

La mostra *Il video rende felici. Videoarte in Italia*, progetto promosso dalla Direzione Generale Creatività Contemporanea del Ministero della Cultura, dalla Sovrintendenza Capitolina ai Beni Culturali di Roma Capitale e da Azienda Speciale Palaexpo, si inserisce – insieme al volume che ne documenta gli aspetti scientifici e tecnici – in una serie di iniziative di promozione e valorizzazione della videoarte e del film d'artista che questa Direzione Generale sostiene e promuove in maniera progressivamente più attenta, sin dalla prima nascita di un ufficio dedicato alla contemporaneità.

Con l'istituzione della Direzione Generale Creatività Contemporanea nel 2019, infatti, le sue competenze sono state ampliate, includendo tra i settori anche la videoarte. Un impegno che non si limita a riconoscere il video e, più in generale, le immagini in movimento quali linguaggi genericamente afferenti alle arti visive, ma richiama a un dovere di sostegno, promozione e valorizzazione da mettere in atto su più piani. La Direzione Generale, tuttavia, è attenta anche alle questioni concernenti la fragilità intrinseca delle opere video e, per questo motivo, dal 2018, coordina il progetto *Archivi della video arte e dei film d'artista*, che mappa e censisce i fondi di opere e documentazioni in video e pellicola dal 1965 a oggi, conservati in istituzioni pubbliche e private dell'intero territorio nazionale, i cui dati confluiscono nella piattaforma online *VARIA - Video Arte in Italia*, promossa dalla DGCC e dalle università di Torino, Milano-Bicocca, Udine e Sapienza di Roma, con la collaborazione dell'ICCD.

Per quanto concerne le attività di sostegno diretto alla produzione, la Direzione Generale ha sempre lavorato, anche nelle sue precedenti vesti e nomenclature, per incentivare il linguaggio video in tutte le sue forme, con particolare attenzione alle giovani generazioni: tra le varie attività connesse con il video ricordiamo il *Talent video Awards*, in collaborazione con Careof, programma attivo fino al 2017, volto a premiare i migliori video prodotti da artisti emergenti nell'ambito delle Accademie di Belle Arti e delle Scuole di Cinema presenti in Italia, oppure il sostegno alle produzioni di *Museo chiama artista*, in collaborazione con AMACI, che ha prodotto alcuni dei lavori video più interessanti degli ultimi anni. Non possiamo inoltre dimenticare l'*Italian Council* e il *PAC - Piano per l'Arte Contemporanea*, che oggi finanziano progetti artistici ambiziosi, permettendo a molti autori e molte autrici di video e film d'artista di cimentarsi in progetti competitivi a livello internazionale, presenti in importanti rassegne nel mondo. *Il video rende felici. Videoarte in Italia* racconta la produzione di videoarte e cinema d'artista in Italia dalla fine degli anni Sessanta a oggi, a partire da un momento pionieristico che ha visto il sistema artistico italiano in prima linea e come punto di riferimento culturale per la sperimentazione e il respiro internazionale delle sue ricerche. Con il tempo, i linguaggi video si sono sempre più affermati come preponderanti nella ricerca attuale, in particolare fondendosi e contaminandosi con quelli della performance, della danza, dell'animazione, del digitale, permettendone un continuo mutamento e rinnovamento.

Il volume che accompagna la mostra si rivela forse il testo più completo e trasversale sulla videoarte e sulle questioni che quest'ultima solleva dal punto di vista scientifico, metodologico, tecnico e legislativo.

Non poteva essere altrimenti, dunque, che la Direzione Generale Creatività Contemporanea non solo sostenesse questo importante progetto, ma collaborasse attivamente alla sua riuscita.

Onofrio Cutaia

Direttore Generale Creatività Contemporanea del Ministero della Cultura

Apprezzo in modo particolare l'iniziativa intitolata *Il video rende felici. La videoarte in Italia*. Si tratta di un progetto complesso ed esemplare sotto molti punti di vista. Anzitutto, è il risultato di una fruttuosa collaborazione tra istituzioni distinte che hanno lavorato congiuntamente, sperimentando quelle buone pratiche e sinergie che sempre più dovrebbero guidare l'azione della pubblica amministrazione. Il progetto è infatti promosso dal Ministero della Cultura - Direzione Generale Creatività Contemporanea, dalla Sovrintendenza Capitolina ai Beni culturali e dall'Azienda Speciale Palaexpo.

Inoltre il progetto di studio è basato sull'indagine storica condotta attraverso la collaborazione di diverse istituzioni universitarie – Università degli Studi di Milano-Bicocca, Università degli Studi di Udine, Sapienza Università di Roma – e di un novero di importanti centri di ricerca nazionali, tra i quali la Fondazione Archivio Audiovisivo del Movimento Operaio e Democratico, la Cineteca Nazionale, la Fondazione Centro Sperimentale di Cinematografia, RAI Teche.

