



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

**Dipartimento di Beni Culturali:
Archeologia, Storia dell'Arte, del Cinema e della Musica**

Corso di laurea triennale in Discipline delle arti, della musica e dello spettacolo

Tesi di laurea triennale

La videoarte storica e l'ipotesi critica del narcisismo

Historical videoart and the critical hypothesis of narcissism

Relatore

Prof. Guido Bartorelli

Laureanda: Giulia Provolo

Matricola: 1177544

Anno Accademico 2021/2022

Indice

Introduzione

1. La ripresa di sé stessi e narcisismo: esempi nella videoarte

storica

1. Vito Acconci, Centers

2. Bruce Nauman, Revolving upside down

3. Lynda Benglis, Now

4. Joan Jones, Vertical Roll

5. Peter Campus, mem and dor , Interface

2. Marina Abramović

Conclusione

Bibliografia

Ringraziamenti

Introduzione

Questa tesi vuole analizzare alcuni esempi della videoarte storica e l'ipotesi di narcisismo a cui questa è sottoposta.

In particolare si sofferma su gli artisti citati dalla studiosa Rosalind Krauss nell'articolo "*Video: The Aesthetics of Narcissism*".

La decisione di approfondire questo tema, è data dalla crescente notorietà che il mezzo video ha ai giorni nostri, e la popolare abitudine che si è creata di filmare se stessi, da qui la curiosità di andare alle origini di questo fenomeno nel campo artistico.

L'obiettivo di questa tesi è analizzare alcuni dei video citati dalla studiosa, la quale considera il narcisismo una qualità insita della videoarte, per cercare di capire tramite lo studio di altri testi, se la sua interpretazione è l'unica lettura corretta possibile, o se siano plausibili altre interpretazioni che vedono nell'artista che si pone davanti alla telecamera, altre motivazioni non spinte dall'ego.

Per arrivare a rispondere a questa domanda sono state prese in considerazione una o due opere dei vari artisti citati da Krauss.

Sono stati ricercati articoli di altri studiosi che analizzano le singole opere e autobiografie ed interviste degli artisti stessi, in cui questi vanno ad esporre la motivazione e spiegazione dei loro lavori, tenendo in considerazione anche alcuni aspetti delle loro vite e le circostanze sociali e artistiche di quegli anni.

La tesi è articolata in due capitoli, il primo va ad analizzare cinque degli artisti presi in considerazione nell'articolo di Krauss: Vito Acconci, Bruce Nauman, Lynda Benglis e Peter Campus e le rispettive opere.

Il secondo capitolo è incentrato sulla figura di Marina Abramović, il più limpido esempio di performance art, dove pur essendo il corpo dell'artista sempre presente, l'interpretazione è tutt'altro che narcisistica.

Il risultato esposto nella conclusione, evidenzia come il narcisismo nel caso della videoarte possa essere sicuramente un'interpretazione possibile, ma sia solo uno dei vari aspetti da tenere in considerazione, tante volte utilizzato come mezzo tramite cui gli artisti veicolano altri messaggi.

1. La ripresa di sé stessi e narcisismo: esempi nella videoarte storica

Negli anni Sessanta gli artisti iniziarono a sfruttare le più recenti innovazioni tecnologiche nelle loro opere, creando un nuovo linguaggio sperimentale ricco di diversi significati variabili di volta in volta, sociali, spiritualistici, concettuali, narrativi.

Grazie al rapporto tra artista e tecnologia è stato possibile creare nuovi effetti giocando con il coinvolgimento dello spettatore, arrivando a ridefinire il concetto di arte, liberandolo dai confini in cui finora era stato circoscritto, processo già iniziato dalle avanguardie storiche; l'opera diventa un insieme di immagini, musica, suoni, movimenti e parole, favorendo una diversa percezione dei sensi, puntando sull'emotività e partecipazione dello spettatore, fino a farlo intervenire nel funzionamento dell'opera stessa¹.

Tutte queste novità hanno portato ad enormi cambiamenti, diventando la base di una cultura elettronica e quindi digitale sempre in aumento,

1 Silvia Bordini, *Arte Elettronica. I grandi movimenti artistici. Video, installazioni, web art, computer art*, Firenze – Milano, Giunti, 2004.

cambiamenti che però ancor oggi non sono stati completamente teorizzati; abbiamo però varie critiche ed approfondimenti sull'uso e abuso di questi nuovi media in ambito artistico, e sulla complessa relazione di questi con la televisione.

Inizialmente tra la fine degli anni Sessanta ed inizio anni Settanta, molti progetti artistici sfruttavano la simultaneità del nuovo mezzo, permettendo allo spettatore di vedere su un monitor ciò che la telecamera riprendeva in tempo reale, ed è proprio in questi anni che iniziamo a vedere anche gli artisti formare delle istituzioni che possano dare supporto alle fasi di produzione, distribuzione ed esposizione dei loro lavori, come Galleria del Cavallino (Venezia), Videoteca Luciano Giaccari (Varese), Centro Videoarte Pallazzo dei Diamanti (Ferrara, fondato da Lola Bonora), Art/Tapes/22 (Firenze, fondato da Maria Gloria Biccocchi).

Gli artisti in quel periodo puntano anche a stabilire reti televisive via cavo a bassa potenza e collaborazioni alternative, cercando di sfruttare l'accesso pubblico per avere un'alternativa politica e sociale e per creare legami tra le comunità, puntando le telecamere sulla vita quotidiana e sulle possibilità culturali di questa².

Tra gli anni Ottanta e Novanta, iniziano ad essere sfruttati i lettori VHS e le rispettive videocassette iniziano a diventare presenti in ogni casa, la loro

2 John C. Hanhardt & Maria Christina Villaseñor, *Video/Media Culture of the Late Twentieth Century*, in «Art Journal», LIV, 4, 1995, pp. 20-25.

popolarità permette una più facile ed indipendente distribuzione dei filmati, arrivando ad un più ampio pubblico, ma nonostante la crescente notorietà e reperibilità del mezzo, questo continua ad essere relegato ai margini della storia³.

La spettatorialità offerta dalla televisione tende a sfruttare modelli convenzionali ed estremamente moralizzati, che vanno a creare uno spazio tra lo spettatore ed il suo riflesso, spazio che viene sfruttato per una formazione ideologica; questi meccanismi spesso velati sfruttati dalle tv, vengono invece messi allo scoperto in molte forme di videoarte⁴.

La videoarte inoltre rispetto alla televisione usa il mezzo video in maniera spesso differente, più varia, sfrutta infatti la tecnologia al massimo del suo potenziale utilizzando spesso multicanali e monitor; quest'ultimo viene utilizzato in quanto struttura fisica definita all'interno di un'altra struttura, come un muro, e proprio le diverse possibilità di disposizione del monitor e quindi la conseguente distribuzione delle immagini, permette un dialogo tra i vari elementi del lavoro.

I video hanno permesso agli artisti di avere un sistema di supporto per i loro lavori diverso dalle metodologie più formali, un sistema che grazie alla dematerializzazione dell'immagine e alla proprietà riflessiva grazie al feedback in tempo reale, che può essere attivata dalla percezione e presenza

3 *Ibidem*

4 David Joselit, *The Video Public Sphere*, in «Art Journal», 2000, LIX, 2, pp. 46-53.

dello spettatore nell'ambiente, aggiungendo all'opera l'esperienza di performance, sembra diventare sempre più la soluzione definitiva.

Rispetto a questo nuovo mezzo gli artisti si sono approcciati e concentrati su caratteristiche diverse, alcuni sfruttando la tecnologia per gli effetti sensoriali, altri addirittura cercando una collaborazione proprio con la televisione, sperimentando con la trasmissione, di fatto la maggior parte dei videoartisti vengono considerati “poachers to the medium, though welcome ones”⁵.

I media tecnologici hanno trasformato l'arte, dandone immediatezza ed identificandola con l'evento multimediale e le operazioni performative, l'opera non è più vista come oggetto passivo, ma come forza performativa con azione critica.

L'uso della tecnologia nell'arte sembra poi potenziarne anche il ruolo in campo sociale⁶.

Due studiosi, Anne Friedberg e Lev Manovich, si sono soffermati su alcuni aspetti di questi nuovi mezzi, sottolineando «la nostra tendenza culturale a vedere la piatta superficie pittorica, dalla tela allo schermo di computer, come finestre su un altro mondo», questo modo di fare, deriva dal modello rinascimentale dell'illusione prospettica radicato nella nostra cultura.

5 Richard Lorber, *Epistemological TV*, in «Art Journal», 1974, XXIV, 2, pp. 132-134.

6 Ina Blom, *The Autobiography of Video: Outline for a Revisionist Account of Early Video Art*, in «Critical Inquiry», XXXIX, 2, The University of Chicago Press, 2013, pp. 276-95.

Friedberg nel suo libro *“the virtual window”*, si occupa del ruolo dello schermo, andando ad analizzare come questo cambia la materialità dello spazio, e come lo spazio virtuale informa e riflette su quello dello spettatore⁷.

Manovich invece riflette maggiormente sulle esperienze di visione, distingue lo schermo classico «superficie piatta rettangolare, destinata alla visione frontale», presente nel nostro spazio fisico e che agisce su quello della rappresentazione, e lo schermo dinamico (quello utilizzato dal video), che oltre alle caratteristiche di quello classico «può mostrare un’immagine che cambia nel tempo», creando insieme alla complicità dello spettatore, che deve ignorare lo spazio fisico esterno, una completa illusione, possibile solo quando l’immagine riempie per intero lo schermo⁸.

