



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

DIPARTIMENTO DELLE ARTI

**CORSO DI LAUREA MAGISTRALE IN
CINEMA, TELEVISIONE E PRODUZIONE MULTIMEDIALE**

***Video Arte: i primi anni in Gran Bretagna
Aspetti teorici e loro applicazioni nel contesto culturale degli anni '70***

Tesi di laurea magistrale in Studi Visuali

**Relatrice
Prof.ssa SILVIA GRANDI**

**Presentata da
DANIELE CHIARAMIDA**

**Correlatore
Prof. PASQUALE FAMELI**

**Sessione luglio 2024
Anno Accademico 2023/2024**



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

DIPARTIMENTO DELLE ARTI

**CORSO DI LAUREA MAGISTRALE IN
CINEMA, TELEVISIONE E PRODUZIONE MULTIMEDIALE**

***Video Arte: i primi anni in Gran Bretagna
Aspetti teorici e loro applicazioni nel contesto culturale degli anni '70***

Tesi di laurea magistrale in Studi Visuali

**Relatrice
Prof.ssa SILVIA GRANDI**

**Presentata da
DANIELE CHIARAMIDA**

**Correlatore
Prof. PASQUALE FAMELI**

**Sessione luglio 2024
Anno Accademico 2023/2024**

INDICE

INTRODUZIONE

CAPITOLO 1 IN TEORIA

- 1.1. Il gioco di Gregory Bateson
- 1.2. Il pensiero di Marshall McLuhan
 - 1.2.1. Sono io in questo specchio?
 - 1.2.2. Pubblicità e gioco
 - 1.2.3. TV
- 1.3. Altre influenze teoriche europee

CAPITOLO 2 GLI INIZI DELLA VIDEO ARTE NEL REGNO UNITO

- 2.1. Le nuove possibilità tecniche
- 2.2. Gli inizi in Gran Bretagna
 - 2.2.1. Lavori seminali in TV: Arnatt e Hall
- 2.3. Eredità Modernista
- 2.4. Il nuovo linguaggio dei video artisti
- 2.5. Il contesto storico

CAPITOLO 3 DAVID HALL E GLI ARTISTI DELLA PRIMA VIDEO ARTE BRITANNICA

- 3.1. David Hall: le prime opere
 - 3.1.1. Arena e “This is a Television Receiver”
- 3.2. Il pensiero di David Hall
- 3.3. Storie
- 3.4. I canali della Video Arte: Università, LVA, APG, Fantasy Factory e Art Council

BIBLIOGRAFIA

SITOGRAFIA

RINGRAZIAMENTI

Introduzione

Questa tesi tratta della pratica della prima video arte in Gran Bretagna. In pieno spirito video-artistico, proponiamo un'analogia, al di là della sua aderenza con la realtà, per spiegare in breve ciò che andrete a leggere in questa tesi. Il periodo che andremo a illustrare in questo lavoro, quello cioè che va dalla fine degli anni '60 a tutti i '70, nel Regno Unito, è paragonabile, a nostro avviso, a quel momento della storia di Internet in cui le persone si prendevano la briga di scaricare illegalmente lo scibile umano: dai videogiochi ai film, alla pornografia, ai software. Non solo. Le comunità dei fan delle serie TV e delle saghe più amate creavano fan-page, pagine Wiki e, per dirla con Jason Mittell, *paratesti orientativi* che servivano a riunire appassionati, per commentare, ipotizzare, interpretare, dibattere, creare mappe, produrre o immaginare episodi paralleli, per omaggiare i loro prodotti d'intrattenimento preferiti. Tutto questo succedeva al di là delle intenzioni degli autori originari e a volte arrivava a influenzare la produzione delle stesse serie. Quello che ci interessa sottolineare qui è appunto l'analogia che si può ottenere tra questo spirito "pirata" dell'inizio di Internet (per come lo conosciamo adesso) e uno spirito simile vissuto da persone e organizzazioni attorno all'apparizione del video in Gran Bretagna, in quanto *medium* indipendente e autonomo. Ci sembra che questi protagonisti abbiano avuto il coraggio e l'incoscienza di creare un mondo alternativo, relativo al video. A volte sbagliando, certo, creando prodotti discutibili, ma cercando coerentemente una strada parallela a quella già battuta.

Per quanto riguarda la forma della tesi ci è piaciuto ispirarci, senza pretendere di esserne all'altezza, a un libro di un professore stimato da noi, come Giacomo Manzoli. Il testo è *Da Ercole a Fantozzi: Cinema popolare e società italiana dal boom economico alla neotelevisione (1958-1976)* nel quale lo studioso divide il lavoro in due parti: la prima è una sezione teorica, dove si passano in rassegna intellettuali e teorici aderenti al tema del libro; la seconda vede invece una carrellata di testi audiovisivi (nella fattispecie film) in cui ci si addentra più nella pratica, potremmo dire. Alla lettura di questo testo si è apprezzata molto l'originalità della forma, appunto, proprio per la sua apparente frammentazione, laddove la

seconda parte la si è potuta leggere invece con una consapevolezza ampliata e plasmata dalla prima. Ecco, anche qui, abbiamo voluto tentare questo approccio. Invitiamo il lettore quindi a seguire l'ordine cronologico delle pagine.

Non è certamente una novità l'accostamento della teoria alla pratica, per quanto riguarda, nel nostro caso, la video arte degli anni '70, anzi. Essa è andata a braccetto con le teorie della comunicazione coeve (o antecedenti) nonostante a volte i due binari si fossero solo sfiorati. Quello che si è apprezzato del libro di Manzoli è una sorta di "piglio inventivo", un'autorialità della scrittura. Una presa di posizione, più o meno scientifica e nello stesso tempo più o meno soggettiva, nel tentativo e il desiderio di esprimere un'idea. E' questo quello che, secondo noi, dovrebbe fare un testo scritto, o sarebbe meglio dire a noi piace di un testo scritto: non pretendere l'oggettività, sfiorando una purezza vuota. Assumersi piuttosto la responsabilità di scegliere un punto di vista - non rigido, ma personale - per invitare implicitamente altre ricerche e studi ad ampliarne il raggio.

Per quanto riguarda il capitolo uno, quello atto a soddisfare il compito teorico, la scelta delle personalità più influenti è in primo luogo una scelta soggettiva, anche se non arbitraria. Si è partiti da uno spunto: la video-chiamata avuta tra chi scrive e Mark Kidel. E' da lui che, nel corso della chiacchierata, si sono avuti alcuni nomi, come quello di Gregory Bateson. Da questo punto in poi, abbiamo allargato il campo seguendo due direzioni: da un lato la ricerca attraverso le parole dei protagonisti o artisti dell'epoca (libri, articoli e quant'altro); dall'altro si è voluto seguire quel sopracitato piglio inventivo, portando avanti un accostamento teorico che credevamo essere appropriato. Quest'ultimo punto parte soprattutto dalla lettura delle riflessioni sul gioco, esposte da Gregory Bateson e company in alcuni famosi scritti e in alcune conferenze/simposi avvenute negli anni 50'. Ci è sembrato infatti che si potessero fare certe sovrapposizioni, in un gioco di specchi, tra queste e certe opere di video arte.

Nel primo capitolo parleremo anche di Marshall McLuhan e rivisiteremo soprattutto il suo libro più influente, *Understanding Media*. Quasi a fare un viaggio a ritroso nel percorso universitario quindi, dentro uno dei

primi libri accademici che vengono studiati nei corsi che si occupano di media. Forse non sempre capito a fondo, per mancanza di maturità o fretta nello studio. Dello studioso canadese ci interessa particolarmente quello che lui sembra ribadire dall'inizio alla fine del testo: i cambi di paradigmi mentali e della natura delle relazioni umane, relativi all'avvento dell'epoca elettronica. Non ci interessa qui capire la misura della verità del suo testo, ma coglierne la genialità, la lucidità e il coraggio nel proporre qualcosa di così genuino e nuovo, collegando tutto ciò con il nostro percorso tematico. Il paragrafo su di lui sarà introdotto da una vignetta del grande maestro del fumetto Don Rosa (e il fumetto c'entra anche con il punto sollevato da McLuhan) relativa proprio all'elettricità. Come in tutti i testi accademici e, si immagina, nei lavori di ricerca universitari, anche in questa tesi il tono del discorso, il lettore se ne avvedrà, è figlio di passione e apprezzamento verso i temi trattati, non potrebbe essere altrimenti. Ma, come si potrà leggere nel paragrafo relativo all'ipotesi di narcisismo intrinseco nella pratica video, abbiamo cercato di non avere reticenze relative a ciò che potrebbero essere le critiche, gli aspetti conflittuali, e chissà, a volte anche noiosi, di certa video arte. A parte ciò, ci siamo lasciati andare al piacere della scrittura, consapevoli che qualsiasi lavoro del genere è sì costruito su un oggetto (in questo caso la video arte) ma è esso stesso un oggetto, un *medium*, che vive di una propria dignità e di una certa "distanza", se si vuole, dall'oggetto di cui tratta. Viene da citare Fabrizio De André quando dice:

Io tutte le sere quando finisco un concerto desidererei rivolgermi alla gente e dire loro: 'tutto quello che avete ascoltato fino adesso è assolutamente falso, così come sono assolutamente veri gli ideali e i sentimenti che mi hanno portato a scrivere queste cose.

Nel secondo capitolo, passiamo alla pratica e come attraverso uno zoom sulla mappa dell'Europa, ci avviciniamo alla Gran Bretagna. La nascita di questa forma d'arte nel paese, del Portapak, i primi tentativi di dialogo con le TV, le eredità legate alle tradizioni artistiche più antiche e il contesto storico nel quale tutto questo avviene. Nel terzo capitolo ci avviciniamo ancora di più, per conoscere i protagonisti del tempo. Con un accento marcato su David Hall, vedremo le sue prime opere relative al

video e il suo percorso artistico. La breve ma importante apertura della BBC a lavori più sperimentali. Poi i suoi colleghi, quasi tutti conoscenti o amici tra loro. I loro primi esperimenti quando erano ancora studenti, e poi non mancheremo di ricordare quanto questa gente sia stata legata alle accademie, alle università, alle gallerie, in un intreccio che vede anche la presenza di enti governativi e organizzazioni indipendenti nate dal basso.

Nel limite del possibile abbiamo cercato di attingere da fonti di quel tempo, proprio per capire come i testi stessi vivessero il fenomeno e facessero parte del movimento stesso. Troverete analisi relative a epoche successive agli anni '70, ma poche, e pochi saranno gli sguardi con il senno di poi. Ci è piaciuto mantenerci nel pensiero dell'epoca, soprattutto per quanto riguarda fonti giornalistiche, come articoli di riviste e interviste. Anche i libri, come le Antologie e le Storie della video arte, da cui abbiamo pescato, sono, per un motivo o per l'altro, di autori inglesi spesso protagonisti loro stessi di quel tempo.

CAPITOLO 1
IN TEORIA

1.1. Il gioco di Gregory Bateson

In questo paragrafo parleremo soprattutto del concetto di “gioco”, declinato in una forma trasversale e ben più ampia di quella che quotidianamente può essere usata. Questo concetto, a nostro avviso, si può collegare a un certo modo di creare e vivere l’esperienza della video arte nei primi anni in cui è nata, nel Regno Unito. Partendo dalla esplorazione di alcune opere seminali dell’epoca e dallo studio del pensiero di Gregory Bateson - relativo a questo campo - riteniamo infatti che ci possa essere un certo parallelismo tra la sua indagine sperimentale sul significato di “gioco” e alcuni lavori di video arte britannica.

In questi ritroviamo, quindi, il senso del gioco, lo strumento del paradosso e diversi piani di lettura di senso (che possiamo chiamare cornici) come d’altro canto emergono anche nella discussione Batesoniana. Inoltre, proprio la natura flessibile e sperimentale della ricerca adottata dall’antropologo e psicologo britannico, si avvicina - concettualmente - a quella fatta dai video artisti, i quali hanno rifugiato sovente ogni tipo di rigidità nel loro percorso di esplorazione artistica e di definizione dei loro lavori. Non si vogliono qui negare o dimenticare gli aspetti meramente culturali, sociali, o formali delle opere, ma sentiamo l’esigenza di poter esporre certi collegamenti, dal momento che non abbiamo trovato riferimenti a queste riflessioni altrove. Questo intreccio di punti di vista parte, è bene dirlo, da una visione personale - più emotiva che analitica - dei suddetti lavori, consapevoli del fatto che essa rappresenti, inevitabilmente, una visione parziale delle cose nella loro complessità, ma anche che, in linea con la natura intima e concettuale di certa video arte, sia una scelta relativa, inevitabilmente, al gusto individuale e, magari, un possibile spunto di partenza per coloro i quali ne vorranno sondare maggiormente gli aspetti. In questa parte della tesi si farà riferimento meno ai video in sé che al materiale teorico di nostro interesse. Vorremo che il lettore arrivi alla parte dell’analisi dei lavori con la consapevolezza di ciò che si dirà qui e che faccia poi i propri personali collegamenti. Infine, ci preme aggiungere che parte di ciò che è

esposto in questa sezione, come si vedrà dal testo stesso, è stata discussa nel breve scambio di riflessioni tra l'autore della tesi e una delle protagoniste del periodo che trattiamo: Catherine Elwes.

Il gioco è una struttura di natura elusiva fatta di "cornici" comunicative, di "bucce di cipolla"¹, le quali sono alla base di ogni comunicazione umana. Esse però non vanno rispettate a fondo se si vuole evitare il rischio di rigidità relazionale e se si desidera ammettere nella vita, l'arte e la fantasia. Le cornici devono essere, insomma, permeabili affinché qualcosa rimanga dentro e altro ne passi attraverso. Questo tipo di comunicazione si basa su una logica che si distingue da quella scientifica, per avvicinarsi più a quella che si trova nei sogni: luoghi in cui emerge il tema del "non", di un "negativo che non identifica ciò che nega"². Quel "non" che si può riscontrare nelle metafore. Cerchiamo di capire meglio. La negazione di qualcosa è spesso difficile da identificare. Relativamente al gioco, infatti, se ci si chiede cosa esso non sia potremmo dire ad esempio che "non è serio" oppure che "non è verità", ma ci fermeremmo presto al punto in cui dovremmo accorgerci che, effettivamente, esso può essere serio e sicuramente anche vero. Ecco, il "non", in questo senso, crea una serie di cornici di significati, crea sfondi e contenuti.

Se diciamo la parola "sedia" e poi cerchiamo di capire cosa la sedia non sia, potremmo dire che "non è una penna" o "non è un libro", ma se dicessimo ad esempio che "non è amore" oppure che non sia "paura" staremmo procedendo, grazie a queste ulteriori astrazioni, al di là di un certo limite logico che ci metterebbe, forse, un po' a disagio. Dunque, rimanendo su questo esempio, già abbiamo creato un elemento di contenuto che è "la sedia" e poi degli sfondi diversi che sono quelli afferenti alle "non sedie", fatti dalle "penne" e dai "libri", e ancora gli sfondi delle "non sedie improprie", ovvero, come detto, "amore" o "paura". Banalizzando, potremmo ipotizzare che nell'ultimo sfondo potranno comunicare davvero i folli oppure gli artisti. Quest'ultimi infatti creano universi di senso stratificato, e arrivano, in alcuni casi, laddove la

1 Bateson Gregory, *Questo è un gioco*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 1996.

In questo testo si usa l'espressione di *onionskin structure*. Tutto ciò che verrà espresso in questo paragrafo fa riferimento a questo libro (se non altrimenti specificato).

2 Ibidem.

logica scientifica e comune non potrebbe. Per quelli della prima generazione di video arte britannica “a table was once more linked to the image of a table, but in such a way as to call into question the natural association of one with the other.”³ Anche per essa si può fare un discorso relativo alle cornici, essendo una forma d’arte di natura simbolica e meta-comunicativa che, supponiamo, contiene implicito un “non”.