Insieme con le istituzioni che hanno promosso l'iniziativa e quelle che l'hanno sostenuta, ringrazio la curatrice, Valentina Valentini, che ha saputo orchestrare questo progetto corale servendosi della ricerca storica per leggere e interpretare il tempo presente.

Alla luce dell'ingente mole di dati raccolti nel catalogo edito dalla Treccani, curato dalla stessa Valentini e da Cosetta Saba, e costellato dalle voci di alcuni dei maggiori studiosi e protagonisti della materia, la videoarte prodotta in Italia si dota ora di uno strumento inedito di ricerca, esegesi e valorizzazione.

Al cospetto dei lavori degli artisti e delle artiste che costellano le due mostre alla Galleria d'Arte Moderna e al Palazzo delle Esposizioni – Umberto Bignardi, Mari- nella Pirelli, Franco Vaccari, Fabio Mauri, Bill Viola, Daniel Buren, Fabrizio Plessi, Michele Sambin, Giovanotti Mondani Meccanici, Mario Convertino, Studio Azzurro, Daniele Puppi, Rosa Barba, Cosimo Terlizzi, MASBEDO, Danilo Correale, Quayola, Donato Piccolo, Elisa Giardina Papa e tutti gli innumerevoli altri trattati nel volume – non è difficile aderire alla tesi alla base del progetto, ossia riconoscere all'Italia e a Roma di essere un centro di produzione eccellente della videoarte, sin dai suoi esordi negli anni Sessanta, che vive ancora oggi, nello stesso ambito, una stagione estremamente fertile. Lo testimoniano i centri di produzione, i festival, le rassegne che negli anni sono nati e si sono succeduti sul territorio italiano e dei quali, per la prima volta in questo volume, viene raccolta la storia, restituendo la varietà e la complessità di un panorama costellato da alcune imprese leggendarie, come *art/tapes/22* o Videoteca Giaccari, ma anche da molte altre esperienze non meno significative, sebbene sinora note solo agli specialisti, come le iniziative pionieristiche della romana Galleria dell'Obelisco e della veneziana Galleria del Cavallino.

Seguendo il percorso delle due mostre, leggendo il catalogo e partecipando al ricchissimo programma di rassegne, tavole rotonde e giornate di studio che completano in maniera significativa questo progetto dedicato alla videoarte, scorre un importante segmento della storia dell'arte: dalle sperimentazioni linguistiche degli anni Sessanta e Settanta all'uso politico e militante del video, dalle commistioni degli anni Ottanta alla pratica interattiva degli anni Novanta, protesa al coinvolgimento dei destinatari e delle destinatarie dell'opera d'arte, fino ai più recenti e avventurosi sconfinamenti nell'intelligenza artificiale.

Il progetto è interessante e complesso anche sotto un altro punto di vista, perché non relega la tecnica del video a un genere definito, ma ne analizza, in termini anche teorici, le interferenze con altre espressioni, il cinema e le arti visive *in primis*, e poi il teatro, la danza e la televisione. Studia, infine, l'impatto tecnologico sulla sfera estetica e viceversa, dimostrando come la creatività si sia impossessata delle nuove tecnologie, offrendo, con queste analisi, efficaci strumenti di riflessione sull'immaginario contemporaneo e la sua evoluzione dentro una storia ancora e come sempre in cammino.

Miguel Gotor

Assessore alla Cultura di Roma Capitale

Né solo tecnica né solo genere, la videoarte può forse essere considerata l'una e l'altro, essendo dotata sia di specificità espressiva sia di trasversalità stilistica, se non addirittura una meta-tecnica e un meta-genere, perché fa da ponte fra diversi media e diversi linguaggi artistici. Nei suoi quasi sessant'anni di evoluzione, il percorso che dalle prove sperimentali ha condotto al suo consolidamento nello scenario dell'arte contemporanea si è svolto parallelamente alla crescente necessità degli artisti di misurarsi con l'«immagine-tempo», come l'ha definita Gilles Deleuze, quell'immagine che appare oggi inscindibile dalla nostra quotidianità e intimità. E, per citare ancora Deleuze, «dal momento che il sonoro conquista un'autonomia che gli conferisce sempre più lo statuto d'immagine, le due immagini, la sonora e la visiva, entrano in relazioni complesse senza subordinazione né commensurabilità, e raggiungono il limite comune nella misura in cui ciascuno raggiunge il proprio limite».