L’articolo forse più citato quando si parla di videoarte è *“Video: The Aesthetics of Narcissism”* di Rosalind Krauss, dove partendo da un discorso di simmetria nel “puntare al centro della tela”, tipico della critica degli anni sessanta e rapportandolo al mezzo multimediale, analizza alcune famose opere di videoarte, ponendosi come quesito la relazione tra il mezzo video ed il narcisismo, qualità che ritiene così endemica del mezzo, tanto da caratterizzarne l’intero genere, che quindi viene criticato in base ad

7 Kate Mondloch, *Be Here (and There) Now: The Spatial Dynamics of Screen-Reliant Installation Art*, in «Art Journal», LXVI, 3, 2007, pp.20-33.

8 Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares, 2002, pp. 129-130.

una caratteristica psicologica e non fisica, in quanto sarebbe estremamente riduttivo.

La particolarità sta nel fatto che una condizione psicologica, solitamente usata come soggetto delle opere, sia ora il loro medium, attraverso il quale l'artista esprime i suoi propositi, medium con un destinatario e mittente umano, che usa la psiche umana come canale.

Krauss sottolinea anche che gran parte dei lavori di videoarte utilizzano come strumento principale il corpo umano, molte volte lo stesso dell'artista, oltre quello dello spettatore, proprio la presenza imprescindibile del corpo che porta la videoarte a distinguersi dalle altre forme d'arte, corpo che grazie al feedback istantaneo del video si trova tra due macchine, la fotocamera ed il monitor⁹.

1. Vito Acconci, Centers

Vito Acconci artista
newyorkese nato nel 1940,
crea un'opera chiamata

Centers nel 1971, dove per



Vito Acconci, Centers, 1971

⁹ Rosalind Krauss, *Video: The Aesthetics of Narcissism*, in «October», I, The MIT Press, 1976, pp. 51–64.

ventidue minuti e quindici secondi filma se stesso mentre punta il dito al centro dello schermo¹⁰, vediamo il suo braccio diventare sempre più stanco, ma lo sguardo rimane fisso al centro del monitor, atteggiamento che porta la studiosa Rosalind Krauss ad accusarlo di fissare se stesso¹¹.

Il gesto di Acconci è ispirato all'ironia duchampiana, finalizzato a liberare il mezzo video dalle critiche e dal presupposto di rispettare le proprietà formali dell'arte



Vito Acconci, Centers, 1971

tradizionale, o dall'eccessivo cercare di analizzarne una logica¹².

Nell'opera, il monitor viene utilizzato come schermo dove riflettere il proprio gesto, vediamo una “tautologia sostenuta” come la chiama Krauss, dove abbiamo una linea che parte dal piano visivo dell'artista e termina nel suo doppio proiettato, il suo corpo si ritrova tra due macchine, la prima è la fotocamera, la seconda il monitor/specchio, l'opera si ritrova svolta tra l'apertura e chiusura di una parentesi.

10 R. Krauss, *Video: The Aesthetics of Narcissism... cit.*, pp. 51–64.

11 Anne M. Wagner, *Performance, Video, and the Rhetoric of Presence*, in «October», XCI, The MIT Press, 2000, pp. 59–80.

12 R. Krauss, *Video: The Aesthetics of Narcissism... cit.*, pp. 51–64.

Ed è proprio in questo prendere atto di se stesso, o dell'altro sé, che viene accusato dalla studiosa di narcisismo, qualità che ritiene così comune ed intrinseca alla videoarte tanto da esserne inscindibile¹³.

Krauss non tiene conto però di come il doppio dell'artista non funzioni in realtà come il riflesso che può dare uno specchio, «se il doppio di Acconci fosse stato reso da uno specchio, esso punterebbe l'indice della mano sinistra invece che la destra», l'immagine che vediamo non corrisponde infatti né all'artista "reale", né all'immagine invertita e privata che può dare lo specchio, ma è una terza immagine, ovvero quella "pubblica" con cui ci vedono gli altri, ma che noi solitamente non vediamo.

La studiosa inoltre non tiene in considerazione che il video è creato da monitor ed obbiettivo, è non è quindi sufficiente che l'artista indichi sé stesso sul monitor per vedere il suo doppio fare la stessa operazione, Acconci per riuscire nella sua impresa deve arrivare quasi a sovrapporre i due elementi.

L'interpretazione di narcisismo che da Krauss, è quindi ritrovabile non tanto nell'artista che riprende sé stesso, ma più nella volontà di trovare un modo per vedere la versione di sé, a noi estranea, che vedono gli altri¹⁴.

13 Christine Ross, *The Temporalities of Video: Extendedness Revisited*, in «Art Journal», LXV, 3, 2006, pp. 82-99.

14 Guido Bartorelli, *Studi sull'immagine in movimento. Dalle Avanguardie a Youtube*, Padova, cleup, 2017², pp. 96-99.

Il modo in cui è impostato *Centers* crea una chiusura spaziale, al fine di portare all'autoriflessione, questo porta anche al collasso della forma temporale.

E se Krauss ha ragione ad accusare il lavoro di Acconci di una continua confusione tra il sé e l'altro, allo stesso tempo non considera la sua dimensione relazionale¹⁵.

La storica dell'arte Anne M. Wagner nel suo articolo "*Performance, Video, and the Rhetoric of Presence*", critica Krauss di essere troppo preoccupata dal mezzo utilizzato, ed il suo omettere altri tipi di riflessione, altre caratteristiche dell'opera, è forse funzionale all'affermare la sua ideologia, considera il gesto di puntare solo in base alla sua linea di pensiero, oltre a non prendere nemmeno in considerazione un'altra parte o meglio un altro ruolo fondamentale nell'opera, ovvero quello dello spettatore.

La studiosa, non considera infatti che nel momento in cui di fronte a *Centers* è presente un audience, il gesto di Acconci non è più diretto solo al suo doppio, ma entra in relazione con un'altra parte, lo spettatore viene puntato dall'artista insistentemente, quasi in maniera aggressiva, considerando come il gesto di puntare venga ritenuto estremamente maleducato, sembra invadere la privacy, il gesto è sí monotono, e non per forza legato allo spettatore dato che continuerà anche senza di esso, ma

15 Christine Ross, *The Temporalities of Video: Extendedness Revisited...*cit.pp. 82-99.

sembra quasi che Acconci cerchi questa controparte, che uno degli scopi dell'opera sia proprio il trovarla, avere questa relazione con l'altro, lo sguardo è sí autoriflessivo, diretto a sé stesso, ma è anche puntato al di fuori dello schermo, indipendentemente da cosa ci sia¹⁶.

Acconci, nelle sue interviste esprime spesso infatti la relazione che ha, o per lo meno che vuole avere con lo spettatore:

Io eseguo un'azione su me stesso per forzare certi miei confini, per rivelarmi, per rendermi meno difensivo di quanto lo sia normalmente [...] esplorazione di me stesso o di un'immagine di me più pubblica, definire i limiti del mio corpo. [...] Una persona che si avvicina al mio lavoro ha la possibilità di vedere quello che faccio, e può decidere di entrare nella stessa attività di concentrazione o andarsene, di non farlo. Si tratta di attività private e soggettive, che però vengono presentate come un possibile tipo di attività intersoggettiva, come modelli per un'eventuale emulazione o assimilazione da parte degli altri. [...] Mi piace l'idea dello spettatore come spia, lo spettatore in una situazione quasi di disagio¹⁷.

È evidente quindi, come quello dello spettatore sia un ruolo fondamentale in tutte le opere di Acconci, e che quando si sottrae dall'indice puntante, vada contro ad uno degli obiettivi di *Centers* che vuole rendere cosciente lo

16 A. M. Wagner, *Performance, Video, and the Rhetoric of Presence... cit.*, pp. 59–80.

17 Achille Bonito Oliva, *Enciclopedia della parola. Dialoghi d'artista, 1968-2008*, Milano, Skira, 2007, pp. 27-33.

spettatore della sua condizione, delle sue circostanze, e del suo rapporto con l'artista in quello che può essere definito "un passo a due"¹⁸.

Vito Acconci si avvicina inizialmente al mondo dell'arte non tramite il mezzo video, ma attraverso la scrittura, ma già dal 1967 inizia a cercare un mezzo che gli consenta di esprimersi più facilmente, dal momento che il mondo poetico non lo soddisfaceva più per questo intento.

Vediamo già un approccio alla performance, quando inizia a considerare i suoi testi più per la gestualità dello scrittore che per il contenuto¹⁹, istituisce infatti l'analogia linguaggio/pagina, dove quest'ultima viene considerata il luogo della performance e corpo/spazio, dove il primo è interpretato come sistema di segni, per creare quella che è stata chiamata "alfabetizzazione percettiva". Nel passaggio dal mezzo scritto a quello visivo è sicuramente stato essenziale l'utilizzo del mezzo elettronico²⁰.

Acconci nelle sue interviste riguardo la scrittura dice:

Verso il 1968 mi resi conto con chiarezza che la cosa che più mi importava in poesia non era tanto il significato delle parole, quanto l'atto di leggere da sinistra a destra, dall'alto in basso su una pagina, da una pagina all'altra. Quindi quello che più mi

18 A. M. Wagner, *Performance, Video, and the Rhetoric of Presence... cit.*, pp. 59–80.

19 Pasquale Fameli, *Vito Acconci and the disappearance of the ego*, in «Figure», II, 2014, pp. 71–78.

20 Valentina Gnesutta, *Corpi in loop: le performance di Vito Acconci e Bruce Nauman*, IIII, Roma, Carrocci Editore, 2000, pp. 6-13.

interessava era l'attività sulla pagina, [...] è stato naturale trasferirmi da questa allo spazio reale come palcoscenico d'azione²¹.

