

IT REVOLUTION IN ARCHITETTURA  
collana diretta da Antonino Saggio

3

COMITATO SCIENTIFICO

Luca Galofaro

Anna Giorgi

Domizia Mandolesi

Giuseppe Nannerini

IN COPERTINA

*I/Eye recorder zap simulacra, public video art,  
P.zzale delle Cascine, Firenze, 2001*

Edilstampa srl

Via Guattani, 24

00161 Roma

tel. 0684567403

fax 0644232981

[www.edilstampa.ance.it](http://www.edilstampa.ance.it)

Roma, marzo 2006

ELASTIC  
Group of Artistic Research  
Alexandro Ladaga & Silvia Manteiga

# Strati Mobili

Video contestuale  
nell'Arte e nell'Architettura

ELASTIC  
Group of Artistic Research  
Alexandro Ladaga & Silvia Manteiga



*Ai nostri genitori senza i quali non sarebbe nato questo libro*

*Un ringraziamento speciale per tutte le persone che ci sono state vicine  
nella realizzazione di questo progetto:*

*Antonino Saggio, Vincenzo Trione, Micaela Giovannotti,  
Maria Sieira, Maurizio De Bonis & Orith Youdovich (Cultframe),  
Luisa Valeriani, Gabriele Mastrigli, Stefano Bruno,  
Laura Vellucci & Giovanni Pellicciotta (Noise Architects).*

“l’architetto dovrebbe essere il più profondo e sensibile conoscitore d’arte”

Le Corbusier

*Strati Mobili: Video contestuale nell’Arte e nell’Architettura* esplora il linguaggio stratificato dell’immagine elettronica e la sua capacità di ridefinire lo spazio architettonico donandogli nuovi significati; dalla preistoria e genetica della Video Art alle origini dell’installazione video, le installazioni site specific, gli ambienti interattivi e la Public Art, fino all’applicazione delle tecnologie avanzate dei new media. Una ricerca artistica sulla elasticità delle videosuperfici, sulla possibilità di ripensare e ridimensionare l’esperienza dello spazio attraverso l’uso dell’immagine in movimento.

## 1. Antecedenti artistici: la preistoria della civiltà elettronica

Il *Manifesto della cinematografia futurista*, (Marinetti, Milano, 11 settembre 1916) dichiara la nascita di un'arte che "sarà pittura, architettura, scultura, parole in libertà, musica di colori, linee e forme, accozzo di oggetti e realtà caotizzata", rompendo con la tradizione dell'immagine prospettica a favore di un moltiplicarsi di punti di vista capaci di tradurre in immagini il *dinamismo dello spazio*.

Il *Manifesto della ricostruzione futurista dell'universo* di Balla e Depero annuncia nuovi concetti artistici simili alle moderne "installazioni" artistiche che dialogano con lo spazio e con il pubblico. Per i futuristi, l'opera deve diventare un dispositivo avvolgente, una macchina dell'immaginazione e della percezione che espande lo spazio dell'esperienza estetica in un coinvolgimento fisico dello spettatore. Non sarebbe questa una perfetta definizione delle odierne installazioni artistiche?

Altri antecedenti illustri della ricerca sull'immagine in movimento e sulle sequenze dinamiche sono E. Muybridge, fotografo americano dell'Ottocento e, in Europa, Jules Etienne Marey con le *cro-nofotografie*.

In Italia Anton Giulio Bragaglia pubblica il testo *Fotodinamismo futurista* nel 1911 e stampa numerose immagini fotodinamiche: "Noi non ci preoccupiamo della precisa ricostruzione di un movimento, già prima spezzato, ma solo di quella parte di movimento che produsse la sensazione, della quale ancora palpita profondamente, nella nostra coscienza, il ricordo", cioè la traiettoria, il flusso, il tempo in divenire bergsoniano. Dello stesso anno è il capolavoro di Giacomo Balla *Dinamismo di un cane al guinzaglio*, con il quale arriva ad affermare che il cinema è pittura in movimento e la pittura una successione dinamica d'immagini-fotogramma che può ritrattare la società contemporanea. Il suo spettacolo *Fuochi d'artificio* fu una vera "azione scenica" di oggetti, suoni e luci in movimento che trasformarono appunto lo spazio scenico in una pre-installazione artistica. *La città che sale*, prima opera futurista di Boccioni, è invece un esempio magistrale di sintesi plastica e forme dinamiche che esaltano la città in costruzione; mentre in *La strada entra nella casa*, Boccioni non limita la scena a ciò che il quadro della finestra permette di vedere; ma la scena si

espande al complesso di sensazioni simultanee, producendo una dislocazione.