Data l'ampiezza e varietà del suo spettro, il fenomeno di cui ci occupiamo è dunque difficile da delimitare, senza incorrere nel pericolo, da un lato, di incaponirsi nella ricerca di una sorta di videoarte pura, e, dall'altro, di includervi qualunque tipo di ibridazione. E questo vale anche per un contesto in cui sottile è il confine fra videoarte e cinema d'artista, come quello italiano, al quale è dedicata questa mostra, frutto di anni di ricerca e catalogazione. La curatrice Valentina Valentini ha cercato un equilibrio fra i due rischi che ho appena citato, adottando quale discriminante l'uso prevalente, da parte dell'artista, di un dispositivo elettronico o digitale come medium espressivo, ma garantendo al tempo stesso l'equiparabilità fra gli artisti cosiddetti dello spazio e del tempo.

Nelle due sedi della mostra sono visibili opere che coprono tutto l'arco cronologico, rappresentandone le fasi salienti e variando per formati espositivi, tempi di stazionamento e livelli di concentrazione richiesti al visitatore. Al Palazzo delle Esposizioni il *focus* è sulla modulazione storica del rapporto fra dispositivi e linguaggi e dominano le grandi installazioni, mentre alla Galleria d'Arte Moderna il filo rosso è costituito dai contesti di produzione e diffusione, mettendo in evidenza come la videoarte in Italia non sia solo italiana. Entrambi gli spazi espositivi ospitano inoltre rassegne, che portano complessivamente a oltre cento artisti e oltre trecento lavori.

Infine, la mostra è l'occasione per riflettere sul problema della durata nel tempo dei video, a fronte di una sempre più rapida obsolescenza dei supporti e degli apparati tecnologici con i quali sono stati realizzati e presentati originariamente. Non conta, infatti, solo la conservazione del contenuto, perché, in termini estetici, un video nato analogico per uno schermo convesso è percepito diversamente se riversato in formato digitale e visto su uno schermo piatto. L'auspicio è dunque che questa mostra, con il catalogo co-curato da Cosetta Saba che l'accompagna, contribuisca non solo al riconoscimento dell'importanza e specificità della videoarte in Italia, ma anche al processo di catalogazione e allo sviluppo delle attività specialistiche di conservazione e restauro necessarie per la sua sopravvivenza.

Maria Vittoria Marini Clarelli
Sovrintendente Capitolina ai Beni Culturali

La mostra *Il video rende felici. Videoarte in Italia*, che apre in contemporanea a Palazzo delle Esposizioni e alla Galleria d'Arte Moderna di Roma, è il frutto di uno sforzo comune che ha visto insieme il Ministero della Cultura - Direzione Generale Creatività Contemporanea, la Sovrintendenza Capitolina e l'Azienda Speciale Palaexpo, a dimostrazione di quanto la collaborazione fra diverse istituzioni pubbliche possa non soltanto moltiplicare l'impatto comunicativo di una mostra, ma anche portare a livelli di rigore scientifico ed eccellenza espositiva un progetto di ricerca durato anni, che si è avvalso della straordinaria competenza e dell'esperienza in materia della curatrice Valentina Valentini.

Il video rende felici non è soltanto la raccolta di opere di artisti, alcuni dei quali notissimi, che, in diverse epoche fra gli anni Sessanta e oggi, hanno scelto il linguaggio del video e la modalità espositiva della video-installazione. L'impianto complessivamente cronologico della mostra offre infatti l'evidenza di un incontro fra le poetiche dei singoli artisti e una vera e propria storia sociale della comunicazione dell'ultimo mezzo secolo.

Una simile convergenza fra l'estetica e la tecnologia dimostra inoltre che, rispetto all'immagine televisiva e al suo massiccio predominio, nell'epoca qui presa in considerazione le ricerche degli artisti sono la forma più rilevante di sperimentazioni che vanno dalla decostruzione all'amplificazione, dal gioco di interazione alla sospensione anti-narrativa, configurando un territorio di indagine che è, tanto implicitamente quanto profondamente, critica.

Questa mostra è dunque un appassionante viaggio in cui le installazioni proposte rendono possibile l'esperienza di un corpo – quello del visitatore – che è letteralmente 'dentro' un dispositivo fatto di tecnologia, immagine e spazio fisico, e non più soltanto 'davanti' allo schermo: forse è proprio alle qualità sensoriali di questa esperienza che – oltre a una malcelata ironia – allude il titolo parlando di 'felicità'. Ma l'esposizione non è il solo frutto del rigore scientifico della ricerca, poiché sono convinto che questa pubblicazione rappresenti, nella esaustività dei materiali presentati e nella efficacia della loro organizzazione editoriale, un punto di riferimento fondamentale per la storia della videoarte in Italia e dei suoi molteplici e sorprendenti percorsi.

Cesare Maria Pietroiusti
Presidente Azienda Speciale Palaexpo