

**Video in Italy** è la prima antologia dedicata alla sperimentazione video in Italia e raccoglie autori di diversa formazione, età e origine geografica, che da molti anni portano avanti la loro ricerca sul dispositivo elettronico, con grande consapevolezza, passione e rigore. Le opere raccolte sono state realizzate nell'arco di dieci anni e tentano di rappresentare la varietà di stili, poetiche e procedimenti tecnici che caratterizzano il panorama nostrano. Oltre a un intero disco che contiene gli extra di ciascun autore, l'antologia è arricchita da un booklet di approfondimento critico con interviste, schede e biografie.



**dvd 1 LE OPERE**

- Alessandro Amaducci *1999*, tratto da *Che fine ha fatto Baby Love?*, 2004, 3'46", colore
- Asia Argento *La scomparsa*, 2000, 9'14", colore
- Bianco-Valente *Deep in my Mind*, 1997, 2'23", colore
- Bianco-Valente *Deep Blue Ocean of Emptiness*, 2002, 3'38", colore
- Manuele Bossolasco *Bertiner Perspektiven (I-XXIV)*, 2000, 7', b/n e colore
- Cane CapoVolto *Conundrum*, 2001, 22'20", b/n e colore
- Carloni e Franceschetti *Senza foce*, 1997, 2'30", colore
- Carloni e Franceschetti *Errante erotico eretico*, 1998, 1'24", b/n
- Cipri e Maresco *Il manocchio*, 1996, 10'28", b/n
- Salvo Cuccia *Cieli altissimi retrocedenti. Teicologia di Palermo*, 1998, 9'55", colore
- Fabio Massimo Iaquone *Periodictable*, 2003, 13'18", b/n e colore
- Alessandra Pescetta *La festa delle rose*, 2005, 3'15", colore
- Monica Petracchi, Silvia Bottirololi *Vieni*, 2003, 3'30", colore
- Saul Saguatti *Woodsroads*, 2003-2005, 12'18", colore
- Studio Azzurro *Origine e deposizione*, 1997, 9'20", colore

**dvd 2 GLI EXTRA**

- Alessandro Amaducci *Stills* dal ciclo *Che fine ha fatto Baby Love*, 2004, 1'16", colore
- Bianco-Valente *Intervista* dalla trasmissione tv "Interrupt", 2005, 6'12", colore
- Manuele Bossolasco *Show-reel*, 2005, 1'08", b/n e colore
- Cane CapoVolto *The Pentagon Tv Commercials*, 2003, 2'40", b/n e colore
- Carloni e Franceschetti *Videoinstallazione Lo specchio*, 2002, 2'26", b/n; *Stills, scheda tecnica e sinossi di Ultima scena*, 2005, 1'11", colore
- Salvo Cuccia *Autoritratto*, 2000, 10'08", colore
- Fabio Massimo Iaquone *Table Periodic*, 2003, 13'18", b/n e colore, negativo
- Alessandra Pescetta *Reverse*, 2005, 1'40", colore
- Monica Petracchi, Silvia Bottirololi *Stills*, 0'35", colore
- Saul Saguatti *Autointervista*, 2005, 4'17", colore
- Studio Azzurro *Disegni preparatori per lo spettacolo The Cenci*, 1997, 1'55", colore

**INTERFERENZE** a cura di Stefano Curti e Bruno Di Marino

→ Contiene un libro bilingue e 2 Dvd → English Text Inside

video: 4:3 / audio: dolby surround 2.0

RVD 40088  
Durate complessive: 115'33" - bianco e nero e colore  
© Minerva Pictures Group Srl  
ALL RIGHTS RESERVED



RVD 40088  
VIDEO IN ITALY 1  
2006

Video in Italy 1



Video in Italy 1

Alessandro Amaducci Asia Argento Bianco-Valente  
Manuele Bossolasco Cane CapoVolto Carloni & Franceschetti  
Cipri e Maresco Salvo Cuccia Fabio Massimo Iaquone  
Alessandra Pescetta Monica Petracchi e Silvia Bottirololi  
Saul Saguatti Studio Azzurro

