

Da *Mister Fantasy* a *Immagina*. Arte elettronica in tv

PAOLA LAGONIGRO

L'arte elettronica, nella sua immaterialità, trova nella televisione un ideale luogo di collocazione e fruizione. Questa l'idea che si evince in numerosi interventi di artisti e critici negli anni Ottanta, accompagnata però da una denuncia al sistema televisivo italiano, scarsamente interessato alla sperimentazione artistica legata alle nuove tecnologie (Gazzano, 1990; Amaducci, 2003). Sono diversi gli esempi virtuosi all'estero, anche volendosi limitare ai soli confini europei: dalla trasmissione belga *Videographie* (1975-1985) che si occupa di videoarte, a *Choses vues* (1985), opera in cinquanta episodi nata dalla collaborazione di Jean-Paul Fargier con Michel Piccoli e trasmessa quotidianamente dal canale francese TF1, fino al britannico Channel Four, massimo esempio in Europa di emittente aperta alla produzione videoartistica (Gazzano, 1985; Huffman, Mignot, 1987). Nel panorama italiano degli anni Ottanta, apparentemente privo di situazioni degne di nota, si possono individuare alcune trasmissioni andate in onda su Rai Uno¹ e nate attorno al culto del video e delle nuove tecnologie. Nei programmi presi in esame², l'arte elettronica entra a vario titolo: videoinstallazioni come scenografie, opere di videoarte e computer art, clip musicali, senza dimenticare la videografica computerizzata che proprio in questi anni cambia il volto dell'immagine televisiva. Nel presente saggio saranno trattati tutti questi esempi, dando particolare attenzione agli autori italiani ed evidenziando i felici casi in cui la televi-

¹ Fino all'ottobre 1983 denominata Rete Uno.

² Per la stesura di questo saggio devo molto alla collaborazione di Paolo Giaccio, Carlo Massarini e Fabrizio Plessi che, nell'estate 2018, quando sono state compiute le ricerche, mi hanno generosamente fornito materiali e informazioni.

sione assume un ruolo non solo divulgativo, ma anche produttivo, chiamando gli artisti a realizzare opere pensate per la messa in onda.

1. *Mister Fantasy: non solo musica da vedere*

In seguito alla riforma della Rai del 1975, l'*audience* diventa un riferimento imprescindibile per i contenuti della televisione italiana. Quella degli anni Ottanta è una tv commerciale, orientata all'evasione (Grasso, 2000), una tv in cui, come notano Bolla e Cardini (1995), anche il rapporto con l'arte passa da un'ottica divulgativa a un'ottica spettacolare (Scaglioni, 2014).

È in questo contesto che vanno inquadrare le trasmissioni in esame. La prima di queste è *Mister Fantasy*, curata da Paolo Giaccio e condotta da Carlo Massarini, che tra il 1981 e il 1984 ha prodotto più di cento puntate di "musica da vedere", come recita il sottotitolo del programma³. Nata dall'intuizione di veicolare la musica non solo attraverso le note, ma anche sfruttando il potere delle immagini, *Mister Fantasy* è la prima trasmissione italiana dedicata al fenomeno del videoclip musicale⁴, ma nel corso degli anni segue la diffusione ed evoluzione del linguaggio elettronico fino ad accogliere videoinstallazioni e opere di computer art e a intercettare tutte le forme di creatività legate al video.

Mister Fantasy trasmette molto materiale internazionale, facendo conoscere quella "musica da vedere" che, soprattutto in Gran Bretagna e negli Stati Uniti, aveva raggiunto una certa maturità di linguaggio con band come gli Ultravox e i Talking Heads, ma che per l'Italia era ancora una

³ La trasmissione va in onda settimanalmente dal 12 maggio 1981 e si conclude con l'evento live *Fantasy Festival* (29-30 maggio 1984), ma sarà riproposta in replica. La regia è di Emilio Uberti (prima edizione 1981; seconda 1981-82; alcune puntate della terza 1982-83), Massimo Mazzanti (terza edizione) e Piccio Raffanini (quarta edizione 1983-84). *Mister Fantasy* va in onda intorno alle 22:30, talvolta anticipata alle 21:30 o posticipata fino alle 23:00.

⁴ Nei primissimi anni Ottanta, la parola "videoclip" non è ancora utilizzata. Laddove non si usi l'impropria e generica parola "filmati" (Caffarelli, 1981), si pone l'accento sulla finalità commerciale dei videoclip chiamati "promo video" (Massarini, 1981), oppure si ricorre alle espressioni "musica da vedere" e "musica visualizzata" (Massarini, 1982), prima che si parli finalmente di videomusica (Curi, 1983). A proposito della parola "video", teoricamente riferibile alle sole tecnologie elettroniche, non è possibile in questa sede dar conto dei casi in cui, tanto nei videoclip italiani quanto in quelli internazionali, viene preferita la cinepresa alla telecamera.

novità. Se è vero che le origini del videoclip vanno rintracciate già nelle pellicole prodotte dalla fine degli anni Cinquanta in Italia per il *cinebox* e poi in Francia per lo *scopitone* - sorte di *jukebox* dotati di schermo - e che nei filmati musicali realizzati d'allora fino a tutti gli anni Settanta si possono già rintracciare *in nuce* gli elementi tipici del video musicale, è solo alla fine di questo decennio che si assiste all'esplosione di un fenomeno strettamente legato a nuove strategie di mercato. Tale sistema vede da una parte la creazione di un prodotto particolarmente curato a fini promozionali, in cui investono le case discografiche, e dall'altra la complicità delle televisioni che si fanno carico della sua diffusione tanto più il prodotto in questione risulta godibile e apprezzabile dai telespettatori (Liggeri, 2007).

Tuttavia all'inizio degli anni Ottanta questo sistema in Italia è appena agli inizi: le case discografiche non investono nei video e *Mister Fantasy* li produce con i suoi registi, con mezzi semplici e budget limitati, almeno nelle prime due edizioni (Liggeri, 2007, pp. 360-364): rispetto ai clip stranieri trasmessi, colpisce infatti il ricorso a formule narrative di derivazione cinematografica, assimilabili allo sceneggiato televisivo, o l'ostentata manipolazione dell'immagine elettronica attraverso il *chroma key*, usato fin dalle prime puntate per trasformare le esibizioni degli ospiti fissi in clip dinamici grazie a sfondi cangianti e coloratissimi⁵.

Nelle ultime due edizioni del programma si registra un cambiamento: l'introduzione in alcuni video di un linguaggio che denuncia un confronto con la ricerca artistica contemporanea, parallelamente al riconoscimento del valore estetico - e non solo promozionale - del video musicale. Il 1983 è un anno significativo da questo punto di vista. In aprile gli *Incontri cinematografici di Salsomaggiore Terme*, che l'anno seguente avrebbero assunto la denominazione di *Salso Film e Tv Festival*, si aprono per la prima volta all'immagine elettronica ospitando la sezione *Videomusica*, ideata da Paolo Giaccio e Tatti Sanguineti: una selezione di cento video musicali prodotti in Inghilterra e negli USA, a cura di *Mister Fantasy*, e un concorso nazionale organizzato dal settimanale *Tv Sorrisi e Canzoni* (Curi, 1983).

