

Marco Teti

Vitaliano Teti

Alchimie digitali

*Linguaggi, estetiche e pratiche video-artistiche
al tempo dell'immagine numerica*



Lo specchio scuro
cinema/controluce / 6
collana diretta da Franco La Magna

In copertina: Masbedo, *Teorema di incompletezza*, 2008

© Città del Sole Edizioni s.a.s.
di Franco Arcidiaco & C.
Via Ravagnese Sup., 60/A
89131 REGGIO CALABRIA
Tel. 0965.644464
Fax 0965.630176
e-mail: info@cittadelsoledizioni.it
www.cdse.it

Impaginazione: Piera Ruggeri

Stampa: Universal Book - Cosenza
Giugno 2012

INDICE

Prefazione di Ada Patrizia Fiorillo	pag. 7
Introduzione	” 11
PRIMA PARTE: STUDI	
Tecnologie, contenuti e linguaggi della videoarte digitale monocanale. Il caso <i>The Scientist</i> di Marco Teti e Vitaliano Teti	” 17
Dal vivo. Modelli di presenza del video in eventi <i>live</i> di Alessandro Amaducci	” 43
La <i>street art</i> si è fatta multimediale. <i>Exit through the gift shop a Banksy Movie</i> di Paolo Pascolo	” 55
Boom ciak azione diretta. Video clip attivista di Filippo Landini	” 67
In limine. Antonio Rezza, Ascanio Celestini, Pippo Delbono fra teatro, cinema e video di Federico Giordano	” 83
Arte in Rete, arte come Rete. L'artista digitale come <i>user</i> di Paolo Ruffino	” 101
Protagonisti della videoarte contemporanea. <i>Focus on: Alessandro Amaducci</i> di Marco Teti	” 117
Un oggetto digitale in forma breve. Il trailer d'artista di Nicola Dusi	” 135

Introduzione

Ciò che qui effettuiamo è una ricognizione ad ampio raggio concernente il contemporaneo mezzo espressivo del video, soprattutto su supporto digitale e inteso in senso sperimentale (a livello stilistico-formale) o per meglio dire “artistico”. L’accezione in cui la videoarte o “arte del video” viene considerata risulta abbastanza ampia, aperta a opere, manifestazioni e pratiche alquanto eterogenee e, di primo acchito, accostabili con una certa difficoltà. Nel presente volume trovano dunque in primo luogo per questa ragione spazio la *videoart single-channel*, la *net art*, il *live media*, la *street art*, il video musicale, il videogioco, la produzione audiovisiva di noti autori teatrali, e così via. Alla base di una simile scelta vi è la constatazione del fatto che gli strumenti forniti dall’informatica o meglio le tecnologie digitali non fanno che sottolineare la principale caratteristica del video, ovvero la tendenza a combinare materiali estetici ed elementi specifici di diversi linguaggi espressivi¹.

La videoarte ragiona proprio su tale caratteristica. Riprendendo le osservazioni di Sandra Lischi, essa sembra fare leva sulle «qualità metamediali» possedute dall’immagine, in particolare digitale². La capacità di riflettere sul proprio statuto linguistico e sulla propria funzione

¹ Il processo combinatorio a cui il mezzo comunicativo del video dà vita muta in modo radicale l’aspetto e la natura delle forme espressive coinvolte. A riguardo Simonetta Cargioli scrive: «La performance, la danza, la poesia, il cinema, tra gli esempi numerosi, diventano *altra cosa dopo il video*, o perlomeno dopo averne assorbito il contatto: videodanza, performance video, poesia elettronica». Simonetta Cargioli, “Introduzione”, in Id. (a cura di), *Le arti del video. Sguardi d’autore fra pittura, fotografia, cinema e nuove tecnologie*, ETS, Pisa 2004, pp. 15-16.

² Cfr. Sandra Lischi, “Prefazione”, in Simonetta Cargioli (a cura di), *op.cit.*, p. 10.

Il secondo capitolo riporta informazioni, dati, immagini e alcuni commenti critici inerenti le opere presentate nell'ambito delle prime quattro edizioni di *The Scientist*.

Il suggerimento di adottare un approccio metodologico fondato sulla "interdisciplinarietà" proviene in primo luogo dall'universo della ricerca cinematografica (e audiovisiva) e da quello dell'odierna curatela di eventi artistici. Noi concordiamo con Sandra Lischi³ e con Luca Cerizza⁴, i quali sostengono che da un'opera o da un avvenimento artistico deve trasparire non soltanto un progetto estetico ma anche una idea della società per non dire una concezione dell'esistenza.

Il video digitale sembra rimandare per via ideale, simbolica, alla realtà artistica e socio-culturale di cui è espressione, le cui principali caratteristiche sono proprio la "fluidità", la mutevolezza e la tendenza all'ibridazione.

Marco Teti e Vitaliano Teti

³ Cfr. *ibidem*, p.11.

⁴ Cfr. Luca Cerizza, in AA.VV, *I giovani curatori e l'arte contemporanea*, Silvana Editoriale, Milano 2006, pp. 20-21.

Le tecnologie digitali non fanno
che sottolineare la principale
caratteristica del video,
ovvero la tendenza
a combinare materiali estetici
ed elementi specifici
di diversi linguaggi espressivi.
La videoarte ragiona proprio
su tale caratteristica.

Marco Teti, Vitaliano Teti

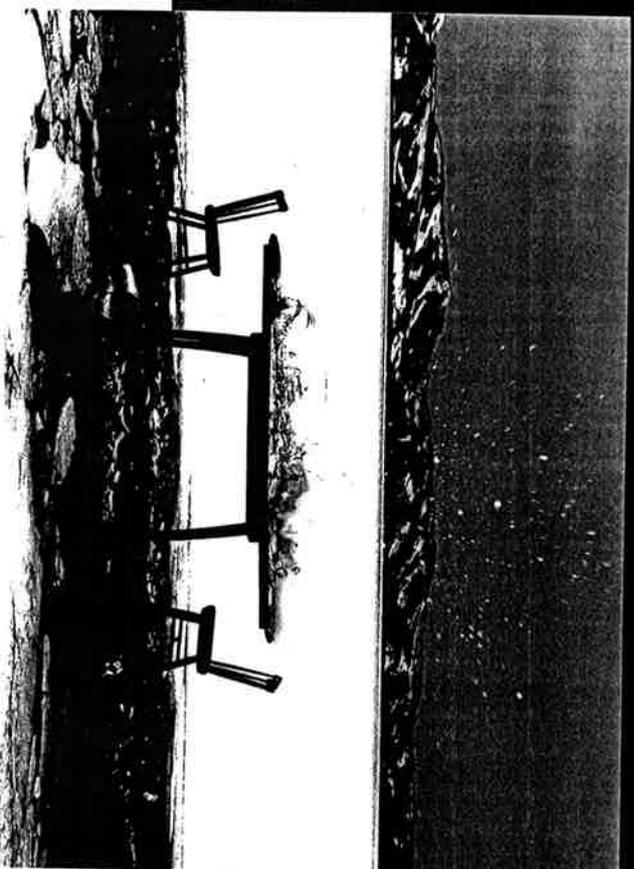
6

a cura di Marco Teti Vitaliano Teti

Marco Teti

Vitaliano Teti

a cura di



ALCHIMIE DIGITALI

Alchimie digitali

Linguaggi, estetiche e pratiche video-artistiche
al tempo dell'immagine numerica



€ 16,00



ISBN 978-88-7351-571-5

9 788873 515715

