

# DIZIONARIO DI ARTE CONTEMPORANEA

Rilevato dal sito: <http://www.italica.rai.it/galleria/dizionario/index.htm>

## Action Painting

Il termine Action Painting, "pittura di azione", fu coniato dal critico americano Harold Rosenberg nel 1952 per designare una esperienza d'arte che emergeva nell'ambiente di New York. Riprendeva la lezione storica dell'espressionismo astratto europeo, ma con nuova carica surreale, importata da autori come Hans Hoffman e Arshile Gorky. Ne è stato protagonista sin dalla fine di Quaranta Jackson Pollock (morto tragicamente nel 1956, a 44 anni). Stendeva per terra grandi tele e vi faceva sgocciolare sopra, con gesti rapidi e nevrotici, seguendo ritmi impulsivi, colori di vernici industriali. Questa procedura labirintica, detta dripping (lo "sgocciolamento"), realizzava l'esigenza dell'artista di "sentirsi più vicino, quasi parte integrante della pittura". Energiche stesure basate sul nero, con spazzole e cazzuole, praticava invece Franz Kline, mentre tensione visionaria esprimevano i frammenti composti drammaticamente da Willem De Kooning. Un gesto lento, largo e intenso connota invece i campi cromatici di Mark Rothko. In Europa, tendenza analoga è il tachisme (dal francese "tache", macchia) espresso da artisti come Fautrier, Hartung, Mathieu. Quest'ultimo per esempio schizzava colori contro la tela in velocità: la pittura come gesto senza mediazioni, la vita come tiro al bersaglio.

## Art brut

Sul finire della seconda guerra mondiale, in una Europa dolente di tragedie, l'arte si volse a privilegiare le energie primarie del gesto, la forza magmatica della materia, i liberi istinti creativi. Fu la stagione dell'Informale, che connotò gli anni Cinquanta nel mondo. In quel clima un artista francese, Jean Dubuffet, raccogliendo l'eredità storica del surrealismo - espressionismo, si volge a collezionare disegni di bambini e di malati di mente. Nel 1947 ne organizza una mostra a Parigi, e definisce quella esperienza spontanea e incontrollata "art brut", ovvero "grezza", "bruta". Nel contempo egli stesso dipinge quadri che parafrasano le immagini scaturite da simili primitivi impulsi in assenza di cultura e di regole, così come i graffiti sui muri, le scritte nei vespasiani, i disegni delle caverne. L'Art Brut diviene così un movimento con le sue teorizzazioni (raccolte nei "Cahiers de l'art brut") e i suoi seguaci. Il capofila è ovviamente Dubuffet. Ma vi aderiscono artisti di spicco, come Appel, Jorn, Alechinsky, Corneille, Constant, a loro volta esponenti del gruppo nord-europeo "Cobra", acronimo delle loro città, Copenaghen - Bruxelles - Amsterdam. L'Art Brut ebbe vita breve. Un suo museo, che conserva anche la collezione di Dubuffet, è sorto in Svizzera, a Losanna.

## Arte concettuale

L'espressione compare nel 1967 negli Usa, ed è usata da un gruppo di artisti influenzati dal teorico Ad Reinhardt. Tra questi artisti ricordiamo J. Kosuth, Lewitt, Huebler, Weiner. Reinhardt, particolarmente attivo nel 1969, svolse la sua opera all'interno del gruppo inglese Art Language. L'Arte Concettuale evidentemente si oppone all'arte "oggettuale" ossia ai movimenti del New Dada, della Pop Art e della Minimal Art (Arte Povera), rifiutando qualsiasi ricerca estetica e formale essa si rivolge ad una investigazione delle esperienze mentali e alla indagine sulla natura dell'arte stessa; l'opera non è altro che un

mezzo visivo per comunicare un atto mentale.

Si è proposto di considerare l'Arte Concettuale "come una corrente squisitamente mentale, di ricerca intellettuale, speculativa, il cui fine è soprattutto quello di giungere ad una realizzazione noetica più che quello di incarnarsi in un preciso embrione formale, tangibile e decisamente fruibile percettivamente".

## **Arte concreta**

Il Movimento Arte Concreta (MAC) nasce a Milano nel 1948. Ne sono promotori Gianni Monnet, Bruno Munari, Atanasio Soldati e Gillo Dorfles. Il gruppo riprende le teorie già enunciate nel 1930 da Theo Van Doesburg in Olanda e nel 1936 dallo svizzero Max Bill. L'arte concreta è, come l'arte astratta, non – figurativa, "aniconica". Però, sostiene il MAC, l'arte concreta non dipende da processi di astrazione dalla natura o da cose viste: si fonda su segni, linee, colori, forme di piena autonomia inventiva. Il MAC conobbe grande espansione anche per il sostegno del più autorevole storico dell'arte del tempo, Lionello Venturi e si collegò a movimenti analoghi europei come il gruppo francese Espace. A Milano vi aderirono fra gli altri Fontana, Sottsass, Nigro, Reggiani, Veronesi, Radice. A Roma Colla, Perilli, Prampolini, Dorazio. A Napoli Barisani, De Fusco, Tatafiore. Intensa fu l'organizzazione di mostre e la produzione di cartelle grafiche, riviste, pubblicazioni. Naturalmente all'interno del MAC si manifestarono varie anime, da quelle interessate a rigori geometrici a quelle che usavano forme e colori più liberi nello spazio, o si spingevano verso il design. Così il Movimento, stretto fra le novità dell'Informale e l'opposizione dei Figurativi, entrò in crisi e si sciolse nel 1958.

## **Arte Genetica**

L'arte genetica, biotech o transgenica, è una delle forme contemporanee di arte che avvicina la sperimentazione genetica e biologica, nel campo della vita artificiale, alla ricerca artistica. Nasce negli anni '90 con l'inizio con la ricerca scientifica in campo genetico e con la scoperta del DNA.

L'arte biotech vuole creare la vita artificiale, in forme digitali, dove i processi biologici sono programmabili (Peter Weibel 1993).

I bioartisti utilizzano le conoscenze e gli strumenti scientifici per la creazione di opere d'arte nelle quali il medium utilizzato, la biotecnologia, sia nello stesso tempo il soggetto dell'opera.

I bioartisti hanno alle spalle una formazione scientifica e lavorano a stretto contatto con ricercatori e scienziati che danno supporto alle loro creazioni.

Eduardo Kac (<http://www.ekac.org>) bioartista brasiliano è il capostipite dell'arte biotech come simulazione digitale. Kac ha creato nel 2000 "Alba" una coniglietta transgenica dall'improbabile colore fluorescente. Nell'opera "The Eight Day", Eduardo Kac, ha utilizzato un gruppo di scienziati dell'Università di Phoenix in Arizona per realizzare un piccolo ecosistema popolato da un robot, da pesci, da topi e piante fluorescenti.