⁵ Così i video di Emilio Uberti per Ivan Cattaneo, Beppe Starnazza e i Vortici e Gruppo Italiano nelle prime due edizioni (1981-82).

In ottobre apre i battenti l'*Electronic Art Festival* di Camerino⁶ che in questa prima edizione, tra conferenze e tavole rotonde dedicate alle nuove tecnologie, all'applicazione dell'elettronica tanto in ambito artistico quanto scientifico, organizza per la prima delle due serate una *Electronic Video Music Performance* in collaborazione con *Mister Fantasy*⁷. L'inserimento dei video musicali in queste e altre manifestazioni dedicate alle arti elettroniche e al cinema è sintomo non solo del sincretismo linguistico di tali artefatti, che mescolano e rielaborano formule e stilemi tratti da diversi ambiti espressivi e comunicativi (Peverini, 2004), ma anche del riconoscimento della ricerca estetica che è alla base di questi lavori e degli scambi reciproci tra le forme d'arte che si confrontano con l'immagine in movimento.

Il concorso di Salsomaggiore è vinto da *Il video sono io* (Matia Bazar) di Piccio Raffanini, presentato nella puntata di *Mister Fantasy* del 5 aprile 1983 da Carlo Massarini che, vestito da astronauta, trasmette il video dall'iperspazio⁸ facendone una descrizione carica di note futuristiche in cui le colonne di monitor, che fungono da quinte sceniche, diventano i "monoliti Brionvega", con un riferimento a *2001: Odissea nello Spazio*, in onda proprio quella sera sulla Rete Due. Il brano stesso è un omaggio al videotape e diventa spunto per un'operazione metalinguistica in cui il video mostra i suoi stessi mezzi⁹, basandosi su un gioco tra lo spazio "reale" in cui i Matia Bazar si esibiscono e quello virtuale dei monitor che inquadrano Antonella Ruggiero.

Proprio la puntata della settimana precedente si apre con una scenografia d'eccezione: al posto dei monitor che di consueto accompagnano la conduzione di Massarini mostrandolo da inquadrature diverse, c'è un'opera di Studio Azzurro e altre compariranno nel corso della puntata (fig. 1). Si tratta di *Luci di inganni*, il primo "videoambiente" realizzato dal gruppo di Fabio Cirifino, Paolo Rosa e Leonardo Sangiorgi nel dicembre 1982 per l'esposizione degli oggetti disegnati dal Gruppo Memphis pres-

⁶ A partire dall'edizione successiva denominato Festival Arte Elettronica di Camerino.

⁷ Roma, Archivio Il Pulsante Leggero, *Electronic Art Festival*, 1983, brochure.

⁸ Così viene denominato nelle due ultime edizioni lo studio della trasmissione.

⁹ Sull'autoreferenzialità nel videoclip si veda Sibilla (1999), pp. 43-45.

so lo showroom ARC-74 (Valentini, 1995, p. 117). Dichiarando «l'affinità elettiva con tutto ciò che è video» da parte di *Mister Fantasy*, Massarini spiega l'affascinante gioco di rimandi tra gli oggetti di Memphis e quelli che appaiono in video. Su tale confronto tra la realtà fisica e la sua immagine, Studio Azzurro avrebbe poi basato *Prologo a diario segreto contraffatto* (1985), prima incursione in ambito teatrale realizzata in collaborazione con Giorgio Barberio Corsetti. Le dodici scatole dei monitor a tubo catodico in scena simulano qui una sorta di gabbia in cui sono intrappolati i corpi dei performer i quali in realtà si muovono dietro le quinte, davanti ad altrettante telecamere. La finzione creata dalla "doppia scena" (Balzola, 2010) si basa sulla ripresa a grandezza naturale dei performer: i loro corpi risultano così frammentati nei singoli schermi, secondo una soluzione già visibile due anni prima nel video di Piccio Raffanini¹⁰.

In una trasmissione come *Mister Fantasy* lo schermo televisivo è sempre al centro della scena, sia attraverso la finzione degli effetti d'intarsio creati in *chroma key*, sia con la presenza fisica del monitor che affianca il presentatore nella conduzione. Così il programma si trova ad accogliere anche quella sperimentazione video che supera la sola produzione di immagini e che cerca un dialogo con lo spazio sfruttando il televisore in senso oggettuale: la videoinstallazione, un tipo di produzione da cui anche un videoclip come *Il video sono io* prende spunto. Le opere di Studio Azzurro - definite dagli artisti "videoambienti" - grazie alla mediazione televisiva, si presentano non solo come oggetti artistici, ma anche come scenografie. Non è un caso che un'altra opera sarà sfruttata da *Mister Fantasy* come scenario: nel marzo 1984 i ballerini Patrick King e Karen Ford si esibiscono davanti a *Due Piramidi*, amplificando i movimenti di danza che animano gli schermi dell'installazione di Studio Azzurro.

Dai commenti in studio di Massarini, emerge il tentativo di raccontare, puntata dopo puntata, un fermento artistico che va al di là della sola sfera musicale e di cui il videoclip, con la sua natura ibrida, rappresenta una

¹⁰ Su questo confronto si veda anche Di Marino (2018), pp. 362-363. Una simile soluzione, paragonabile ad alcune videoinstallazioni contemporanee, è già presente, nella produzione internazionale, in *Only Time Will Tell* (Asia), diretto da Godley & Creme (1982), tra i video trasmessi da *Mister Fantasy*.

sintesi, un ideale luogo di incontro che coinvolge la ricerca videoartistica e teatrale, la danza, il design, il cinema, la moda, la pubblicità e la computer grafica. Non stupisce allora trovare, a partire dal 1984, i protagonisti di quella ricerca teatrale che, proprio in nome dell'importanza data alla dimensione spettacolare, spesso connotata dal ricorso alle nuove tecnologie, è stata definita da Giuseppe Bartolucci "nuova spettacolarità" (1982) e che solo più tardi sarebbe stata identificata con l'espressione "videoteatro" (Malvezzi, 2015; Valentini, 2015).



Fig. 1 Carlo Massarini nello studio di *Mister Fantasy*, marzo 1983. Sono visibili due opere del videoambiente di Studio Azzurro, *Luci d'inganni*, 1982. Courtesy Studio Azzurro

Proprio Bartolucci individua nei mass media, nel rock e nelle forme di intrattenimento spettacolare i riferimenti di queste esperienze nate nell'ambito della postavanguardia, un teatro in cui la performance stabilisce un dialogo con la musica e con le arti visive attraverso il ricorso alle nuove tecnologie e all'immaginario contemporaneo: sonorità elettroniche, schermi video e proiezioni, riferimenti alla moda e alla fantascienza ne sono gli ingredienti (Infante, 1981). In virtù di questi molteplici riferimenti, i gruppi della "nuova spettacolarità" si confrontano con diversi media e ad esempio affiancano agli spettacoli la produzione di LP e video, come nel caso di Magazzini Criminali e Orient Express, presentati in due puntate di *Mister Fantasy*. In entrambi i casi viene evitata la classica intervista, modalità di presentazione degli ospiti della trasmissione fin dalla prima edizione, e ad essa viene preferita una breve esibizione in studio, accompagnata dall'onnipresente monitor e seguita da un estratto dei video *Crollo nervoso* dei Magazzini Criminali (1982) e *Profili giapponesi* di Orient Express (1983).

