

LA VIDEOARTE NEGLI ANNI '90

Fin dall'inizio della sua storia il video si è messo in contatto con altri linguaggi artistici e altri media (televisione, performance, scultura, cinema e ultimamente il digitale) dando al video stesso la natura di un ibrido, di un materiale dai confini incerti e in costante espansione.

Nel corso degli anni '90 la video arte si ispira in modo crescente al cinema e alla sua struttura produttiva e distributiva: molti autori ricorrono ai parametri cinematografici, spesso per metterli in discussione. Innanzitutto attingono dalla storia del cinema, come una sorta di riserva di materiale di immagini in movimento: molti artisti si ispirano a film classici facendone dei remake, altri si interessano ai dispositivi di funzionamento del suo linguaggio. Tutto il mondo del cinema (la proiezione, la sala, la distribuzione, ecc) è sottoposto ad un ripensamento critico.

In ambito artistico la prospettiva tradizionale del cinema viene infranta in diversi modi: proiezioni multiple, splitscreen, schermi installati in spazi appositi. Tutte queste procedure impediscono la fruizione in modo classico dell'immagine (cioè stando seduti al buio in una sala con uno schermo frontale) e portano alla non identificazione con l'occhio della macchina da presa.

Nonostante il carattere multiforme che per sua stessa natura il video possiede e che negli anni '90 viene accentuato dalle tecnologie digitali è possibile individuare delle costanti sia a livello contenutistico sia a livello formale:

-narrazione non lineare: questo tipo di narrazione si basa sullo stile “concezione del mondo”, secondo cui non c'è aderenza alla realtà ma il testo visivo, formato dall'immagine e dal sonoro, non è più un insieme omogeneo ma il frutto di una relazione complessa. Tale narrazione veniva già usata negli anni '80, quando molti artisti avevano abbandonato la struttura lineare, ma negli anni '90 si accentua in una struttura molto più complessa e poliedrica.

-narrazione lineare: questo tipo di narrazione adotta uno stile “documentario”, raccontando una storia senza attuare sintesi videografiche, con aderenza alla realtà storica degli eventi senza apportare ad essi nessuna modifica;

-la cultura dei media: a differenza degli anni 70, in cui si poneva una potente critica alle strutture di potere del cinema e della televisione, negli anni '90 la critica si fa più velata e sottile, spesso ironica e sarcastica;

-approccio performativo: non solo libero e spontaneo come poteva avvenire in passato, ma dettato da precise indicazioni registiche di tipo cinematografico e televisivo;

-prospettiva privata delle immagini: gli artisti tendono ad assumere una prospettiva soggettiva per differenziarsi dagli altri, cercando quasi una nuova identità che vada oltre il mondo globalizzato e uniformato della comunicazione interattiva. Gli artisti spesso prendono se stessi come oggetto di analisi, scegliendo settori specifici sui quali intervenire.

Negli ultimi anni nell'ambito della videoarte si è consolidata una duplice tendenza: da una parte alcuni artisti assegnano alle proprie opere uno status di originalità ed unicità (come fosse un dipinto o una scultura), rinunciando alla loro diffusione, contraddicendo così la funzione democratica e di massa che dovrebbe per sua natura appartenere alle immagini video; dall'altra parte, molti artisti hanno scelto di riportare il video in una sfera più democratica riproducendo le varie opere in dvd o mettendole a disposizione sulla rete.

Artisti da poter prendere in considerazione:

Stan Douglas
Douglas Gordon
Pierre Huyghe
Rodney Graham