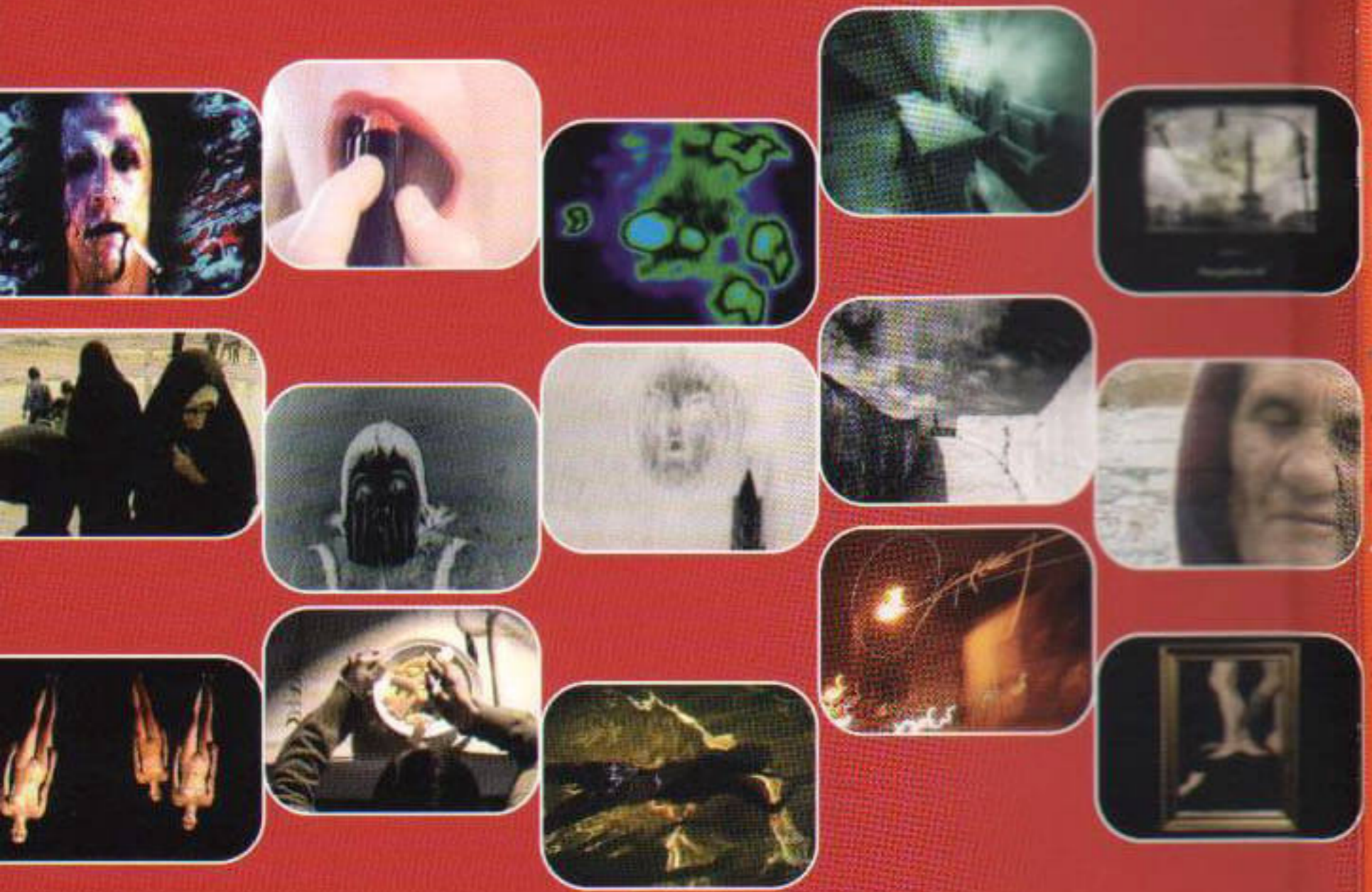
a cura di/edited by Bruno Di Marino

design: Andrea Wöhr  
B  
0327064211437

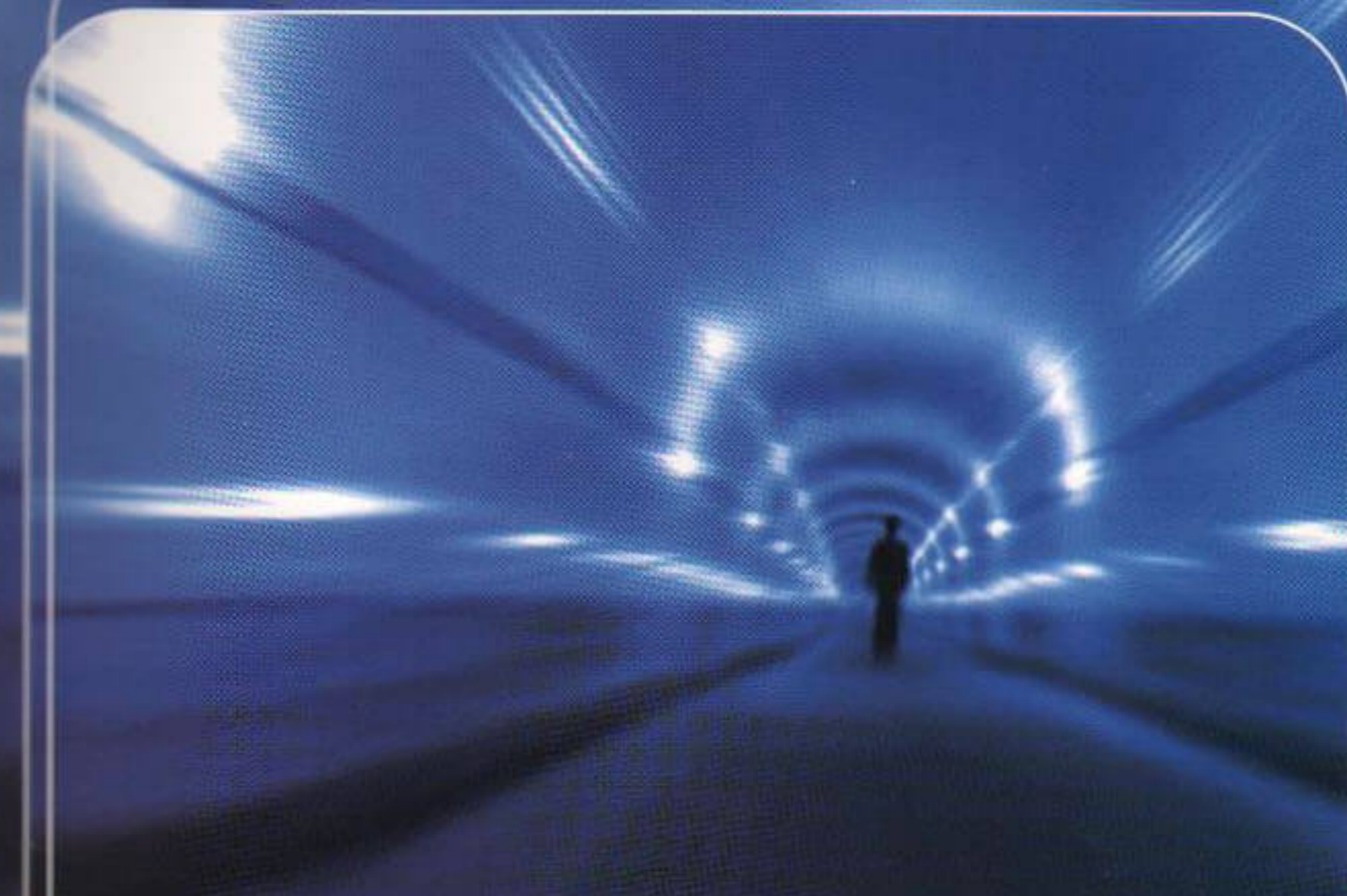








Video in Italy 1 a cura di/edited by Bruno Di Marino



# Video in Italy 1

Alessandro Amaducci Asia Argento Bianco-Valente  
 Manuele Bossolasco Cane Capovolto Carloni & Franceschetti  
 Cipri e Maresco Salvo Cuccia Fabio Massimo Iaquone  
 Alessandra Pescetta Monica Petracci e Silvia Bottioli  
 Saul Saguatti Studio Azzurro

a cura di/edited by Bruno Di Marino



# Video in Italy 1

Alessandro Amaducci Asia Argento Bianco-Valente  
Manuele Bossolasco Cane Capovolto Carloni & Franceschetti  
Cipri e Maresco Salvo Cuccia Fabio Massimo Iaquone  
Alessandra Pescetta Monica Petracchi e Silvia Bottiroli  
Saul Saguatti Studio Azzurro

a cura di/edited by Bruno Di Marino

Quando oltre un anno e mezzo fa ho iniziato a concepire questa antologia sul video italiano mi sono posto una serie di domande, la più annosa era: chi inserire? E non c'era che l'imbarazzo della scelta dal momento che in Italia, ad occhio e croce, ci sono alcune migliaia di videomaker. Ma prima di rispondere a tale quesito bisognava risolvere un altro e ben più arduo problema: che cos'è il video? Cosa significa cioè realizzare una raccolta simile, la prima nel suo genere in dvd (e non solo).