Lo scopo dell'opera è mettere a confronto il mito della creazione originaria con la creazione di natura biotecnologica. Nell'opera Genesis, Kac ha inserito in un batterio una sequenza biblica codificata, quindi le sequenze del dna sono state decodificate e tradotte in suoni; ma il suo interesse principale è di seguire l'interazione del soggetto trattato con altre popolazioni di batteri. Alcuni artisti dell'arte Biotech sono:

Marion Laval-Jeantet e Benoît Mangin con l'opera "Cultures de peaux d'artistes";

George Gessert pittore americano George Gessert si dedica all'arte genetica dell'ibridazione vegetale;

Joe Davis Americano lavora al Mit di Boston, utilizza il DNA come mezzo di espressione artistica.

## **Arte Performativa (Performance Art)**

Il termine Performance Art, nato negli anni Settanta, designa una serie di espressioni artistiche prodotte attraverso la danza, la musica, il cinema, il teatro, il video e la poesia. Quando il performer proviene dal mondo del teatro risultano prevalenti immagine e movimento, quando invece proviene dal mondo della danza prevalgono la parola e la teatralità. Se proviene dal mondo musicale il fattore squisitamente acustico è di gran lunga in secondo piano, o del tutto assente, a vantaggio delle sollecitazioni teatrali, gestuali e visive.

La diffusione del termine "performance" si deve al musicista John Cage nel secondo dopoguerra.

Il termine può essere applicato anche ad eventi e operazioni di fine anni Sessanta, come quelle che fanno capo al gruppo Fluxus e agli happening di Allan Kaprow.

Elementi fondamentali della Performance Art sono il corpo e il comportamento (Body Art), i suoni, l'olfatto e le parole. Con l'uso del corpo come medium artistico la Performance Art si avvicina alla Body Art (Gina Pane, Chrissie Burden, Vito Acconci).

Esponenti della Performance Art, dagli anni '60 e '70, sono: Robert Fillou, Dick Higgins e Jackson McLow con le performance verbali; Merce Cunningham, Trisha Brown e Lucinda Childs con le performance sinestetiche; John Cage, Terry Riley, La Monte Young e Giuseppe Chiari con le performance acustiche.

## **Arte Povera**

E' nel 1976 che il critico Germano Celant forgia il termine "Arte Povera". Con questa accezione lo studioso identifica quegli artisti che lavorano materiali di scarto: carta, stracci, ferro, zinco, pietra; inusuali per le composizioni artistiche, salvo che per alcuni scultori. Ma la portata innovativa dell'Arte Povera risiede nella forma in cui tali materiali sono plasmati. Non si crea con una struttura mimetica, né astratta: l'Arte Povera realizza una fusione tra causalità (o fatalità) della Natura e arbitrio umano.

In altri termini, quando si piegano allo spirito creativo materiali apparentemente inutilizzabili, e quando questi vengono plasmati dall'usura del Tempo e manipolati da una logica umana concreta si parla allora di Arte Povera.

Ecco allora che "i poveristi" si appropriano di carta, stracci, materiali lasciati all'incuria, ma soprattutto permettono che nelle loro opere riecheggino altre discipline scientifiche: l'antropologia, l'alchimia, la psicanalisi, la biologia, tutte categorie della conoscenza che affiancano la Storia dell'Arte.

Insieme a queste prerogative l'Arte Povera assume in sé anche gli stilemi intellettuali dell'Arte Concettuale, così da integrare alle forme, spesso complesse da decodificare, un significato nascosto e comunque leggibile con i giusti mezzi.

Un esempio paradigmatico di Arte Povera sono gli specchi di Michelangelo Pistoletto, dove lo spettatore si riconosce nel quadro-immagine-specchio con una funzione dell'opera verso lo spettatore (e viceversa) di "do ut des".

Artisti italiani che comunicano con l'Arte Povera sono: Gilberto Zorio, Mario e Marisa Merz, Giulio Paolini, Pietro Gilardi, Alighiero Boetti, Emilio Prini, Gianni Piacentino, Paolo Calzolari, Giovanni Anselmo, Mario Ceroli, Jannis Kounellis, Pino Pascali.

## **Arte programmata**

Ai primi anni sessanta esplode la cosiddetta arte cinetica e programmata. Gli antecedenti sono lontani, oltre che le sculture in movimento di Calder, va ricordata l'opera di Max Bill, Naum Gabo e Moholy Nagy. Ma è nel "manifesto giallo" del 1955, pubblicato dalla Galleria Denise Renè di Parigi, che il termine di cinetico e cinematografico inizia ad essere usato per indicare le specifiche ricerche sulla percezione visiva.

L'arte programmata o cinetica ha rappresentato un sostanziale rinnovamento del fare e dell'intendere estetico contemporaneo, inaugurando una nuova fase del divenire della visualizzazione e ampliando quella sfera della percettività ritenuta prima esclusivo dominio delle discipline scientifiche. Non si muove più da valori dati, ma si tende alla individuazione di valori nuovi. L'arte programmata punta sui processi fenomenici che scaturiscono dalla natura stessa delle cose; del loro intrinseco dinamismo, propone, attraverso realizzazioni ricche di indicazioni prospettiche multiple, una analogia plastica.

## **Astrattismo Informale**

Sul finire degli anni cinquanta il mondo dell'arte è diviso ancora tra realismo e astrattismo. Il realismo si pone come mimetico della realtà: esso riproduce la figura umana nel rapporto con le cose del mondo naturale. L'astrattismo, matrice di varie correnti, non si riferisce ad un concetto rappresentativo. Il che non significa che esso prescinde o falsifica la realtà che lo circonda, ma solo che rende possibile la considerazione separata delle forme e delle sue componenti, e con questo l'atto della conoscenza. Si tratta di un'operazione grazie alla quale un segno, una figura geometrica, un colore sono scelti e isolati come oggetti di percezione, attenzione, indagine.

Le fasi dell'astrattismo sono l'astrazione lirica, l'astrazione geometrica e infine l'informale. Quest'ultima nasce come reazione alla pittura geometrica e a quella realistica, con finalità di propaganda politica.

## **Body Art**

Tra il 1973 e il 1974, dall'area inglese, entra nell'uso del linguaggio critico internazionale, l'espressione body art per indicare tutto quel complesso di esperienze, ricerche, proposte, che hanno come elemento costante il riferimento al corpo dell'uomo, visto alternativamente come oggetto su cui compiere azioni o come soggetto che si muove nello spazio e circoscrive eventi.

Un numero sempre maggiore di pittori e scultori contemporanei ricorre all'uso del corpo come linguaggio.