Vidi due giovani scimmie che giocavano, cioè erano impegnate in una sequenza interattiva, le cui azioni unitarie, o segnali, erano simili, ma non identiche, a quelle del combattimento. Era evidente, anche all’osservatore umano, che la sequenza nel suo complesso non era un combattimento, ed era evidente all’osservatore umano che, per le scimmie che vi partecipavano, questo era ‘non combattimento’. Ora, questo fenomeno, il gioco, può presentarsi solo se gli organismi partecipanti sono capaci in qualche misura di meta-comunicare, cioè di scambiarsi segnali che portino il messaggio: ‘questo è un gioco’.”⁴

Lavori come *7 TV Pieces* di David Hall (1971) o anche *Kensington Gore* di Catherine Elwes (1981) meta-comunicano allo spettatore dell’epoca: “guarda che questo è un ‘gioco’”. Ma dato che

l’asserzione ‘Questo è un gioco’, se la si sviluppa, assume la forma: ‘le azioni che in questo momento stiamo compiendo non denotano ciò che denoterebbero le azioni *per cui esse stanno*’, [ovvero, qui entra in campo] ciò che Korzybski ha chiamato la relazione mappa-territorio: il fatto che un messaggio, di qualunque genere, non consiste degli oggetti che esso denota (la parola ‘gatto non ci può graffiare’). Il linguaggio, piuttosto, sta con gli oggetti che denota in una relazione paragonabile a quella esistente tra la mappa e il territorio. La comunicazione enunciativa, così come si presenta a livello umano, è possibile solo *in seguito* allo sviluppo di un insieme complesso di regole metalinguistiche che governano le relazioni tra parole[...]e oggetti[...]Da ciò che si è detto fin qui risulta che il gioco è un fenomeno in cui le azioni di ‘gioco’ sono collegate a, o denotano, altre azioni di ‘non gioco’.”⁵

Ecco perché, crediamo, nei lavori sopracitati il gioco sia serio. Come sa bene chi lavora a scuola, un gioco che si trasforma in lite o in qualcosa che deve decidere ancora cosa diventare, è un evento piuttosto frequente. In ogni caso, la meta-comunicazione di più messaggi contemporaneamente deve creare una cornice implicita in cui le due o

3 Elwes Catherine, *Video Art, a guided tour*, London, I.B. Tauris & Ltd, 2005, p. 82.

4 Bateson Gregory, “Una teoria del gioco e della fantasia”, in Bateson Gregory, *Verso un’ecologia della mente*, Milano, Adelphi Edizioni, 1976, pp. 220-221.

5 Ivi., 221-22

più parti che comunicano sono consapevoli di aver creato insieme questa cornice. In *7 TV Pieces* di Hall, l'interruzione del flusso televisivo da parte di alcuni corti (10 inizialmente poi 7) la cui natura non è evidente ("non" è pubblicità anche se è messa nei momenti di palinsesto in cui questa è di solito inserita, "non" è arte, propriamente detta) può essere vista come un invito rivolto allo spettatore di interpretare una meta-comunicazione che dica, non solo "questo è un gioco", ma anche che probabilmente tutta la TV appartiene a un sistema culturale di segni e messaggi che è soggetto alla parzialità, alla rappresentazione e all'illusione. Se dietro questi lavori lo spettatore accetta inconsciamente il patto, vien da sé che può cambiare, potenzialmente, anche la percezione della stessa visione della televisione. Il *Tap Piece* è forse il più noto tra questi 7: c'è un'inquadratura a sfondo bianco che coincide esattamente con la grandezza dello schermo televisivo (dunque noi vediamo uno schermo bianco). Un rubinetto di metallo fa capolino dall'angolo in alto a destra e da esso ne comincia a fuoriuscire dell'acqua. Così, lentamente, "riempie" lo schermo televisivo. Il rubinetto si chiude e - dopo qualche secondo di silenzio in cui vediamo semplicemente una tv piena d'acqua - si sente aprire uno scarico dal quale il liquido incomincia a uscire. Ora il verso dell'acqua è obliquo rispetto allo schermo. La tv si "svuota". Fine del pezzo, in tutto 3.35 minuti. Con un po' di fantasia potremmo immaginare che David Hall voglia dirci che in fondo, quando guardiamo, ad esempio, un telegiornale, non stiamo guardando la realtà (qualsiasi cosa essa sia) ma un sistema di meta-comunicazione tra noi e il *medium* che "non denota ciò che denoterebbe la dichiarazione per cui essa sta". La consapevolezza delle cornici quindi arricchisce la natura stessa della comunicazione.

[Un mio paziente] si lasciò crescere la barba.[...]Gli venne una bella barba finta[...][Così quando lo accompagnai a trovare i genitori, suo padre, che non lo aveva mai visto con la barba, gli disse: "Oh, Oh! Così ora il nostro ragazzo si nasconde dietro una barba, eh?". Risposi: "Signor B., non credo proprio che sia vero". Ci fu un attimo di silenzio carico di tensione[...][4 o 5 minuti dopo[...]]disse: "Oh, Oh! Così ora è una barba cioè dietro cui si nasconde il nostro ragazzo?". Risposi: "Signor B., lo ha detto per la seconda volta"[...][Ci fu un altro attimo di gelo, poi soggiunse: "Stavo solo

scherzando”.[...]Il giorno dopo il paziente chiese un rasoio. Si tagliò la barba[...]Quando lo vidi, gli dissi: “Nessuno può dire che tu ti stia nascondendo lì dietro”. S’illuminò di un sorriso radioso.⁶

Il fatto che attraverso uno spazio di tempo limitato i messaggi abbiano comunicato ambiguità, del tipo: “questo è un gioco oppure no?” (peraltro sadico) è servito a far dire chiaramente al padre che sì, si trattava di gioco - “stavo solo scherzando” - e a mettere il paziente nella condizione di partecipare alla comunicazione senza, alla fine, esserne vittima. Ritornando al lavoro di Hall, *7 TV Pieces*, per la televisione scozzese nel 1971, possiamo metterlo a paragone - seguendo il filo logico che stiamo intessendo - con un pezzo di carta attaccato a uno spago con la quale due lontre giocano allo zoo, e che, in qualche modo,

rappresenta [il pezzo di carta] una *forzatura* nella *simmetria* su cui si reggono le altre componenti della vita di una lontra: pesci o gamberi, altre lontre o oggetti da cacciare e mangiare. La carta *non* è uno di questi oggetti, e inserisce una *forzatura* dello stesso genere anche nella simmetria su cui si basa il rapporto fra le due lontre. Come risultato, le lontre danno vita a qualcosa che *non* è combattimento e *non* è corteggiamento. Ancora una volta, io non so che cosa *non* è[...]Il gioco è una classe di comportamenti definiti attraverso un negativo, senza identificare, come si fa di solito, che cosa quel negativo neghi.⁷

Giocando un po' anche noi, possiamo sostituire nel testo le due lontre rispettivamente con gli spettatori da un lato, e la TV dall'altro. Il pezzo di carta, invece, con i *7 Pieces*, chiamato anche *TV Interruptions* (questo nome è più azzeccato ai fini del parallelismo che stiamo facendo). Vedremo che, vista la natura metaforica dell'esempio zoologico, il principio è uguale. Quindi, il lavoro di Hall

rappresenta una *forzatura* nella *simmetria* su cui si reggono le altre componenti della vita di una TV: pubblicità o programmi, altri network o prodotti da proporre in vendita. I *TV Interruptions* *non* sono uno di questi oggetti, e inseriscono una *forzatura* dello stesso genere anche nella simmetria su cui si basa il rapporto fra la TV e lo spettatore. Come risultato, la TV e gli spettatori danno vita a qualcosa che *non* è pubblicità, e *non* è arte.

Un altro aspetto importante da considerare nella nozione di gioco è che esso, per far sì che avvenga, deve includere nel suo essere la

6 Bateson G., “Questo è un gioco”, cit., pp. 75-76.

7 Ivi., pp. 112-113.

disponibilità di tempo da parte di chi lo pratica. Questa qualità caratterizza l'attività del gioco come priva di necessità, e l'assenza di necessità di fare qualcosa lascia via libera ad altre risorse, altrimenti inesprese. Esse possono essere ad esempio, la capacità dell'essere umano di concettualizzare, di rappresentare una realtà "come se" fosse un'altra. E a proposito della mancanza di necessità, di *dovere*, che si ha nel gioco, Bateson fa riferimento alla distinzione fra i vari tipi di arte citando il filosofo inglese Robin George Collingwood: c'è l'arte che *serve* a qualcosa, come ad esempio quella che noi chiamiamo artigianato, poi quella che intrattiene, come il cinema, anch'essa utile a livello di arricchimento emotivo. Poi c'è l'arte vera e propria, quella che "è caratterizzata dalla scoperta di qualcosa di nuovo in noi stessi come esseri umani".⁸ Probabilmente i primi video artisti britannici (e non solo) cercavano di creare quest'ultimo tipo. Una forma d'arte che potesse liberarsi dai vincoli e dalle sovrastrutture istituzionali attraverso le quali bisognava necessariamente passare, e che, come afferma Bavelas relativamente all'affinità tra gioco e creatività, potesse trarre "nuove idee da un materiale che nuovo non è".⁹ Oltre a non avere tra i suoi elementi il dovere nell'essere svolto, il gioco non deve avere delle finalità immediate, parliamo soprattutto di quelle di natura pratica.

Un ragazzo eschimese può passare tutta la giornata a schiacciare una piccola frusta-giocattolo che il padre gli ha costruito. Per il padre costruirla è stato un gioco, [...]per il ragazzo è un gioco usarla. Quando sarà cresciuto, quella frusta che ora è lunga solo 1 metro e mezzo, avrà un raggio di oltre 10 metri[...]sembra che il ragazzo si stia preparando per la vita futura, ma per il momento si sta soprattutto divertendo. Non c'è in lui finalità immediata.¹⁰

Insomma, a nostro avviso, pare che il gioco inteso in questo senso multidimensionale, abbia caratteristiche comuni ad alcuni lavori di video arte, come già detto. Un'altra caratteristica che ci fa pensare alla video arte come gioco è proprio la sua dose di indecifrabilità e ambiguità testuale. Il fatto di non poterla classificare facilmente o inserire in una

8 Ivi., p. 148.

9 Ivi., p. 153.

10 Ivi., pp. 156-157.

dicotomia del tipo TV/radio, nella quale si trovino riferimenti che facciano da contrappesi, è ciò di cui stiamo parlando. La video arte la si può associare a molte forme d'arte; al suo interno si possono rintracciare vari riferimenti artistici; la si può far rientrare in un insieme preciso di norme culturali locali ma, nello stesso tempo, definire benissimo "internazionale". Forse, grazie a questa sua natura multiforme essa è sfuggente alle dicotomie e alla semplificazione.

Le dicotomie come lavoro/gioco o piacere/dolore costituiscono delle vere e proprie barrire culturali che ci bloccano. [...] Un lavoro molto accurato coinvolge a tal punto l'intera personalità da smettere di essere lavoro. [...] C'è un momento culminante del lavoro, in cui non c'è spazio per commentatori che dicano: "questo è lavoro" o "lo finirò alle otto?" o "sarò pagato per questo?" o ancora "devo fare questo e poi posso giocare a golf". I commentatori scompaiono.¹¹

Relativamente alla questione di provare a trovare una categoria logica al gioco (e noi aggiungiamo, al video) Bateson dice che

non è certo la prima volta che nello studio dei processi umani ci imbattiamo in qualcosa che, espresso in termini scientifici, ci è assolutamente familiare, ma che, nel momento in cui cerchiamo di spingerlo in un modo di pensare tradizionale o in qualche forma logica, finiamo per violentarlo fino a renderlo irriconoscibile. [...] Dovremmo piuttosto prendere atto che non disponiamo di alcun concetto in grado di pensare il gioco in modo soddisfacente.¹²

Da tutti questi spunti e collegamenti, quello che potremmo definire forse è solamente che, sia il gioco, sia la video arte, cercando di definirsi e ridefinirsi, in ultima analisi, cercano una libertà che altrove, nei contenuti, nelle tradizioni artistiche, nelle istituzioni, nelle gallerie d'arte, negli uffici di lavoro, non trovano.

Il Paradosso del Mentitore consiste in una dichiarazione, fatta da un Cretese, di nome Epimenide, che dice: "Tutti i Cretesi sono mentitori". Ma chi afferma,

"sto mentendo", sta anche dicendo implicitamente "l'affermazione che ora faccio è falsa". Queste due affermazioni, il messaggio e il messaggio sul

11 Ivi., p. 166.

12 Ivi., p. 169.

messaggio, si incrociano l'una con l'altra completando un sistema oscillante di informazioni: se l'uomo sta mentendo, allora sta dicendo la verità; ma se sta dicendo la verità, allora non sta mentendo; e così via.¹³

Attraverso questo tipo di paradosso, anche qui, si creano delle figure e degli sfondi. Ovvero un messaggio in primo piano e altri messaggi impliciti che fanno da sfondo, i quali a loro volta possono essere messi in primo piano. Nel pezzo del 1978, *In Two Minds (2 screen version)* di Kevin Atherton, l'artista britannico gioca con la sua stessa immagine in movimento. Due monitor, messi uno di fianco all'altro in una galleria d'arte, dentro i quali Atherton fa un'intervista a se stesso. In uno schermo l'intervistatore, nell'altro l'intervistato. Le domande vertono sul pezzo di cui esse stesse rappresentano il contenuto. Questo lavoro è centrato sul concetto di spazio e di tempo, ma quello che qui ci interessa rilevare è che, crediamo, esso crea quel tipo di paradosso a cui facciamo riferimento in questo paragrafo. Diciamo che la figura è formata dall'intervista in sé, lo sfondo è caratterizzato invece dalla constatazione che essa è certamente un'intervista ma anche qualcos'altro, visto che è essa stessa l'opera a cui si riferisce, e che entrambi, intervistato e intervistatore, sono la stessa persona. Dunque, chi vede questo pezzo prova una sorta di disagio logico perché non capisce in che tipo di cornice porre quello che vede. L'intervista è vera? Ci dobbiamo credere? Ma, se fa parte di un'opera d'arte, con quale atteggiamento siamo chiamati a interpretarla? Questo lavoro ci dimostra come la ricerca di libertà espressiva si sposa in modo naturale coi paradossi e i giochi. La logica, in questi casi, prende strade non tradizionali, perché il campo in questione è legato proprio alla libertà di associazioni di idee che si scontrano con la rigidità atemporale del "Se A, allora B".

In logica la parola "allora" non significa "in un momento successivo". Significa che l'affermazione B è implicita in modo sincrono nell'affermazione A. Ma quando parliamo di cause e diciamo "se lascio andare il bicchiere, allora esso cadrà", le parole "se...allora" si riferiscono a una sequenza temporale e sono abbastanza diverse dal "se...allora" della logica.[...]Lo studio della mente attraverso l'approccio causale ci porta in

13 Bateson Gregory, *L'umorismo nella comunicazione umana*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2006, p. 7.

ogni caso ad accettare i paradossi del pensare, che sono collegati all'umorismo, alla libertà - collegata all'umorismo - di cambiare il sistema di pensiero e, in generale, alla salute mentale e alla felicità umana.¹⁴

In *Kensington Gore* (fig.1) di Catherine Elwes (1981) notiamo lo stesso tipo di procedimento causale che può riferirsi al gioco degli studi di Bateson.

Il pezzo esprime il potere della simulazione di un evento e di quanto attraverso esso, fantasia, realtà e finzione possano in qualche modo correre su binari vicinissimi. Il titolo del pezzo allude già a due cose distinte. Il nome *Kensington Gore* si usa per riferirsi al sangue di scena ed è anche il nome della zona del Royal College of Art di Londra, nel quale la Elwes, all'epoca, studiava. L'idea si basa sul racconto della stessa storia da vari punti di vista, usando un montaggio alternato con varie differenti sequenze: l'immagine in primo piano di un collo sopra il quale una mano lavora attentamente alla creazione di una ferita da scena, molto realistica; la Elwes che racconta e mima (grazie anche a ellissi di montaggio) la storia. Ancora lei (con incursioni di Judith Goddard) che legge seduta ad una scrivania - e con perfetto accento televisivo da BBC - il vero episodio accadutole nel set di un film in costume, in Scozia. Il racconto è il seguente: quando in un torpido luglio pieno di zanzare, alcuni di questi insetti infastidirono così tanto i cavalli usati per il film che uno di loro, imbizzarrito, sferrò in aria un colpo con le zampe posteriori e colpì la testa del regista, il quale svenne ai piedi della Elwes, sotto ad una ferita sanguinante. Lei si occupava degli effetti speciali nel film, come le ferite da spada e coltello appunto. Di *Kensington Gore*

The idea of the work was to deconstruct the illusion of a wounded body, one of the images with which television induces fear or excitement in the audience[...]This Brechtian approach reduced the story to the form of its telling and although it was based on real events, it did not pretend to posit an irrefutable truth. In the same way that reality and fiction are often interchangeable, the truth of an event has many versions as there were witnesses.¹⁵

14 Ivi., pp. 9-10.

15 Elwes Catherine , "Kensington Gore", *Rewind + Play: An Anthology of early british video art*, 2009, p. 22.

Quello che fa la Elwes in questo lavoro è esattamente quello che fa un bambino quando mima un personaggio di fantasia e le sue avventure.