Si tratta di lavori legati a spettacoli teatrali¹¹, ma rispetto ai quali vanno considerati come opere autonome, non mere trascrizioni, ma produzioni strutturate sul linguaggio delle immagini elettroniche¹². Se queste ricerche partono dal teatro per giungere ad autonome produzioni video, è emblematico l'esempio della compagnia Falso Movimento di cui *Mister Fantasy* addirittura produce il video *Sogni di Otello*¹³ (1984) che, con le musiche di Peter Gordon, si configura come un videoclip della durata di quindici minuti, mandato in onda nella sua interezza insieme al consueto materiale videomusicale¹⁴.

Diverso è il caso della compagnia La Gaia Scienza, ospite della prima puntata del 1984, insolitamente ambientata in un tram in giro per le strade di Milano. L'occasione è la promozione dello spettacolo *Cuori*

¹¹ *Crollo Nervoso*, regia di Federico Tiezzi, 1980 e *Profili giapponesi*, regia di Cesare Pergola, 1983.

¹² Balzola individua quattro modalità di intreccio tra video e teatro: la trascrizione, il videoclip promozionale, l'opera video autonoma dallo spettacolo e l'uso del video in scena (Balzola, 1994, p.27)

¹³ Anche questo video deriva da uno spettacolo, *Otello*, regia di Mario Martone, 1983.

¹⁴ Sulle tangenze tra videoclip e videoteatro si veda Malvezzi (2015), pp. 32-39.

*strappati*¹⁵, di cui in questo caso sono mostrati degli stralci, mentre nel tram che funge da studio Massari commenta, insieme a Giorgio Barberio Corsetti e Alessandra Vanzi, le immagini mostrate da quattro monitor. Si tratta della scenografia in computer art realizzata da Michele Böhm per studiare i vari cambi di scena possibili con quattro pareti mobili (Infante, 1983) e diventata opera a sé¹⁶, svincolata dallo spettacolo nel quale, in effetti, non ci sono video in scena.

I profili geometrici della scenografia di *Cuori strappati* sono disegnati con la grafica essenziale di un personal computer. La ricerca di Böhm, come si dirà più avanti, si sta concentrando in questo momento su un certo tipo di animazione che sfrutta il linguaggio di programmazione dei computer per ottenere un'immagine in continuo divenire (Lagonigro, 2019): nel lavoro per *Cuori strappati* ogni sequenza, corrispondente a una diversa configurazione delle pareti mobili, mostra lo spazio scenico che, linea dopo linea, si costruisce progressivamente, completandosi con la colorazione.

2. Videografica e computer art

Il personal computer, che negli anni Ottanta trasforma l'informatica in un fenomeno di massa (Zane, 2008), è un'altra icona dell'universo elettronico raccontato da *Mister Fantasy*. Il programma crea suggestioni futuristiche attingendo alla cultura tecnologica e fantascientifica e, prima d'inventare una scena rarefatta e metafisica denominata Iperspazio, in cui sono ambientate le ultime due edizioni, ha una scenografia che simula un grande computer sul cui schermo sono mostrati i video grazie all'uso del *chroma key*. Al di là delle evocazioni, la computer grafica diventa protagonista della trasmissione a partire dalla terza edizione (1982-

¹⁵ Lo spettacolo *Cuori strappati* è presentato al Padiglione Borghese di Roma il 2 maggio 1983 ed è in replica in tutta Italia fino all'autunno 1984.

¹⁶ Il video è esposto nella mostra *Una generazione postmoderna. I nuovi-nuovi, la postarchitettura, la performance vestita*, a cura di Renato Barilli, Francesca Alinovi, Fulvio Irace, (25 marzo-30 aprile 1983, Roma, Palazzo delle Esposizioni). Si tratta del riallestimento della mostra organizzata a Genova qualche mese prima (18 novembre 1982 - 15 gennaio 1983). Nel catalogo l'opera di Böhm non è segnalata.

83), quando una rinnovata sigla firmata da Mario Convertino¹⁷, con Massarini che combatte contro una finta mosca elettronica, introduce alle numerose *gag* che da quel momento avrebbero cambiato il volto del programma (Massarini, 1982). Così vari oggetti in computer grafica attraversano lo schermo e disturbano il conduttore il quale, in altri casi, si trova ad abitare interi scenari sintetici (fig. 2) o a essere incorniciato, come in un *tableau vivant*, in finte polaroid.



Fig. 2 Interventi di videografica di Mario Convertino per *Mister Fantasy*, puntata trasmessa l'8 novembre 1983. Courtesy Carlo Massarini

Tutti questi interventi pittorici, incluse le scritte del sommario che introduce la puntata e i numeri che segnano le posizioni della *videohit*, sono realizzati da Convertino con un computer grafico nato al Centro Ricerche Rai di Torino e poi perfezionato grazie all'azienda fiorentina Tesak (Bu-

¹⁷ Nella prima sigla Convertino è autore dei ritratti delle star della musica, animati da effetti dinamici di rotazione.

siol, 1983; D'Amato, 1983; Vida, 1985). Con l'arrivo in Rai delle prime macchine per la postproduzione digitale, all'inizio degli anni Ottanta si assiste a una rivoluzione dell'immagine televisiva: sigle, pubblicità e più in generale tutto ciò che riguarda la grafica, sono sempre più connotati dall'elaborazione al computer. Composta da una lavagna elettronica e un pennino, a imitazione dei sistemi pittorici tradizionali, la macchina usata per la videografica da Convertino è il primo computer prodotto in Italia per questi scopi, studiato appositamente per gli standard tecnici televisivi e sperimentato in tv proprio con *Mister Fantasy*¹⁸. Si tratta di un sistema *user friendly* attraverso il quale Convertino disegna gli oggetti sintetici che entrano in scena, scrive i nomi degli artisti nel suo personalissimo "alfabeto kandinskiano" (Massarini, 2009, p.329) e collabora alla realizzazione di alcuni videoclip, come *Miami* e *Water*, diretti da Piccio Raffanini per i Krisma nel 1982, e *Radioclima* che, creato dallo stesso regista per Garbo nel 1984, presenta una grafica più elaborata.

Sono anni fatidici in cui l'ingresso dei computer negli studi di videoproduzione e la diffusione dei più comuni PC danno impulso alla nascita di una scena ramificata di artisti che producono immagini digitali (Bordini, Gallo, 2018). Si è già parlato di Michele Böhm, tra i primi protagonisti della scena della computer art italiana e fondatore, insieme a Marco Tecce, dello studio Crudelity Stoffe, nel 1983. Nella puntata del 6 dicembre di quello stesso anno, eccezionalmente ambientata a casa di Paolo Giaccio, la videografica di *Mister Fantasy* non è assegnata a Convertino, bensì a Tecce¹⁹ che, seduto al tavolo insieme agli altri ospiti della trasmissione, tra cui Achille Bonito Oliva, scrive "nomadismo culturale" e gli altri titoli della puntata su una tavoletta grafica collegata a uno dei personal computer di maggior successo: l'Apple II. Interpellato da Massarini, Tecce descrive con poche parole la logica dei suoi lavori: sfruttare i limiti tecnici dei personal computer per fare un'animazione diversa da quella classica, in cui le immagini non sono in successione, ma si "aboliscono", scorrendo dall'alto verso il basso e sovrapponendosi incessantemente. Sono i

¹⁸ L'altro programma della Rete Uno che se ne serve è *Sotto le stelle*.