Il visionario Boccioni va oltre, quando nel *Complementarismo dinamico* dichiara:

Verrà un tempo forse in cui il quadro non basterà più. La sua immobilità, i suoi mezzi infantili saranno un anacronismo nel movimento vertiginoso della vita umana! Altri valori sorgeranno, altre valutazioni, altre sensibilità di cui noi non concepiamo l'audacia [...] Le opere pittoriche saranno forse vortico-se architetture sonore e odorose di enormi gas colorati, che sulla scena di un libero orizzonte elettrizzeranno l'anima complessa di esseri nuovi che non possiamo oggi concepire.

Un anno più tardi, Marcel Duchamp comincia a lavorare sull'immagine dinamica nel celebre *Nudo che scende le scale*, un vero fotogramma sequenza. Tutte ricerche che operano un dislocamento verso una nuova forma estetica basata sul dinamismo e sull'animazione dell'immagine. Il cinema anemico di Marcel Duchamp è un eccellente esempio di anticipazione utopica e ludica delle nuove tecnologie; nel film *Anémic Cinéma*, 1925-26 Duchamp è riuscito a tracciare l'immagine simbolo dell'era elettronica, il flusso d'energia della nuova civiltà: dei dischi con spirali di differente spessore che ruotando generano una simulazione di profondità spaziale dinamica, anticipando le tecniche 3D e le forme autogenerate della computer art.

Il linguaggio delle avanguardie storiche è un linguaggio *remix* che espande i limiti delle singole discipline alla ricerca di una sintesi delle arti che anticipa la multimedialità della civiltà elettronica. Basta pensare alle immagini dipinte da Picasso e Braque nel periodo cubista che scompongono l'oggetto e lo spazio circostante attraverso la sovrapposizione di più punti di vista fino ad arrivare a una trama fitta di segni e all'inserimento di oggetti (collage) o ai simboli della civiltà meccanica in Léger, e più precisamente nel suo film *Le ballet mécanique* che inaugura la visione sferica, pulsionante, distorsionante, moltiplicante, del corpo e dello spazio. Una visione anticipatrice della spazio-faglia del linguaggio video che si è vista avverare dalla tecnologia satellitare. Léger anticipa il tema corpo-tecnologia del moderno cyborg, del posthuman, mentre *Berlin. Symphonie einer Grosstadt*, 1927, di Walter Ruttmann, è una sinfonia della metropoli e della proliferazione dei punti di vista, del corpo-città. Rimanendo ancora una volta in Italia biso-

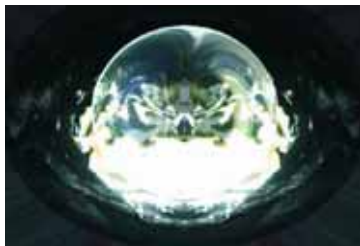
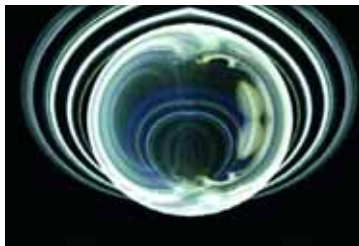
## 1. DINAMISMO DELLE IMMAGINI

*In Anémic Cinéma, 1925-1926, Duchamp traccia l'immagine simbolo dell'era elettronica: dei dischi con spirali di differente spessore che ruotando generano una simulazione di profondità spaziale dinamica, anticipando le forme autogenerate della computer art.*

*Nei complessi plastici dei futuristi l'opera diventa un dispositivo avvolgente, Fuochi d'artificio di Balla predisporre un coinvolgimento fisicamente globale dell'esperienza estetica e può essere considerato un embrione delle moderne installazioni.*



MARCEL DUCHAMP, ANÉMIC CINÉMA, 1925



ELASTIC GROUP, *THE LIFE*, VIDEO FRAME, 2001





GIACOMO BALLA, BOZZETTO SCENOGRAFICO PER FUOCHI D'ARTIFICIO, 1915



GIACOMO BALLA, FORMA, RUMORE, MOTOCICLISTA, 1915

gna citare invece il cinema astratto di Luigi Veronesi in quanto visione premonitrice della nascita dell'installazione video, quando nel 1943 dichiara:

I film assoluti, proiettati singoli o simultaneamente, nello spazio, su schermi multipli, trasparenti, su piani differenti, su schermi di sostanze gassose-permeabili ai corpi e ai colori, diranno parole nuove agli uomini.

La sua ricerca sulla luce, sul movimento e la sua sensibilità verso l'astrattismo lo accomunano alla Bauhaus e a Moholy-Nagy collocandolo nell'ambito degli artisti anticipatori dell'espansione architettonica dell'immagine video. Con Lucio Fontana infine, inizia la messa in discussione degli spazi fisici dell'opera d'arte e l'affermazione dell'urgenza di un'arte nuova, capace di dilatarsi oltre i limiti della tela per conquistare nuovi spazi.

Il gruppo inglese Archigram è stato pioniere negli anni 60 dei scenari architettonici dove lo spazio diventa nomade, mobile e leggero e l'architetto diventa designer di una città-puzzle che si monta e si smonta come un immenso tetris (*Plug-in city*).