Come Antonin Artaud in campo teatrale, questi artisti si impegnano nella ricerca e nella perlustrazione delle infinite possibilità di conoscenza del corpo ed entrano nella messa in scena artistica senza utilizzare un personaggio ma essendo loro stessi il personaggio e subendo su di sé le proprie elaborazioni artistiche. Ogni cosa diviene una possibilità di esperire, una foto, una radiografia del proprio cranio, la propria voce, sono tutti elementi da rielaborare ed esaminare.

Alcuni artisti praticano un camuffamento, uno spostamento del materiale personale, altri invece ne fanno esplicito riferimento.

Un elemento caratteristico delle opere d'arte legate a questo movimento è l'ansia. Il sentimento ansioso sottende tutte le elaborazioni artistiche come una sorta di leit motiv, un assillo attraverso il quale si estrapolano i sentimenti di angoscia dell'essere al mondo, e d'impossibilità di porsi in reale rapporto dialettico con se stessi.

## **Fluxus**

"Fluxus esisteva prima di avere il suo nome e continua a esistere oggi come forma, principio e modo di lavorare", così dichiara Dick Higgins, uno dei protagonisti di Fluxus, chiamato a raccontare la sua esperienza. Nel settembre 1962 George Maciunas organizza il primo "Fluxus". A lui si deve la scelta del termine derivante dal latino che significa diverse cose tra cui scorrere, ondeggiare in libertà, infiltrazione, fugace. Fu questo architetto ad ideare la manifestazione nella quale artisti americani ed europei, che lavoravano in modo simile, potessero presentare una diversa modalità di fare arte, usando nuove connessioni tra musica, poesia, arti visuali, danza, teatro, aprendosi a una multiformità di generi. Fluxus fu costituito da persone di diversa nazionalità, provenienza culturale ed esperienze artistiche diverse; i suoi componenti vi entravano e uscivano fluidamente e fluidamente si spostavano dall'Europa agli Stati Uniti. Nel 1963 Maciunas assegnò a ogni Fluxus-artista un codice in lettere e iniziò a raccogliere nuovi materiali per pubblicare la rivista "Fluxus".

Maciunas tracciò diagrammi (1966) per definire l'albero genealogico di Fluxus, le sue diramazioni e connessioni con altre discipline e le sue origini storiche che venivano individuate in Marcel Duchamp e Dada, nel teatro futurista e in quello che viene definito Bruitismo, e poi John Cage, lo stile HaiLu, la Non-Arte e la Borderline art, il Vaudeville e Charlie Chaplin.

Nel suo scorrere leggero e fugace Fluxus intendeva instaurare tra arte e vita una forte relazione. Le cose quotidiane, i gesti, le azioni più semplici come respirare, fumare o sedersi su una sedia (Brecht) diventano opere fluxus e come in un ready-made vengono estratte dalla realtà del quotidiano per entrare nell'evento fluxus.

## **Graffitismo**

I graffiti di cui si parla sono grafismi, grafemi, graffi, urticazioni, scalfittura, arronciagliature, lacerazioni del mondo o della superficie su cui si interviene: sono grafospasmi d'amore.

A New York, nel '72, varie bande di giovanissimi cubani, greci, neri, portoricani tracciarono lettere e incisero scritte, con i colori delle bombolette spray, sulle fiancate dei vagoni della metropolitana, sugli autobus, sui muri delle banche, delle scuole, dei fabbricati. Si trattò di un'invasione rapidissima e massiccia, con modi grafici che sapevano di fumetti e pubblicità ma soprattutto di messaggi cifrati.

Alla fine dello stesso anno, Hugo Martínez, studente di sociologia portoricano chiede all'U.G.A. di disegnare la scenografia di un suo balletto. Da questo momento il fenomeno dei graffiti passa dalle strade al sofisticato giro delle gallerie di Soho. Nel 1982 vengono identificati in Europa i tre più acclamati esponenti Keith Haring, Jean-Michel Basquiat e George Lee Quinones. È l'ingresso ufficiale del Graffitismo sulla scena dei movimenti di punta. La motivazione di questo movimento sta nel portare una comunicazione selvaggia e spontanea dal segno volatile e secco o duro e rabbioso, irruento e vitalistico.

## **Happening**

La prima apparizione del termine "Happening" risale al 1959, in un'opera presentata alla Reuben Gallery di New York, "18 Happenings in 6 Parts", dell'americano di origine russa Allan Kaprow, che ne è anche il coniatore. Si indica da allora, con Happening, qualcosa che accade, che si determina attraverso una struttura a compartimenti.

In ciascuno di questi avviene qualcosa: ogni spazio rappresentato o suggerito nelle opere,

è conservato da una isolata condizione autonoma dove ogni evento, ogni azione elementare, può essere legata all'altra in una sequenza o svolgersi nel medesimo istante senza necessariamente dover rispondere ad un rapporto di causa ed effetto.

Si possono, in alcuni casi, verificare circostanze imprevedibili in grado di modificare i risultati dell'azione, nonostante, soprattutto nei primi Happening, gli autori non concedano spazi all'improvvisazione, ritenuta fuorviante.

Ogni elemento della scena, attore compreso, si fa oggetto. Anche il linguaggio verbale viene trascurato, prediligendo l'uso di rumori e suoni.

Oltre a Kaprow, altri autorevoli artisti che hanno lavorato con l'Happening sono Claes Oldenburg, Red Grooms, Jim Dine e Robert Whitman.

## **Hacker Art**

L'hacker è, notoriamente, il "pirata" che s'introduce nella rete, a scopi di eversione del sistema informatico. A quella esperienza ribellistica, mausata con valenza positiva, si rifà il termine "Hacker Art" coniato nel 1989 da Tommaso Tozzi, studioso italiano di nuove culture e tendenze estetiche, che è stato fra i pionieri della Net Art, ovvero la sperimentazione di nuove modalità di comunicazione creativa mediante Internet. Tozzi che insegna all'Accademia di Carrara e all'università di Firenze, ha elaborato una idea di arte come "forma propositiva e non distruttiva di democrazia dell'informazione e della comunicazione". Lo studioso sostiene l'idea di un'arte interattiva, senza copyright, no-profit, intesa a creare e far circolare in rete liberamente informazioni (anzi: "controinformazioni") dati, testi, immagini, "creazioni individuali e collettive". Un "sistema aperto" e in progress che produce non una offerta di "prodotto" finito ma l'attivazione di processi autogestiti. Evidenti le radici "politiche" della proposta (la cultura anarchica-libertaria e dei Centri Sociali) ed estetiche (il Dada storico, Fluxus, Happening). Fra le iniziative attivate, la BBS Hacker Art - una sorta di banca dati (1990), Strano Network (1994), gli Hackmeeting (dal 1998) con proprio sito, la mostra AHA (Activism – Hacking – Artivism) alla Sapienza di Roma, nel 2002.