¹⁹ Come nella puntata con le grafiche per lo spettacolo di La Gaia Scienza, Böhm non è citato, né tantomeno il nome del gruppo.

concetti enunciati nel testo programmatico *Appunti abolizionisti* in cui Böhm descrive l'estetica di Crudelity Stoffe e il *software* da egli elaborato per ottenere questo particolare tipo di animazione (fig. 3) (Böhm, 1983).

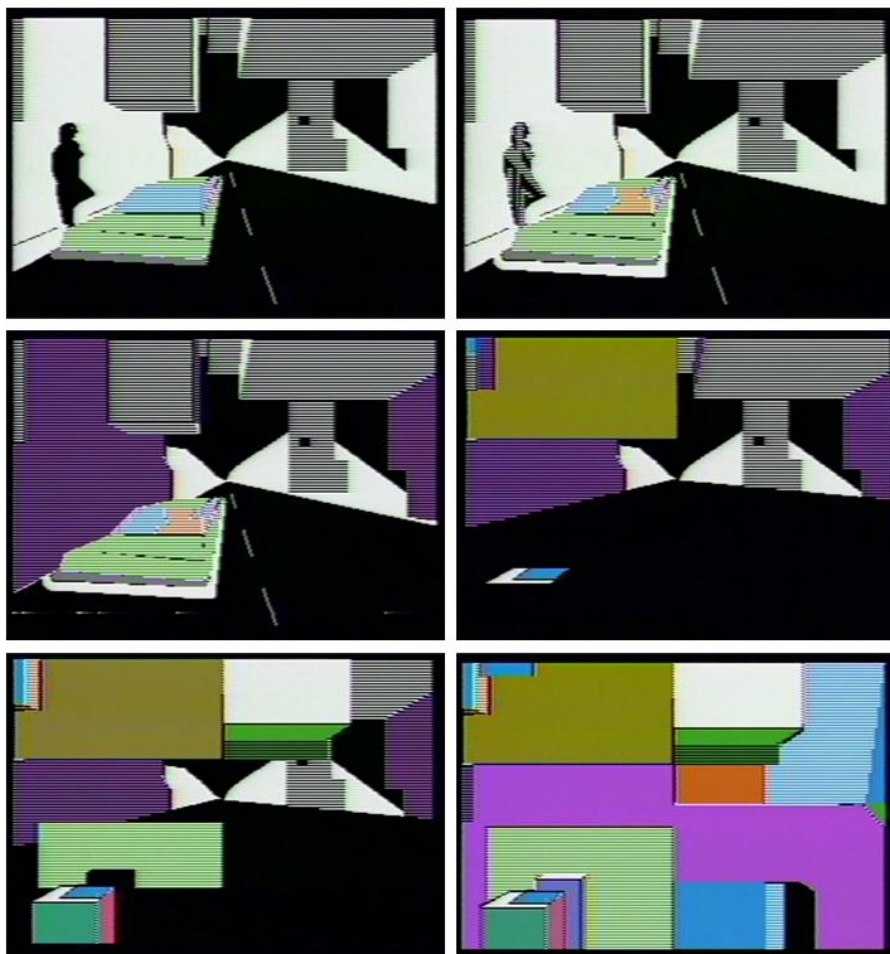


Fig. 3 Crudelity Stoffe, *Abol City*, 1983. Courtesy Michele Böhm

La trasmissione di “musica da vedere” si apre così anche alla ricerca artistica basata sull’uso del computer e, a partire dalla puntata del 7 febbraio 1984, manda in onda le “abolizioni” di Crudelity Stoffe in sostituzione dei filmati di repertorio dei classici del rock, che fino a quel mo-

mento facevano da sigla finale. Si tratta di dieci video della durata di circa tre minuti che sono realizzati appositamente per *Mister Fantasy* sulla base di brani jazz²⁰. A questa musica sono associate un'ambientazione metropolitana e una grafica che strizza l'occhio ai videogiochi: bassa risoluzione, colori acidi e squillanti e figure bidimensionali.

Proprio nel suo testo programmatico, *Appunti abolizionisti*, Böhm tocca una questione cruciale distinguendo tra l'arte "della" televisione, legata alle leggi di mercato, l'arte televisiva, ossia la videoarte, e l'arte "nella" televisione, con cui identifica il lavoro di Crudelity Stoffe (Böhm, 1983, p.136). Un'arte dunque che non vuole confondersi con le logiche del mezzo televisivo, né paragonarsi alla videoarte basata su mezzi di ripresa analogici, ma che tuttavia, producendo immagini elettroniche, trova la sua migliore collocazione "nella" tv.

3. *La televisione come mezzo espressivo*

Tali distinguo basati su differenze sia tecniche sia naturalmente espressive, accompagnano il dibattito critico sull'immagine elettronica. Già nel 1978, in occasione del convegno organizzato dal Prix Italia della Rai sul tema *Le arti visive e il ruolo della televisione*, Gillo Dorfles interviene con una relazione che ha l'obiettivo di dimostrare l'autonomia espressiva della televisione, distinguendo la tv che trasmette informazioni, notizie, eventi, ma anche opere visive già esistenti, da una televisione come mezzo espressivo autonomo, la videoarte (Dorfles, 1978). È su questo discrimine che si basa la ricerca artistica che parte dal mezzo televisivo, una distinzione che, come ha notato Vittorio Fagone, negli anni Sessanta e Settanta ha prodotto un atteggiamento di opposizione alla tv, ma che nel decennio seguente tende ad assottigliarsi quando le produzioni artistiche trovano spazio nei palinsesti (Fagone, 1989). Se questo, come si è detto, è piuttosto raro nel contesto italiano, *Mister Fantasy* rappresenta certamente una delle poche eccezioni, non limitandosi a trasmettere del

²⁰ Alcuni di questi video contengono sequenze tratte da *Abol City* (1983), uno dei primi lavori di Crudelity Stoffe.

materiale video, ma arrivando a coinvolgere gli artisti per la produzione di opere da inserire nel programma.

Va inoltre precisato che la trasmissione ha un pubblico di videoamatori in un momento in cui le tecnologie video, pur essendo ancora alla portata di pochi, diventano sempre più accessibili. Apostrofandoli "creature della notte", Massarini incoraggia la partecipazione degli spettatori²¹: sono loro che definiscono la *videohit* scrivendo al programma e sono sempre loro che, a partire dal 1983, cominciano a inviare delle lettere su nastro magnetico, esperimenti in video al di là di ogni definizione, che sostituiscono la consueta corrispondenza. Nascono così le "videolettre", genere che dopo aver avuto anche una sezione dedicata al *Salso Film e TV Festival* (Agostinis, 1984), non ebbe molto seguito, ma che ben esemplifica le tangenze della cultura videoamatoriale (Cavallotti, 2018) con la ricerca artistica legata a questo medium.