Dalla voce fuori campo sentiamo che l'artista, una volta che il regista svenne ai suoi piedi, ebbe un attimo di stasi perché fu presa dalla vista del sangue e pensò alla correttezza dell'angolazione dalla quale proveniva, come se stesse lavorando a una delle ferite di scena, prima di entrare definitivamente nel panico.

Per concludere questo paragrafo sul collegamento tra Gregory Bateson e la video arte vorremmo proporre, quindi, una parte della corrispondenza intercorsa tra noi e l'artistica britannica (nata francese) esattamente come è avvenuta, il cui oggetto era proprio afferente al tema di questo paragrafo:

“Dear Catrherine,
I have a question for you, if you don't mind.
I've watched many videos on the first video art in the UK, including your *Kensington Gore*.

Since my thesis will also focus on the themes of play, paradox, and illusion, I've read, for instance, a book by Gregory Batson on the subject of play (in italian is "Questo è un gioco") and found many interesting ideas to apply, in my opinion, to video art. I would like to ask if, in your beautiful work, there was a desire to *play* in some way, with yourself, the audience, or the concepts you bring into play. In other words, do you think video art is also a form of play (in the most complex sense of the term)? I hope I've been clear; I understand that your works and those of your colleagues often carry a message of protest and social commentary, however, I would like to emphasize the concept I've just expressed.

Best wishes. Daniele Chiaramida”.

“Dear Daniele,
I'm sorry, your email dropped down out of my screen and I rather forgot about it.

You raise the issue of play in 'Kensington Gore' and other videos from that early analogue period. You are quite right, the element of play is there in my work as in many others. I would only say, 'play' if you extend it to *creative play and experimentation* [corsivo mio]. The medium was very new to us and we didn't know what it could do, although Paik had already explored it as a material, a process and a cultural language as did the Vasulkas, and in this country, Peter Donebauer. I think for me, the joy of video was that I could control the timing, the length an image was seen, how I appeared, which for a feminist artist was a critical question at that time. But I had also worked as a make-up artist at the BBC and in KG

[Kensington Gore] I used the skills I had acquired there, which was particularly satisfying. There is humour as well as pathos in the tape: It is about an accident on a film shoot, but it is also quite slap-stick and I use mime to illustrate the story. *So the performative aspects were always playful, tongue-in cheek* [corsico mio] and designed to draw attention to the way that the story was being told, in true materialist tradition.¹⁶

L'espressione *tongue-in cheek* sembra dire in due parole, quello che abbiamo provato ad esprimere nelle ultime pagine. Secondo il *Cambridg Dictionary*, significa che, quando si pronuncia una frase *tongue-in cheek*, "you intend it to be understood as a joke, although you might appear to be serious".



(fig.1, Elwes Catherine, *Kensington Gore*, 1981)

16 Intervista svolta nel mese di marzo 2024, ringraziamo gentilmente l'artista per averci concesso la pubblicazione della mail.

1.2. Marshall McLuhan: “Il medium è il messaggio”

Siamo nel 1965. Il mondo è diventato alla stregua di un villaggio. L'energia elettrica abbraccia il globo in 0.13 secondi e nel giro di uno lo



avvolge 7 volte. La tecnologia è un'estensione dell'uomo, dei suoi sensi, protesi che servono (e lo servono) in tutto e per tutto e quella elettrica lo è protesi del suo sistema nervoso centrale. La tecnologia, essendo un'estensione delle facoltà umane, quindi, coinvolge la psiche, la plasma e di conseguenza influenza il tessuto sociale del quale fa parte. In tremila anni di sviluppo sociale l'essere umano ha imparato a specializzarsi, ogni settore aveva una particolarità e, la singola opinione, il singolo punto di vista, poteva avere un peso. La specializzazione ha creato il punto di vista e questo ha portato all'individualismo, al distacco delle azioni dalle reazioni, necessario per il lavoro specializzato - vedi il chirurgo che per operare non deve provare empatia per il paziente - adesso invece, la società è chiamata alla partecipazione, al ri-apprendimento della quasi simultaneità della reazione e dell'azione, quindi, del coinvolgimento.

I media sono effetti di questa tecnologia. L'uomo si ritrova in una società completamente cambiata, concentrica, dopo secoli di espansione verso il "fuori" ora c'è un cambio di rotta verso il "centro". La sua mente però agisce con schemi vecchi in un mondo nuovo, il quale ne esige l'aggiornamento. Adesso il modello di percezione e di conoscenza è quello che pretende la ribellione contro gli schemi imposti. La società

elettrica aspira alla totalità, all'empatia. L'età meccanica, precedente, ci ha insegnato una cosa: la sequenzialità. Dall'alfabeto fonetico alla stampa, alle fabbriche, infatti, la nostra mente si è plasmata sul senso della sequenza, la quale però non è sinonimo di sviluppo o di comprensione. La sequenza di oggetti non significa infatti che da uno ne derivi un altro, non c'è necessariamente causalità in essa. Piuttosto, oggi assistiamo a una necessità di configurazione delle cose e non più di linearità, di struttura creativa e non più di connessioni. La simultaneità prende il posto della sequenza e così entriamo nell'era della configurazione e della struttura. Il cubismo ne è un esempio chiaro: decide di sbatterci in faccia tutti i punti di vista simultaneamente. Abbandona totalmente la dimensione illusoria della prospettiva e rimanda al senso della totalità. Il quadro stesso è il messaggio. Il medium è il messaggio.

McLuhan prende in esame il cubismo in maniera particolare. Alla logica propria del principio di causalità e di consequenzialità, appartenente soprattutto ad un certo tipo di cinema, bandiera dell'epoca meccanizzata, Picasso contrappose un genere artistico che si fondava sull'immediatezza della sensazione, rivelando che il vero messaggio, anche nell'espressione artistica, non è il contenuto ma la forma stessa dell'opera, il suo medium.¹⁷

Abbiamo visto il concetto di simultaneità nel lavoro di Catherine Elwes. Possiamo allargare lo sguardo e dire che proprio l'artista in genere (quello vero) è l'unico (insieme al folle, direbbe Bateson) a poter essere consapevole di questo meccanismo di non linearità.

L'unico veramente cosciente dei mutamenti che avvengono nella percezione sensoriale è l'artista, che compone le sue opere non tematizzando tali mutamenti (facendone contenuto) ma esprimendoli nel modo in cui le crea.

Picasso ha il merito di aver rotto col pensiero comune diffuso per cui un'opera si identificherebbe completamente col suo contenuto, ed il suo dire si limiterebbe ad esso.¹⁸

E' un modo di approcciarsi alla realtà completamente diverso, che coinvolge, oltre l'arte, molti campi del sapere, dalla fisica alle teorie della

17 Alfieri Alessandro, "La riflessione di McLuhan: tra antropologia dei media e teoria dell'arte", *Lo Sguardo – Rivista di Filosofia*, n. 4., 2010, p. 10.

18 Ivi., p. 11.

comunicazione, alla medicina. Il medico austriaco Hans Selye ad esempio, qualche anno prima, formula una teoria sulla malattia, (in *Stress of Life*) che pone le patologie umane in una rete che opera molto al di là dell'individuo in sé e che pone l'essere umano dentro a un contesto preciso e complesso. Non partendo solamente dal contenuto, quindi, ovvero dal sintomo, bensì allargando il campo all'ambiente.

His theories on the body's response to physical, environmental or psychological agents revolutionized our understanding of the causes and mechanisms of disease, as well as the links between the brain, emotions and the body. He elaborated on the concepts of coping energy, stress management, post-traumatic coping, and behavioral codes that protect against exposure to "harmful" environments.¹⁹

La medicina per millenni aveva studiato le malattie e cercato rimedi per curarle ma Selye si accorse che già la condizione di essere malati poteva costituire da sola una sindrome, e che forse il percorso di guarigione doveva guardare anche a fattori non specifici della malattia stessa.

What struck me, as a novice, was that apparently very few symptoms characterized each disease; [...] I could not understand why, from the dawn of the history of medicine, doctors concentrated all their efforts on the recognition of particular diseases and the discovery of specific remedies without giving any attention to something more obvious: "the syndrome of the simple fact of being sick". Would it be possible to analyze this "general syndrome of the disease" and perhaps even find remedies capable of acting against the non-specific factor(s) of the disease?.²⁰

I "fattori non specifici" si riferiscono a cause che non sono direttamente associate a una particolare malattia. In altre parole, sono variabili che possono contribuire al manifestarsi di malattie in generale, piuttosto che essere specificamente legati a una singola patologia. Ad esempio, in riferimento al lavoro di Selye, lo stress, può essere considerato fattore *non specifico* che può aumentare il rischio di sviluppare diverse malattie. Prima della velocità elettrica queste scoperte non sarebbero state possibili, in molti campi si è passati dalla specificità alla totalità.

19 Rochette Luc, Dogon Geoffrey, Vergely Catherine, "Stress: eight decades after its definition by Hans Selye: 'Stress is the spice of life'", 12/02/2023, <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC9954077/> (consultato il 24/04/2024).

20 Ibidem.

Sir Ernst Gombrich in *Arte e illusione* (1960) pone l'accento, già dal titolo, sul fatto che l'arte pittorica sia una rappresentazione materiale su una tela. Anche qui si evidenzia che il messaggio del quadro è già il quadro stesso.²¹L'uomo occidentale, a causa della sua alfabetizzazione è abituato quindi ad accorgersi del contenuto delle cose e non alla struttura tra di esse. Dicevamo dell'estensione dei sensi. Bene, il senso dell'uomo occidentale è la vista, che dà al mondo l'illusione di uniformità e consequenzialità. Quello dell'uomo tribale è l'udito, con la sua cultura orale che totalizza la realtà. Quindi il passaggio dell'uomo razionale e tipografico occidentale dall'era meccanica a quella elettrica è traumatico poiché crea incomprendimento verso ciò che ad egli pare irrazionale, ma invero non lo è. Le estensioni dell'essere umano, le tecnologie, creano così un torpore psicologico poiché impongono ad esso i propri presupposti. L'unico modo per rimanere lucidi è cercare di capire le proprie estensione, i media, affinché si rendano espliciti i messaggi subdoli che essi stessi rappresentano. Ma l'uomo alfabetizzato è un conformista rassicurato dalla ragione, la quale è posta come sinonimo di uniformità e sicurezza. In una società così, il diverso, il criminale, il nero, la donna o lo storpio sono visti come vittime o come figure patetiche. Poiché essi non riescono a uniformarsi ad una cultura rigida e precisa sembrano degli anticonformisti. Questo accade perché nella società "tipografica" le persone devono compiere impieghi specifici. Invece, l'era della velocità elettrica sta pian piano imponendo il concetto di ruolo. Le minoranze in questa società più orale possono quindi ritagliarsi un ruolo fatto su misura, che non li pone agli occhi degli altri come delle vittime. Dunque lo scontro che avviene tra la tecnologia di Gutenberg (tipografica) e quella elettrica è qualcosa di molto più potente di quanto possa fare il contenuto di un film o di un libro. Il contenuto di un media è semplicemente un altro media, ma noi diamo peso solo ad uno dei due. Emozionarsi per un film, per l'effetto sociale che il media cinema ha sulle nostre opinioni è una cosa, essere consapevoli dell'effetto trasformante di un media sulla nostra psiche e sui nostri sensi, a prescindere dal

21 www.foglidarte.it

contenuto, è un'altra. Non ci rendiamo conto di ciò perché, come afferma McLuhan, "in una società alfabetica e omogeneizzata l'uomo cessa infatti di essere sensibile alla vita diversa e discontinua delle forme".

I media, nella nostra società, sono alla stregua di materie prime, come il petrolio o il grano. Le materie prime, soprattutto nelle società che si basano su un numero esiguo di esse, se da un lato la loro scarsità può portare problemi di natura economica importanti, dal punto di vista socio-psicologico esse creano coesione sociale. In queste culture, infatti, il dover sostenersi sull'esistenza di poche materie prime plasma anche il modo di vivere e crea coesione sociale. La stessa identica cosa succede con i media. Il media più influente degli anni di cui stiamo trattando è la televisione. Essa crea nella società senso e desiderio di partecipazione, come lo fanno le pubblicità, i quotidiani e i fumetti. La TV è un media freddo infatti, a bassa definizione, che impone alle persone un riempimento di senso in ciò che vede. La gente sente di partecipare a qualcosa quando guarda la TV. Essa, a differenza della radio e del cinema, che sono media caldi unidirezionali, coinvolge, ed è un'estensione non della vista ma soprattutto del tatto. In una cultura altamente alfabetizzata, abituata all'uniformità e alla continuità delle cose, abituata a mettere in primo piano quasi solamente il senso della vista per decifrare il mondo, il media elettrico, porta turbamenti e confusione. La noia è un sentimento comune in questi anni. È una reazione alla richiesta di partecipazione e di inclusione. Nelle culture più arcaiche, paradossalmente, la nuova tecnologia ha maggiore possibilità di creare effetti meno traumatici, perché esse sono abituate all'oralità e alla totalità. Adesso si sta passando, in molte discipline, dallo studio del contenuto a quello degli effetti che il media ha nella sua totalità e nel suo contesto. Qui si inserisce il concetto di capovolgimento a causa della saturazione di un elemento, di un media, in una data società.

Ad esempio, dice McLuhan, "il superamento del limite di rottura riguardante la strada trasforma le città in autostrade mentre l'autostrada vera e propria assume un carattere urbano". Così potremmo dire che la saturazione nell'arte degli effetti della scultura e della pittura ha portato

l'artista contemporaneo a cercare forme meno individualistiche e specialistiche e questa ricerca ha fatto nascere i gruppi "tribali" attorno alle nuove tecnologie video, come i gruppi di video artisti e di arte concettuale, oltre che al cambiamento della pittura stessa.

Lo stress che provoca la saturazione di un senso su un altro porta all'amputazione del senso saturo al di fuori di noi stessi. Un esempio sta nell'invenzione della ruota. L'accelerazione degli scambi commerciali ha portato ad una vera e propria estensione del piede. Così le invenzioni tecnologiche sono estensioni dei nostri sensi e la tecnologia elettrica è l'estensione diretta del nostro sistema nervoso centrale. Questa amputazione, come tutte le amputazioni, crea angoscia e apatia, un senso di torpore in chi non le riconosce come estensioni di se stesso.

1.2.1. Sono io in questo specchio?

Il mito di Narciso, da *narcosis* che in greco significa torpore, spiega bene la situazione sensoriale e percettiva dell'uomo contemporaneo. Egli non si innamora della sua immagine riflessa, come solitamente si crede, ma piuttosto di un'immagine che non riconosce come sua. Da questo straniamento, da questo distacco, egli reagisce con il torpore. Per non provare il trauma dell'amputazione il sistema nervoso centrale si intorpidisce. In medicina il concetto di auto-amputazione è considerato da molti (come da Selye) un meccanismo che il corpo usa per mantenere un equilibrio.