Nel 1970 dopo aver precedentemente avuto un incontro con il minimalismo e la sua distanza dello spettatore e sacralizzazione dell'oggetto, Acconci arriva ad un punto di svolta nelle sue opere, prende infatti una strada opposta a questo movimento, tenta di ridimensionare l'importanza data all'oggetto, rendendone chiara l'origine e si accorge di voler concentrare maggiormente il lavoro sulla sua persona, inizia a lavorare con il corpo e sul corpo²².

Acconci inizia ad esplorare il corpo, lo mette alla prova, tenta di capire i suoi limiti e le sue reazioni, a volte con gesti ripetitivi, semplici che potrebbero sembrare quasi banali, arriva ad una ridicolizzazione del corpo, a sottoporsi a lesioni e sofferenze, cerca situazioni di sforzo fisico, di fastidio, cerca quasi di "sbarazzarsi di se stesso".

Mi interessa l'idea dello stress, [...] e della reazione di allarme, come si reagisce allo stress, [...] esistono tre fasi fondamentali: la fase di allarme, di reazione, quella di adattamento e quella finale di esaurimento. [...] l'estrema fase di esaurimento sarebbe la morte, cioè quando il corpo non può più adattarsi²³.

21 A. B. Oliva, *Enciclopedia della parola. Dialoghi d'artista...* cit., pp. 27-33.

22 V. Gnesutta, *Corpi in loop: le performance di Vito Acconci e Bruce Nauman...* cit., pp. 6-13.

23 Citazione di Vito Acconci da: A. Bonito Oliva, *Enciclopedia della parola. Dialoghi d'artista...* cit., pp. 27-33.

In questo studio ossessivo del corpo per Acconci risulta fondamentale l'utilizzo del feedback simultaneo, che gli consente di vedere in tempo reale la riuscita delle sue azioni, consentendogli di correggere immediatamente eventuali errori, utilizza il video come strumento di conoscenza e studio, grazie a queste tecnologie riesce anche ad ingigantire il proprio corpo fino a totalizzare lo schermo, ed annullare tutto il resto e diventare l'unico spazio della performance, infatti in un primo momento non prende in considerazione il lato psicologico dell'azione, ma considera il corpo come entità che occupa una certa quantità di spazio e tempo in senso prettamente fisico²⁴.

Acconci si sofferma spesso infatti proprio sul concetto di spazio e tempo, nel suo articolo "*Public Space, Private Time*" dichiara:

Il tempo è veloce, e lo spazio lento. [...] L'era elettronica cancella lo spazio e sovrappone i luoghi, viaggi con l'aereo, [...] stai cambiando canale su un televisore, riavvolgendo e facendo avanzare rapidamente una videocassetta, [...] L'era elettronica stabilisce il primato del tempo. [...] In un tempo veloce, lo spazio pubblico, nella forma di un luogo reale con dei confini, è un processo di rallentamento.²⁵

24 P. Fameli, *Vito Acconci and the disappearance of the ego...* cit., pp. 71–78.

25 V. Acconci, *Public Space in a Private Time*, in «Critical Inquiry», XVI, 4, The University of Chicago Press, 1990, pp. 900–918.

Questo rapporto con il corpo molto autoriflessivo, presto cambia, e se prima il fatto di essere punto centrale dell'esibizione era lo scopo, dal 1972 inizia a provocare nell'artista un senso di isolamento, che lo porta a riconsiderare la sua relazione con lo spazio, infatti dal 1972 al 1974 le sue opere cominciano a tingersi di aspetti più personali, il corpo non è più ingigantito a riempire lo schermo, ma anzi se pur presente è spesso mediato da audiotape, se prima sorvola completamente l'aspetto psicologico delle sue performance, adesso lo cerca, e le riempie anzi di suoi eventi biografici, unendo al corpo la narrazione, inizia pian piano a sparire, fino a nascondersi dallo spettatore.

In questa fase in cui l'artista decide di non essere più presente, entra in gioco un altro corpo, quello dello spettatore che diventa protagonista dell'azione e quindi della performance²⁶.

2. Bruce Nauman, Revolving upside down

Bruce Nauman è un artista americano nato nel 1941, studia matematica ed arte all'università, nel 1965 ancora studente esegue le sue prime due performance, ma nella sua carriera si occupa anche di fotografie, video,

²⁶ V. Gnesutta, *Corpi in loop: le performance di Vito Acconci e Bruce Nauman...* cit., pp. 6-13.

opere scultoree ed installazioni in cui evidenzia sempre il rapporto tra corpo e spazio²⁷.

Nel 1968 crea un'opera chiamata *Revolving upside*

down, che la studiosa

Rosalind Krauss, nel suo

articolo "*Video: The*

Aesthetics of Narcissism",

ritiene fare parte di quella

categoria di opere da lei

descritte come «forme di

video installazioni che

utilizzano il mezzo come

sottospecie di pittura o di scultura»²⁸, e come l'opera di Acconci

precedentemente citata, anche questa viene interpretata come forma di

narcisismo, in quanto performance per il monitor²⁹.

In quest'opera Nauman posiziona la telecamera in modo che il pavimento

risulti nella parte alta dello schermo, e per venti minuti, la durata della

registrazione, si muove nello spazio, girando lentamente le gambe,



Bruce Nauma, Revolving upside down, 1968



Bruce Nauma, Revolving upside down, 1968

27 S. Bordini, *Arte Elettronica. I grandi movimenti artistici. Video, installazioni, web art, computer art...* cit., p.88

28 R. Krauss, *Video: The Aesthetics of Narcissism...* cit., pp. 55,59.

29 *Ibidem*

avanzando e poi indietreggiando; un'operazione banale e semplice della quotidianità come il camminare, risulta nel video qualcosa di innaturale, la posizione della telecamera che ci fa vedere l'artista a testa in giù dà una sensazione di vertigini ed instabilità³⁰.

Nauman nei suoi video utilizza queste modalità che vanno a modificare, rallentare e distorcere completamente la sua immagine per separare il corpo da sé, cerca un «estranamento portatore di rivelazione»³¹.

Nauman nelle sue opere è infatti interessato a suscitare delle risposte fisiche dai suoi spettatori che vengono ipnotizzati dalla monotonia delle sue azioni schematiche, queste alcune volte richiedono uno sostenuto sforzo fisico e mentale, che porta lo spettatore ad un assorbimento completo, che lo fa immedesimare al punto tale da creare una reazione simpatetica, l'osservatore sente in prima persona lo sforzo fisico e mentale pur non essendo partecipe nell'azione, immedesimazione così profonda che talvolta suscita fastidio e desiderio di interrompere l'azione.

L'artista gioca con lo “scarto di decodificazione”, lo spettatore non riesce a ricondurre il movimento ad alcun significato, ed è quindi costretto a cambiare i suoi punti di riferimento abituali, per affrontare una situazione che non rientra nella logica³².

30 S. Bordini, *Arte Elettronica. I grandi movimenti artistici. Video, installazioni, web art, computer art...* cit., p.23

31 G. Bartorelli, *Studi sull'immagine in movimento. Dalle Avanguardie a Youtube...* cit pp. 106-08

32 V. Gnesutta, *Corpi in loop: le performance di Vito Acconci e Bruce Nauman...* cit., pp. 13-21.

Il mio lavoro poggia sempre meno sulle parole. è diventato davvero difficile spiegare le opere. [...] È quasi impossibile dire che cosa significano quando si è dentro di esse. [...] è molto semplice descrivere l'aspetto esterno del lavoro, ma l'esperienza [...] non si può descrivere. Le mie opere hanno sempre più a che fare con risposte fisiche o fisiologiche³³.

Nauman decide di non realizzare le sue performance dal vivo, ma solo tramite video, poiché questo gli consente di tenere una maggiore distanza dallo spettatore e gli permette di trasformare atti privati in pubblici, inoltre utilizzando la telecamera, può giocare con l'inquadratura e il suo posizionamento, cosa che gli consente di creare effetti che non potrebbe avere in una performance live³⁴.

Un'altra ragione per cui l'artista decide di utilizzare il mezzo video e non la performance dal vivo, è il suo desiderio di rappresentare “*ongoing activities*”, realizzate grazie alla riproduzione in loop delle sue registrazioni.

La circolarità delle azioni che si crea con la riproduzione continua, va ad aumentare ancora di più il senso di disagio che prova lo spettatore, essendo partecipe di azioni che non hanno una risoluzione liberatoria, le azioni

33 Citazione di Bruce Nauman da: A. Bonito Oliva, *Enciclopedia della parola. Dialoghi d'artista...* cit., pp. 112-15.

34 V. Gnesutta, *Corpi in loop: le performance di Vito Acconci e Bruce Nauman...* cit., pp. 13-21.

svolte nei video sembrano annullare la percezione del tempo, non esiste più un passato, un presente o futuro, nel video non ci sono mai precise delimitazioni, non sembra esserci né un inizio, né una fine e l'azione non raggiunge mai un apice.

La scelta di non eseguire performance dal vivo, ma di utilizzare il video, permette inoltre a Nauman di allungare notevolmente la durata delle azioni³⁵.