Quando *Mister Fantasy* chiude nel 1984, il videoclip non è più una novità: in Italia è nata un'emittente interamente incentrata su questo genere, Videomusic, e molte sono le trasmissioni dedicate (Liggeri, 2007, pp. 462-463). La crescita e la diversificazione delle sperimentazioni attorno all'immagine elettronica fanno da trampolino per altre successive produzioni televisive derivanti proprio dalle esperienze fin qui descritte: *Obladi Obladà* e *Non necessariamente*. La prima, in onda nel 1985²², è pensata da Paolo Giaccio e Romano Frassa come un telegiornale futuristico da cui sono lanciati servizi che mettono insieme video, musica, cinema, teatro, fumetti e pubblicità (Iannicelli, 1985).

La seconda è una trasmissione di Gino Castaldo e Carlo Massarini - trasmessa tra il 1986 e il 1987²³ - che, sfoggiando la definizione di "tecnovarietà", è totalmente basata sulla manipolazione dell'immagine elettroni-

²¹ Si rimanda in proposito al concetto di "patto comunicativo" (Casetti, 1988), come strategia di coinvolgimento del pubblico caratteristica della neotelevisione.

²² Sedici puntate dal 3 aprile al 28 agosto 1985 dirette da Ranuccio Sodi e condotte da Serena Dandini. Con diverse interruzioni e cambi di orario, la messa in onda è settimanale alle 21:30.

²³ Undici puntate trasmesse settimanalmente alle 22:20 dal 30 ottobre 1986. Regia di Koji Mijazaky.

ca. La scenografia è quasi del tutto sostituita dal *chroma key*²⁴ grazie al quale Massarini attraversa epoche diverse entrando in film datati e immagini di repertorio (M.B., 1986). Tra esibizioni comiche e viaggi nel passato, *Non necessariamente* dà anche spazio alla produzione artistica contemporanea ospitando in ogni puntata *Le avventure di Marionetti* (1985, fig. 4), una serie di undici video creati per il programma dai Giovanotti Mondani Meccanici²⁵ ibridando tecnologie analogiche e digitali: le immagini del protagonista, catturate da una telecamera, sono rielaborate al computer e inserite in ambientazioni sintetiche con l'ausilio di una tavoletta grafica (Glessi, 2018). Il gruppo aveva già collaborato con Massarini per *Videomissione*, sorta di collage elettronico di videoclip di vari autori²⁶, ed è un altro esempio della computer art italiana. I loro lavori, che attingono a diversi contesti culturali, dalla letteratura al fumetto alla *new wave*, trovano nel personal computer uno strumento attraverso cui affermare una nuova estetica. Come per *Crudelity Stoffe*, tale estetica si basa sui limiti tecnici e grafici dello strumento utilizzato, ma è lontana dal rigore dell'"abolizionismo" - che faceva del linguaggio di programmazione il vero fulcro dell'opera - e aperta piuttosto alla libertà operativa offerta dalle tecnologie elettroniche, digitali ma anche analogiche.

Guidata dal *fil rouge* dell'elettronica, anche *Non necessariamente* fa incontrare cinema, musica, video e computer art, mettendo in scena, attraverso un viaggio visuale surreale, la fruizione frammentata derivante dall'uso del telecomando e tipica della neo tv (Gervasoni, 2010, p. 87). Proprio Umberto Eco individua nell'avvento delle "diavolerie elettroniche" uno dei fattori di nascita di quella che egli definisce neotelevisione, la cui caratteristica principale consiste nel parlare sempre meno del mondo esterno: la televisione rivolge l'attenzione su se stessa e mostra i mezzi con cui è realizzata (Eco, 1983, p. 163).

²⁴ Sull'evoluzione della scenografia televisiva dall'uso dei fondali scenici al *chroma key* si veda Dorflès (1982).

²⁵ A questa data i Giovanotti Mondani Meccanici sono Andrea Zingoni (autore), Antonio Glessi (grafico) e Maurizio Dami (musicista).

²⁶ Un estratto è presentato il 29 maggio 1984 al *Fantasy Festival*, evento live di chiusura di *Mister Fantasy*.



Fig. 4 Giovanotti Mondani Meccanici, *Le avventure di Marionetti*, 1985.

Courtesy Antonio Glessi

4. Immagina: la spettacolarità dell'arte elettronica.

Il contesto fin qui descritto che vede, insieme all'affinarsi delle tecnologie elettroniche, la diffusione e diversificazione delle ricerche artistiche ad esse legate, è alla base della trasmissione *Immagina*, andata in onda tra il 1987 e il 1988²⁷ con l'intento di sviluppare un pensiero critico attorno alla comunicazione visiva contemporanea, giocando su una parola che richiama al contempo le immagini e l'immaginazione. Servendosi della consulenza di Omar Calabrese, il programma di Brando Giordani e Paolo Giaccio si interroga su un'attualità votata all'apparire e sui meccanismi comunicativi dell'età neobarocca attraverso quelli che, nel sottotitolo del programma, sono definiti "segni e sogni del nostro tempo". Proprio nel

²⁷ Dodici puntate dal 1 ottobre al 17 dicembre 1987 e altre sei, che ripropongono molto materiale andato già in onda, dal 29 aprile all'11 giugno 1988. Regia di Ranuccio Sodi. Trasmissione settimanalmente con orario variabile tra le 22:00 e le 23:00. La trasmissione sarà oggetto di un altro studio, da parte della scrivente, in corso di pubblicazione.

1987, Calabrese dà alle stampe *L'età neobarocca* in cui si possono rintracciare i temi e le idee che guidano *Immagina*. In questo libro l'autore si propone di «cercare le tracce dell'esistenza di un "gusto" del nostro tempo negli oggetti più disparati, dalla scienza alle comunicazioni di massa, dalla letteratura alla filosofia, dall'arte ai comportamenti quotidiani» (Calabrese, 1987, p. V). Sposando l'idea di Calabrese di associare fenomeni diversi che, al di là delle reali differenze, avrebbero in comune una forma soggiacente che permette confronti e parallelismi, *Immagina* parla di teorie scientifiche, di arte, moda e comunicazione.

Il tema di fondo è annunciato sin dalla prima puntata dalla conduttrice Edwige Fenech: «qualcuno ha definito la nostra epoca neobarocca proprio perché si fonda sull'immagine e la sua spettacolarità. Oggi le immagini riescono a comunicare più delle parole, vogliono piacere prima di servire».