Con l'avvento della tecnologia elettrica l'uomo estese, creò cioè al di fuori di se stesso, un modello vivente del sistema nervoso centrale. Nella misura in cui questo è vero, sembrerebbe trattarsi di auto-amputazione disperata e suicida, come se il sistema nervoso centrale non potesse più contare sugli organi fisici come cuscinetti protettivi dalle offese di meccanismi violentemente avversi. Può darsi che le meccanizzazioni successive dei vari organi fisici iniziate con l'invenzione della stampa abbiano costituito un'esperienza sociale troppo violenta e troppo soggetta a stimoli perché il sistema nervoso centrale fosse in grado di sopportarla.²²

L'estensione di un senso in un nuovo *medium* comporta automaticamente la riorganizzazione degli altri sensi. In che modo però, dipende dalla

²² Marshall M., Op. Cit., p. 53.

cultura in cui ci troviamo. L'avvento della TV in un'Europa di tradizione audio-tattile, ad esempio, ebbe l'effetto di aumentare l'importanza della vista e portò gli europei a gusti estetici che provenivano dall'America. Negli Stati Uniti, invece, la TV fece risvegliare il mondo non visivo dei linguaggi parlati e della percezione audio-tattile. La tecnologia elettrica, come tutte le altre tecnologie, una volta che viene estesa al di fuori del sistema nervoso centrale per esserne una sua amputazione, crea la stessa angoscia che creano le altre estensioni. Ma essa, a differenza delle altre tecnologie, non estende singoli sensi, bensì tutto il sistema. La sua natura immediata fa sì che l'uomo ora può avere la consapevolezza della sua estensione, la consapevolezza di ciò che è exteriorizzato, quindi la conoscenza di ciò che sta sottopelle. Quindi, "l'era dell'angoscia e dei *media* elettrici è anche l'era dell'inconscio e dell'apatia".²³

Praticamente quasi tutte le opere di video arte di cui parleremo in seguito sono intrise di questi concetti, di totalità, in cui sostanze come il sogno e l'inconscio sono ben presenti. Il mito di narciso, dicevamo, che diventa servo della sua stessa immagine che non riconosce, diviene alla fine un *circuito chiuso*. L'estensione del sistema nervoso centrale, trasforma radicalmente la relazione dell'uomo con i suoi simili. Proprio il circuito chiuso è uno degli espedienti che gli artisti della prima video arte britannica indaga maggiormente. Questo effetto è creato, nella forma più semplice, ponendo una telecamera di fronte al monitor al quale è collegata, cosicché il monitor crea una infinita replica di se stesso.

It continually feeds upon itself like a ravenous mythological creature consuming its own tail. In its self-contemplation, the video image symbolically interrupts the continuous one-way flow of broadcast information.²⁴

Un esempio del genere si trova in *Monitor*, di Stephen Patridge (1974) (fig.2). L'artista, interessato allo strutturalismo, ovvero alla ricerca di un linguaggio proprio e inerente al video, che lo differenzi dagli altri, crea un effetto a scatole cinesi del monitor stesso che riproduce la sua

²³ Ivi., p. 53.

²⁴ Elwes C., Op. Cit., p. 28.

immagine infinite volte. Ciò è possibile perché il video ha la peculiare capacità di registrare e trasmettere simultaneamente. Partridge però va oltre e riproduce dei leggeri ritardi (*delay*) nelle immagini dei monitor dentro il monitor. L'artista - di cui vediamo solamente le mani - ruota il monitor su se stesso e i movimenti relativi degli altri monitor sono sincopati tra di loro. (metti foto)



(fig.2, Stephen Partridge, *Monitor*)

Il circuito chiuso crea quella sensazione di intimità con se stessi, una possibilità di integrazione con il proprio interno psicologico. La tecnologia elettrica, nel suo mettere in primo piano il senso del tatto, cioè la necessità di stare a contatto con l'insieme, porta a galla quell'atteggiamento tribale che la cultura visiva occidentale (soprattutto americana) ha ormai perso. "Durante una lezione di chirurgia a circuito chiuso, gli studenti constatarono uno strano effetto: non avevano avuto la sensazione di aver assistito ad una operazione ma di eseguirla, come se avessero avuto in mano lo scalpello."²⁵

Video: in latino "io vedo". Che cosa vedo davanti a un video? Vedo una *imago* [...]Video *imaginem*: vedo un'immagine[...]Se ricorro all'*imago* latina non è solo perché il termine è più ricco e complesso rispetto a "immagine" ed esprime meglio il simulacro, il riflesso senza consistenza,

25 Marshall M. Op. Cit., p. 350.

ma è perché *imaginem video* è l'espressione usata da Narciso nel testo di Ovidio che racconta la sua tragica disavventura. *Il mito fondatore dell'arte videografica è il mito di Narciso* [corsivo mio] [...] Il Narciso di Ovidio, sedotto dall'immagine della propria bellezza, si invaghisce di un riflesso senza consistenza[...]scambia per un corpo ciò che non è che un'ombra, e [...]non sa che cosa vede. *L'immagine* della quale si è invaghito è l'ombra che inquieta l'io, che l'inquieta al punto di distruggerlo e di causarne la perdita. Il dramma di Narciso non è tanto il dramma dell'amore di se stessi, quanto il dramma dell'*imago*, della confusione tra l'immagine e ciò di cui l'immagine è immagine.²⁶

In un saggio del 1976, di Rosalind Krauss, *Video: The Aesthetics of Narcissism*²⁷, la critica americana si pone questa domanda: "il medium video è narcisista?". Partendo dall'analisi del lavoro di Vito Acconci *Centers* (fig.3) - nel quale il video artista punta letteralmente il dito verso l'obiettivo, rimanendo in questa posa per 22 minuti - la Krauss cerca di trovare una sorta di teoria generale del mezzo video, affermando che il carattere narcisistico del mezzo non sta tanto nei contenuti, narcisistici o meno, bensì è connaturato nella natura stessa del mezzo.



(fig.3, *Centers*, Vito Acconci, 1971)

Poi la studiosa fa un altro esempio, parlando di *Boomerang* (1974) di Richard Serra. In questo lavoro vediamo Nancy Holt con delle cuffie da studio attraverso le quali la donna, mentre parla, sente il ritorno delle sue stesse parole, ma con un *delay* di poco meno di un secondo. Nelle

26 Hersant Yves, "L'avvenire appartiene ai fantasmi", 2008, URL <http://journals.openedition.org/estetica/1926>, (consultato il 30/04/2024).

27 Krauss, R, "Video: The Aesthetics of Narcissism". 1976, URL <https://blogs.baruch.cuny.edu/f16video1/files/2016/02/rosalindkraus.pdf>

parole della Holt si realizza ciò che la Krauss intuisce del mezzo video, come *medium* che rimanda al sé:

I find I can't quite say a word because I hear a first part come back and I forget the second part, or my head is stimulated in a new direction by the first half of the word[...] It is a situation, she says, that puts a distance between the words and their apprehension - their comprehension, a situation that is like a mirror-reflection ... so that I am surrounded by me and my mind surrounds me ... there is no escape. The prison Holt both describes and enacts, from which there is no escape, could be called the prison of a collapsed present, that is, a present time which is completely severed from a sense of its own past. We get some feeling for what it is like to be stuck in that present when Holt at one point says, "I'm throwing things out in the world and they are boomeranging back ... boomeranging ... eranginging ... anginging."²⁸

Un altro pezzo al quale la Krauss fa riferimento è *Now* (1974) di Lynda Benglis. In questo caso l'artista performa "live" davanti a un grande schermo sul quale vediamo una registrazione di lei stessa. Le "due" Lynda fanno le stesse smorfie e gli stessi suoni, dicendo ad esempio "now" varie volte. Tutta questa performance, dal momento che è registrata, viene ricreata da una nuova performance con un'altra immagine dell'artista che si ripropone davanti alle sue mimesi. Ad un certo punto si perde il senso del tempo perché non si riesce più a discernere quale sia la fonte sonora dalla quale provengono le varie parole. In questi esempi la coscienza del sé rimane come incastrata in una gabbia di senso che fa riferimento al video e che rimane in una sorta di presente collassato. Il sé capisce

to have no past, and as well, no connection with any objects that are external to it. For the double that appears on the monitor cannot be called a true external object. Rather it is a displacement of the self which has the effect-as Holt's voice has in Boomerang-of transforming the performer's subjectivity into another, mirror, object.²⁹

A questo punto però ci si potrebbe chiedere quale sia la differenza tra questo tipo di riflessività e quella delle altre arti, come la pittura, la scultura o il cinema. Anche queste forme d'arte usano il concetto di riflesso per rendere "doppia" una opera d'arte, laddove soggetto e

28 Ibidem.

29 Ivi., p. 55.

oggetto sono separati affinché ad esempio, si possa sottolineare la differenza tra la forma e il contenuto di un'opera. Basti pensare a quei lavori pittorici che evocano sia il contenuto in quanto tale sia alludendo al materiale del pezzo stesso (facendo riferimento ad. esempio alla parete alla quale il quadro è attaccato). In questi casi però, questo guardare a se stessi è un'operazione di separazione. Invece il video, e lavori come quello di Acconci, tendono alla fusione di soggetto e oggetto. Acconci in *Centers* punta il dito - e guarda - contro l'obbiettivo ma l'artista a sua volta vede se stesso in un monitor, che noi non vediamo. Quindi, l'analisi della video arte, dice la Krauss, deve necessariamente passare attraverso questa consapevolezza, e precisamente ciò che si chiama, a livello umano, narcisismo: la fusione dell'ego con l'oggetto. Ora, a differenza di molti che collocano la video arte nel modernismo (e nel secondo capitolo vedremo proprio come la prima video arte britannica si possa - in parte - inserire in questo filone) la critica americana dice, piuttosto espressamente, che la video arte non può essere valutata a seconda delle sue qualità intrinseche e materiali, come propriamente la strumentazione alla quale è, indissolubilmente, legata allude, bensì essa è una pratica la cui essenza è psicologica. Il *medium* video quindi è "a psychological situation, the very terms of which are to withdraw attention from an external object-an Other-and invest it in the Self".³⁰ Qui ci viene in aiuto Jacques Lacan, descrivendo la situazione del paziente che, davanti al silenzio del terapeuta in ascolto, prova frustrazione, ma non per il silenzio in sé, dice il filosofo, bensì per ritrovarsi davanti a un'immagine di sé che ha oggettificato all'esterno e costruito come un non-sé:

Is it not rather a matter of a frustration inherent in the very discourse of the subject? Does the subject not become engaged in an ever-growing dispossession of that being of his, concerning which-by dint of sincere portraits which leave its idea no less incoherent, of rectifications which do not succeed in freeing its essence, of stays and defenses which do not prevent his statue from tottering, of narcissistic embraces which become like a puff of air in animating it-he ends up by recognizing that this being has never been anything more than his construct in the Imaginary and that this construct disappoints all his certitudes? For in this labor which he undertakes to reconstruct this construct for another, he finds again the

30 Ivi., p. 57.

fundamental alienation which made him construct it like another one, and which has always destined it to be stripped from him by another.³¹

Il modernismo ha detto che l'artista, per trovare la sua soggettività in quanto artista, deve scoprire e svelare la storia del *medium* grazie a un distacco da esso in quanto oggetto fisico. Invece la video arte, fondendo soggetto e oggetto e dando l'illusione della sospensione del tempo rimanda allo spettatore una sensazione di caduta verso il narcisismo, come detto. C'è da dire che la Krauss, verso i tre quarti del suo saggio, se non opera un cambio di rotta, analizza però più a fondo alcune opere sostenendo che ogni tipo di lavoro costruito attraverso il video ha comunque le sue diverse sfaccettature - anche diversissime dagli altri - e così in molti di questi il narcisismo è indagato in maniera consapevole dall'artista, ai fini della sua espressività o per mantenere una distanza tra soggetto e oggetto. Quindi sarebbe riduttivo descrivere la video arte solo con questa definizione, perché gli artisti che l'hanno creata e usata avevano (e hanno) differenti modi di comunicare e di esprimersi. Essi rappresentano molto di più e, spesso, sono i primi a sondare i significati della percezione dentro ad una data cultura, senza dare per scontato che questa cultura sia quella "giusta".

La percezione è una forma di coinvolgimento mentale che fa apparire decisamente secondario il contenuto dell'oggetto in esame. Anche la consapevolezza è un processo onnicomprensivo che non dipende per nulla dal contenuto. Non postula cioè la consapevolezza di qualcosa di particolare.³²

Per capire come l'elettricità possa ricondurre l'uomo alfabeto e visivo a una dimensione più tribale e tattile McLuhan fa un paragone tra la nostra percezione della fotografia, *medium* uniforme e ripetibile, con quella che gli eschimesi, popolo tribale, hanno dello stesso *medium*.

31 Ivi., p. 57-58. "Non è piuttosto una questione di frustrazione intrinseca nel discorso stesso del soggetto? Il soggetto non si impegna sempre di più in un sempre crescente espropriazione di quel suo essere, riguardo al quale - per mezzo di ritratti sinceri che lasciano la sua idea altrettanto incoerente, di rettifiche che non riescono a liberare la sua essenza, di sostegni e difese che non impediscono alla sua statua di vacillare, di abbracci narcisistici che diventano come un soffio d'aria nel darle vita - finisce per riconoscere che questo essere non è mai stato altro che la sua costruzione nell'immaginario e che questa costruzione delude tutte le sue certezze? Perché in questo lavoro che intraprende per ricostruire questa costruzione per un altro, ritrova di nuovo l'alienazione fondamentale che lo ha fatto costruire come un altro, e che l'ha sempre destinata ad essere sottratta da lui da un altro" [trad. dell'autore].

32 Marshall M., Op. Cit., p. 300.

Niente diverte l'eschimese più del bianco che allunga il collo per vedere le immagini ritagliate dalle riviste e incollate alle pareti dell'iglú. L'eschimese infatti non sente nessun bisogno di guardare un'immagine nella sua posizione "normale" come non lo sente il bambino il quale non abbia ancora imparato che le lettere sono in fila.[...]La constatazione che gli indigeni non s'accorgano della prospettiva o del senso della terza dimensione sembra minacciare l'immagine e la scrittura dell'uomo occidentale.³³

1.2.2. Pubblicità e gioco

Possiamo aggiungere altri aspetti interessanti dal lavoro di McLuhan.

Intanto che la video arte è, in qualche modo, una sorella minore della pubblicità poiché tende a creare immagini iconiche, sintesi concettuali di elementi diversi che rimandano alla vita sociale e culturale di un popolo e invitano alla partecipazione. Ma, a differenza della video arte, la pubblicità tende anche allo sfruttamento dell'inconscio. In questa tesi, comunque, non ci interessa dare un giudizio di valore a la ricorrente parola di "partecipazione". Che essa sia un viatico di problemi oppure di vantaggi lo lasciamo ad altre analisi. Qui ci interessa semplicemente affermare che "partecipare" è un'azione legata all'estensione elettrica incarnata in certi media. Come detto in precedenza, l'avvento dell'immagine televisiva ha portato con sé una maggiore consapevolezza sull'inconscio, dunque, nell'epoca di cui stiamo trattando, l'aggressività tipica di alcuni spot, in giornali o riviste, perde di potenza nell'era dell'uomo elettrico. Egli si è accorto - soprattutto l'artista - che decontestualizzando un messaggio pubblicitario, lo stesso contenuto ha cariche parossistiche e comiche. Ma ovviamente la pubblicità sa aggiornarsi e mette in campo ogni tipo di sforzo per non essere decifrata e per passare in maniera subliminale. La potenza iconica della pubblicità è simile a quella della videoarte ma

le persone ad alto livello d'alfabetismo non capiscono l'arte non verbale dell'immagine[e]il fatto che gli effetti della tipografia siano soprattutto subliminali come quegli delle immagini è un segreto inaccessibile alla comunità a orientamento libresco.³⁴

³³ Ivi., p. 204.

³⁴ Ivi., pp. 246-247.

La ricerca creativa del video artista si pone in parallelo alla ricerca dei pubblicitari. Tra centinaia di anni storici e antropologi, per capire l'umore dell'uomo elettrico contemporaneo dovranno studiare le pubblicità e la video arte e scopriranno un giorno che "i richiami pubblicitari della nostra epoca sono le riflessioni quotidiane più ricche e più fedeli che mai una società abbia fatto sull'intero campo delle sue attività".³⁵

McLuhan fa anche dei riferimenti interessanti ai giochi intesi come *mass-media*, ovvero estensioni dell'uomo sociale inserito in una comunità. Collegandoci a Bateson, potremmo dire che, anche per lo studioso canadese, il gioco allude in modo metaforico alle situazioni della vita sociale e quotidiana. È una possibilità di ritorno, per le società altamente alfabetizzate e individualiste, al senso di comunità tribale, ormai perduto da tempo.