Seguo da diversi anni più o meno tutti gli autori coinvolti, siano essi – per loro stessa ammissione – artisti che lavorano anche con il video, videasti, videoartisti, registi o quant'altro. Alcuni di loro hanno voluto partecipare con lavori piuttosto recenti, oppure realizzarne uno per l'occasione: è il caso di Alessandra Pescetta, regista di spot pubblicitari e di videoclip musicali che, grazie a questo progetto, è ritornata a una sua vecchia passione: la sperimentazione video. Voglio ringraziarli tutti non solo per l'entusiastica adesione, ma anche per la pazienza che una pubblicazione tanto complessa ha richiesto.

Lungi dal voler essere rappresentativi né tanto meno esaustivi, l'idea di partenza di *Video in Italy* era quella di proporre una varietà di stili e di approcci all'immagine elettronica. E anche una varietà di geografie, dal momento che gli autori provengono da varie ragioni, dal sud al nord della penisola: Palermo, Catania, Napoli, Roma, Pesaro, Bologna, Forlì, Cuneo, Torino, Milano. Con la consapevolezza che questa raccolta potrebbe essere, e lo speriamo, il primo di una serie di capitoli; oppure restare un *unicum*. Nel primo caso, nei successivi volumi si potrà andare a ritroso nel tempo, fino a