Il programma ha un'ambientazione notturna²⁸ introdotta dalla sigla: una monetina cade nella Fontana di Trevi, richiamo iconico all'arte barocca, e la telecamera la segue nella sua discesa, finendo in un ambiente oscuro dove le poche fonti d'illuminazione provengono dai monitor. Si tratta della videoinstallazione di Fabrizio Plessi che fa da scenografia al programma (fig. 5), un'opera che intende evocare un ideale spazio sotterraneo: sotto la storica Fontana di Trevi ce ne sarebbe una neobarocca in cui l'acqua non è reale, ma scorre nei monitor²⁹. Con quest'opera Plessi ripropone un tema trattato fin dalla fine degli anni Sessanta e che poi sarebbe diventato centrale nella sua produzione³⁰, quello dell'acqua, che funge da *leitmotiv* dell'intera trasmissione, accompagnando con il suo suono in sottofondo tutti i momenti in studio.

Se gli anni Ottanta sono il decennio in cui la ricerca videoartistica sfocia nell'uso del monitor a tubo catodico in senso installativo, Plessi è certamente tra i primi artisti italiani a percorrere questa strada. Fin dai suoi

²⁸ Va precisato che, tranne *Obladi Obladà*, i programmi presi in esame hanno una messa in onda ai margini del palinsesto in un momento in cui le trasmissioni erano interrotte durante la notte.

²⁹ Su Plessi come artista neobarocco cfr. Calabrese (1990).

³⁰ Tra le numerose pubblicazioni su Plessi, si rimanda, tra quelle più recenti, a Sandonà (2012).

esordi con il video nel 1974, la sua produzione è segnata dalla collaborazione con il Centro Video Arte di Palazzo dei Diamanti di Ferrara, centro di produzione diretto da Lola Bonora, che proprio a metà degli anni Ottanta avrebbe dato vita a un ciclo di mostre dedicate alla videoscultura denominate *Videoset* (Gallo, 2006). In occasione di tale manifestazione, Marco Meneguzzo riflette sulle peculiarità di questo genere di opere, così tipico del decennio in questione e inquadra il fenomeno come un derivato della spettacolarizzazione del videotape, spettacolarizzazione non dovuta a un incremento di tipo tecnologico, bensì alla contestualizzazione del video e dell'oggetto monitor in un ambiente che assume sempre più spesso caratteristiche scenografiche (Meneguzzo, 1988). Proprio in virtù di questa componente scenografica, unita all'uso del mezzo televisivo, già nel 1981 Plessi espone una delle sue opere, *Waterwind* (1981), all'interno della mostra *Lo spazio scenografico della televisione* ospitata alla Triennale di Milano (Bettetini, 1982).

Opere di questo tipo sono presentate anche a *Immagina*: per il programma Plessi non si limita a pensare una scenografia *ad hoc* ma, coadiuvato dall'équipe del Centro Video Arte di Ferrara, adatta allo spazio televisivo dodici delle sue videosculture, una per ciascuna delle puntate del 1987, e ne realizza una nuova per le sei puntate dell'anno seguente. Nel momento in cui viene prodotta la trasmissione, l'artista ha appena ottenuto un riconoscimento internazionale cominciato con la mostra personale *Video Going* alla Rotonda della Besana nel 1985 e confermato con la partecipazione alla Biennale di Venezia nel 1986 e alla documenta di Kassel l'anno seguente. Per queste due manifestazioni, Plessi presenta rispettivamente *Bronx* (1985) e *Roma* (1987), opere riproposte nel programma della Rai insieme a molte delle quattordici videosculture di *Video Going* (Fagone, 1985). Nello spazio televisivo, queste installazioni vengono riconfigurate non solo perché talvolta è necessario ridimensionarle per problemi di spazio e di budget, ma anche perché la regia ha l'arduo compito di sostituirsi all'esperienza personale dello spettatore: la telecamera indaga l'opera da diversi punti di vista e ne costruisce una lettura interpretativa per immagini, come per *Reflecting Water* (1984) di cui viene sfruttata la vasca d'acqua per fare un primo piano capovolto

della conduttrice che si riflette come le scritte al neon della videoscultura. Rari e sintetici sono i commenti verbali delle opere di Plessi, delle quali non viene mai fornita una spiegazione didattica e storica. Unica eccezione è la presentazione che l'artista in persona – o meglio attraverso lo schermo dell'immane monitor - fa del suo lavoro nella puntata del 13 maggio 1988.

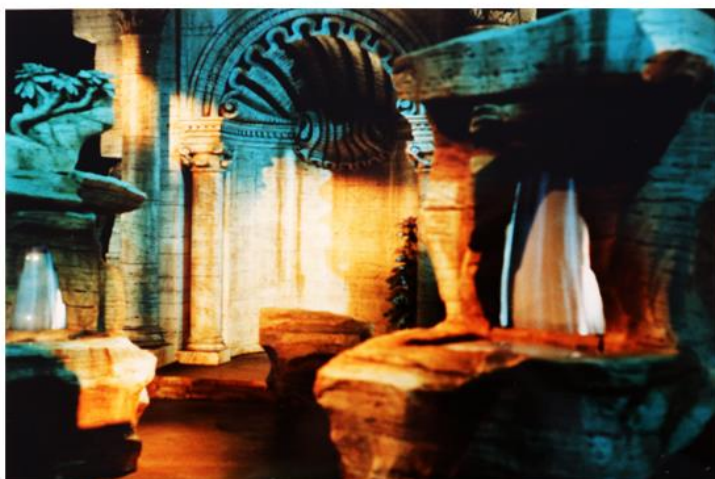


Fig. 5 Fabrizio Plessi, scenografia di *Immagine*, 1987. Courtesy Fabrizio Plessi

Le sei puntate di questa seconda serie hanno un taglio diverso, essendo ognuna dedicata a un tema: lo spazio, l'arte, la pubblicità, la musica, le comunicazioni e l'immagine di se stessi (Face, 1988). Per quest'occasione, Plessi realizza una grande videoscultura che riproduce la tavolozza di un pittore dove al posto dei pennelli ci sono delle antenne televisive, mentre le macchie di colore sono sostituite dai monitor. Ogni sera la tavolozza cambia sembianze a seconda del tema trattato e così i televisori diventano delle note per la puntata sulla musica o degli specchi per quella dedicata all'immagine di se stessi (fig. 6). Mostrando quest'opera in trasmissione, Plessi spiega l'uso del video come "materiale" artistico e la sua associazione con l'acqua con cui condivide la mobilità, l'instabilità e la fluidità.