L'arte, come il gioco e l'umorismo, sopperisce a questo compito, e l'artista veste i panni di colui che interpreta in modo trasversale la realtà e, in qualche modo, anticipa gli umori futuri. Nel gioco e nell'arte ritroviamo quell'integrità "elettrica" che non possiamo trovare in altri momenti della vita. Questa integrità è alla base dell'arte. Lavori come *Continuum* (1977) di Chris Meigh Andrews in collaborazione con Gabrielle Bown (fig.4), rappresentano un buon esempio: Esso ci mostra la difficoltà che una coppia vive nel comunicare e nel capirsi a vicenda, portando alla superficie, nel frattempo, l'illusorietà dello spazio in cui è costruito il loro rapporto. Vediamo un uomo e una donna - Meigh Andrews e la Bown - occupare, rispettivamente, uno schermo televisivo a testa. I monitor sono posizionati uno accanto all'altro, cosicché i due volti - posizionati di profilo - sono rivolti uno di fronte all'altro. Un pendolo, alle spalle dei due personaggi, oscilla tra loro, dapprima su uno schermo per poi comparire sull'altro. Una musica pop-sentimentale suona in presa-diretta. Il dialogo tra i due è serrato e caratterizzato da reciproci malintesi e intenzioni mal interpretate. Il soggetto del discorso è se ritornare insieme oppure no. La comunicazione si conclude in modo

35 Ivi., p. 248.

piuttosto ironico e giocoso, con il dialogo che si conclude quando entrambi concordano sul fatto che la conversazione non deve proseguire in questo modo, poiché significherebbe solamente soddisfare ciò che la performance ha richiesto loro. Ridendo, i due si alzano dai loro posti e vediamo che lo spazio e il tempo che ciascuno occupa sono in realtà solo illusoriamente separati, o solo illusoriamente condivisi. Per lo spettatore assistere a questo pezzo è abbastanza disagiata, dal momento che l'illusorietà della messa in scena è rafforzata dal non capire fino in fondo quanto i due stiano giocando a fare la coppia in crisi oppure, quasi, abbiano preso a pretesto la performance per esternare dei sentimenti veri. Fino alla fine, nonostante i due schermi, nonostante la musica e nonostante la distensione finale, si rimane con un'incertezza di posizionamento psicologico rispetto a ciò che abbiamo visto: "stanno giocando oppure no?", viene da chiedersi.

Comunque sia, questo pezzo funge da revulsivo sociale, serve a guardare attraverso le maglie della cultura, della società, della televisione, degli schemi rigidi dell'uomo occidentale. Lavori come questo rappresentano

modi di adattarsi allo stress delle azioni specialistiche che si manifestano in qualsiasi gruppo sociale. In quanto estensioni della reazione popolare allo *stress* del lavoro quotidiano, i giochi [come anche l'arte] diventano modelli fedeli di una cultura. Essi incorporano in un'immagine dinamica l'azione e la reazione di intere popolazioni.³⁶



(fig.4, *Continuum*, Chris Meigh-Andrews, 1977)

36 Ivi., p. 250.

Riscontriamo il concetto di *simulazione* nella video arte (come nel gioco) come strumento al servizio della drammatizzazione delle pressioni sociali recando, in qualche modo, sollievo dalla vita quotidiana dell'essere umano. Come detto, quello che si evince dalla prima video arte in generale - tema di questa tesi è, soprattutto, quella britannica - è altresì il senso di partecipazione che trasmette. Ciò lo fa attraverso un uso di tecniche e strumentazioni che potremmo definire grezze (anche per quel tempo, se comparate alla TV) le quali però, proprio grazie a questa caratteristica, rinforzano proprio i concetti di integrità sociale e di non-specializzazione di cui parlavamo prima. E' la differenza che possiamo constatare tra lo sport professionistico - specialistico - e i giochi sportivi tra amici o i giochi di alcune società tribali. In questo paragrafo non stiamo valutando "i perché" di queste caratteristiche (che derivino da una necessità economica o dalle reali possibilità che il mercato offriva) qui ci importa, piuttosto, provare a incrociare alcune valutazioni teoriche sull'era elettrica svolte da McLuhan con certi lavori video-artistici.

In queste estensioni dell'essere umano ritroviamo una lettura del tempo nella sua integrità. Infatti l'arte, come l'umorismo e come i giochi sono strettamente legati al loro tempo e alla loro cultura.

Da cultura a cultura e in tempi diversi, le stesse forme espressive possono avere significati anche molto differenti. È importante sottolineare che queste estensioni devono includere un dare e un avere, "un'azione reciproca", come in un dialogo tra persone. Laddove questo non avviene sopraggiunge a nostro parere il rischio del narcisismo di cui sopra. Questo, come abbiamo visto, è sicuramente un rischio della prima video arte, che usava sovente la tecnologia video come una sorta di specchio. "L'arte non è soltanto gioco, ma un'estensione della consapevolezza umana secondo schemi inventati e convenzionali. [...] Ma la grande arte non è una reazione, bensì un riesame in profondità di una complessa situazione culturale".³⁷ I grandi artisti sono coloro che guardano alla realtà da una prospettiva nuova.

³⁷ Ivi., p. 256.

Essi sanno che il loro compito consiste nel creare modelli viventi di situazioni non ancora maturate nella società. Hanno scoperto nel loro gioco artistico ciò che realmente sta succedendo ed è per questo che sembrano “più avanti della loro epoca”.³⁸

Lo ribadiamo, nell’era elettrica è richiesta partecipazione. Nei posti di lavoro degli anni ‘60 si iniziava a servirsi di giochi per sviluppare nuove percezioni sugli affari da parte dei dirigenti. E così si inizia a pensare anche allo studio dell’arte per loro, affinché possano sviluppare una sensibilità creativa e costruire modelli di lavoro non ancora inventati. È interessante questo esempio:

le società telefoniche registrano su nastro le chiacchiere dei villani che inondano i loro indifesi centralinisti di espressioni rivoltanti di vario genere. Questi discorsi, riascoltati, diventano un gioco divertente e salutare e aiutano gli stessi centralinisti a mantenere l’equilibrio.³⁹

A proposito di registrazioni su nastro, l’artista britannico Ian Breakwell nei suoi *Dialogues* (1981) esplora la natura della comunicazione verbale tra le persone (fig.5). Una audiocassetta di 6 tracce, scritte tra il 1968 e il 1980 nelle quali l’artista “uses one or more forms of dialogue: conversation, argument, question and answer, interview, repartee, letter correspondence, etc. Each script has an undercurrent to the spoken words and social masks”. Una di queste tracce si chiama *Work*, nel quale – come nella maggior parte dei lavori di Breakwell – “humour, in all shades through to the very darkest, is an integral part of this work”.⁴⁰

Uomo: So you found work

Donna: Yes, I found work

Uomo: That's good, Doing what?

Donna: I work, an eight hour day polishing chessmen.

Uomo: So you found work!

Donna: Yes, I found work

Uomo: Doing what?

Donna: Shaving dogs and cats

Uomo: So you found work?

Donna: Yes, I start tomorrow

38 Ivi., p. 259.

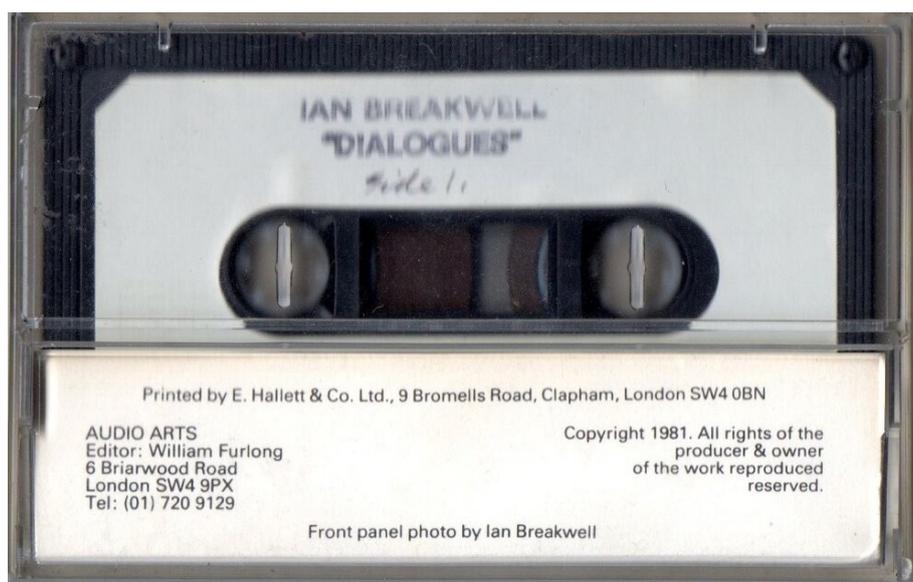
39 Ivi., p. 258.

40 www.ianbreakwell.com

Uomo: What else?
Donna: A chauffeur
Uomo: So you found work?
Donna: Yes, this week
Uomo: What's the job?
Donna: Stuffing nylon cushions
Uomo: So you've found work
Donna: Yes, I have
Uomo: Doing what?
Donna: Polishing ice buckets, part time!
Uomo: So you found work!
Donna: Yes, I have
Uomo: What do you do?
Donna: I transfer the badges of football teams onto teacups
Uomo: That's unusual
Donna: I suppose it is
Uomo: So you found work!
Donna: That's right
Uomo: Doing what?
Donna: I don't know, they'll tell me tomorrow
Uomo: What's your job?
Donna: I'm a bingo caller
Uomo: Nice
Donna: What's your job?
Uomo: Filling donuts, and yours?
Donna: I'm a shoeshine girl, and yours?
Uomo: I tie dye t-shirts, and yours?
Donna: I'm a model, and yours?
Uomo: I'm in antiques, what's your job?
Donna: Same as yours
Uomo: Funny, I haven't seen you
Donna: I work the night shift
Uomo: That explains it, then
Donna: What's your job?
Uomo: I'm on the main assembly line
Donna: So am I, funny, I haven't seen you.
Uomo: I'm at the other end.
Donna: Oh, that explains it then.
Uomo: I'm off to work then, see you tonight.
Donna: Right.
Uomo: I must be off, I'll be late for work
Donna: Right, goodbye, see you tonight, you're back!
Uomo: Yes
Donna: Had a good day?
Uomo: Yes, much the same, how about you?
Donna: Not too bad, can't complain, must be off, I'll be late for work
Uomo: Right goodbye, see you tonight

Donna: I'm back!
Uomo: Well, had a good day?
Donna: Not too bad, can't complain, how about you?
Uomo: Much the same...so you found work?
Donna: I'll start tomorrow
Uomo: What else?
Donna: A blind accordianist⁴¹

Si potrebbe dire di questi pezzi quello che McLuhan dice della radio e cioè che essi "tocca[no] intimamente, personalmente, quasi tutti, in quanto presenta[no] un mondo di comunicazioni sottintese, tra l'insieme scrittore-speaker e l'ascoltatore".⁴²



(fig.5, audiocassetta di *Dialogues*, 1981)

1.2.3. TV

Parlando più da vicino di TV, cosa ha in comune questo *medium* con quello che fa riferimento esclusivamente al video? Sicuramente entrambi, essendo mezzi freddi - che richiedono partecipazione di tutti i sensi corporei - sono più adatti ai processi che non ai prodotti finiti. Le trasmissioni TV che più hanno successo sono quelle che mostrano eventi incompleti, ancora da definire, cose che sembrano improvvisate, costruite a metà. Questo aspetto è stato colto dai video artisti, o meglio, è già l'incontro tra il *medium* video e l'artista che porta a questo tipo di

41 Ian Breakwell, *Dialogues*, 1981, sbobinatura da audio, URL <https://www.youtube.com/watch?v=juHhNvvGVl0> (consultato il 30/04/2024)

42 Ivi., p. 318.

scelta. La bassa definizione della televisione degli anni 60', il suo carattere "casalingo", ha risvegliato in Inghilterra l'uso dei dialetti che adesso hanno riacquisito una certa dignità. Alcuni personaggi politici o presentatori, senza la TV, non avrebbero avuto un aspetto familiare. Sono loro che assomigliano ai nostri parenti, non quelli del cinema.

Con la TV lo spettatore è lo schermo[...] L'immagine televisiva è visivamente scarsa di dati. Non è un fotogramma immobile. Non è neanche una fotografia ma un profilo in continua formazione di cose dipinte da un pennello elettronico. L'immagine televisiva offre allo spettatore circa tre milioni di puntini al secondo, ma egli ne accetta soltanto qualche dozzina per volta e con esse costruisce un'immagine. [...] Lo spettatore del mosaico televisivo, dove l'immagine è controllata tecnicamente, riconfigura inconsapevolmente i puntini in un'astratta opera d'arte simile a quelle di Seurat o di Rouault.⁴³

Poi McLuhan fa una sorta di previsione sul futuro quando dice che, a chi domandasse che con il tempo l'immagine televisiva potrà diventare così altamente definita da somigliare a quella del cinema, qualora questo dovesse accadere, lui dice, non si potrà più definire televisione.

L'immagine video, fredda e a bassa definizione, è un medium di reazione e non di azione. Lo spettatore è più interessato alle reazioni delle cose, dei personaggi sullo schermo piuttosto che all'azione degli stessi, a differenza di quello che succede al cinema. La vita sociale e psicologica, con l'avvento dell'immagine a mosaico dello schermo televisivo si sta trasformando. Il bisogno di partecipazione, di sondare le cose nel profondo si manifestano tra le relazioni interpersonali, nel vestiario, nelle abitudini alimentari e tra le relazioni dei sensi all'interno di una stessa persona. Il concetto di frammentazione adesso è sempre più contrastato da una giovane generazione televisiva che chiede impegno profondo e più libertà espressiva. Forse è per questo che molte delle figure della prima video arte britannica fanno parte della controcultura o sono professionisti della didattica. "La TV è il programma estetico della Bauhaus o la strategia pedagogica della Montessori, con in più un'estensione tecnologica totale e lautissimi finanziamenti a fini commerciali".⁴⁴

43 Ivi., p. 333.

44 Ivi., p. 343.

L'immagine video negli anni '60 ha creato nuove forme di percezione. I personaggi televisivi, per essere convincenti, devono essere poco classificabili. Un presentatore TV che non vuole essere licenziato deve sembrare almeno dieci cose contemporaneamente: il vicino di casa, un cugino, un professore, un medico, un brav'uomo ecc. L'alta definizione del cinema o la troppa bellezza nei personaggi, è vista con disagio - se trasposta in TV - dal giovane telespettatore del 1965. Infatti la pubblicità è diventata fonte di effetti comici. Lo spettatore della TV ha bisogno di completare l'immagine, di partecipare emotivamente e reagire a essa. L'immagine video, la televisione, sono medium audio-tattili, dice McLuhan, e non visivi. Ci fanno sentire parte di un meccanismo complesso, di una comunità ma nello stesso tempo ci intorpidiscono. Il fraintendimento di chi dice, abituato ad una cultura visiva, specialistica e distaccata, che la TV rende passive le persone, è proprio il problema dal quale partire per poter trovare un antidoto al torpore della televisione e, chissà, se esso non possa essere trovato proprio in un'espressione come la video arte.

È interessante, al fine del nostro discorso, intrecciare le parole di uno scritto, diremmo poetico, degli anni '70, della video artista newyorkese Hermine Freed, con ciò che McLuhan dice relativamente alle estensioni dell'essere umano. La tecnologia elettrica è l'estensione del sistema nervoso dell'essere umano e forse, aumentando la gittata, la sua declinazione in video arte ne è il tentativo di estenderne il pensiero.

*I used to fantasize about a machine that could take automatic audio-video readouts of my thoughts [corsivo mio], no matter how quickly they came or how many at time. It would have been possible, with that machine, to spend the day lying on the beach with it attached to my brain and make works of art. I'm not going to claim that video does all that, but given the necessity of producing, it's been pretty useful. Spontaneity, recording sight and sound at once all fit my life style in a way that painting could never do for me.*⁴⁵

45 Freed Hermine, in Ira Schneider, Beryl Korot, *Video Art: An Anthology*, New York-London, Harcourt Brace Jovanovich, 1976, pp. 50-51.