La mia idea era di scorrere la pellicola ad anelli perché i videotape avevano a che fare con attività in processo [...] decisi quindi di riprendere un processo in azione e poi farne un "anello" che poteva continuare per un giorno intero e anche per una settimana. I nastri di registrazione televisiva durano un'ora, quanto basta per sapere che cosa succede. [...] voglio fare delle riprese molto, molto rallentate. Sono riuscito ad affittare una speciale cinepresa, per uso industriale, che mi permette di fare queste riprese al rallentatore, cosa che non si può fare con l'equipaggiamento per videotape accessibile agli amatori³⁶.

Nelle opere di Nauman troviamo spesso la tendenza a ribaltare le cose, sia materialmente come la telecamera, sia concettualmente; egli cerca di tradurre stati interiori in modelli esteriori, lo spazio fisico che utilizza

35 *Ibidem*

36 Citazione di Bruce Nauman da: A. Bonito Oliva, *Enciclopedia della parola. Dialoghi d'artista...* cit., pp. 112-15.

assume natura mentale, il corpo viene utilizzato come un oggetto e lavorato come una scultura per trasmettere ciò che l'artista vuole, utilizza il movimento come forma di comunicazione, e vede il comportamento come «forma di azione intenzionale e socialmente condizionata, impiegato come mezzo di codificazione.»³⁷

3. *Lynda Benglis, Now*

Lynda Benglis è un'artista americana nata nel 1941, si approccia al mondo dell'arte come pittrice, per poi cercare forme di espressione più stravaganti, utilizza materiali diversi e si concentra sull'uso di sostanze liquide come lattice, cera e metallo colato, che permettono al processo di creazione "pouring", da cui il nome della tecnica "pour", di determinare il risultato finale dell'opera; nella sua carriera utilizza anche il mezzo del video, che sfrutta per parlare di femminismo ed aneddoti biografici³⁸.

Nel 1973 crea un'opera chiamata *Now*, un video dove



Lynda Benglis, Now, 1973

³⁷ V. Gnesutta, *Corpi in loop: le performa*.

³⁸ DVD: Art 21, *Boundaries: David Altmejd, Tabaimo, Assume vivid astro focus, Lynda Benglis*.

vediamo l'artista compiere una performance davanti ad un monitor che trasmette a sua volta un video dell'artista che compie la stessa performance; le due Benglis, quella registrata (a sinistra) e quella reale (a destra) compiono gli stessi gesti, in sincronia specchiata, e l'azione dell'artista "reale" avviene immediatamente dopo quella registrata, quasi a rincorrerla in un gioco di imitazione.

Nell'opera sentiamo la voce dell'artista dire ripetutamente «*Now!*» o chiedere «*Is it now?*», frasi che sembrano riferirsi ad una terza persona che non viene specificata³⁹.



Lynda Benglis, Now, 1973

Rosalind Krauss, quando nel suo articolo "*Video: The Aesthetics of Narcissism*", analizza quest'opera, si focalizza sull'ambiguità temporale di essa, in riferimento alla voce che sentiamo nel video, che non sappiamo con certezza se provenga dall'artista "dal vivo" o da quella registrata, in quanto entrambe sono contemporaneamente presenti.

Krauss parla anche della presentazione del sé che risulta⁴⁰:

39 Sigrid Adorf, *Operation Video. Eine Technik des Nahsehens und ihr spezifisches Subjekt: die Videokünstlerin der 1970er Jahre*, trad. it/en online, Bielefeld, transcript, 2008, pp.184-89.

40 R. Krauss, *Video: The Aesthetics of Narcissism...* cit., pp. 50-64

privo di passato e senza alcuna connessione con oggetti esterni, visto che il doppio sullo schermo non può essere considerato esterno ma è uno spostamento del sé, che trasforma la soggettività dell'esecutore in un altro specchio, oggetto⁴¹.

Susan Richmond, docente della Georgia State University, nel suo articolo "*The Ins and Outs of Female Sensibility: A 1973 Video by Lynda Benglis*" afferma che Rosalind Krauss quando cerca il narcisismo all'interno di quest'opera, in realtà non prende in considerazione la presenza dell'artista davanti alla telecamera, ma solo l'aspetto della "parentesi" tra monitor e telecamera in cui si trova l'artista, non vedendo quindi un aspetto invece fondamentale dell'opera di Benglis, l'intento di evidenziare la questione della mercificazione del sé femminile attraverso i media tecnologici, sottolineata proprio dalle domande che l'artista pone nel video "*Do you wish to direct me?*", che è sì traccia del processo di registrazione, ma va anche riferito alla visione, è una domanda che potrebbe essere posta anche allo spettatore che viene invitato a guardare⁴².

L'artista non a caso sceglie il video per esprimere concetti relativi al femminismo, ma ciò che la spinge a fare questa scelta è quanto questo mezzo sia all'epoca ancora territorializzato dall'artista maschile.

41 *Ibidem*

42 Susan Richmond, *The Ins and Outs of Female Sensibility: A 1973 Video by Lynda Benglis*, in «Camera Obscura: Feminism, Culture, and Media Studies», XXIII, 3 (69), 2008, pp. 83-89.

Benglis vede il mezzo video, come integrazione alla sua pratica con oggetti, e lo considera semplicemente uno dei vari mezzi utilizzati per affrontare la stratificazione del tempo e dello spazio, e proprio per sfruttare queste caratteristiche, prende l'abitudine di reregistrare scene precedentemente registrate dal monitor⁴³.

4. Joan Jonas, *Vertical Roll*

Joan Jonas è un'artista americana nata nel 1936, studia arti plastiche e storia dell'arte, per poi nel 1965, finiti gli studi, sperimentare nuove pratiche interdisciplinari per trovare nuove possibilità ibridando diversi linguaggi, passando dall'uso dello specchio a quello del video⁴⁴:

Ho scelto come primo strumento tecnologico lo specchio, un dispositivo che trasmette la luce [...] mi ha fornito una metafora per la mia ricerca riflessiva, mi fornisce una divisione per alterare lo spazio e frammentarlo. [...] potresti romperlo, potrebbe mescolare i riflessi degli artisti e del pubblico, portandoli nello stesso tempo e spazio d'azione⁴⁵.

43 *Ibidem*.

44 Santiago Ávila Albuja, *Fundamentos conceptuales del videoarte: el caso de la artista Joan Jonas*, in «Index, Revista De Arte contemporáneo», trad. it/en online, IX, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, 2020, pp. 12-19.

45 Citazione di Joan Jonas in: *Ibidem*.

Ho continuato a sviluppare il video, perché è come uno specchio in movimento, questo mezzo ha sviluppato nuove sfide, sia concettuali che metodologiche, con vantaggi e limiti⁴⁶.

L'artista si riferisce a sé stessa come «una collezionista che posiziona un oggetto vicino all'altro per creare un poema visuale», infatti il suo lavoro è spesso paragonato alla poesia imagista che nei primi anni del 1900 si sviluppa in Europa e Stati Uniti, poesia che vuole eliminare dal linguaggio dettagli e contenuti superflui; come questi poeti, Jonas accosta immagini e oggetti selezionati attentamente, per creare una realtà da mostrare al pubblico, lavora come un mezzo, non per illustrare le cose ma per rappresentarle⁴⁷.

Non ho visto una grande differenza tra un poema, una scultura, un film, o una danza [...] un gesto ha per me lo stesso peso di un disegno: disegni, cancelli, disegni, cancelli - memoria cancellata⁴⁸.

46 Citazione di Joan Jonas in: S.Á.Albuja, *Fundamentos conceptuales del videoarte: el caso de la artista Joan Jonas...*cit., pp. 12-19.

47 Susan Morgan, *Joan Jonas: Images and Sounds in the Material of Time*, in «Afterall: A Journal of Art, Context and Enquiry», IX, University of Chicago Press, 2004, pp. 20-26.

48 Citazione di Joan Jonas in : S.Morgan, *Joan Jonas: Images and Sounds in the Material of Time...*cit., p. 22.

Joan Jonas nel 1972 crea un'opera chiamata *Vertical Roll*, un video dove l'artista lavora a circuito chiuso, sfruttando l'effetto della de-sincronizzazione verticale, che ci fa vedere l'immagine dell'artista spostarsi sullo schermo.

La studiosa Rosalind Krauss, parlando di videoarte, divide le varie opere in tre tipologie: opere che sfruttano il mezzo per criticarlo dall'interno,



Joan Jonas, Vertical Roll, 1972

opere che costituiscono un assalto fisico al mezzo per uscire dalla sua presa psicologica e opere che utilizzano il mezzo come sottospecie di scultura o



Joan Jonas, Vertical Roll, 1972

pittura; secondo Krauss *Vertical Roll* è un buon esempio della seconda categoria⁴⁹

Krauss, analizzando l'opera di Jonas si concentra sul concetto di tempo, che nel video vede come “spinta verso una fine”, tempo che destabilizza l'immagine de-sincronizzando il segnale sulla telecamera e monitor,

49 R. Krauss, *Video: The Aesthetics of Narcissism...* cit., pp. 50-64.

provocando un senso di scomposizione e continua cancellazione dell'immagine, rendendo invisibili gli spostamenti della telecamera, il suo diverso orientamento e posizionamento.