## **Iperrealismo**

Sembra rifarsi alla tradizione della pittura cosiddetta "à trompe l'oeil", la pittura che "inganna l'occhio" col suo estremo mimetismo, la tendenza che apparve in America negli anni Settanta sotto la dizione di "iperrealismo". In realtà si tratta di un'arte che nasce dalla cultura pop, cioè dalla sensibilità diffusa per un immaginario alimentato dalla comunicazione da "grandi magazzini" e dalla denuncia di disadorna quotidianità. Così si afferma una pittura che simula con la sua manualità l'esattezza tecnologica della fotografia, per cui si parla anche di "fotorealismo" (oggi praticato spesso nella pittura su basi digitali). Primo campione è stato Chuck Close, autore di ritratti e di autoritratti anche in formato gigante. Altri esponenti del movimento: Richard Estes, Ralph Goings, Malcolm Morley, e in Europa il tedesco Gert Richter. Nel contempo si sono moltiplicate le prove di una "scultura" che, utilizzando nuovi materiali plastici e resine, realizza manichini – nudi, di solito - di esasperata resa illusionista: così virtuosa da trasmettere sensi di gelo, inquietudine, allucinazione. E dunque, appunto, realismo che viene travalicato e spiazzato. Maggiori esponenti della scultura iperrealista sono Duane Hanson e John De Andrea, anche loro statunitensi, e l'inglese Ron Mueck.

## Land Art

L'espressione, così come i sinonimi Earth Art o Earth Work, si afferma negli Usa verso la fine del decennio 1960-1970 per designare le ricerche "operative" impegnate in diretti interventi sul paesaggio e sulla natura. La Land Art, "come l'arte dei giardini in altri tempi, interviene nel paesaggio con intenzioni estetiche, proprio per produrre un mutamento nella struttura di esso e per osservarne sperimentalmente i risultati". Spesso gli interventi sono registrati tramite filmati, videotape e fotografie. Al fondo delle motivazioni della Land Art si trovano preoccupazioni ecologiche. Non è un caso che in italiano la Land Art sia stata definita Arte ecologica. Le preoccupazioni ecologiche sono dirette ad una salvaguardia della natura, che si attua con un ritorno ad una cultura primigenia, contrapposta alla pseudo cultura contemporanea.

Secondo Dorfles la Land Art interviene sulla natura "non in modo edonistico e ornamentale ma per quello che potremmo definire una presa di coscienza dell'intervento dell'uomo su elementi che presentano un ordine naturale e che, da tale intervento, sono sconvolti ed incrinati".

## Mail Art

La mail-art, o "arte postale" è, più che una tendenza artistica, una esperienza nata dalla costola dell'arte di comportamento e concettuale degli anni Sessanta: in particolare dallo spirito del gruppo Fluxus, il vivace movimento internazionale che si distinse per una serie di azioni, interventi, creazioni di spirito neodadaista. Da Fluxus viene l'americano Ray Johnson, che nel 1962 mandò per posta i suoi lavori nel mondo ("Add to and return to") e fondò la New York Correspondance School of Art. scuola d'arte "per corrispondenza" nella quale non solo gli elaborati spediti per posta, ma le buste, i francobolli, i timbri finirono per confluire nell'operazione artistica. Ma è stato uno dei massimi esponenti dell'arte concettuale americana, On Kawara, a conferire aura di progettualità ad una intuizione nata come gioco eversivo ai margini del sistema: con le operazioni "I got up" del 1969 (cartoline postali inviate tutti i giorni per 4 mesi ad artisti, critici, amici, con l'indicazione dell'ora in cui si era alzato da letto) e "I am still alive" del 1970 (telegramma inviato a Sol Lewitt, che ne trasse 74 variazioni). In questo modo la mail art si precisava come l'ala più mobile e più "democratica", per così dire, di un'arte che rifiutava gli oggetti per affidarsi a messaggi immateriali, ad operazioni sul linguaggio della comunicazione. Di qui una vasta diffusione della mail art, con la nascita di gruppi in relazione, la costituzione di archivi. Una crescita che ha resistito alla crisi della cultura concettuale negli anni Ottanta: sia per incroci con altre esperienze come la poesia visiva, sia avvalendosi di nuove tecnologie della comunicazione, come la fotocopiatrice. Ma soprattutto il fax (tanto che è nata una sottospecie della mail art, la fax art con i suoi operatori e le sue manifestazioni). Nuovo impulso peraltro ha ricevuto la mail art da Internet. Infatti la posta elettronica, abolendo distanze spaziali e temporali, arricchendo i messaggi con gli ipertesti, ha consentito alla mail art un salto di qualità anche concettuale. In sostanza essa è oggi più che una variante forte della net art, ne costituisce un pilastro. Lo dimostrano le operazioni di mail art proposte in grandi mostre internazionali come Documenta a Kassel e Manifesta a Francoforte, con banchi telematici a disposizione anche del pubblico o allestimento di chioschi per la ricezione-diffusione dei messaggi. Ne esce rafforzata la motivazione originaria di questa esperienza: quella di proporre un'arte diffusa fuori dagli schemi del sistema, accessibile a tutti, che offre più che opere e prodotti, processi mentali, stimoli creativi, scambi di idee. Un'idea forse effimera dell'arte, ma ben a passo coi tempi. E col suo pedigree storico: le radici della mail art sono infatti anch'esse da ricercare nelle avanguardie dadaiste e futuriste del primo Novecento.

## **Minimalismo**

Movimento conosciuto anche attraverso l'accezione di "Strutture Primarie", nasce in America nella seconda metà degli anni '60 integrando, in un percorso nato dalla negazione, le simbologie lessicali della Pop Art e della Op Art. Della Pop conserva ed esaspera le sproporzioni della superficie, mentre della Op recupera l'analisi geometrica, pur dedicando maggiore attenzione al risultato formale. Quasi sempre sono sculture essenziali nelle sagome e nei colori, più determinate al turbamento sensibile dello spazio circostante che ad isolarsi nella propria identità, circoscrivendo lo spazio tematico ad una sintesi svolta tra architettura, pittura ed ambienti, coinvolgendo l'osservatore nell'opera stessa. Spazio, allora, come ubicazione di un elemento tra gli altri; geometria come rapporto tra gli insiemi; ordine come rapporto di regole in spiegazione ai parametri di equilibrio, simmetria e proporzione stabiliti intorno agli oggetti. Tra i pionieri del Minimalismo, troviamo gli americani Tony Smith, Bob Morris, Dan Flavin. Gli inglesi Anthony Caro, William Tucker, Philip King, Richard Smith, invece, sono i rappresentanti del nuovo impulso creativo. Anche in Italia questa cornice espressiva trova tra i suoi esponenti con Rodolfo Aricò, Maurizio Mochetti, Gianfranco Pardi, Renato Barisani e Nicola Carrino.