Il video, come estensione del sistema nervoso e, diciamo noi, del pensiero, con la video arte, rimanda per riflesso all'artista, aspetti psicologici intimi e personali che, probabilmente, con altre forme d'arte rimarrebbero sottese. E' interessante la riflessione della Freed, a questo riguardo, quando dice che "the objectification of the self wich takes place with video is a fact. [...] Once, when asked to write an essay about my work for a catalogue, I found my self writing about my relationship to my father."⁴⁶ Per chiudere questo lungo paragrafo collegato alle idee di Marshall McLuhan e capire quanto le sue teorie abbiano influito sull'arte del suo tempo, accenniamo alla suggestione del video artista Frank Gillette che

compares McLuhan's influence on American art of the 1960s with that of Sigmund Freud on the emergence of Surrealism in the 1920s. From the perspective of the late 1990s Gillette sees the most significant art movements of the period - Pop Art, Minimalism, Conceptualism and even the Greenbergian formalism of Abstract Expressionism, as being, in the main, responses to McLuhan's worldview. Gillette posits that McLuhan's ideas about the relationship between medium and message began to be influential during the same period as the emergence of Pop Art was displacing the dominance of Abstract Expressionism and as the distinctions between high and low culture were being challenged[...]In Gillette's view, Abstract Expressionism represented a very specialized and 'noble' viewpoint and Pop Art's aesthetic practice was all-inclusive in its absorption of mass media imagery.

*Gloria a Dio per le cose che ha spruzzate:
i cieli bicolori, pezzati come vacche,
la striscia roseo-biliottata della
trota in acqua, il tonfar delle castagne
- crollo di tizzi giovani nel fuoco -
e l'ali del fringuello; per le toppe
dei campi arati e dissodati, e tutti
i traffici e gli arnesi, e tutto ch'è
fuor di squadra, difforme, impari e strambo,
tutto che muta, punto da lentiggini
(chissà come?) di fretta o di lentezza,
di dolce o d'aspro, di lucore o buio.*

*Quegli le esprime - lode a Lui - ch'è solabrezza non mutabile.
(Pied Beauty, Gerard Manley Hopkins, 1918).⁴⁷*

46 Ibidem.

47 McLuhan mette questa poesia (con traduzione di Eugenio Montale) a mo' di esempio di comunicazione sinestetica.

1.3. Altre influenza teoriche europee

Tra le maggiori influenze teoriche del novecento, per quanto riguarda l'arte e la comunicazione e che, direttamente o indirettamente, ha anche influenzato i video artisti, c'è sicuramente Walter Benjamin.

Nel suo famoso lavoro *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* Benjamin rivela che da quando l'uomo è entrato in un'era di riproducibilità attraverso le macchine, l'arte perde la sua *aurea* per poter entrare in un campo della creazione umana più ampio.

Adesso l'opera può finalmente distaccarsi da luoghi deputati, da quelli sacri alle gallerie e di conseguenza allontanarsi dalla ritualità e dalla autenticità in quanto tale. Benjamin cita Paul Valery che, ne *La conquista dell'ubiquità* (1928) scriveva:

Proprio come l'acqua, il gas e l'elettricità vengono portati nelle nostre case da lontano per soddisfare il nostro bisogno in risposta ad uno sforzo minimo, così saremo forniti di immagini visive o uditive, che apparirà e scomparirà con un semplice movimento della mano.

Molti artisti del video fecero proprie queste idee e capirono che la tecnologia riduceva drasticamente la necessità per loro di avere una qualche specializzazione di tipo manuale per poter creare.

Abbiamo visto con Bateson alcune teorie afferenti la comunicazione tra esseri umani. Nel 1947 il matematico americano Norbert Wiener conia il termine cibernetica (dalla parola greca *Kybernetes* che significa "timoniere") termine che allude a quella scienza che indaga i sistemi di comunicazione nelle macchine e negli esseri viventi - compreso l'uomo - e l'interazione tra essi. Di solito gli eventi sono spiegati da interazioni causali (se A è B allora B è A) ma la spiegazione cibernetica, dice Bateson, "è sempre negativa":

si considerano le possibilità alternative concepibili che avrebbero potuto presentarsi e poi ci si chiede perché molte di queste alternative non sono state realizzate, sicché l'evento particolare è stato uno di quei pochi che avrebbero potuto in realtà presentarsi.[...]Nel linguaggio della cibernetica si dice che il corso degli eventi è soggetto a vincoli, e si suppone che, a partire da questi vincoli, le strade del cambiamento siano governate solo dall'uguaglianza delle probabilità. In effetti i "vincoli" da cui dipende la

spiegazione cibernetica si possono considerare in ogni caso fattori che comportano una disuguaglianza delle probabilità.⁴⁸

Quindi, se A è B, B rappresenta solamente una delle varie alternative rispetto a tutte le altre lettere che *avrebbero potuto* essere al suo posto. Ciò è vero in una misura del tutto teorica e generale, perché Bateson aggiunge che comunque le scelte fatte dai sistemi e dalle strutture non hanno tutte lo stesso peso, nel senso che, forse, ritornando al banale esempio delle lettere, B aveva *più probabilità* di molte altre lettere di essere la scelta giusta.

Se vedo la chioma di un albero posso prevedere, con esito migliore di quello dovuto al puro caso, la presenza di radici che affondano nel terreno.. La percezione della chioma dell'albero contiene "informazione" su parti del sistema che non posso percepire a causa della cesura costituita dall'opacità del terreno. Perciò quando diciamo che un messaggio ha "significato" o che riguarda qualche referente, intendiamo dire che esiste un più ampio universo di pertinenza in un messaggio-più-referente e che in questo universo il messaggio introduce ridondanza o struttura o prevedibilità.⁴⁹

È interessante notare che anche la cibernetica si può, in qualche modo, collegare con i lavori degli artisti - e dei video-artisti - dal momento che essa indaga sul mondo della percezione.

A proposito della percezione, non diremmo per esempio "io vedo un albero", perché l'albero non è contenuto nel mio sistema esplicativo. Nel migliore dei casi si può solo vedere un'immagine che è una trasformata complessa ma sistematica dell'albero. Quest'immagine, naturalmente, riceve la sua energia dal mio metabolismo e la natura della trasformata è, in parte, determinata da fattori interni ai miei circuiti neuronali: "io" costruisco l'immagine, sotto vari vincoli: alcuni di questi sono imposti dai miei circuiti neuronali, mentre altri sono imposti dall'albero esterno. Un'allucinazione o un sogno sono più profondamente "miei" in quanto sono costruiti senza vincoli esterni immediati. Tutto ciò che non è informazione, ridondanza, forma o vincolo è rumore, unica fonte possibile di strutture nuove.⁵⁰

Ritornando a Wiener, egli si accorse del collegamento tra comunicazione e controllo. La metafora del timoniere - *Kybernetes* - è precisamente

48 Bateson Gregory, "La spiegazione cibernetica", in Bateson Gregory, *Verso un'ecologia della mente*, Milano, Adelphi Edizioni, 1976, pp. 435-436.

49 Ivi., 444.

50 Ivi., 447.

questa: colui che cerca di controllare una barca in un mare quasi del tutto imprevedibile, aggiustando, monitorando, reagendo a seconda del *feedback* del contesto.

Wiener realized that the concept of feedback was crucial to an understanding of the way that humans and animals make continuous adjustments in relation to their surroundings and situation – a process of prediction and control of the organism takes place within the nervous system. In humans and animals, a small part of the past information output is fed back to a central processor in order to modify future outcomes.⁵¹

Parafrasando McLuhan, Gene Youngblood nel suo *Expanded Cinema* (1970) chiama la televisione il “gigante che dorme” – laddove per lo studioso canadese era il “gigante timido” (che è il nome del capitolo dedicato alla televisione in *Understanding Media*) – ma sottolinea che coloro che la usano in un modo nuovo e rivoluzionario non sono per nulla dormienti.

The book attempts to trace the development of an externalizing of human consciousness, a projection of human inner thought to the space ‘in front of his eyes’. Youngblood enthusiastically endorses technological progress as a liberatory force, declaring that a fusion of audio-visual technology with the process of art and learning was the key to the growth of the individual.⁵²

Jacques Derrida, filosofo francese, è invece conosciuto per la decostruzione (toccheremo il tema anche nel secondo capitolo) un metodo di analisi dei testi che ha influenzato la discussione sull'arte contemporanea e lo sviluppo di teorie come quelle post-coloniali e *queer*. Secondo Derrida, la decostruzione è un modo di avvicinarsi ai testi che cerca di esplorare come il significato viene costruito all'interno del testo stesso. Ha creato il termine 'différance', che suggerisce che il significato è sempre in movimento e mai fisso.

Jacques Lacan, psicoanalista francese, ha avuto un'enorme influenza nello sviluppo delle arti visive e anche nella psicoanalisi stessa. Nei primi

51 Meigh-Andrews C., Op. cit., p. 118.

52 Meigh-Andrews C., Op. cit., p. 123.

anni '30, Lacan è stato associato ai Surrealisti, sui quali l'influenza delle sue idee del 'corpo frammentato' e sulla relazione tra sogni e linguaggio è stato abbastanza evidente. E' da sottolineare il suo concetto di 'fase dello specchio', importante per comprendere la teoria sulle origini della soggettività e del desiderio umano. Collegato al concetto di Narcisismo di Freud, lo psicoanalista francese ha fatto notare che il riconoscimento da parte di un bambino della propria immagine riflessa in uno specchio, scatena un processo percettivo dialettico e contraddittorio, nel quale il bambino si percepisce come potenzialmente autonomo. Tuttavia, Lacan ha sostenuto che questo riconoscimento durante la fase dello specchio sia illusorio e incompleto, indicando quindi che l'ego potrebbe essere considerato un'illusione legata alla paura del 'corpo frammentato' - la paura che l'unità riflessa nello specchio possa essere minacciata di disintegrazione. Per Lacan, l'ego è, almeno in parte, una costruzione immaginaria basata su questa identificazione alienante e contraddittoria con l'immagine speculare.

CAPITOLO 2
GLI INIZI DELLA VIDEO ARTE NEL REGNO UNITO

2.1. Le nuove possibilità tecniche

Potremmo affermare che la video arte nasce in America nel 1965. Leggenda vuole, infatti, che, la sera del 4 ottobre 1965, l'artista coreano Nam June Paik, collegò al televisore del Café Au Go-Go del Greenwich Village il suo Portapack, e mostrò agli astanti cosa aveva registrato: le strade di New York, in occasione della visita in America di papa Paolo VI. Il video era corredato dal titolo *Electronic Video Recorder*.

Ma, a parte il sano piacere che può derivare dalla la ricerca di un unico personaggio chiave o evento fondamentale quale, simbolicamente, Big Bang della video arte, tracciarne una linea storica esaustiva, nonostante la sua ancora relativamente breve vita, ci mette di fronte alla necessità di assumere un atteggiamento di ricerca diverso rispetto a quello che si ha verso altre forme d'arte, come la pittura o la scultura. In qualche modo ci impone di essere, oltre a ricercatori, in parte artisti, dal momento che il nostro approccio, il nostro sguardo, deve avere quella fluidità ed elasticità che la stessa video arte possiede. Essa, infatti, è una forma di pratica legata e sostanziata dalla stessa tecnologia che la produce, la tecnologia elettronica, fluida ed effimera per natura, e dalla sua continua evoluzione nel tempo. Il video, scrive l'artista Alessandro Bavari,

rappresenta una sfida alle istituzioni dell'arte, poiché resiste alle catalogazioni degli storici, sfugge ai canoni museali, si sottrae ai normali criteri di valutazione del mercato. Rimane un corpo imprendibile e mutante per sua attitudine genetica.⁵³

Da qui si è potuto constatare, ad esempio, che molti lavori della prima video arte non esistono più, perché andati perduti oppure semplicemente, non sono mai stati archiviati o catalogati. La stessa natura "liquida" dell'elettricità, dunque, ci suggerisce questo approccio di ricerca. Ed è proprio la natura unica della materia utilizzata che affascinò quei primi artisti che la scelsero come alternativa alle forme tradizionali, nonostante e soprattutto, essi stessi fossero sovente figli e professionisti del mondo delle università e delle gallerie.

53 Antinucci Serena, "La video rivoluzione", 2/12/2017, <https://ilmanifesto.it/la-video-rivoluzione>, (consultato il 09/04/2024).

The impermanent and ephemeral nature of the video medium was considered a virtue by many early practitioners: artists who wished to avoid the influences and commercialism of the art market were attracted to this temporary and transient nature - working 'live' could in itself be a political and artistic statement. But the impermanent nature of the video medium demands some kind of record, and it seems likely that written histories such as this one will eventually be all that remains. This of course means that many important works will inevitably be 'written out' of history; lost, marginalized or ignored [...] The history of video art, unlike the history of painting and sculpture, cannot be rewritten with reference to 'seminal' or canonical works especially once those works have disappeared.⁵⁴

In generale il termine video-arte, molto presto storicizzato e discusso attraverso il linguaggio dell'Arte, è nato tra le pieghe di un movimento generazionale e artistico, di natura internazionale, caratterizzato da fermenti sociali, manifestazioni contro la guerra, liberazione sessuale ed espressiva. Tutti questi elementi, è fondamentale ricordarlo, risuonavano attraverso le televisioni di mezzo mondo. Inoltre,

this scene, combined with a moment in art History that, exhausted by the muscular trappings of Abstract Expressionism, was embracing new forms influenced by dance, theatre, performance, film, and nascent multicultural awareness, made video the natural choice for art that was both a critique and a bold new experiment.⁵⁵

Il tentativo di trovare a tutti i costi una mitologia propria della pratica video - quindi di semplificarne la storia - è fuorviante rispetto alla complessa rete di eventi, personaggi e artisti che gravitavano attorno alla sua genesi. Essi erano attivisti politici che vedevano nel nuovo mezzo la possibilità di partecipazione sociale, anche come contraltare del potere commerciale della TV; documentaristi che ne sposavano la facilità d'uso e l'immediatezza, per seguire eventi politici o artistici; artisti che usavano il video come strumento di ricerca del loro percorso (come i membri del movimento Fluxus o dell'Arte Concettuale); in ultimo, anche alcuni cineasti e autori di film sperimentali.

54 Meigh-Andrews C., Op. Cit., p. 6.

55 Rush Michael, *Video Art*, London, Thames & Hudson Ltd., 2003, p. 13.

La possibilità di rendersi indipendenti con una strumentazione autonoma nell'ambito del video, era qualcosa di rivoluzionario. E questo accadde definitivamente alla fine del 1960, quando

Nel 1967 la Sony lancia sul mercato il primo sistema Portapak, Sony DV-2400 Video Rover, una telecamera che registra su nastro, in bianco e nero, abbastanza leggera da poter essere usata da una sola persona. Senza più cavalletti o chassis ingombranti, questo nuovo strumento tecnologico è anche economico (1.500 dollari), tanto da diffondersi rapidamente anche in contesti amatoriali. Il Portapak dà la possibilità di appropriarsi del video, essenza di un potere mediatico fino ad allora appannaggio perlopiù di televisione e istituzioni.⁵⁶

L'elemento caratterizzante della video arte è che, essendo legata a doppio filo alla tecnologia che la supporta, per quanto riguarda sia il contenuto che la forma, gli artisti che la creano vivono in continua negoziazione con l'evoluzione dei loro strumenti e dunque in una continua disposizione d'animo alla flessibilità e al mutamento. In parole povere: le nuove tecnologie influenzano il modo in cui i video vengono creati e distribuiti.