Anche il concetto di parentesi telecamera-artista-monitor che spesso torna nell'articolo di Krauss è preso in considerazione con quest'opera, infatti la studiosa specifica che in questo caso un lato della parentesi, quello del monitor è più attivo dell'altro, precludendo una fine imminente che arriva solo nel momento in cui il volto dell'artista appare davanti alla telecamera, interrompendo lo sfarfallio del monitor⁵⁰.

In *Vertical Roll* Joan Jonas si presenta sullo schermo con una identità fittizia, quella di “*Organic Honey*” alterego che caratterizza alcune delle sue performance; per creare il personaggio l'artista utilizza una maschera per bambola kewpie abbinata ad un top corto di perline, un vestito di perline ed un copricapo di piume, tutti accessori che richiamano oggetti fetish.

Jonas nel suo lavoro contrasta le tipiche analisi del narcisismo, mette lo spettatore di fronte a quella che viene chiamata «inconoscibilità radicale, rappresentata dal soggetto narcisistico, sovvertendo il modo in cui il narcisismo come concetto è stato utilizzato per rafforzare gli stereotipi di genere e sulla sessualità»⁵¹.

50 *Ibidem*.

51 Catherine Spencer, *Joan Jonas's Imagist Poetics* in «Art Journal», LXXX, 1, 2021, pp. 66-83.

L'artista è vicina al movimento di liberazione delle donne, al femminismo, nelle sue opere tratta di esperienze corporee e psichiche, parla del corpo di genere, di sociopolitica e dell'interazione tra soggetto individuale e processo storico.

Jonas utilizza la telecamera come mezzo per esplorare la psiche femminile, in *Vertical Roll*, mette in discussione la sua identità di donna, nell'immagine che scorre frammentata dallo sfarfallio del monitor, il suo corpo è infatti visibile in maniera discontinua, un pezzo alla volta, lo spettatore non riesce mai a vederlo per intero, la sua identità è frammentata⁵², ma anche in questo loop disorientante l'artista ha

perfettamente il controllo dell'immagine e ce lo dimostra con la facilità con cui interrompe il circuito del video (e del narcisismo tecnologico), irrompendo con il suo volto sullo schermo⁵³.



Joan Jonas, *Vertical Roll*, 1972

Le sue creazioni, come il personaggio di *Organic Honey*, non sono solo richiami al mondo fetish, ma ponti tra il regno del conscio e dell'inconscio,

52 S.Á.Albuja, *Fundamentos conceptuales del videoarte: el caso de la artista Joan Jonas...cit.*, pp. 12-19.

53 C.Spencer, *Joan Jonas's Imagist Poetics...cit.*, pp. 66-83.

oggetti presenti nel mondo fisico che mediano con mondo dell'aldilà, «i riverberi psichici di queste immagini, hanno il potenziale di agire come strumenti di resistenza femminista contro la feticizzazione e come sovversione al narcisismo»⁵⁴.

5. Peter Campus, *Mem and Dor, Interface*

Peter Campus è un artista statunitense nato nel 1937, studia psicologia all'università per poi dedicarsi alla TV commerciale come assistente produttore, è solo nel 1970 che decide di intraprendere la carriera di artista professionista.⁵⁵

È un esponente del movimento “*art and technology*”, e la sua visione dell'universo è egocentrica, tralascia il mondo esterno per concentrarsi sul sé, nelle sue opere anche se lui non è fisicamente presente, è comunque sempre fonte di energia costante.

Le sue creazioni sono descritte come piene di polarità, “perfezione tecnica e forza mistica, chiarezza e incisività, siamo sconvolti dalla sua pervasiva, spettrale qualità”.

54 *Ibidem*.

55 Richard Lober, *Epistemological TV* in «Art Journal», XXXIV, 2, 1974, pp.132-134.

Anche lui, come gli altri artisti visti finora, negli anni Settanta non è più soddisfatto dalle tradizionali tecniche artistiche e cerca nuove possibilità espressive proprio nella tecnologia, il suo obiettivo è creare “un’immagine residua” persistente, che accompagni lo spettatore per molto tempo anche dopo la visione⁵⁶.

Nonostante le grandi doti di video editor acquisite durante la sua esperienza lavorativa nel cinema, Campus decide di basare le sue opere video sul sistema di feedback a circuito chiuso, dove le immagini degli spettatori vengono immediatamente proiettate in forma modificata⁵⁷.

Secondo l’artista la videocamera deve essere utilizzata come estensione della stanza, e non dell’occhio umano⁵⁸.

La decisione di lavorare con questa metodologia è data da:

voler rendere espliciti gli imperativi culturali di raggiungere le proprie immagini esteriorizzate, l’ideologia è migrata nell’identificazione, e la televisione reindirizza queste informazioni verso tipi convenzionali, mentre Campus vuole reintrodurre l’esperienza di coercizione ed ansia⁵⁹.

Per il suo modo di approcciarsi allo schermo, le opere di Peter Campus vengono anche chiamate “*Screen Reliant*” per il loro utilizzo di uno

56 Martin Friedman, *Peter Campus* in «Design Quarterly», CXI, 112, 1979, pp. 22-27.

57 D. Joselit, *The Video Public Sphere* in «Art Journal»...cit. pp. 46-53.

58 G. Bartorelli, *Studi sull’immagine in movimento. Dalle Avanguardie a Youtube*...cit pp. 108-10.

59 D. Joselit, *The Video Public Sphere* in «Art Journal»...cit. pp. 46-53.

schermo multimediale in un contesto come la galleria associato all'arte tradizionale, occupano lo spazio di essa ma in un modo diverso rispetto a come era stato utilizzato precedentemente.

Opere che si occupano dello spazio dentro, davanti e sullo schermo, ma anche del suo spazio fisico in quanto oggetto materiale⁶⁰.

Rosalind Krauss nel suo articolo "*Video: The Aesthetics of Narcissism*" prende in considerazione due opere di Campus, *Mem* del 1974-75 e *Dor* del 1975, in entrambe le opere c'è una relazione triangolare tra la telecamera, uno strumento di proiezione ed un muro, e grazie alla presenza dello spettatore, a cui è chiesto di mettersi nel campo della telecamera, questi elementi creano l'opera d'arte proiettando un'immagine a parete.

In *Mem* telecamera e proiettore sono posizionati sul muro, la telecamera riesce a riprendere solo un piccolo corridoio parallelo alla parete, dove lo spettatore deve essere



Peter Campus, Mem, 1974-75

addossato per essere ripreso, in questa posizione non riesce però a vedere sé stesso, ma nel momento in cui si allontana per vedersi meglio, uscendo

⁶⁰ Kate Mondloch, *Be Here (and There) Now: The Spatial Dynamics of Screen-Reliant Installation Art* in «Art Journal», LXVI, 3, 2007, pp. 20-33.

dal campo della telecamera, la sua immagine sparisce, lo spettatore non riuscirà quindi mai a vedere bene l'immagine.

In *Dor* la telecamera è nell'anticamera di una stanza contenente il proiettore, anche in questo caso fuori dalla stanza lo spettatore è nel campo della telecamera ma non



Peter Campus, Dor, 1975

vede l'immagine, entrando nella stanza per avvicinarsi all'immagine proiettata esce dal campo della telecamera, l'unico punto in cui lo spettatore viene ripreso e contemporaneamente riesce a vedersi, ma solo in maniera periferica, è proprio sulla soglia della porta⁶¹.

In queste opere l'artista non è fisicamente presente, ma manipola ciò che accade posizionando la telecamera e prevedendo gli spostamenti dello spettatore, che è attivo tanto nella realizzazione quanto nella percezione dell'opera, a differenza delle video installazioni più tradizionali dove l'opera è parte dell'illusione.

Campus nelle sue opere cerca di creare un dialogo costante tra autore e spettatore, e tra spettatore e installazione, studia l'esperienza visiva per

61 R. Krauss, *Video: The Aesthetics of Narcissism...* cit., pp. 50-64.

dimostrare che è impossibile arrivare ad un'unica esperienza dell'immagine⁶².

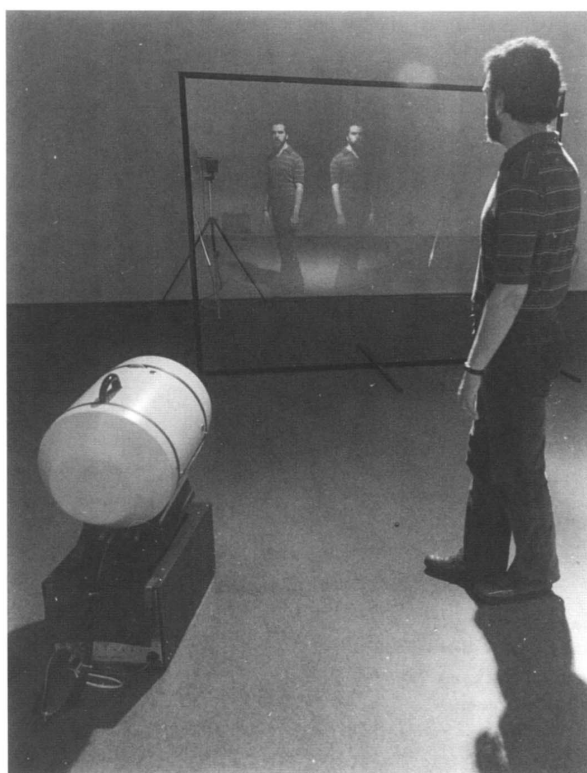
È proprio il desiderio di Campus di colmare la distanza tra spettatore e spettacolo che lo porta a sperimentare con la tecnologia, secondo la critica d'arte Roberta Smith:

Le potenzialità del video hanno colpito Campus con particolare forza mentre guardava la trasmissione della NASA in televisione, dove eventi come passeggiate sulla luna e lanci di razzi sono stati registrati da videocamere senza pilota dal vivo⁶³.