raccogliere opere ormai considerate "archeologiche" dei primi anni '70, periodo in cui il video ha fatto la sua comparsa nel nostro Paese<sup>1</sup>. Nella seconda ipotesi, invece, una selezione del genere non può che essere parziale, uno tra i tanti possibili punti di vista sull'argomento.

La parola "videoarte" ha avuto senso solo in origine, quando questo tipo di espressione era legata al mezzo e considerata un ramo dell'arte contemporanea; il termine "video", oggi che il cinema sta diventando tutto digitale, è troppo vaga e parziale. La dicitura "arti elettroniche" sa molto di anni '80. Cosa ci resta per definire questo tipo di opere in bilico tra la performance, il documentario, la poesia, l'installazione, la narrazione, il teatro, il videoclip, la grafica, la fotografia, l'animazione, l'azione politico-militante e, perfino, la deriva situazionista? Per comodità da anni classifico tutte que-

<sup>1</sup> Nel 2007, insieme a Lara Nicoli, ho organizzato presso l'acquario romano la grande retrospettiva *Elettroshock – 30 anni di video in Italia*, mostrando circa 40 ore di video di oltre un centinaio di autori. Il corposo catalogo fu pubblicato da Castelvechi.



dove lei vive, ricreando un'atmosfera particolare e soprattutto mettendola completamente a suo agio.