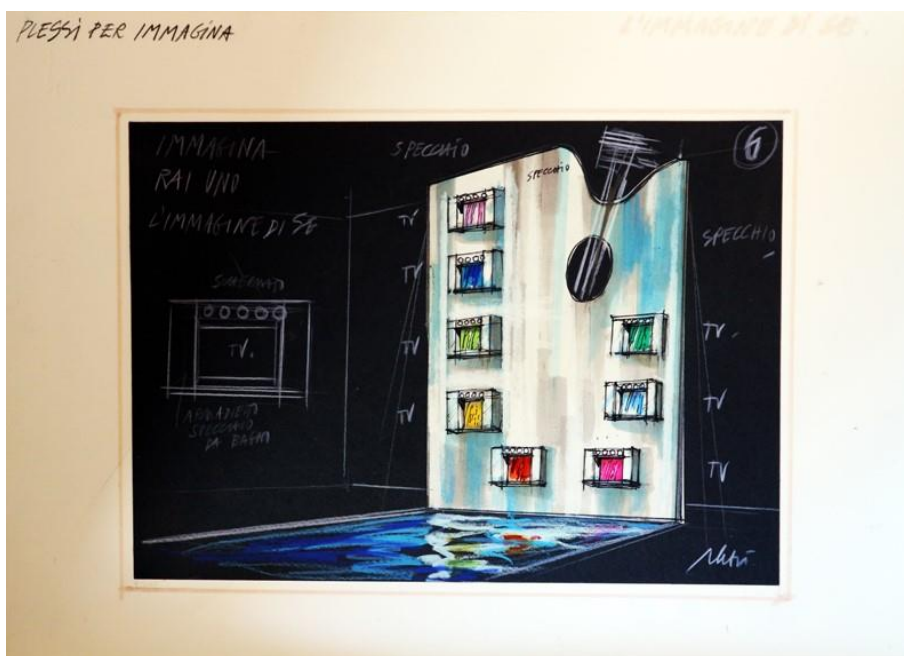


Fig. 6 Fabrizio Plessi, progetto di scenografia per *Immagina*, 1988. Courtesy Fabrizio Plessi

In tutte le altre puntate, le videosculture non sono illustrate discorsivamente, ma sono piuttosto forniti concisi suggerimenti allo spettatore, volti a sottolineare il potere evocativo delle immagini elettroniche e a

stimolare una reazione di meraviglia: «e se il televisore di casa si muovesse? Cosa succederebbe alle immagini che ci sono dentro?» dice Fenech commentando *Water/wind* (1984). Ma il più delle volte le videosculture sono narrate tramite le immagini, sfruttando anche il commento musicale: *As time goes by*, dal film *Casablanca*, funge da colonna sonora dell'omonima opera di Plessi (1984). Alla regia si aggiunge anche la videografica di Mario Convertino che si sovrappone alle riprese con brevi frasi: per *Videoland* (1987), ad esempio, i profili della videoscultura sono percorsi dalle parole «recipienti colmi di sensazioni»; le frasi scorrono accentuando il movimento dell'opera e suggerendo talvolta ciò che la televisione non potrebbe restituire («profumi di muschio e glicine»).

Tale lettura dell'opera d'arte, che si basa sul dato visivo rinunciando al nozionismo e a testi esterni all'opera stessa, può essere ricondotta ancora a Omar Calabrese che nella trasmissione svolge il ruolo di esperto, chiamato in causa dalla conduttrice per commentare i temi trattati nel corso della puntata. La sua presenza, un mezzo busto che parla dallo schermo di un monitor a tubo catodico, serve a riflettere sui meccanismi comunicativi della pubblicità, della moda, del cinema e dell'arte, secondo la prospettiva descritta in *Il linguaggio dell'arte* (Calabrese, 1985). Qui Calabrese affronta la questione di una teoria su base comunicazionale, una teoria che non si preoccupa di dar conto dei fenomeni artistici, ma di «come gli oggetti artistici vengono costruiti per produrre senso, per manifestare effetti estetici e per essere portatori di valori di gusto» (Calabrese, 1985, p. IV).

Così le opere di video e computer art presentate in trasmissione vengono introdotte da poche parole, il più delle volte senza menzionare l'artista, ma dando semplicemente un suggerimento di lettura. Questi lavori sono tutti molto recenti, come il noto video realizzato da Zbigniew Rybczyński sulle note di *Imagine* di John Lennon nel 1987: un suggestivo piano-sequenza virtuale scelto come sigla finale del programma (Di Marino, 2018, pp. 257-259).

Le opere trasmesse da *Immagina* sono tutte produzioni straniere: il programma non si occupa degli artisti italiani che operano col personal computer, preferendo trasmettere le opere più suggestive della produ-

zione mondiale, molte delle quali ottenute grazie a contatti con le televisioni europee e con l'Institut National de l'Audiovisuel, ente francese che supporta la produzione videoartistica³¹. Di questi lavori si sottolineano il realismo nella resa degli oggetti tridimensionali e la simulazione della figura umana ottenuti solo grazie a sofisticate tecniche di grafica computerizzata, come nel caso di *Tony de Peltrie* (1985), video realizzato da un gruppo di artisti canadesi³² e vincitore della sezione *fiction* alla quinta edizione di *Imagina* (Mazzone, 1986), il forum di Montecarlo considerato il più importante appuntamento europeo dedicato alle cosiddette "nouvelles images", ossia la computer grafica.

Quest'attenzione al contesto internazionale è infine confermata da un servizio trasmesso il 3 dicembre 1987 e dedicato al canale televisivo Channel Four e in particolare alla trasmissione *Map of Dreams* (1987) che, se già nel titolo richiama quei "sogni del nostro tempo" narrati dal programma della Rai, può essere considerata suo ideale modello. Jane Thourburn e Mark Lucas, tra i produttori di Channel Four, intervengono per illustrare la rivoluzione comunicativa del programma britannico: usare un linguaggio di sole immagini che non sia specifico di nessuna nazione, sovvertendo la smania narrativa da cui la televisione, come mezzo d'informazione, è ossessionata.

Se il confronto con l'estero vede l'Italia in una posizione di netto svantaggio, da *Mr Fantasy* a *Imagina* si può trovare il tentativo di usare la televisione come mezzo di creazione artistica, sfruttando il potere comunicativo delle immagini elettroniche, al di là delle filiazioni con il linguaggio giornalistico, teatrale o cinematografico, il tentativo di fare cioè un'arte televisiva... in tv.

³¹ Da una conversazione di chi scrive con Paolo Giaccio, agosto 2018.

³² Pierre Lachapelle, Philippe Bergeron, Pierre Robidoux, Daniel Langlois.

Bibliografia

Agostinis, V. (1984), *Poste e videocomunicazioni*, «Video Magazine», no.32, pp.48-51.

Amaducci, A. (2003), *Banda anomala. Un profilo della videoarte monocanale in Italia*, Lindau, Torino.

Balzola, A. (1994), *La scena mutante*, in Id, Prono, F. (a cura di), *La nuova scena elettronica. Il video e la ricerca teatrale in Italia*, Rosenberg & Sellier, Torino.

Balzola, A. (2010 [2007]), *Le scene virtuali di Studio Azzurro da Prologo a Galileo*, in Di Marino, B. (a cura di), *Tracce, sguardi e altri pensieri*, Feltrinelli, Milano, pp. 25-31.

Bartolucci, G. et al. (a cura di) (1981), *Paesaggio metropolitano*, Feltrinelli, Milano.

Bettetini, G. (a cura di) (1982), *Forme scenografiche della televisione*, Franco Angeli, Milano.

Böhm, M., (1983), *Appunti abolizionisti*, in Bordini, S., Gallo, F. (a cura di) (2018), *All'alba dell'arte digitale: Il Festival Arte Elettronica di Camerino*, Mimesis, Milano-Udine, pp. 135-140.

Bolla, L., Cardini, F. (1995), *Le avventure dell'arte in TV. Quarant'anni di esperienze italiane*, Rai-Eri, Roma.