Una delle altre opere più citate di Campus è *Interface*, realizzata nel 1972,

lo spettatore entra in una galleria vuota e buia, e viene condotto in una stanza con una telecamera ed un videoproiettore sistemati su pareti opposte, lo spazio è diviso da un grande vetro trasparente,

che è però subito visibile, lo



Peter Campus, Interface, 1972

62 John G. Hanhard, *The Passion for Perceiving: Expanded Forms of Film and Video Art* in «Art Journal», XLV, 3, 1985, pp.213-216.

63 D. Joselit, *The Video Public Sphere* in «Art Journal», LIX, 2, 2000, pp. 46-53.

spettatore una volta che si trova davanti ad esso, vede proiettate due immagini di sé, una riflessa speculare, che appare a colori, ed un'immagine dal vivo, più sfocata ed in bianco e nero⁶⁴.

Lo spettatore che muovendosi nello spazio cambia la posizione delle due immagini, allontanandole o sovrapponendole si trova spaesato anche dal fatto che una delle due immagini gli mostra come viene visto dagli altri.

Campus in quest'opera decide di utilizzare un vetro come schermo, invece di una qualsiasi altra superficie, per mettere in risalto ancora di più l'importanza della funzione dell'oggetto più che la sua materialità, affermando quanto questo rientri nella categoria performativa, grazie alla scelta del vetro, è la luce che sembra diventare materia⁶⁵.

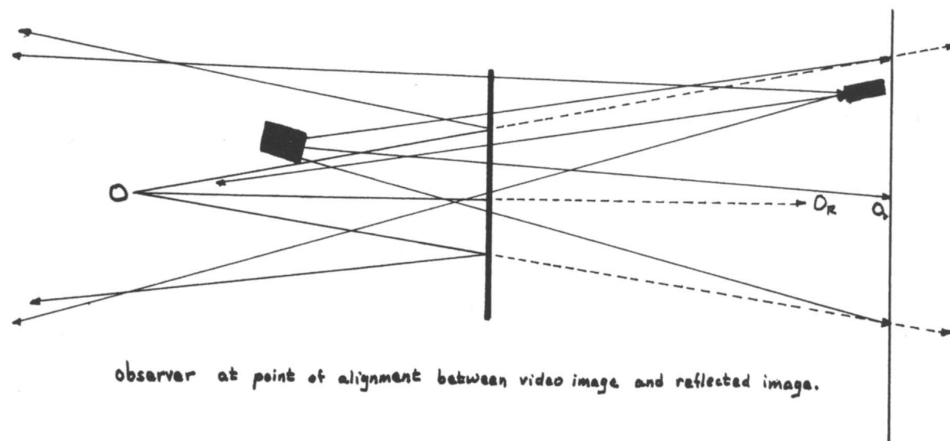
Le due immagini proiettate su una superficie trasparente assumono un'aria spettrale, perfettamente consona con i "miti del doppio" riguardanti gli aspetti perturbanti del riflesso di uno specchio, e soprattutto dell'ombra considerata ancora più subdola: nera, senza volto e completamente indipendente da noi⁶⁶.

64 K. Mondloch, *Be Here (and There) Now: The Spatial Dynamics of Screen-Reliant Installation Art...* cit., pp. 20-33.

65 *Ibidem*

66 G. Bartorelli, *Studi sull'immagine in movimento. Dalle Avanguardie a Youtube...* cit pp. 102-110

Interface



Peter Campus, Interface, 1972

La scelta di utilizzare il vetro, consente inoltre allo spettatore di vedere cosa si trova al di là di esso, quindi al di là dello schermo, svelando l'origine delle due immagini.

Gli spettatori che entrano nella galleria, prima sono sorpresi delle immagini, e poi vengono chiamati a rivendicare le varie immagini di sé, a differenza dell'identificazione proposta dalle TV che mettono lo spettatore davanti ad una sua rappresentazione diversa, portatrice dei “valori consumistici, orientati alla famiglia”⁶⁷.

Interface vuole far riflettere proprio sulla visione mediata e sull'identificazione, soprattutto quella della televisione commerciale, sfidando il ruolo tipico dello schermo come finestra che divide il reale dal

⁶⁷ D. Joselit, *The Video Public Sphere* in «Art Journal», LIX, 2, 2000, pp. 46-53.

virtuale, lo schermo di Campus “consente la continuità visiva nella percezione spaziale dello spettatore, destabilizzando il ruolo convenzionale dello schermo”, smaschera la tendenza dello spettatore a concentrarsi sull’immagine o quello che si trova all’interno dello schermo, costringendolo ad essere costantemente cosciente della condizione di visione⁶⁸.

Rosalind Krauss riconosce nelle opere di Campus, il narcisismo che spinge lo spettatore ad interagire con lo spazio telecamera-proiettore-schermo, e che può essere spiegato come:

una forma di mettere tra parentesi il mondo e le sue condizioni, che può riaffermare la fatticità dell’oggetto contro il grano della spinta narcisistica alla proiezione⁶⁹.

68 K. Mondloch, *Be Here (and There) Now: The Spatial Dynamics of Screen-Reliant Installation Art...* cit., pp. 20-33.

69 R. Krauss, *Video: The Aesthetics of Narcissism...* cit., pp. 50-64.

2. Marina Abramović

La videoarte può venire interpretata come narcisismo, perché utilizza come soggetto il corpo dell'artista che viene ripreso, ma non è sempre questo il caso, Marina Abramović è «il più limpido contro-esempio rispetto al narcisismo della videoarte maschile⁷⁰», nonostante il suo corpo nelle opere sia sempre presente, non è mai il soggetto del lavoro, anzi la materia delle opere dell'artista è proprio l'immaterialità⁷¹.

Marina Abramović nasce a Belgrado nel 1946, in una Jugoslavia postbellica che cerca di ricostruirsi, e che vede per la prima volta il benessere.

È essenziale studiare l'infanzia dell'artista, per capire le radici della sua arte, che non è basata sugli oggetti che utilizza o sul suo corpo, per quanto sempre presente, ma sulla sua capacità di trasmettere inquietudine, sulla

70 Guido Bartorelli, *Studi sull'immagine in movimento. Dalle Avanguardie a Youtube*, Padova, cleup, 2017², p.111

71 Francesca Baiardi, *Dr. ABRAMOVIĆ*, Milano, Feltrinelli, 2012¹, p.51

sua energia irripetibile, tanto che le sue stesse performance, ripetute da altri artisti, non riescono a trasmettere le stesse sensazioni⁷².

Figlia di Danica e Vojin, eroi di guerra per il ruolo di partigiani avuto durante la seconda guerra mondiale, e membri di rilievo del partito di Tito, Marina Abramović cresce in una casa molto agiata rispetto agli altri bambini di Belgrado, ma fin da subito viene cresciuta con le rigide regole comportamentali tipiche dell'ambiente militare, non le è concesso di comprare nulla che non sia strettamente utile o a scopo culturale, deve mantenere costantemente un ordine maniacale, nella sua camera, nel suo modo di vestire ed anche di dormire.

Ogni giorno assiste ai litigi dei genitori che portano avanti un matrimonio che non funziona più, e Marina si sente causa di questo problema portando il nome di una precedente amata del padre, considerata da lui il suo vero amore, l'artista sente che per questo è odiata dalla madre, da cui nella vita non ha mai ricevuto un abbraccio; l'affetto le viene dato dalla nonna, donna molto religiosa, da cui imparerà l'importanza delle tradizioni e dei rituali che le trasmettono sicurezza e tranquillità⁷³.

72 Chiara Tagliaferri, *Morgana. Storie di ragazze che tua madre non approverebbe*, Milano, Mondadori, 2019¹, pp-147-67

73 Marina Abramović, *Attraversare i muri. Un'autobiografia*, New York, Bompiani / Giunti, 2016¹, pp. 11-49.

Già a sei, sette anni Marina Abramović sa di voler diventare un'artista, ed almeno su questo fronte i genitori appoggiano la sua scelta, la incoraggiano e le forniscono il materiale necessario per dipingere.

L'unica libertà che avevo era quella di esprimermi. I soldi per i colori c'erano sempre, quelli per i vestiti mai⁷⁴.

A quattordici anni le viene regalata dal padre la sua prima pistola “da borsetta”, con cui insieme ad un amico giocherà alla roulette russa, se i primi due scatti vanno bene, il terzo che fortunatamente viene puntato verso una libreria fa partire il proiettile, l'artista prova una «paura inespriabile», che diventerà per lei quasi una droga, questo concetto lo porterà successivamente nella sua arte, che considera una questione di vita e di morte, in quanto le sue performance comportano spesso la possibilità di morire⁷⁵.

Sempre a quattordici anni riceve la prima lezione di arte, da un vecchio amico partigiano del padre, questo prende una tela e dopo averla riempita di colla getta sopra ad essa sabbia e vari pigmenti colorati, dopo aver cosparso il tutto con della benzina gli getta sopra un fiammifero dicendo a

⁷⁴ *Ivi*, p.25

⁷⁵ F. Baiardi, *Dr. ABRAMOVIĆ...cit.* pp.5-55

Marina «Ecco un tramonto»⁷⁶, questa esperienza insegna alla futura artista, che rimane molto impressionata da quella vicenda, che il processo è in realtà più significativo dell'oggetto stesso, innescando in lei l'idea che l'arte può essere fatta con qualsiasi cosa e non va limitata alla bidimensionalità dell'arte tradizionale⁷⁷.