*Hai girato anche alcuni videoclip, tra cui Loredasia insieme alla Berté. Sei un'appassionata del genere? Quali sono gli autori che ritieni più innovativi?*

Non guardando la tv non ho modo di vedere molti videoclip, ma per esempio ho acquistato il dvd di Michel Gondry e ho trovato i suoi lavori straordinari, superiori anche al suo ultimo film, di cui apprezzo il fatto che non ha per niente uno stile da videoclip. Considero Gondry un Leonardo Da Vinci dei giorni nostri...il modo in cui inanella le sue idee. La videomusica cerco di seguirla il meno possibile anche perché si tratta di un linguaggio spesso facile e superficiale che rischia di imbastardire un regista, anziché spingerlo a innovare e sperimentare; può diventare un modo di dire troppo o troppo poco in poco spazio. È pericoloso. Detto questo i videoclip che ho realizzato sono stati per me un'importante palestra.

*Hai mai pensato di lavorare a un progetto di videoinstallazione o comunque di realizzare qualcosa nell'ambito delle arti visive?*

Mi piacerebbe moltissimo ma non ho avuto nessuna un'idea fino ad ora. Però io sono interessata a tutto, quindi non escludo che un giorno arrivi anche il momento di realizzare qualcosa del genere.

**Asia Argento** (Roma 1975). Figlia del regista Dario Argento e dell'attrice Daria Nicolodi, a 9 anni esordisce in *Sogni e bisogni* (1984) di Sergio Citti, a 12 ha già un ruolo da protagonista in *Zoo* (1988) di Cristina Comencini. Tra gli altri film da lei interpretati negli anni successivi figurano *Palombella rossa* (1989) di Nanni Moretti, dove veste i panni della figlia del protagonista e soprattutto *Le amiche del cuore* (1992) di Michele Placido, dove interpreta, con grande bravura, il difficile ruolo di un'altra figlia, legata al padre da un rapporto incestuoso. Asia lavora poi in tre lungometraggi diretti dal padre, *Trauma* (1993), *La sindrome di Stendhal* (1996) e *Il fantasma dell'opera*. Intanto la sua fama cresce anche all'estero, dove viene chiamata a recitare. Abel Ferrara la vuole in *New Rose Hotel*, ma sono molti altri i film internazionali cui partecipa. Il suo volto adolescente è solo un vago ricordo che lascia il posto a un personaggio dal look sempre più aggressivo, una sorta di icona "dark" - caratterizzata da un anello tatuato sul ventre - che però non fa scivolare in secondo piano le sue qualità attoriali. Asia si cimenta anche come regista, girando cortometraggi (tra cui l'episodio del film collettivo *De-generazione*) e videoclip. Nel 2000, senza interrompere la sua carriera di attrice, esordisce nel lungometraggio con *Scarlet Diva*. Nel 2004 realizza anche il suo secondo lungometraggio, *Ingannevole è il cuore più di ogni cosa*, tratto da un romanzo del giovane scrittore americano J.T. Leroy. Di recente ha partecipato a *La terra dei morti viventi* di Romero e nella prossima stagione cinematografica usciranno diversi altri da lei interpretati, tra cui *Cindy: The Doll Is Mine*, dove interpreta il ruolo di una delle più famose artiste americane, Cindy Sherman.

**Bianco-Valente**

### Deep in My Mind

1997, 2'23", colore

realizzazione: Bianco-Valente

Le paure ancestrali, le angosce sedimentate, assumono, nei momenti di coscienza alterata, le fattezze del mostro che ci insegue, ricacciandoci sempre più in profondità, negli inesplorati abissi immateriali della mente. Il riverberante mostro soffice che ci insegue nell'incubo è il nostro lo represso. Vuole la nostra voce.