## **Movimento Arte Concreta**

Nel 1948 un gruppo di intellettuali ed artisti fondò a Milano il Movimento Arte Concreta. Teorico del movimento, Gillo Dorfles, noto critico e studioso, allora anche pittore. Tra i fondatori anche artisti come Bruno Munari - uno dei padri del nuovo design italiano, Nigro, Veronesi, Soldati, Monnet e, per breve tempo Lucio Fontana. Aprendosi alle correnti europee più avanzate di arte contemporanea, gli artisti del MAC si schieravano con i sostenitori di un'arte aniconica, cioè "non-figurativa", prendendo tuttavia le distanze anche dall'ala storica dell'astrattismo. La differenza era concettualmente sottile. L'astrattismo storico del primo Novecento (rappresentato da artisti di diversa ispirazione come Kandinsky e Mondrian) muoveva dal rapporto con la realtà esterna, la natura, il paesaggio, gli oggetti, per un processo di analisi e di riduzione alla loro essenza di forme, colori, materie, ritmi, rapporti. Al contrario dell'arte astratta, l'arte concreta proponeva immagini di forma-colore di pura invenzione ed elaborazione dell'artista, indipendenti da suggestioni della realtà o da significati simbolici. Arte "concreta" significa arte autosufficiente, non dipendente da fonti ad essa esterne. In questo senso era stata già teorizzata nel 1930 dall'olandese Theo Van Doesburg, già esponente di De Stijl ("Manifesto dell'Arte Concreta") e nel 1936 dall'artista svizzero Max Bill, dando luogo alla produzione di quadri di grande purismo formale, con ritmi di partitura geometrica. In Italia, il primo a rilevare la differenza e a farsene promotore fu lo storico dell'arte Lionello Venturi, ispiratore di "Forma 1", un gruppo romano contemporaneo al MAC milanese, a cui aderirono artisti come Dorazio e Perilli. A Firenze intanto veniva redatto il Manifesto dell'Astrattismo classico che esprimeva posizioni analoghe anche se con definizioni ambigue.

Al di là delle sofisticazioni teoriche, quel che accomunava i diversi fermenti era una concezione antinaturalista e antisurrealista dell'arte, intesa come modello progettuale in grado di "mettere ordine" idealmente in una società che si preparava a vivere il boom socio-economico degli anni Cinquanta- Sessanta. Modelli storici di riferimento erano il costruttivismo russo dopo la Rivoluzione di Ottobre, il Bauhaus tedesco con la sua utopia riformistica, e lo stesso Mondrian maturo, il profeta dell'arte come "armonia realizzata".

Infatti il MAC affermava anche la "sintesi delle arti" fra arte, architettura, design: Mario

Ballocco, uno dei componenti del gruppo, avrebbe condotto una indagine sistematica e scientifica del colore (cromatologia). Una nuova manifestazione di vitalità dell'arte concreta si ebbe dopo gli anni Cinquanta dominati dall'espressionismo astratto, dall'action painting, dall'informale, dall'art brut, manifestazioni di arte non figurativa, ma all'insegna di un individualismo esasperato, irrazionale, gestuale. Gli studi tedeschi di Rudolf Arnheim sulla teoria della forma (Gestalt) e l'avanzante società tecnologica determinarono una ripresa di formalismo geometrico e razionalizzante, che si diramò in numerose correnti: pittura monocroma (specie in Usa), optical art, neocostruttivismo, arte cinetica, arte ghestaltica (in Italia sostenuta dall'autorità di un altro grande studioso, Giulio Carlo Argan).

Fermenti che proseguirono sotto traccia e sotto altre spoglie, dopo la grande ripresa dell'iconismo e della narrazione massmediale con la Pop Art negli anni Sessanta e quel che ne seguì sino ai giorni nostri. Per essi può restare valida nelle sue motivazioni di fondo, la definizione che dell'arte concreta dette Gillo Dorfles: una forma d'arte "basata soltanto sulla realizzazione e sull'oggettivazione delle intuizioni dell'artista, rese in concrete immagini di forma-colore, lontane da ogni significato simbolico, da ogni astrazione formale, e mirante a cogliere solo quei ritmi, quelle cadenze, quegli accordi, di cui è ricco il mondo dei colori".

## **Movimento Nucleare**

Il Movimento Nucleare nasce a Milano nel 1951 ed è fondato da Enrico Baj, Sergio Dangelo, Joe C. Colombo. Il Movimento ha come principale intenzione quella di studiare ed analizzare i rapporti tra scienza, arte e tecnologia.

Il "Manifesto Bum" del 1952, polemico e provocatorio, raffigura l'immagine di un fungo atomico, il potere distruttivo dell'energia atomica, e quella di un feto allo stato embrionale, la capacità di rinascita della scienza.

Per Baj, Dangelo e Colombo essere "nucleari" significava essere artisti e uomini contemporanei, affermando la loro attualità ed il bisogno di prendere coscienza di un mondo in rapida ed inarrestabile trasformazione. Diversa è invece l'accezione del termine "nucleare", indicato dal futurista Fortunato Depero nel suo "Manifesto della pittura e plastica nucleare" del 1950, o nel caso della "Madonna Nucleare" di Dalì del 1953.

## **Net Art**

La diffusione planetaria della comunicazione tramite Internet sta facendo emergere (come sempre avviene nella storia quando si affacciano innovazioni o rivoluzioni tecnologiche) forme di linguaggio alternative rispetto alle comuni relazioni "funzionali" messe in pratica grazie al computer. Si va definendo così, da alcuni anni parte a questa parte, la nozione di "net.art". Con questo termine si indicano una serie di esperienze e di operazioni che sfruttano le caratteristiche proprie della comunicazione "in rete". L'interattività, dunque la produzione di messaggi che possono essere continuamente modificati da interventi in tempo reale. L'ipertestualità, cioè la possibilità di combinare e comporre varie forme di scrittura ed immagini, di richiamare testi in interfaccia e di creare "link", collegamenti aperti. Ne consegue che la net.art non produce "opere" ma "sistemi" comunicativi; non ha "autori" in senso tradizionale ma promotori di messaggi che di solito agiscono in gruppo, spesso sotto sigle anonime: non ha luoghi fissi di esposizione o musei nemmeno virtuali, perché appare nomade sugli schermi dei computer in ogni parte del mondo ed in ogni momento. Il "luogo" della net.art potrebbe essere in verità il web, il sito elettronico al cui interno le proposte si condensano e si fissano visivamente. Ma proprio per questo la critica radicale tende a distinguere la net.art dalla web.art, più "statica" e più legata al concetto di

"autore".