Successivamente entra nell'accademia delle belle arti, dove insieme ad altri cinque colleghi di corso crea un gruppo che si ritrova regolarmente per parlare di arte e sperimentare con essa, ha le prime idee per alcune performance, ma non vengono approvate.

Dopo essersi diplomata all'accademia ed aver seguito un seminario a Zagabria, inizia a girare per varie mostre europee, crea la sua prima performance per una mostra ad



Marina Abramović, *Rhythm 10*, 1973

Edimburgo, nel 1973 *Rhythm 10*, ispirata al gioco contadino tipico della Jugoslavia, Abramović mette alla prova il suo corpo tenendo una mano appoggiata su un tavolo a dita



Marina Abramović, *Rhythm 10*, 1973

separate e colpendo gli spazi tra di

76 C. Tagliaferri, *Morgana. Storie di ragazze che tua madre non approverebbe...* cit. pp.147-67

77 M. Abramović, *Attraversare i muri. Un'autobiografia...* cit. pp. 11-49.

esse velocemente con un coltello; usa dieci coltelli, ed un supporto sonoro con cui registra i gemiti di dolore ogni volta che si colpisce, poi riavvolge il nastro e ricomincia il giro cercando di far combaciare gli incidenti precedenti con quelli nuovi⁷⁸.

Marina Abramović nelle sue performance sfida sempre la resistenza del suo corpo, lo fa in *Rhythm 10*, come in *Rhythm 5*, e *Rhythm 0* dove addirittura dà allo spettatore il compito di ferirla o meno, la possibilità di morire è sempre presente nelle sue prime opere, forza i suoi limiti per cercare di superarli, nessun'altra arte secondo lei richiede il sacrificio che richiede questa, ed è proprio tramite questa sofferenza che crea un legame con il pubblico, il quale crea una relazione empatica con l'artista⁷⁹.

Nel 1975 crea un'opera chiamata *Art Must Be Beautiful, Artist Must Be Beautiful*, questo è il primo lavoro davanti al pubblico che viene anche ripeso, diventando il primo video dell'artista⁸⁰. L'inquadratura va a riprendere Marina Abramović



Marina Abramović, Art Must Be Beautiful, Artist Must Be Beautiful, 1975

78 *Ivi*, pp. 49-76.

79 F. Baiardi, *Dr. ABRAMOVIĆ...cit.* pp.5-55

80 M. Abramović, *Attraversare i muri. Un'autobiografia...cit.* pp. 96.97

come se fosse posizionata davanti ad uno specchio, intenta a pettinare i suoi capelli, a primo impatto anche quest'opera come quelle degli artisti citati in precedenza potrebbe trapelare del narcisismo, ma il soggetto dell'opera non è il suo riflesso, anzi, il gesto di spazzolare la chioma in maniera ripetitiva e sempre più insistente fino a ferirsi il volto, ed il continuo ripetere "*art must be beautiful, artist must be beautiful*", fanno capire immediatamente, che l'artista vuole fare un'accusa alla società, la quale ritiene che la donna deve sempre presentarsi in maniera perfetta per avere valore, una società che detta come la donna deve gestire il proprio corpo (corpo con cui Marina litiga fin dalla giovane età, vedendosi troppo alta, con un naso troppo grosso, occhiali con lenti spesse e montatura pesante e scarpe ortopediche e che solo con il tempo imparerà ad amare), non è richiesta solo alle donne questa bellezza costante, ma anche all'arte che deve fungere da decoro, ed essere finalizzata al mercato⁸¹.

Marina Abramović non è d'accordo con queste pretese, come non lo sono le avanguardie, e tramite la Body Art e le performance, cerca di trasformare la teoria di queste in energia fisica, in esperienze, in qualcosa di reale che colpisca il pubblico che si deve confrontare con «sfide etiche insolite», usa la performance per sottolineare questioni sociali, politiche o autobiografiche⁸².

81 G. Bartorelli, *Studi sull'immagine in movimento. Dalle Avanguardie a Youtube...cit. pp.110-13*

82 F. Baiardi, *Dr. ABRAMOVIĆ...cit. pp.5-55*

Non creo mai arte perché sia decorativa [...] per me l'arte deve essere inquietante. Deve fare domande, e avere delle previsioni sul futuro dentro di essa. Deve avere diversi livelli di significato [...] non deve essere qualcosa che semplicemente riflette la vita quotidiana [...] l'arte deve avere un valore spirituale e qualcosa che apra certi stati di coscienza, perché stiamo perdendo noi stessi⁸³.

L'artista non si è mai esplicitamente considerata in relazione con il movimento femminista, anche se i temi che tratta riguardano anche il corpo femminile, è cresciuta in una Jugoslavia con molti problemi, ma la parità dei sessi non era uno di questi, parità che le donne si erano conquistate scendendo in campo di battaglia, cresce in una famiglia dove la madre ha ruoli di rilievo tanto quanto il padre, e solo quando lascerà la Jugoslavia e andrà in Italia, si renderà conto della scarsità di donne nella scena artistica, ma la cosa ad Abramović non importa, a lei basta sé stessa⁸⁴.

A ventinove anni incontra un'artista tedesco che diventerà il suo più grande amore, Frank Uwe Laysiepen, che si fa chiamare Ulay, con cui viaggerà per l'Europa su un furgone, la loro storia durerà dodici anni ed «il loro amore diventa lo spazio per le migliori performance di Marina»⁸⁵.

83 Janet A. Kaplan, *Deeper and Deeper: interview with Marina Abramovic*, in «Art Journal», LVIII, 2, 1999, pp.6-21

84 *Ibidem*

85 C. Tagliaferri, *Morgana. Storie di ragazze che tua madre non approverebbe...cit.* pp-147-67

Come preparazione alle loro esibizioni spesso praticano il digiuno, e sono sempre alla ricerca della purificazione, questa esperienza cambierà l'approccio di Marina Abramović alla sua arte, se prima nelle sue performance cerca di raggiungere la purificazione sfidando il suo corpo con azioni violente, successivamente raggiungerà il suo obiettivo allungando la durata delle sue esibizioni e concedendosi solo di bere e dormire.

Per Marina, come per gli altri artisti precedentemente citati, il tempo è molto importante, anche lei tenta di allungare sempre di più il tempo delle sue esibizioni, in un'epoca in cui abbiamo sempre meno tempo, arrivando a farle durare tre mesi con *The Artist is Present* opera creata nel 2010⁸⁶.

In quest'opera l'artista per tutti e tre i mesi siede per cinque giorni a settimana, sette ore al giorno (dieci venerdì) nell'atrio del MoMA a New York, dove sono state posizionate due



Marina Abramović, The Artist is Present, 2010

sedie ed un tavolo (che successivamente toglierà per avere un contatto ancora più diretto con lo spettatore).

86 F. Baiardi, *Dr. ABRAMOVIĆ...cit.* pp.5-55

Marina Abramović rimane immobile ed in silenzio, dando tutta la sua attenzione ad ogni singola persona che decide di sedersi di fronte a lei, per il quantitativo di tempo che ognuno vuole, le persone che faranno questa scelta sono ottocentocinquantamila, un gesto di una semplicità sconcertante ma dal forte impatto emotivo, e quel silenzio spesso racconta molto più di mille parole.⁸⁷

Perdiamo sempre troppe energie a parlare senza dire nulla di importante. Spesso parlare ci allontana, ci difende dallo stare semplicemente con noi stessi. Quando rimango in silenzio di fronte a una persona a me completamente estranea e comincio a guardare nei suoi occhi è come aprire una porta su un'altra realtà⁸⁸.

Sono tante le persone che sedute davanti all'artista non riescono a trattenere le lacrime, Marina funge per loro da specchio, e li costringe a guardare dentro di loro attraverso sé, ripresi dalle telecamere, fotografati ed osservati dal resto delle persone in attesa, oltre che dall'artista, i partecipanti non possono che rifugiarsi dentro sé stessi, dovendo così affrontare tutte quelle emozioni che spesso vengono represses⁸⁹.

87 C. Tagliaferri, *Morgana. Storie di ragazze che tua madre non approverebbe...*cit. pp-147-67

88 *Ibidem*

89 M. Abramović, *Attraversare i muri. Un'autobiografia...*cit. pp. 343-58

L'unica occasione in cui Marina Abramović infrange le regole che la vogliono immobile, è quando Ulay si siede di fronte a lei e l'artista commossa gli stringe le mani.



“The Artist Is Present”, riprende infatti un’opera che Marina aveva precedentemente eseguito insieme ad Ulay, *“Gold Found by the Artists”* (successivamente rivisitato in *“Nightsea Crossing”*), dove i due rimanevano otto ore seduti ad un tavolo uno di fronte all’altro, immobili guardandosi negli occhi, un giorno Ulay però si alzò, lasciando la sedia davanti a Marina vuota, ed è proprio quel vuoto che lei vuole riempire, sia a livello fisico facendo sedere davanti a lei lo spettatore, sia a livello metaforico, infatti è proprio nel suo pubblico che l’artista cerca (e dà) l’amore incondizionato che non è riuscita ad avere né nell’infanzia, né nelle sue relazioni, o almeno non nel quantitativo che vorrebbe⁹⁰.