### Deep Blue Ocean of Emptiness

2002, 3'38", colore

realizzazione: Bianco-Valente

sound design: Mou Lips!

L'aula di questa scuola elementare fu abbandonata da un giorno all'altro negli anni '50, quando l'edificio in cui si trova, un ex convento nel centro storico di Siracusa, fu dichiarato inagibile. La forza evocativa di questo ambiente è molto intensa, apparentemente è tutto in ordine, e sembra che i bambini vi

debbano fare ritorno l'indomani mattina. Fare le riprese in quest'aula è stato come girare un documentario all'interno di un relitto adagiato sul fondo dell'oceano.

*Come definireste il vostro approccio al medium elettronico e in che modo i vostri lavori video si inseriscono nella vostra più generale estetica, composta da tele, installazioni sonore, ecc.?*

Il video è stato il mezzo con cui abbiamo iniziato le nostre sperimentazioni, lavoravamo sulla dualità fra il corpo e la mente e le immagini elettroniche, che riuscivamo ad ottenere con la telecamera, ci affascinarono anche per la similitudine con ciò che pensavamo essere una immagine mentale. La telecamera è rimasto il nostro punto di vista privilegiato sulla realtà esterna e il video è tutt'ora l'ambito nel quale ci sentiamo veramente liberi di esprimere noi stessi con il massimo della naturalezza.

*Qualche anno fa a interessarvi era soprattutto il parallelo tra immagine elettronica e percezione neuronica, negli ultimi anni si è aggiunto qualche elemento nuovo al vostro discorso?*

Diversi ricercatori affermano che non passerà molto tempo affinché si verifichino le prime interazioni fra entità intelligenti artificiali ed esseri umani. Molti non lo immaginano neanche, ma può capitare già oggi di imbattersi, durante una *chat*, in un prototipo di queste macchine che cercano di stare al gioco e di chiacchierare con noi, provando a tenerci all'oscuro sulla loro vera natura. Il Loebner Prize (un premio in denaro) viene infatti assegnato ogni anno all'ideatore della macchina che più delle altre riesce a sembrare naturale in una conversazione telematica con gli umani.



Molti dei ricercatori che aspirano a questo premio non trovano nulla di meglio, per testare le loro macchine, che lasciarle chiacchierare in *chat* con umani inconsapevoli della cosa, per vedere se la loro capacità di interazione è adeguata. Sembrerà assurdo, ma tutto questo settore di ricerca è nato negli anni '50 (quando i computer li si poteva solo immaginare), dalla visione geniale del matematico inglese Alan Turing che formalizzò in un suo saggio il test che una macchina avrebbe dovuto superare per poter essere definita intelligente. Per quel che riguarda la nostra ricerca questo è un punto nodale, perché, se si accetta il fatto che una macchina è intelligente, allora si deve accettare anche di estendere ad essa la dualità corpo-mente, che così non sarebbe più relegata esclusivamente alle entità organiche.

*I video inseriti in questa antologia appartengono a due fasi diverse, ma mi sembra che il vostro stile non sia sostanzialmente cambiato, anche dal punto di vista delle scelte cromatiche, della risoluzione, della texture dell'immagine...*

Effettivamente il nostro immaginario tipico non ha subito grossi cambiamenti, ma alcune piccole diversificazioni. La prima è che a volte utilizziamo il disegno animato per realizzare i video. Ovviamente non è il classico cartone animato, ma sono immagini che produciamo con alcuni software di *editing* fotografico e che poi proviamo ad animare con i programmi di *editing* video. Ad esempio, la nostra recente videoinstallazione *Relational Domain* è stata prodotta interamente utilizzando questa procedura, a partire da una quarantina di tavole. Un'altra evoluzione è che se prima i video erano brevi, ma denotavano comunque una sequenza temporale con l'unione di diverse scene, adesso tendiamo a realizzare video con pochissime scene, dove non esiste neanche più un inizio o la fine. Sono degli *endless loop*, e chi si trova ad interagire con essi ha la possibilità di percepire ciò che vogliamo esprimere in pochi istanti, come avviene per una fotografia o per un quadro.