Distinzioni sottili che tendono comunque ad escludere tutta un'altra serie di esperienze di "arte in rete". A cominciare dalla più "antica", che ha già quasi vent'anni di storia alle spalle: la computer art o arte digitale. Si trattava e si tratta in questo caso di sfruttare le potenzialità "matematiche" dei software per creare immagini virtuali, intervenire su immagini già date e manipolarle, dar vita insomma a tutto il sistema di immaginario degli "effetti speciali" largamente sfruttato anche e soprattutto dal cinema. In questo caso si tratta di "fare arte" secondo logiche formali tradizionali, seppure aggiornate e scaltrite tecnologicamente. Ancor più netta, ed ovvia, è la distinzione con l'uso della rete per scandire, archiviare e diffondere immagini d'arte prodotta "altrove", antica o contemporanea che sia, ivi comprese le ricostruzioni virtuali di musei o luoghi d'arte .

Per tornare alla net.art, occorre sottolineare che i sistemi di comunicazione prodotti non hanno alcuna intenzione "artistica" in senso classico, né connotazione estetica. E' un'arte "che prescinde dall'arte", nel solco peraltro della lunga storia delle avanguardie moderne che va da Duchamp all'arte concettuale. Quelli che vengono messi in rete sono concetti strutturali che investono di solito, criticamente, la vita sociale, politica, economica oppure mettono in discussione od esplorano le modalità infinite del "mettersi in relazione": Si tende a definire così una "cultura della rete" alternativa ai sistemi dominanti, sia sul piano politico che sul piano del controllo della comunicazione. Non a caso, all'origine della net.art ci sono anche le prove degli hackers, dei pirati informatici che s'inseriscono nelle "stanze di comando" della comunicazione elettronica.

La Net Art ha comunque già non solo una serie di "operatori" nel mondo (soprattutto in Europa e Stati Uniti) ma anche luoghi d'incontro e di "esposizione". Il punto di riferimento internazionale più noto è l'Ars Electronica Center di Linz in Austria, sorto vent'anni fa, che organizza un premio annuale, il Prix Ars Electronica con diverse categorie di segnalazione delle varie forme di creatività "hitech". Ma la Net.Art ha fatto il suo ingresso anche in molte rassegne d'arte contemporanea, come Documenta a Kassel in Germania dal 1997 e la Biennale d'arte americana del Whitney Museum a New York dal 1999. Altra manifestazione specifica è il festival Transmediale.01 di Berlino, che attribuisce premi per "software art".

## **Nouveau Realisme**

La formula "Nouveau Realisme" fu inventata nel 1960 dal francese Pierre Restany, brillante figura di critico militante, per designare le esperienze di un gruppo di giovani artisti che rappresentavano secondo lui l'alternativa europea al New Dada americano, preludio alla Pop Art. "Nuovo realismo" perché questi artisti riprendono la lezione interrotta degli storici "ready made" di Duchamp, l'assunzione dadaista dell'oggetto nel sistema dell'arte. Ricominciano a prelevare frammenti concreti dalla vita quotidiana, ma con fantasia enfatica, ironia aggressiva. Arman accumula gli oggetti banali in serie. César schiaccia lamiera di automobili. Cristo "impacchetta" cose comuni (e poi, in un crescendo gigantista, interi monumenti o edifici). Hains straccia manifesti mentre l'italiano Mimmo Rotella che li reincolla. Spoerri fissa resti di cena sulle tavole imbandite e le appende. Yves Klein fa imprimere sulle tele corpi di modelle nude impregnate di colore blu... Dunque una presa di possesso irriverente del territorio senza confini fra arte e vita. Così ancora Tinguely realizza con rottami riciclati sculture semoventi, sussultorie, sonore, Niki de Saint Phalle (nome d'arte) plasma sculture di esagerata, policroma sessualità, Raysse gioca con immagini kitsch. Una carica che non si è ancora esaurita.

## **Nouvelle Tendance**

Il termine viene introdotto nel '61 dal critico serbo Matko Mestrovic teorico anche del gruppo "Zagreb". La Nouvelle Tendance nasce in un periodo in cui Zagabria, capitale della Croazia diventa il polo di attrazione per artisti di tutto il mondo. A Zagabria si tiene la prima mostra della Nouvelle Tendance, alla quale partecipano anche artisti del gruppo Zero, che Mestrovic organizza per il Museo d'Arte Contemporanea.

Nouvelle Tendance incentra l'opera sul moto libero e programmato meccanicamente, a livello percettivo sfrutta le moderne cognizioni neurofisiologiche per influenzare l'osservatore. Alla base della teoria di Nouvelle Tendance c'è un linguaggio non solo artistico, ai confini delle varie discipline, che immette l'opera nel contesto sociale, avvicinandola alla scienza, alla meccanica, alla tecnologia.

## **Optical Art**

Nasce alla fine degli anni Cinquanta, e si sviluppa per tutti i Sessanta e oltre, una vasta e articolata tendenza di arte internazionale ispirata alla nuova scienza della percezione. Essa riprende le esperienze di estensione tecnologica dello sguardo già affrontate nel primo Novecento da Duchamp (i Rotorilievi) e, in ambito Bauhaus poi esportato in USA, da Moholy Nagy e Albers. Il fenomeno va sotto il nome di Optical Art, abbreviato in Op Art per evidente controcanto alla contemporanea Pop Art. e trova un punto di significativo di manifestazione nella mostra "The Responsive Eye" al Moma di New York nel 1965. Si possono distinguere due aree. Una, più vicina all'arte di astrazione geometrica, punta sugli effetti di inganno e di vibrazione ottica con combinazioni di segni e colori, per punti, cerchi, strisce, spirali, vortici ecc. o per textures metalliche reagenti alla luce. Un'altra area privilegia dinamismi reali, ottenuti con congegni elettrici o magnetici, con giochi di luci artificiali o animazioni di strutture, che sollecitano spesso l'intervento interattivo del pubblico. Gli artisti op tendono a costituirsi in gruppi. Emergono comunque protagonisti come Vasarely, Soto, Le Parc, Bury, Riley; in Italia (dove si parla anche di arte ghestaltica) Munari, Mari, Alviani, Grignani.

## **Patafisica**

Patafisica è la "scienza delle soluzioni immaginarie", insieme di principi estetici, letterari e filosofici, ordinato da Alfred Jarry alla fine del XIX secolo. Questi principi costituiscono, anche se presentati senza seguire un ordine prestabilito, il materiale dei suoi testi più conosciuti: "Ubu Roi" (1896) e "Gesta e opinion del dottor Faustroll, patafisico" (1898). Artisti come Paul Gauguin, Pablo Picasso, e successivamente il surrealista André Breton, furono affascinati dalle idee espresse dalla Patafisica.

