, Torino, Einaudi, 2002, *passim*; Anne-Marie Duguet, "Dispositifs", in Raymond Bellour, Anne-Marie Duguet (a cura di), *Vidéo, Communications*, n. speciale 48, 1988; Myriam Totaro, *Walter Benjamin. L'estetica dello spettatore*, tesi di laurea in Comunicazione Pubblica, della Cultura e delle Arti (Immagine, Musica, Spettacolo), anno accademico 2009-2010, pp. 31-40.

⁷ S. Lischi, *Il linguaggio del video*, cit., p. 88.

⁸ La sigla CICV indica il centro di ricerca Pierre Schaeffer con sede a Montbliard-Belfort.

⁹ Toti è uno dei primi autori a circondarsi di collaboratori e rendere (seguendo il modello fornito dal cinema) la realizzazione di opere videoartistiche un lavoro collettivo.

¹⁰ Cfr. Marco Maria Gazzano, *L'avventurosa storia della materia e del suono nell'opera dei maestri delle arti elettroniche dal secondo Novecento all'avvento del digitale*, lezione tenuta nell'ambito della II edizione del festival internazionale di videoarte *The Scientist*, Ferrara, 19-20 settembre 2008.

¹¹ Cfr. Marco Senaldi, *Doppio sguardo. Cinema e arte contemporanea*, Milano, Bompiani, 2008, p. 150.

¹² *Ivi*, p. 154.

¹³ Cfr. Francesco Casetti, "Novi territori. Multiplex, Home Theater, canali tematici, *peer to peer* e la trasformazione dell'esperienza di visione cinematografica", in Francesco Casetti, Maria Grazia Fanchi (a cura di), *Terre incognite. Lo spettatore italiano e le nuove forme dell'esperienza di visione del film*, Roma, Carocci, 2006, pp. 9-10.

¹⁴ Un profilo biografico di Banksy viene tracciato dallo stesso artista in *Wall & Pieces*, London, Century, 2005.

¹⁵ Cfr. Paolo Pascolo, "La *street art* si è fatta multimediale. *Exit Through the Gift Shop* a Banksy movie", in Marco Teti, Vitaliano Teti (a cura di), *Alchimie digitali. Linguaggi, estetiche e pratiche video-artistiche al tempo dell'immagine numerica*, Reggio Calabria, Città del Sole, 2012, p. 56.

¹⁶ Cfr. Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares, 2002.

¹⁷ Cfr. tra gli altri AA.VV., *Reality Art, Springerin*, n. III, 2003; Sabine Schaschl-Cooper, Bettina Steinbrügge (a cura di), *The Need to Document*, Zurich, JRP Ringier/Kunsthaus Baselland/Halle für Neue/Kunst Lüneburg/tranzit, 2005; Maria Lind, Hito Steyerl (a cura di), *The Green Room. Reconsidering the Documentary and Contemporary Art*, Berlin-New York, Sternberg Press/CCS Bard, 2008.

¹⁸ Cfr. Nicola Dusi, "Squarci di cinema nella videoarte: *Cremaster 3* di Matthew Barney", in Luciano De Giusti (a cura di), *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, Venezia, Marsilio, 2008, pp. 150-154; Maria Rosa Sossai, *Film d'artista. Percorsi e confronti tra arte e cinema*, Milano, Silvana Editoriale, 2008, pp. 41-42.

¹⁹ Cfr. Nancy Spector, "Only the Perverse Fantasy Can Still Save Us", in Nancy Spector (a cura di), *Matthew Barney. The Cremaster Cycle*, New York, Guggenheim Museum, 2003, p. 76. Il volume curato da Spector è il catalogo di una mostra svoltasi a Parigi, Colonia e New York tra il 2002 e il 2003.

²⁰ *Ivi*, p. 4.

²¹ N. Dusi, *op. cit.*, p. 147.

²² L'ordine di realizzazione degli episodi non è quello cronologico. Il primo a uscire è il quarto (1994). Seguono poi il primo (1995), il quinto (1997), il secondo (1999) e il terzo (2002).

²³ Le tappe principali della carriera artistica di Greenaway vengono ripercorse in Michel Cieutat, Jean-Louis Flecniaoska (a cura di), *Le Grand Atelier de Peter Greenaway*, Strasbourg, Université des Sciences Humaines/Les press du réel, 1998.

²⁴ Cfr. Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, New York, Dutton, 1970.

²⁵ Alessandro Amaducci, *Anno zero. Il cinema nell'era digitale*, Torino, Lindau, 2007, pp. 144-148.