Bordini, S., Gallo, F. (a cura di) (2018), *All'alba dell'arte digitale: Il Festival Arte Elettronica di Camerino*, Mimesis, Milano-Udine.

Busiol, F. et al. (1983), *Sistema di grafica elettronica per la produzione televisiva*, «Elettronica e telecomunicazioni», no.1, pp. 2-12.

Caffarelli, E. (1981), «Mister Fantasy». *Musica da vedere*, «Radiocorriere TV», no. 19, pp. 32-33.

Calabrese, O. (1985), *Il linguaggio dell'arte*, Bompiani, Milano.

Calabrese, O. (1987), *L'età neobarocca*, Laterza, Roma-Bari.

Calabrese, O. (1990), *La tecnologia umanistica di Plessi*, in Bonora, L., *Plessi*, Canova, Treviso, pp. 85-89.

Casetti, F. (a cura di) (1988), *Tra me e te. Strategie di coinvolgimento dello spettatore nei programmi della neotelevisione*, Rai, Roma.

Cavallotti, D. (2018), *Cultura video. Le riviste specializzate in Italia (1970-1995)*, Meltemi, Milano.

Curi, G. (1983), *Salso 1. VideoMusica. 100 Video*, Arti Grafiche Leva, Milano.

D'Amato, P. et al. (1983), *Sistema di grafica elettronica per la televisione (EGP 414)*, «Elettronica e telecomunicazioni», no.6, pp. 244-248.

Di Marino, B. (2018), *Segni sogni suoni. Quarant'anni di videoclip da David Bowie a Lady Gaga*, Meltemi, Milano.

Dorfles, G. (1978), *La TV come canale d'una nuova espressività visuale (videotape e videoarte)*, in *Le arti visuali e il ruolo della televisione*, Eri, Roma, pp. 113-126.

Dorfles, G. (1982), *Tecnica e fantasia nella spazialità audiovisiva*, in Bettetini, G. (a cura di) (1982), *Forme scenografiche della televisione*, Franco Angeli, Milano, pp.15-22.

Eco, U. (1983), *TV: la trasparenza perduta*, in Id. *Sette anni di desiderio*, Bompiani, Milano, pp. 163-179.

Face, A. (1988), *Immagine. Casa dolce casa*, «Radiocorriere TV», no. 17, pp. 44-47.

Fagone, V. (a cura di) (1985), *Plessi - Video Going*, Electa, Milano.

Fagone, V. (1989), *Utopia e atopia dell'arte video. Videosculture a Colonia*, in Id. (2007 [1990]), *L'immagine video. Arti visuali e nuovi media elettronici*, Feltrinelli, Milano, pp. 157-161.

Gallo, F. (2006), *Il video al museo: il Centro Video Arte di Palazzo dei Diamanti a Ferrara negli anni '70 e '80*, in Bordini, S. et al., *Videoarte in Italia*, «Ricerche di storia dell'arte» n.88, Carocci, Roma, pp. 47-62.

Gazzano, M.M. (1985), *Video, nuova frontiera della televisione?*, in Id. (2012), *Kinēma. Il cinema sulle tracce del cinema. Dal film alle arti elettroniche, andata e ritorno*, Exorma, Roma, pp. 407-412.

Gazzano, M.M. (1990), *Le occasioni perse negli anni '80*, in Id. (2012), *Kinēma. Il cinema sulle tracce del cinema. Dal film alle arti elettroniche, andata e ritorno*, Exorma, Roma, pp. 495-502.

Gervasoni, M. (2010), *Storia d'Italia degli anni ottanta*, Marsilio, Venezia.

Glessi, A. (2018), *Giovanotti Mondani Meccanici*, in Bordini, S., Gallo, F. (a cura di) (2018), *All'alba dell'arte digitale: Il Festival Arte Elettronica di Camerino*, Mimesis, Milano-Udine, pp. 113-115.

Grasso, A. (2000), *Storia della televisione italiana*, Garzanti, Milano.

Huffman, K.R., Mignot, D. (a cura di) (1987), *The Arts for Television*, The Museum of Contemporary Art, Los Angeles, Stedelijk Museum, Amsterdam.

Iannicelli, S. (1985), *Ehi voi! Arriva Obladi Obladà*, «Radiocorriere TV», no. 13, pp. 21-25.

Infante, C. (1981), *Verso una "nuova" spettacolarità?*, «Scena», no. 2, pp. 23-25.

Infante, C. (1983), *Cuori strappati dal calcolatore. Da domani la Gaia Scienza*, «Il Manifesto», 1 maggio, p. 6.

Lagonigro, P. (2019), *Pittura elettronica in fieri. Il processo artistico esibito in alcune opere di computer art italiana*, in Bertuzzi, A., Pollini, G., Rossi, M. (a cura di), *In Corso d'Opera 3. Ricerche dei dottorandi in storia dell'arte della Sapienza*, Campisano, Roma, pp. 203-210 (in corso di stampa).

Liggeri, D. (2007), *Musica per i nostri occhi. Storie e segreti dei videoclip*, Bompiani, Milano.

- M.B. (1986), *Varietà elettronico*, «Corriere della Sera», 30 ottobre.
- Malvezzi, J. (2015), *Remedi-Action. Dieci anni di videoteatro italiano*, Post-media books, Milano.
- Massarini, C. (1981), *Promo video, la nuova frontiera della musica*, «Radio-correiere TV», no. 50, p. 117.
- Massarini, C. (1982), *Mister Fantasy allestisce la nuova vetrina*, no. 44, pp. 42-43.
- Massarini, C. (2009), *Dear Mister Fantasy: foto-racconto di un'epoca musicale in cui tutto era possibile: 1969-1982*, Rizzoli, Milano.
- Mazzone, G. (1986), *Umano quasi umano*, «Video Magazine», no. 55, pp. 103-107.
- Meneguzzo, M. (1988), s.t., in Bonora, L. (a cura di), *Videosculture*, Siaca arti grafiche G. Tassinari, Cento, s.n.p.
- Peverini, P. (2004), *Il videoclip. Strategie e figure di una forma breve*, Meltemi, Roma.
- Sandonà, A. (2012), *Il flusso della ragione*, Peruzzo, Padova.
- Scaglioni, M. (2014), *L'ossimoro perfetto. I destini dell'arte nella TV commerciale*, in Grasso A., Trione V., *Arte in Tv. Forme di divulgazione*, Johan & Levi, Truccazzano, pp. 57-64.
- Sibilla, G. (1999), *Musica da vedere. Il videoclip nella televisione italiana*, Rai Eri, Roma.
- Valentini, V. (a cura di) (1995), *Studio Azzurro. Percorsi tra video, cinema e teatro*, Electa, Milano.
- Valentini, V. (2015), *Fra fine e rinascita: le linee dell'Ottanta (1978-1988)*, in Id. (a cura di), *Nuovo Teatro Made in Italy (1963-2013)*, Bulzoni, Roma, pp. 81-103.
- Vida, F. (1985), *Ricercherò ricerche Rai*, «Video Magazine», no. 45-46, pp. 58-63.

Zane, M. (2008), *Storia e memoria del personal computer. Il caso italiano*, Jaca Book, Milano.