Nel 1948 viene fondato a Parigi "Il Collegio di patafisica", articolato secondo una complicata gerarchia di satrapi, reggenti, uditori, creato apposta per fare il verso ai consessi accademici.

Il collegio è retto da un curatore a vita (Faustoll), e rappresentato da un originale vicecuratore, rappresentato da sua magnificenza il coccodrillo Lutembi, proveniente dal lago Vittoria.

Nel 1978 è stato deciso l'occultamento del collegio fino all'anno 2000.

Sono stati costituiti alcuni collegi patafisici secondari come quello fondato nel 1964 da Enrico Baj, Virgilio Dagnino, Paride Accetti, Arturo Swarz, oppure quello torinese fondato nel 1979, e quello napoletano nel 1965, voluto da Lucio Del Pezzo.

## **Poesia Visiva**

La Poesia Visiva è, più che una tendenza artistica, una variegata esperienza di contaminazione fra linguaggi: la simultanea presenza di scrittura e di immagini su una superficie. Interagendo, la parola si fa segno visivo e l'immagine assume una dimensione mentale. Infatti proprio negli anni Sessanta, in cui domina l'arte concettuale, questa ricerca prende corpo in molti gruppi e in parti diverse del mondo (oltre che in Europa, in Brasile, Argentina e Giappone). Il più numeroso e vivace è stato quello italiano, con base Firenze dal 1963. Maggiori esponenti Lamberto Pignotti, Eugenio Miccini, Ugo Carrega, Emilio Isgrò, Luciano Ori, Luca Maria Patella, Nanni Balestrini, Sarenco. I precedenti storici sono in avventure sperimentali delle avanguardie del primo Novecento: Apollinaire con i Calligrammes, futuristi come Marinetti e Cangiullo con le Tavole Parolibere. Ma inserzioni di scrittura sono frequenti già nei quadri cubisti e futuristi. Il principio ispiratore è quello di attivare gli scambi tra i cinque sensi (sinestesia): infatti al movimento partecipano autori che realizzano installazioni sonore, spartiti musicali. Il più celebre è Giuseppe Chiari, membro del gruppo internazionale Fluxus. Dunque un'arte "totale" che sfrutta le capacità di riflessione della parola e le suggestioni delle immagini. Varie le tecniche, dalla scrittura a mano ai collages fotografici, ai caratteri di stampa e numerosi gli ambiti di ricerca parallela e le relative denominazioni (lettrismo, poesia concreta, mail art, narrative art ecc.) specie nel corso degli anni Settanta. L'emergenza della poesia visiva che sembrava esaurita con gli anni Ottanta, trova oggi nuove strade con la "video – poesia" e la Netart. Esperienze analoghe di uso della scrittura si ritrovano oggi in artiste femministe o politicamente impegnate come Jenny Holzer e Barbara Kruger.

## **Pop Art**

La definizione di Pop Art (abbreviazione di "popular art") nasce negli anni Cinquanta in Gran Bretagna, in seguito all'attenzione che diversi studiosi e artisti (il principale è Richard Hamilton, con Hockney, Black, Tilson, Kitaj) dedicarono ai linguaggi della comunicazione visiva nella società di massa e nella civiltà delle merci. Ma è sul principio degli anni Sessanta che il movimento assume notorietà internazionale grazie ad un gruppo di artisti americani. Essi assumono a base delle loro opere gli oggetti di consumo e le immagini moltiplicate e stereotipate dei massmedia, della pubblicità, dei fumetti. Fra loro, il più famoso è Andy Warhol, che riprese con procedure fra l'impassibilità e l'ossessione seriale, foto di eventi e personaggi della cronaca o marchi commerciali, come la cocacola. Liechtenstein, Oldenburg, Rosenquist, Wesselmann, Segal, Indiana sono altri protagonisti di un fenomeno complesso che segna un'inversione di tendenza nell'arte del secondo Novecento: una figurazione che ricalca – con diverse modalità critiche e inventive – il flusso freddo dell'immaginario nella società urbana, tecnologica, massificata. Vi concorrono peraltro artisti che muovono da diverse premesse, ironiche ed emozionali (il "new dada"), come il grande Rauschenberg, Johns e Dine.

## **Scuola di Piazza del Popolo**

Nei primi anni Sessanta a Roma un nutrito gruppo di giovani artisti, fuoriuscendo dalla stagione breve ma intensa della pittura astratta ed informale, diedero vita a una cultura dell'immagine che intrecciava icone del consumo di massa (nel 1964 era sbarcata alla Biennale di Venezia la Pop Art americana) e citazioni dai movimenti italiani protagonisti del primo Novecento europeo, il Futurismo e la Metafisica. Il gruppo fu definito "Scuola di

piazza del Popolo" perché si ritrovava in quella storica zona di Roma dove c'era il caffè Rosati – luogo di incontro quotidiano per letterati e artisti – ma anche la galleria La Tartaruga di Plino De Martiis, e altri punti di riferimento. Mario Schifano fu il capofila di una tendenza artistica che con Festa, Angeli, Mambor, Lombardo, Tacchi, Giosetta Fioroni, Bignardi, propose una sorta di Pop colto all'italiana. Un'altra ala del gruppo che comprendeva Ceroli, Kounellis, De Dominicis, Pascali, Patella, Mattiacci si orientò verso le ricerche oggettuali dando vita ad esperienze riconducibili all'Arte Povera, battezzata così nel 1967 da Germano Celant. Ad una sorta di minimalismo si ispiravano Lo Savio e Uncini. Ulteriori variazioni agirono Mauri, Rotella, Titina Maselli, Pisani, ampliando la variegata area di fermenti che hanno scritto un capitolo nuovo nella storia dell'arte in Italia.

## **Spazialismo**

Dopo la Seconda guerra mondiale, si affermava in arte un'idea di pittura come gesto che conquista lo spazio reale. Nell'ambito di questo fenomeno, noto come Informale, si colloca lo Spazialismo italiano. Nel 1947 ne fu promotore a Milano Lucio Fontana. Il primo manifesto del movimento fu sottoscritto da critici e scrittori tra i quali ricordiamo Kaiserlian, Joppolo, Milena Milani. Negli anni successivi si aggiunsero gli artisti Gianni Dova e Roberto Crippa.