*Ultimamente avete iniziato la collaborazione con il musicista Mass, ma in generale l'elemento sonoro ha sempre giocato un ruolo fondamentale nei vostri video, in che modo lavorate col suono e con la musica?*

Innanzitutto con grande passione e da profani. Proviamo entrambi un grosso trasporto per la musica e ci intriga molto immaginare le sonorità adatte per i video. I primi lavori erano sonorizzati a partire da elaborazioni di rumori elettronici di svariato genere, toni telefonici, e soprattutto dai campioni registrati mediante ricevitori radio ad onde corte. Ma poi le esperienze collaborative con i musicisti sono state folgoranti. Abbiamo scoperto che è estremamente piacevole aprirsi a collaborazioni con altri artisti, è un continuo vicendevole arricchimento. In alcuni casi è rimasta anche una profonda amicizia, come nel caso dei Mou, Lips! e Mass. In particolare la collaborazione con Mass (Mario Masullo), che continua da qualche anno, è quella che riteniamo la più organica, a volte ci capita di ragionare insieme come se fossimo un'unica entità. Tornando all'aspetto pratico della cosa, possiamo dire che il suono, in un video, ha molta importanza, perché ha la capacità di "spazializzarlo", restituendogli la terza dimensione che è andata persa a causa delle attuali limitazioni del mezzo.

**Giovanna Bianco e Pino Valente** sono nati rispettivamente nel 1962 e nel 1967 a Napoli dove vivono e lavorano. Dal 1994 hanno partecipato a una serie numerose di mostre collettive. All'attivo hanno anche una serie di mostre personali. Il loro lavoro è incentrato soprattutto su tecniche fotografiche e di rielaborazione digitale dell'immagine. Sono autori di diverse installazioni e video installazioni. Loro lavori sono presenti nelle metropolitane di Napoli e di Genova. Tra i loro videotape ricordiamo: *Lost* (1995), *Still Untitled* (1996), *Mind Landscape* (1996), *Deep in My Mind* (1997), *Welcome X* (1998), *Deep Blue Ocean of Emptiness* (2002). Con il musicista Mass hanno inoltre realizzato il video *S.O.S. (Self Organizing Structures)* (2003), che in alcuni contesti viene sonorizzato dal vivo. Sempre con Mass hanno realizzato un lavoro per l'ultima Biennale Musica di Venezia.

**Andrea Gabriele** è principalmente musicista e programmatore. Suona chitarra classica, basso, contrabbasso e computer dal '94. Ha pubblicato diversi album con lo pseudonimo Tu m' (fino al 2003), poi come "Mou, lips!", e dal 2003 come Pirandèlo assieme al video designer Claudio Sinatti ed alla scrittrice-fotografa Marita Cosma. I suoi spettacoli sono stati presentati nei principali festival di arti elettroniche in Europa. L'album *Pirandèlo suona* è stato distribuito in Europa, Giappone, Stati Uniti.

## Manuele Bossolasco

### Berliner Perspektiven (I-XXIV)

2000, 7', b/n e colore  
realizzazione: Manuele Bossolasco

La città moderna è il luogo simbolico e reale della trasformazione: interi quartieri nascono e muoiono, sorgono e cadono i simboli del potere, ogni cosa viene avvicinata e sostituita. Berlino è, oggi, l'espressione più radicale di questo flusso di mutamenti. Perciò è anche l'esempio più sicuro di una seconda verità: la trasformazione diventa "ovvia", non si percepisce più come un problema. Occorre sgretolare questa ovvietà. Come? Sfasando tempo e spazio, prima - dopo, qui e altrove. Vorrei mostrare poeticamente la stratificazione del flusso che genera la trasformazione. A tale scopo utilizzo le possibilità della manipolazione dell'immagine video digitale in un'impaginazione minimale e priva di effetti fine a se stessi, già concepita per una messa in circolo nel flusso di internet. Intendo così creare senza pretese di teorizzazioni astratte, suggestioni di nuove prospettive intersecando spazio e tempo. La prospettiva, è vero, è la costruzione di un'illusione, ma così si scrollano altre più illusorie fissità.