It is also important to point out that the design and function of that equipment is not without its own 'bias', in the sense that electronic engineers are rarely themselves 'end-users'. This bias may well include (or certainly extends towards) the ideological, and in this sense we get the 'tools' that we are given, rather, than necessarily, the tools we might want, even supposing we knew what they were or might be.⁵⁷

In realtà la prima attrezzatura di questo tipo ha origini militari e come per la storia di altre tecnologie, sono dovuti trascorrere alcuni anni prima che il pubblico, quindi il mercato, potesse farne uso. Precisamente, per la guerra in Vietnam (1955-1975) il Portapak serviva per azioni di monitoraggio e rilievi aerei. Dunque, guardando a posteriori: azioni di guerra prima e, successivamente, militanza artistica e sociale. Questo accostamento rende bene l'idea di quanto la nuova tecnologia fosse flessibile agli usi più disparati (fig. 6).

56 Paris Chiara, "Nasce il Portapak: 'Video teppisti' e controinformazione", 14/10/2022, <https://maremosso.lafeltrinelli.it/approfondimenti/portapak-video-informazione-storia> (Consultato il 05/04/2024)

57 Meigh-Andrews C., Op. Cit., p. 6.

Riferendosi al vastissimo uso del Portapak (fig.7) da parte degli artisti, Hermine Freed ne descrive l'avvento in coincidenza con altri fondamentali fattori dell'epoca:

The Portapak would seem to have been invented specifically for the use by artists. Just when pure formalism had run its course; just when it became politically embarrassing to make objects, but ludicrous to make nothing; just when many artists were doing performance works but had nowhere to perform, or felt the need to keep a record of their performances; just when it began to seem silly to ask the same old Berklee question, "if you build a sculpture in the desert where no one can see it, does it exist?"; just when it became clear that TV communicates more information to more people than large walls do; just when we understood that in order to define space it is necessary to encompass time; just when many established ideas in other disciplines were being questioned and new models were proposed - just then portapak became available.⁵⁸

Gli artisti di buona parte del mondo occidentale si trovarono davanti la tecnologia giusta al momento giusto, insomma. L'arte convenzionale, quale la scultura e la pittura, non rispondeva più alle necessità del tempo. L'artista era in cerca di un'espressività immediata, intima, che potesse comunicare un messaggio istantaneo al proprio pubblico. Un linguaggio nuovo che riflettesse gli umori del tempo.

The newly accessible 'low-cost' video recording equipment gave rise to an optimistic and enthusiastic wave of experimentation which inspired and united artists, video activists and groups of individuals committed to social and political reform. All of these groups saw a potential in portable video technology to challenge the status quo in a wide range of areas which included broadcast television, the art gallery structure and social and political inequality. Although this enthusiasm for new video technology can be seen to have begun in the United States in the mid-1960s, it soon spread to other countries, including the United Kingdom, West Germany, France, the Netherlands, Poland, Canada and Australia (ma anche l'Argentina, NdA).⁵⁹

Le nuove possibilità espressive erano allettanti per quelle parti della società che, culturalmente e tradizionalmente, erano messa in secondo piano, ad esempio il mondo femminista. L'immediatezza del video portava a una forma di intimità, dunque, teoricamente, tutto ciò che fino a quel

58 Freed Hermine, "Where Do We Come From? Where Are We? Where Are We Going?", cit., p. 210.

59 Meigh-Andrews C., Op. Cit., p. 79.

momento era immerso nel privato, poteva arrivare in superficie nel pubblico. La rivoluzione sociale stava nascendo dentro le case - prima che nelle piazze - lì dove i ruoli sociali erano ben distinti e quello della donna comprendeva occuparsi delle faccende domestiche e della crescita dei figli, oppure essere una figlia con meno possibilità economiche e sociali del fratello maschio. Il video e la performance erano le forme d'arte privilegiate dalle artiste dell'avanguardia.

They gravitated towards performance and video because of their confrontational nature and their ability to deliver an immediate message to an audience. With this direct forms of address, woman were able to convey, almost instantly, the various doctrines of feminism.⁶⁰

I discorsi privati delle donne, nelle loro riunioni pomeridiane, nei salotti, potevano assurgere a forma d'arte grazie al video e grazie a quelle artiste che si fossero accollate il ruolo di apripista e che avessero colto le sue potenzialità comunicative ed espressive.

Forse, per l'ambiente femminista, l'aspetto del video più rivoluzionario si può individuare, prima che nelle stesse creazioni delle artiste, nel *dietro le quinte* dei lavori stessi, cioè nell'esperienza stessa - personale e privata - che la strumentazione permetteva, nel suo feedback immediato, grazie al circuito chiuso tra monitor, telecamera e registratore.

A video image could be worked on directly in the privacy of home or studio with the monitor as a guide. The result could be made public or deleted at will. In spite of being heavy and cumbersome, portable video equipment was relatively easy to operate. Women could quickly master the technology and embark on the difficult business of introspection and experimentation *without the intrusive presence of a camera crews and generally male technicians* (grassetto dell'autore). With erasure as easy as making mark, the medium allowed artists unprecedented control over both the substance and the terms of their visibility.⁶¹

Nei casi più riusciti, questa caratteristica del video aveva un effetto, potremmo dire, psicomagico, se non terapeutico, almeno per l'artista. Poiché, traslare il privato nel pubblico - ricordiamo che lo slogan

60 Elwes C. Op. Cit., p. 41.

61 Ibidem.

femminista dell'epoca era "Personal as Political" - corrispondeva a traslare l'inconscio a livello conscio. Per la video artista e scrittrice Catherine Elwes la differenza tra cinema e video era come quella che che passava tra la pittura e il disegno. A differenza della prima il disegno ha quelle caratteristiche d'immediatezza del video. Se sbagli qualcosa puoi subito cancellare e rifare. Soprattutto lei scrive che "what put me off about film, principally, was the fact that I couldn't see it...I also didn't like the waiting". Il fatto di potersi rivedere immediatamente era qualcosa di unico per l'artista, che permetteva di esaminare "a caldo" il lavoro svolto. Il video artista e studioso Paul Ryan, collaboratore di Marshall McLuhan, nel suo scritto *A Genealogy of Video* (1988), diceva che nell'America degli anni '60

una generazione la cui infanzia era stata dominata dalla televisione, era ora pronta a mettere le mani su un mezzo di produzione televisivo. Una macchina leggera, economica, in grado di produrre immagini in bianco e nero con un audio modesto. Da qui, il legame tra il video e i cambiamenti sociali.⁶²

**The Sony VideoRover II...
small, but oh my!**

Today, almost everybody knows it's not your size that determines what you are . . . it's what you're made of. And that's what the VideoRover II is all about. It's the compact . . . portable video camera and recorder that lets you shoot television pictures just about anywhere.

The Sony VideoRover II is *more* than meets the eye. With its built-in features and standard accessories . . . plus the optional equipment available to you . . . we think you'll agree it's *the* mighty mite of the VTR industry . . . as well as your industry, too . . . no matter what your industry is.

<p>For those of you who aren't acquainted with the VideoRover II . . . here are some of the things people who already own one are using it for.</p> <p>Business Shooting and playing back sales presentations for constructive critiques.</p> <p>Industry Recording plant procedures for review</p>	<p>toward technical improvements.</p> <p>Education To show students correct laboratory and classroom techniques. Documenting field trips for later study.</p> <p>Military For "live" news recordings over military television networks. For instant training applications.</p>	<p>Firefighting Training and exercise reviews based on actual field or simulated conditions to sharpen firemen's firefighting procedures.</p> <p>Law Enforcement For instant, "live" records of traffic conditions, testing suspected drunk drivers, documenting actual field situations. Crimelifighting.</p>	<p>Sports As coaching aids so the players can review themselves instantly.</p> <p>Insurance For documenting damages on location such as fire, flood, etc.</p> <p>Get the picture? Good! Because now we're going to explain the VideoRover II to you . . . in detail.</p>
---	--	--	--

(fig.6, Pubblicità della Sony VideoRover II, per "Business Screen Magazine", 1971) Si può notare quanto il target di riferimento della Sony, per questo prodotto, fosse molto eterogeneo. Da sottolineare, ai fini del discorso di questa tesi, le parole emblematiche: "portable video camera and recorder that lets you shoot television pictures just about anywhere".

62 Ryan Paul, "A Genealogy of Video", *Leonardo*, Vol. 21, No. 1, 1988.



(fig.7, Sony Portapak, 1967)

2.2. Gli inizi in Gran Bretagna

Si può senz'altro trovare un personaggio cardine tra quelli che hanno caratterizzato i cominciami della video arte nel Regno Unito.

Nel 1969 John "Hoppy" Hopkins, figura centrale della controcultura Britannica dei tardi anni '60, attivista, laureato in fisica a Cambridge,

fotografo e più tardi video-maker, nel ritornare da un viaggio in Italia si recò presso il quartier generale della Sony, vicino Londra, per stipulare un accordo che prevedeva il prestito di un sistema Portapak in cambio di un report dettagliato, scritto da Hopkins, sul nuovo strumento tecnologico, quale simbolo sociale di libertà e forma indipendente di fare comunicazione e arte. La Sony accettò. Così Hopkins, usò la strumentazione per formare TVX, il primo centro di ricerca video Britannico, in parallelo alla più vecchia (di qualche anno) London Filmmaker's Co-Op, una cooperativa centrata sulla produzione e distribuzione di film inglesi sperimentali e, successivamente, insieme a Sue Hall, Fantasy Factory. Quest'ultimo ente venne fondato grazie ai fondi che i due riuscirono a ottenere dal Greater London Arts Association (GLAA). Era un luogo a libero accesso nel quale gli artisti potevano editare i loro lavori. Questo grazie anche al fatto che nel 1971 la

Sony had recently introduced the 'U-matic' format - a more robust 3/4-inch colour video cassette system for the industrial (non-broadcast) market, and Hall and Hopkins, working with video artist and electronics engineer Richard Monkhouse designed an interface which enabled accurate editing directly from a 1/2-inch source machine. The U-matic system soon became the standard preferred format of non-broadcast and independent users and remained so well into the 1980s.⁶³ (fig.8)

La Hall e Hopkins non si consideravano artisti ma avevano le idee chiare sulla direzione che il video avrebbe dovuto prendere e sui significati culturali e psicologici che avrebbe dovuto veicolare: La democratizzazione dell'arte, la flessibilità, la decentralizzazione dell'informazione - dai broadcaster alla gente comune - erano elementi fondamentali. TVX fu fondata nel 1969, come parte integrante dell'IRAT (Institute of Research into Art and Technology), con la speranza di attirare fondi. Nello stesso anno la cooperativa fondò il New Arts Lab in collaborazione con la London Filmmaker's Co-Op. Qui venivano puntualmente proiettati lavori di video arte provenienti dal Regno Unito e dagli USA. Era proprio agli Stati Uniti che gli artisti guardavano come modello. Infatti, ancora nel 1969, Hopkins poté visitare l'America e

63 Meigh-Andrews C., Op. Cit., p. 87

rendersi conto del fermento che vi era oltreoceano. Al ritorno in Inghilterra aveva accresciuto l'entusiasmo riguardo al potenziale del *low-gauge video*, il video a bassa risoluzione. Nonostante la TV ufficiale fosse in qualche modo il nemico numero uno dei video artisti - il sistema contro cui combattere - essa rimaneva anche l'unico mezzo attraverso il quale i prodotti potevano arrivare alla conoscenza di un numero molto maggiore di pubblico, rispetto a qualsiasi altro mezzo. Per le dirigenze delle televisioni in ogni modo, i prodotti video che provenivano dal mondo indipendente erano considerati di scarso valore, visto il loro difficile collocamento nel palinsesto, la natura sperimentale poco attraente per il target televisivo e la scarsa qualità delle immagini. Ci sono state alcune eccezioni di rilievo però. Nel 1970, TVX convinse il programma della BBC2 *Late Night Line-Up*, a mandare in onda le immagini che gli attivisti avevano ripreso di un raid della polizia, al New Arts Lab.

They [the police, NdA] didn't know that we were recording video while it was going on. When they left, we looked to see what we had recorded on video[...] but there was low light levels, so we decided to[...]simulate what had just happened, with people against the wall and the police patting down...So then we recorded that, and then one of us knew someone at the BBC. It was at the mid-evening and we phoned up and said 'Hey we got a video of the police raid', 'What?...you better come over!'[...]So[...]because it was a not standard format we had to take[...]the Portapak with us. We got into a small video studio at the BBC [...]and they made a few seconds of broadcast on the same night. We were very pleased because it showed that, despite all the technical difficulties which the ACCT (Association of Cinematograph, Television, and Allied Technicians, NdA) Union posed in the way[...]It was possible to do something and get it broadcast, it was interesting enough. So, that was the first...⁶⁴

In un articolo scritto nel 1976 per Studio International, dal titolo *The Metasoftware of video*⁶⁵, Hall e Hopkins legano il video alle più recenti teorie della comunicazione, della cibernetica e della teoria dei sistemi. Ma soprattutto dice che il video ha a che fare con la meta-comunicazione.

64 Nigg Heinz, Porter Andy, Dowmunt, "Portrait of John 'Hoppy' Hopkins", University of London, 2013, <https://www.rebelvideo.ch/en/portraits/john/> (consultato l'11/04/2024), sbobinatura dal video mia.

65 Hopkins John, Hall Sue, "The Metasoftware of video", *Studio International-Journal of Modern Art*, maggio-giugno 1976.

In questo articolo i due studiosi cercano di tirare le fila su una possibile teoria dei media, possibile proprio grazie all'incrocio di più discipline insieme, asserendo inoltre che le potenzialità di questo mezzo, il video, siano ben lontane dall'essere completamente espresse. La visione di Hopkins e Hall relativa al video, mira all'unione di più fattori sociali, ai fini di una liberazione da schemi rigidi e frammentati:

“We demand the unity of technology, art and politics; the union of information, meaning and effects”.⁶⁶



(fig.8, formato U-matic)

2.2.1. Lavori seminali in TV: Arnatt e Hall

La storica opposizione tra TV e video arte è sicuramente vera però bisogna rilevare che gli attivisti e gli artisti che si erano approcciati al nuovo mezzo portatile non formavano un gruppo coeso e non tutti avevano idee omogenee. Secondo Mick Harteny, scrittore e video artista, riferendosi alla misura dell'accessibilità nei Network di lavori sperimentali, “ironically those who had the determination to force an

66 Ivi., p. 264.

entry, or the opportunity to apply or who had something original to say or show, soon found that they were heaving against an open door”⁶⁷.

Ma è anche vero che questa “porta” era aperta solo per una piccola parte del movimento underground britannico. La Elwes fa un confronto tra USA e Gran Bretagna nel campo del video scrivendo che “in the 1970s, American public service broadcasters opened their doors to artists, as did cable network, none of which existed in the UK at the time”.⁶⁸

Mark Kidel, documentarista e *producer* negli anni ‘70 del programma d’Arte *Arena*, su BBC2 (di cui ci occuperemo in seguito), ci ha detto che entrare nel sistema dei Network e proporre idee trasversali rispetto alla comune programmazione, a quel tempo, era molto difficile, e che la BBC era uno “zoccolo duro”, meno di adesso afferma (2023), ma che lui ha comunque dovuto lottare molto quando, ancora giovane, entrò da tirocinante.⁶⁹

Nel 1969 sulla tv tedesca WDR, il programma *Fernsehgalerie Gerry Schum* mandò in onda il lavoro dell’artista britannico Keith Arnatt (1930-2008) *Self-Burial (Television Interference Project)*. Nel corso di una settimana Arnatt – fotografo e artista concettuale di straordinaria potenza – trasmise una serie di fotografie nelle quali l’artista seppelliva foto dopo foto di se stesso. I pezzi andavano in onda senza annunci, mentre la colonna sonora del programma appena interrotto, continuava. Le immagini dell’artista che scompariva lentamente in un buco nel terreno sembravano apparivano dal nulla. Ogni sera gli spettatori vedevano una nuova foto, per due volte. La prima alle 20.15 e la seconda alle 21:15, nel bel mezzo del palinsesto. Quello che Arnatt raccontava, in pratica, era il lento ma inesorabile suicidio di un uomo. Il senso dell’assurdo, la decontestualizzazione e lo straniamento sono elementi importanti in questa come in altre opere dell’artista di Oxford. La questione della dematerializzazione dell’oggetto artistico qui è incarnata proprio dal corpo di Arnatt che, pian piano, scompare sottoterra (fig.9) .