Nel 1951 tra i firmatari del "Manifesto dell'arte spaziale" figurano anche De Luigi, Guidi, Peverelli. Tuttavia lo Spazialismo s'identifica col geniale percorso di Fontana, maturato a partire dagli anni Trenta a contatto con i pionieri dell'astrattismo milanese e poi a Buenos Aires ("Manifesto Blanco", 1946). Per Fontana bisogna esorcizzare l'illusione superficiale dell'immagine sulla tela, conquistare lo spazio "oltre la materia": è questa l'idea fondante dei celebri Tagli e Buchi ("Concetti spaziali") che suggeriscono una dimensione aldilà della superficie dell'illusione. Fontana userà anche il neon, spingendosi sino alla profezia del "Manifesto del Movimento Spaziale per la Televisione" (1952). In tal modo lo Spazialismo italiano si proietta verso una visione di tipo cosmico-spiritualista, avvicinandosi così alle esperienze di Mark Rothko in America e di Yves Klein in Europa.

## **Transavanguardia**

Quando, sul finire degli anni '70, l'arte occidentale avvertì la necessità di ritrovarsi nelle strutture della tradizione, tra l'ironia e il disincanto, si sviluppò una vasta schiera d'autori vincolata ad una determinazione seducente, alla violenta ansia di recuperare l'ordine della pittura di narrazione.

I protagonisti di questo nascente movimento furono Sandro Chia, Francesco Clemente, Enzo Cucchi, Mimmo Paladino, Nicola De Maria e il primo Mimmo Germanà. Cercano, soprattutto, di riallacciare un rapporto con l'arte italiana degli inizi '900, con la metafisica di De Chirico e di Carrà, con De Pisis, Sironi, Scipione ed altri come Tamburi e Viani.

Seguiti con interesse da Achille Bonito Oliva e appoggiati dal mercante Emilio Mazzoli, raggiungono in pochi anni un significativo successo negli ambienti internazionali, dove i territori d'arte cari alla Transavanguardia, movimento compiuto, si delineano perfettamente nel ricongiungimento ad una tradizione italiana, ai luoghi tipici della pittura e del suo spazio immaginario, alla libertà di riusare, citare e rendere omaggio alle tracce sensibili dell'eredità artistica italiana.

Vengono recuperati, appunto, i soggetti classici dell'arte, la natura in particolar modo.

Clemente con il suo genere allucinato, grandioso e puerile; Paladino, perduto in una sovrastruttura arcaica e favolistica al tempo stesso; entrambi, allo stesso modo, rappresentanti di uno sguardo che trova nel vuoto e nell'infinito tutto il piacere della propria

insufficienza, che può esprimere catarsi solo davanti alle magnifiche sproporzioni del mondo.

## **Video Arte**

Nel 1968 il tedesco Gerry Schum iniziò a documentare, con riprese televisive, performances di arte concettuale, povera, di land art, di cui altrimenti non sarebbe rimasta traccia storica oltre l'occasione effimera. L'anno seguente Schum fondò ad Hannover la prima videogalleria, in cui si proiettavano le registrazioni delle azioni eseguite da artisti poi divenuti celebri come Dibbets, Long, Oppenheim, De Maria e poi (dal 1970) di Beuys, De Dominicis, Boetti, Zorio, Anselmo, Gilbert & George. Nasceva così la videoarte, impresa peraltro resa possibile dalla diffusione della handycam, la telecamera portatile e maneggevole, alla portata di tutti. Prima di allora, la stessa esigenza documentaria era stata soddisfatta dai "film d'artista" girati precariamente in 8mm. Un pioniere in Italia fu negli anni Sessanta Luca Patella, al quale si deve fra l'altro lo storico SKMP2 del 1968, in cui sono riprese performance sue, di Kounellis, Mattiacci, Pascali, Sargentini. Ma contestualmente all'esigenza di fissare in memoria viva l'arte di azione, si proponeva su altro versante la ricerca di un uso alternativo e creativo del linguaggio televisivo. L'uso per nuovi processi estetici del medium tecnologico era stato preconizzato in Italia sin dal 1952, col Manifesto per la Televisione redatto dal gruppo milanese dello Spazialismo (Fontana, Baj, Crippa ecc.). Ma venne dall'America, dove la televisione aveva già una sua storia di pratica diffusione, la prima importante esperienza di manipolazione ed alterazione delle immagini televisive. Ne fu pioniere l'artista di origine coreana Nam June Paik che negli anni Sessanta produsse una serie di video che producevano gli equivalenti di "quadri astratti" con lampeggianti variazioni di colori, composizioni cromatiche elettroniche, ma anche sovrapposizioni incalzanti di immagini tratte dalle comuni trasmissioni (in Europa esperienze di manipolazione delle immagini della cronaca, anche a fini di polemica politica e sociale, furono condotte dal tedesco Wolf Vostell). Un'altra strada fu quella battuta da artisti come Bruce Nauman, che realizzarono azioni ideate in funzione della telecamera, anche per esplorare l'interazione fra corpo agente e spettatori.

Da queste premesse, la videoarte ha conosciuto una impetuosa crescita e maturazione, sino a divenire negli anni Novanta un mezzo di espressione prevalente, se non addirittura privilegiato, rispetto alle tecniche tradizionali e manuali dell'arte e rispetto alla stessa fotografia. L'uso sistematico del colore, l'accorciamento della durata di trasmissione, la diffusione di elementi spettacolari di fruizione (videoproiezione su grande schermo, installazione di immagini multiple con televisori o spazi dinamici), l'introduzione di "effetti speciali" grazie alla combinazione col computer e le tecniche digitali: ecco i fattori che concorrono a fare della videoarte non più una esperienza di faticosa fruizione elitaria, ma un linguaggio ad alto potenziale immaginativo, parallelo quasi o alternativo al linguaggio del cinema. Molti video sono infatti ispirati oggi alla evocazione di ministorie ad alta concentrazione emotiva o simbolica (fra gli autori oggi più celebrati, l'iraniana Shirin Neshat).

Fra le ormai innumerevoli e qualificate esperienze di videoarte, se ne possono citare almeno due che hanno introdotto elementi nuovi di ricerca, espressione e fruizione, grazie all'intreccio con l'elettronica. La prima frontiera è quella della interattività: le videoimmagini non sono solo da contemplare, ma possono essere modificate dagli spettatori-attori. E' la strada battuta in Italia dal gruppo Studio Azzurro: situazioni proiettate per terra, sui muri, per aria, su tavoli, si muovono, cambiano, spariscono se il pubblico le tocca, o batte le mani, o vi passeggia su. Su un versante di intenzioni estetiche quasi opposte, ma anch'esse governate da sofisticata tecnologia elettronica, si collocano i video di un artista americano che è considerato oggi il massimo esponente della videoarte, Bill Viola. Egli ha

messo a punto composizioni di personaggi che prendono vita sullo schermo lentissimamente, con procedura di ralenti elettronico. Questa tecnica consente all'autore di inventare veri e propri "quadri viventi", spesso ispirati da opere di arte antica, oppure di proporre un pathos di alta concentrazione poetica, fra memoria contemplazione e riflessione, che investe grandi temi spirituali.