Perspektive #8

*I tuoi video hanno una peculiarità sono tutti realizzati in diversi luoghi in giro per il mondo. Da cosa nasce questa necessità di esplorazione geografica da cui nasce anche la tua poetica? La provincia ti sta un po' stretta?*

È vero che molti vivono la propria condizione di "provinciali" come una condanna, per cui andare in giro per il mondo rischia di essere una caccia di belle immagini, con un pizzico di esotismo. Per me l'esplorazione geografica è essenzialmente un'opportunità di acquisire il materiale grezzo su cui lavorare. E questo materiale,



dvd 1 LE OPERE/THE VIDEOS

- Alessandro Amaducci 1999, tratto da / from *Che fine ha fatto Baby Love?*, 2004, 3'46", col.
- Asia Argento *La scomparsa*, 2000, 9'14", col.
- Bianco-Valente *Deep in my Mind*, 1997, 2'23", col.
- Bianco-Valente *Deep Blue Ocean of Emptiness*, 2002, 3'38", col.
- Manuele Bossolasco *Berliner Perspektiven (I-XXIV)*, 2000, 7', b/n e col./b&w and col.
- Cane CapoVolto *Conundrum*, 2001, 22'20", b/n e col./b&w and col.
- Carloni e Franceschetti *Senza foca*, 1997, 2'30", col.
- Carloni e Franceschetti *Errante erotico eretico*, 1998, 1'24", b/n/b&w
- Cipri e Maresco *Il manocchio*, 1996, 10'28", b/n/b&w
- Salvo Cuccia *Cieli altissimi retrocedenti. Teicologia di Palermo*, 1998, 9'55", col.
- Fabio Massimo Iaquone *Periodictable*, 2003, 13'18", b/n e col./b&w and col.
- Alessandra Pescetta *La festa delle rose*, 2005, 3'15", col.
- Monica Petracchi, Silvia Bottiroli *Vieni*, 2003, 3'30", col.
- Saul Saguatti *Woodsroads*, 2003-2005, 12'18", col.
- Studio Azzurro *Origine e deposizione*, 1997, 9'20", col.

dvd 2 GLI EXTRA/ADDITIONAL MATERIALS

- Alessandro Amaducci *Stills dal ciclo/Stills from Che fine ha fatto Baby Love?*, 2004, 1'16", col.
- Bianco-Valente *Intervista dalla trasmissione tv/Interview from tv "Interrupt"*, 2005, 6'12", col.
- Manuele Bossolasco *Show-reel*, 2005, 1'08", b/n e col./b&w and col.
- Cane CapoVolto *The Pentagon Tv Commercials*, 2003, 2'40", b/n e col./b&w and col.
- Carloni e Franceschetti *Videoinstallazione/video installation*  
*Lo specchio*, 2002, 2'26", b/n/b&w; *Stills, scheda tecnica e sinossi di/technical specifications and synopsis of Ultima scena*, 2005, 1'11", col.
- Salvo Cuccia *Autoritratto*, 2000, 10'08", col.
- Fabio Massimo Iaquone *Table Periodic*, 2003, 13'18", b/n e col./b&w and col., negativo/negative
- Alessandra Pescetta *Reverse*, 2005, 1'40", col.
- Monica Petracchi, Silvia Botiroli *Stills da vari video/stills from various videos*, 0'35", col.
- Saul Saguatti *Autointervista*, 2005, 4'17", col.
- Studio Azzurro *Disegni preparatori per lo spettacolo/Drawings from opera*  
*The Cenci*, 1997, 1'55", col.