Metto continuamente sotto pressione gli amori della mia vita. Troppe richieste, troppa ossessione, troppa gelosia: una tempesta di emozioni tragicamente balcanica. Unita a un

90 *Ibidem*

accanimento sul lavoro che nessuno riesce a reggere. Anche perché finisce per porli in secondo piano⁹¹.

Trovo che ci sia molto amore tra me e il mio pubblico. Per me ogni persona del pubblico è fondamentale [...] io vivo per il mio pubblico. Il mio lavoro innalza lo spirito umano e non lo deprime⁹².

Marina Abramović vuole trasformare la vita stessa in una performance, e vuole coinvolgere il suo pubblico, che non deve essere solo un osservatore passivo; con l'uso del tempo l'artista vuole cancellare il passato ed il futuro concentrandosi solo sul momento presente che solitamente tende a sfuggirci.

La performance è davvero fondata sulla presenza: se sfuggi alla presenza, la tua performance è destinata a fallire. Sei sempre tu, la mente e il corpo. Devi essere presente qui e ora, al cento per cento⁹³.

Anche lo spazio è importante, perché è dove la performance accade, dove il tempo si svolge, e l'artista cerca di rendere sempre lo spazio più vuoto, cerca di togliere tutti gli oggetti, per rendere sempre più evidente la

91 C. Tagliaferri, *Morgana. Storie di ragazze che tua madre non approverebbe...*cit. p.160

92 Intervista a Marina Abramović di Fulvio Paloscia in F. Baiardi, *Dr. ABRAMOVIĆ...*cit. p.48

93 F. Baiardi, *Dr. ABRAMOVIĆ...*cit. pp.5-55

connessione e lo scambio di energia tra lei e il suo pubblico; ma dato che questo non è abbastanza preparato e non ha fatto lo stesso percorso di Marina Abramović, la loro mente ha bisogno di qualche strumento, l'artista usufruisce di “oggetti transitori”, elementi che servono per arrivare ad uno scopo, ma che non sono sculture, ed una volta raggiunto l'obiettivo possono essere eliminati⁹⁴.

Ma l'elemento più importante nelle opere di Marina Abramović è proprio la presenza, l'energia, la tensione emotiva, con più tempo si ha, maggiore è l'energia per lavorare, e questo scambio di energia tra artista e pubblico crea uno «spazio carismatico» dove avviene una trasformazione che crea un legame indissolubile tra i due.

Cos'è una buona opera d'arte? È qualcosa che possiede quell'energia che ti mette in sintonia con quanto sta accadendo alle tue spalle [...] se sei presente al cento per cento le cose accadono davvero. Meno del cento per cento non è arte degna di questo nome [...] questo vuol dire niente compromessi⁹⁵.

94 *Ibidem*

95 *Ibidem*

Conclusione

Considerando gli esempi citati finora, vediamo come l'interpretazione di queste opere da parte della studiosa Rosalind Krauss nel suo articolo "Video: The Aesthetics of Narcissism" sia corretta, soprattutto quando emerge la voglia di vedere sé stessi non solo tramite il riflesso, ma tramite un escamotage che permette all'artista di vedersi in terza persona, come lo vedono gli altri, ma tenda a sorvolare certi aspetti che invece gli artisti delle opere da lei considerate ritengono importanti.

Se è vero che tutti i video analizzati hanno una base di narcisismo, in quanto è imprescindibile la presenza del corpo nella famosa parentesi telecamera-monitor, dove il "doppio" diventa il soggetto dell'opera, e che queste opere siano legate profondamente alla visione, sia l'artista che guarda sé stesso, sia lo spettatore che guarda l'artista o lo spettatore che guarda sé stesso, sembra evidente dalle analisi di queste opere, che il

narcisismo per quanto presente ed evidente non sia il fine dell'opera, ma solo il mezzo.

Il narcisismo è saggiamente sfruttato per catturare l'attenzione dello spettatore, per poi farlo ragionare su altri aspetti, il concetto di tempo, spazio, il rapporto spettatore-artista, il ruolo dello schermo, l'esplorazione e lo studio del corpo, la denuncia dei modelli stereotipati presentati dalla TV commerciale, femminismo e psiche.

Il narcisismo espresso tramite il mezzo video è una scelta coraggiosa in un periodo storico che non è ancora abituato a questo tipo d'arte, soprattutto per le donne artiste, che esprimono tramite questo mezzo la disapprovazione verso una società che vede ancora l'unico valore solo in ciò che è "tradizionalmente bello", e che devono muoversi in un campo ancora prevalentemente utilizzato dall'artista maschile, è una ricerca di nuovi mezzi per esprimersi ed uscire da tutto ciò che era tradizionalmente accettato.

Bibliografia

- Abramović Marina, *Attraversare i muri. Un'autobiografia*, New York, Bompiani / Giunti, 2016¹, pp.11-49, 96, 97, 343-58.
- Acconci Vito , *Public Space in a Private Time*, in «Critical Inquiry», XVI, 4, The University of Chicago Press, 1990, pp.900-18.
- Adorf Sigrid, *Operation Video. Eine Technik des Nahsehens und ihr spezifisches Subjekt: die Videokünstlerin der 1970er Jahre*, trad. it/en online, Bielefeld, transcript, 2008, pp.184-89.
- Ávila Albuja Santiago, *Fundamentos conceptuales del videoarte: el caso de la artista Joan Jonas*, in «Index, Revista De Arte contemporáneo», trad. it/en online, IX, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, 2020, pp.12-19.
- Baiardi Francesca, *Dr. ABRAMOVIĆ*, Milano, Feltrinelli, 2012¹. pp.5-55.

- Bartorelli Guido, *Studi sull'immagine in movimento. Dalle Avanguardie a Youtube*, Padova, cleup, 2017², pp.95-113.
- Blom Ina, *The Autobiography of Video: Outline for a Revisionist Account of Early Video Art*, in «Critical Inquiry», XXXIX, 2, The University of Chicago Press, 2013, pp.276-95.
- Bonito Oliva Achille, *Enciclopedia della parola. Dialoghi d'artista, 1968-2008*, Milano, Skira, 2007, pp.27-33, 112-15.
- Bordini Silvia, *Arte Elettronica. I grandi movimenti artistici. Video, installazioni, web art, computer art*, Firenze – Milano, Giunti, 2004, pp.6-29, 88.
- Fameli Pasquale, *Vito Acconci and the disappearance of the ego*, in «Figure», II, 2014, pp.71-78.
- Friedman Martin, *Peter Campus* in «Design Quarterly», CXI, 112, 1979, pp. 22-27.
- Gnesutta Valentina, *Corpi in loop: le performance di Vito Acconci e Bruce Nauman*, III XI, Roma, Carrocci Editore, 2000, pp.6-21.
- Hanhard John G., *The Passion for Perceiving: Expanded Forms of Film and Video Art* in «Art Journal», XLV, 3, 1985, pp.213-16.

- Hanhardt John C. & Villaseñor Maria Christina, *Video/Media Culture of the Late Twentieth Century*, in «Art Journal», LIV, 4, 1995, pp.20-25.
- Joselit David, *The Video Public Sphere*, in «Art Journal», 2000, LIX, 2, pp.46-53.
- Kaplan Janet A., *Deeper and Deeper: interview with Marina Abramovic*, in «Art Journal», LVIII, 2, 1999, pp.6-21.
- Krauss Rosalind, *Video: The Aesthetics of Narcissism*, in «October», I, The MIT Press, 1976, pp.50-64.
- Lorber Richard, *Epistemological TV*, in «Art Journal», 1974, XXIV, 2, pp.132-34.
- Manovich Lev, *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares, 2002, 129-30.
- Mondloch Kate, *Be Here (and There) Now: The Spatial Dynamics of Screen-Reliant Installation Art*, in «Art Journal», LXVI, 3, 2007, pp.20-33.
- Morgan Susan, *Joan Jonas: Images and Sounds in the Material of Time*, in «Afterall: A Journal of Art, Context and Enquiry», IX, University of Chicago Press, 2004, pp.20-26.

- Richmond Susan, *The Ins and Outs of Female Sensibility: A 1973 Video by Lynda Benglis*, in «Camera Obscura: Feminism, Culture, and Media Studies», XXIII, 3 (69), 2008, pp.83-89.
- Ross Christine, *The Temporalities of Video: Extendedness Revisited*, in «Art Journal», LXV, 3, 2006, pp.82-99.
- Spencer Catherine, *Joan Jonas's Imagist Poetics* in «Art Journal»,LXXX, 1, 2021, pp.66-83.
- Tagliaferri Chiara, *Morgana. Storie di ragazze che tua madre non approverebbe*, Milano, Mondadori, 2019¹, pp.147-67.
- Wagner Anne M., *Performance, Video, and the Rhetoric of Presence*, in «October», XCI, The MIT Press, 2000, pp.59-80.
- DVD: Art 21, *Boundaries: David Altmejd, Tabaimo, Assume vivid astro focus*, Lynda Benglis.

Ringraziamenti

Ringrazio il mio Relatore Prof. Guido Bartorelli, per la professionalità e disponibilità con cui mi ha guidato in questo percorso.

I miei genitori, nonni e zio per avermi sostenuto in questi anni.

I miei amici e soprattutto Valentina, l'amica migliore che si possa desiderare, per avermi supportato e sopportato sempre.