67 Meigh-Andrews C., Op. Cit., p. 58

68 Elwes C. Op. Cit., p. 119.

69 Intervista svolta a Mark Kidel, il 12 dicembre 2023.



(fig.9, Keith Arnatt, *Self-Burial*, 1969)

Il primo intervento artistico vero a entrare negli schermi televisivi propriamente britannici lo si deve, tuttavia, a David Hall, scultore e fotografo prima, poi video artista. Nel 1971 la TV Scozzese (STV) accettò di mandare in onda i suoi 7 *TV Pieces*, nel contesto del *Location Edinburgh*, parte del Festival di Edimburgo. Il lavoro consisteva, in pratica, in brevi filmati della durata di tre minuti circa, pensati per interrompere il flusso televisivo (chiamati infatti anche *Television Interruptions*). Furono mandati in onda - in forma anonima, senza annunci, commenti o scritte che descrivessero cosa lo spettatore stesse guardando - tra gli spazi del palinsesto, in modo casuale due o tre volte al giorno, durante l'arco di dieci giorni. Essi, nell'intenzione dell'autore, dovevano spostare l'attenzione del telespettatore, dai programmi all'oggetto televisivo in quanto tale: una scatola fatta di plastica, cavi e vetro. Interrompendo il flusso televisivo, volevano far riflettere, quindi, sulla natura illusoria della TV, demistificando e giocando con i concetti di cui il mezzo era esso stesso portatore. Ironia volle che Hall non girò questi corti in nastro magnetico bensì in pellicola 16mm. Possiamo affermare che il primo contributo della video arte UK in televisione non sia video. Ma poco importa, poiché concettualmente, esso era pensato per il flusso televisivo. La scelta fu obbligata, comunque, poiché la STV negò ad Hall l'uso di strumentazione video che fosse esterna all'ente stesso, soprattutto per ragioni tecniche.

The Unions, who were very much stronger in those days, God bless them, wouldn't accept work made on low format video, which was the only thing available outside the broadcast. But they would accept 16mm film. So I made those pieces as *TV Interruptions*, unannounced. I consider them video because ultimately they went on video to be broadcast. They (la STV, NdA) transferred them to 2" [...] but, more importantly culturally, I saw video and TV as synonymous. That's where video came from.⁷⁰

1) Nel primo pezzo (fig.10) vediamo, in assenza di suono, un mobile sul quale l'involucro esterno di una televisione sta andando a fuoco, in aperta campagna. L'inquadratura - frontale e fissa - è riempita da questa immagine e dopo qualche secondo, tramite *zoom out*, si allarga anche

70 Ibidem.

all'ambiente circostante. La visione è interrotta, con ritmo intermittente e costante, da un momento di nero accompagnato da una voce fuori campo. Questa è metallica e dal tono - potremmo dire - da "segnale d'allarme". Dice: "interruption...interruption...".

Nel frattempo la velocità del *frame-rate* aumenta, finché non vediamo l'intera struttura frammentarsi velocemente, il fuoco diventare fumo e in fine si spegne.



(fig.10)

2) Qui la macchina inquadra una finestra, dal basso, fuori nuvole passano e il vento si sente soffiare; cambio d'inquadratura e si sente ancora soffiare, ma questa volta su un grandissimo campo visto dall'alto, un'enorme nuvola nera proietta un'ombra che si allarga a vista d'occhio, sul grandissimo campo, dove due persone in lontananza camminano a passo svelto; adesso invece vediamo un albero, al centro dell'inquadratura. Sta su un piccolo prato interno, sembrerebbe di un qualche tipo di istituto o università. Ombre e luci creano segmenti geometrici tutto attorno. Il vento continua a soffiare. Il tempo passa...lo si vede dal fatto che la stessa immagine fissa è tagliata in diverse porzioni del giorno. Le ombre svaniscono. Di nuovo il grandissimo campo e di nuovo l'ombra che si allunga sull'interezza del paesaggio. Di nuovo le nuvole dietro alla finestra. Il vento continua a fischiare. Si intuisce come Hall sia stato un'intera giornata ad esplorare la fissità dello spazio da un lato, e il passaggio del tempo dall'altro.

3) *Tape Water* (vedi par. 1.1.)

4) Ancora un televisore in primo piano, ancora uno *zoom out*. Siamo in una sala dentro alla quale la gente assiste insieme ad un film in TV. Tutta la durata di questo pezzo è trasmessa in velocità. La traccia sonora però

non coincide con quello che vediamo: rumori, baccano, grida. Finisce il film in sala, si cambia canale dalla manopola e in fine si spegne la TV.

5) In questo pezzo vediamo l'immagine di una via cittadina brulicante di vita. La vediamo come da dentro ad un treno che cammina, ma a camminare non è la cinepresa bensì è la stessa inquadratura a scorrere davanti l'obbiettivo.

6) Un angolo di città, proprio su una curva dalla quale svoltano le automobili. Case sullo sfondo e delle persone che dall'altra parte della strada guardano incuriositi verso quella che potremmo anche definire una performance: un mobile a due ante sta sul ciglio del marciapiede. Entra Hall in campo, posiziona la camera con il treppiedi a terra, davanti al mobile, e ci guarda dentro. Una voce di donna dice dei numeri, accompagnata dal suono di un *beep* elettronico. Dietro al mobile, dall'altra parte della strada, entrano in campo due collaboratori di Hall e posizionano un'altra camera che punta verso Hall. Passiamo al loro punto di vista. Le automobili continuano a passare e qualche passante continua a guardare in macchina, un po' incuriosito e un po' indifferente. Vediamo il dietro del mobile e, oltre, Hall, sempre dietro al suo obbiettivo. Alle spalle dell'artista si posiziona un'altra persona con un altro treppiedi. Adesso guardiamo da questo punto di vista. La prima inquadratura insomma. Si ritorna però sulla camera di Hall che guarda la faccia del mobile e dall'altra parte della strada sempre l'altra camera con i collaboratori. Ora entra da destra un'ennesima persona con un'altra camera, si mette in una posizione diversa rispetto a quelle precedenti: proprio sopra il marciapiede, accanto al mobile. Prevediamo facilmente che la prossima inquadratura sarà la sua. Infatti vediamo la superficie superiore del mobile da un'angolatura visibilmente storta. La voce della donna continua a dire: "five...twenty" e altri numeri.

Da quest'ultimo punto di vista vediamo un uomo che apre le ante del mobile e poi si allontana. Un'altra ellissi su un mezzo primo piano frontale di un collaboratore di Hall guarda dentro l'obbiettivo, dietro il

quale prima c'era proprio l'artista scozzese. Il collaboratore usa uno *zoom in*. Cambio su questa prospettiva: David Hall sta accovacciato dietro la cornice vuota di una televisione - al posto del mobile di prima - a sua volta guardando dentro ad una cinepresa. Le macchine passano alle spalle dell'artista. Lo zoom arriva a combaciare con la cornice della tv.

Questo pezzo, in particolare, ci rimanda al mondo dell'elettricità di McLuhan, nel quale il video fa implodere spazio e tempo. Ci pare, infatti, che osservare questo video, sia come guardare in una finestra sul passato. Il suono in presa diretta del tessuto urbano, la bassa risoluzione dell'immagine (ricordiamo che i *7 TV Pieces*, sono sì stati girati in pellicola, ma poi convertiti comunque per il segnale televisivo) fanno sì che la nostra partecipazione a quello scorcio di tempo e di spazio in una città britannica, sia molto maggiore di quanto non potesse essere se visto in un film o in una fotografia. Ci sentiamo testimoni osservanti di quello specifico momento in cui gli artisti creano il pezzo. Le macchine che passano, la gente che guarda e che passa, rimandano proprio la vicinanza che solamente l'immagine televisiva può dare.

Ci fa sentire un po' come i protagonisti del racconto fantascientifico di H. G. Wells, *L'uovo di cristallo* (1897) attraverso il quale (l'uovo) i protagonisti spiano, letteralmente, la quotidianità di una civiltà aliena. Praticamente una *TV ante litteram*: "credo che il cristallo in cima all'antenna di Marte e l'uovo di cristallo del signor Cave siano fisicamente, anche se per il momento in modo del tutto inesplicabile, *collegati fra loro*".⁷¹

71 Wells H. G., "L'uovo di cristallo", in Solmi Sergio, Fruttero Carlo (a cura di), *Le Meraviglie del possibile. Antologia della fantascienza*, Torino, Einaudi, p. 21.



VI pezzo

7) Qui vediamo un interno, un laboratorio. Il punto di vista, fisso, è alle spalle di un piccolo set da lavoro, con due luci da scena che illumina un tavolo con un piccolo ventilatore e Hall - seduto di spalle, immobile, con delle cuffie audio in testa - intento a lavorare sulla sua strumentazione. Continua il *beep* del pezzo precedente, ma più costante. Ci accorgiamo che il *frame-rate* è velocissimo solo quando entra in campo una seconda persona, anch'essa occupata da qualche tipo di lavoro. Si ritorna a una velocità normale, Hall si alza, prende la cinepresa ed esce di scena.

E' interessante notare, ricollegandoci al capitolo precedente, che in questi pezzi c'è assenza di narcisismo. Nei lavori di Hall, l'artista compare raramente - e se lo fa è per lo più da dietro una camera o messo di spalle - e i punti di vista guardano sempre ad un fuori, ad un Altro, per alludere al contesto. L'auto-riflessività, la meta-comunicazione, che rimandano allo sguardo e alla televisione - come evidentemente succede con lo scambio di punti di vista tra un ipotetico dentro/fuori dalla TV e dalla realtà, nel n. 6 - tendono sempre a scindere soggetto e oggetto, per dirla con la Krauss.



VII Pezzo

Location Edinburgh, il grande evento nel quale Hall ha potuto creare i suoi *TV Interruptions*, è stato un grande evento d'avanguardia, unico nel suo genere. Per la prima volta, grazie al curatore Alistar Macintosh, si invitavano gli artisti a uscire dalle gallerie d'arte per proporre, in differenti luoghi della capitale scozzese, performance, esposizioni e Happenings. David Hall con altri colleghi sono influenzati proprio dagli Happenings d'oltreoceano, specialmente dal movimento culturale che, già dagli anni '60, è attivo a New York. Questa corrente, il cui capostipite è Allan Kaprow, ha avuto una durata breve, ma una grande influenza sugli artisti inglesi, oltre a essere esso stesso debitore di movimenti culturali europei degli anni '20, come il Futurismo italiano:

The Happenings upended the conventions of what art could be, going beyond sculpture and painting to introduce a blending of mediums that would later become performance art and body art. Kaprow wrote in a 1966 essay that "the line between the Happening and daily life should be kept as fluid and perhaps indistinct as possible"—a revolution in the conception of

artmaking, enticing artists to consider and reimagine audiences as part of their work. Although they remain an ephemeral moment in art history, the Happenings made a lasting impact on generations of artists.⁷²

Per Hall il gesto di interrompere il palinsesto televisivo con i 7 *TV Pieces* aveva un significato preciso. Il suo intento era entrare nella televisione senza però *fare* televisione, in maniera che lo spettatore fosse invitato alla partecipazione, grazie anche allo straniamento inconscio dovuto alla visione di queste interruzioni: “I wanted to be seen as, in some way an interjection because I thought that it was very important that I would create a problematic for the viewer, which I think is actually what art should do”.⁷³ Può essere interessante accennare, sempre attraverso le sue parole, all’esperienza stessa che l’artista ha vissuto durante la lavorazione di questi progetti, così da comprendere meglio il rapporto tra artisti e TV dell’epoca e tra tecnologia video e pellicola:

The first thing they (la STV, NdA) put out there was a voice saying ‘this is by an artist’ and I immediately rang up Glasgow because[...]it had to be shipped off to Glasgow to be broadcast and said, ‘look I don’t want any voices or any announcements. I don’t want anything to be said, or any credit or anything[...]I would literally in the evening be thinking about what I might do the next day, trying to work out an idea. The next morning I would shoot a piece. This being on 16mm film, there was no way I could get stuff processed in Scotland. So at lunch time I drove like a maniac out to Edinburgh airport, put the exposed film in a can down to I think Kay’s Laboratory in Soho, and at the same time collected the print that I’d sent the day before, drove back to a little studio I hired in Penicuik, which is outside Edinburgh in the mountains, where I edited it and put together with the sound. I sent off this tape spliced rush print, really basically with a separate soundtrack for magnetic track marked to synch up, off to Glasgow late that afternoon and it was shown the next day. Then I would go off – a wreck – in the evening, thinking about the next day. It went on for 10 days.⁷⁴

Hall racconta di aver visto la reazione della gente in un club, alla visione del suo *Tap piece*:

They had a TV on all the time and they were all sleeping or reading newspapers, dozing and suddenly the TV began to fill up with water and the newspapers dropped, they all woke up and looked amazed.

72 Cain Abigail, “A Brief History of ‘Happenings’ in 1960s New York”, 12/03/2016, URL: www.artsy.net (consultato il 14/12/2023).

73 Hatfield J. Op. Cit., p. 8.

74 Ibidem.

They were disgruntled and then it finished, and they all dozed off again.⁷⁵

La TV scozzese era una azienda indipendente sovvenzionata dalla pubblicità. Il fatto di mandare in onda i pezzi tra le pause commerciali, non avendo però essi carattere economico (con una durata di gran lunga maggiore di uno spot televisivo) amplificava, potenzialmente, il senso di straniamento e ambiguità che veicolavano. In questi pezzi il senso del tempo è stravolto.

2.3. Eredità Modernista

A differenza della sua successiva evoluzione, e delle varie critiche individuali, i primi lavori di video arte britannica sono considerati dai più di matrice modernista. Opere che esploravano la materia stessa della quale erano costituite, giochi continui con la tecnologia video e i suoi limiti tecnico/espressivi. Il modernismo esigeva attenzione sul processo attraverso il quale i lavori erano creati. Gli artisti video sentivano la necessità etica di evitare qualsiasi accostamento con altre forme d'arte, ingenuamente considerate uguali da molti, come il cinema, la fotografia e soprattutto, la televisione. Se diamo uno sguardo più ampio agli umori artistici dell'epoca vediamo che alla metà degli anni '50, nella pittura, come nella scultura, il concetto di realismo viene attaccato da molti esponenti del settore, i quali esprimono il bisogno di creare un'arte che sia pura, minimale, legata all'estetica del materiale. Che fosse tela, legno, metallo, l'arte doveva evocare la purezza della sua materia.

Although driven by revolutionary politics and a determination to dissolve established categories and definitions of art, at the point of conception, video art was profoundly marked by the modernist aesthetic concerns that dominated post-war American and later European painting and sculpture. Once the nineteenth-century French Impressionists and their epigones had disrupted the smooth surface of representational painting and Picasso, Braque and Surrealists defied the conventions of pictorial realism, artists began to explore the intrinsic qualities of traditional art materials and became less concerned with transforming paint, wood, and bronze into faithful copies of the external world.⁷⁶

⁷⁵ Ivi, p. 9.

⁷⁶ Elwes C. Op. Cit., p. 21.

Il film e il video si inseriscono in questa tendenza. La pellicola, con la sua caratteristica di poter essere manipolata, tagliata, colorata, poteva evidenziare, soprattutto con lavori più sperimentali - che anche hanno influenzato quelli dei video artisti - la sua materialità e auto-riflessività. Per il video, come ha fatto notare Stuart Marshall, la questione era un po' più complessa, dal momento che un nastro magnetico non possedeva le qualità della pellicola e non poteva essere manipolato allo stesso modo. Così i video artisti, se volevano "giocare" con il proprio materiale, non potevano far altro che interferire con il segnale video o manipolare l'hardware stesso. I difetti dell'immagine, la bassa risoluzione, la distorsione del segnale, erano proprio i vantaggi del mezzo video, piuttosto che, come nel caso della TV, svantaggi da eliminare.

L'analisi storico-artistica che pone al centro le qualità intrinseche del mezzo però, se applicata in modo troppo rigido, può causare delle riduzioni di comprensione dello stesso, nel suo contesto storico e culturale. Questo approccio, infatti, mette in luce un problema fondamentale: la difficoltà di analizzare il rapporto tra creatività occidentale e tecnologia. Gli artisti che facevano ricerca sulle proprietà inerenti del video erano spinti non solo dalla necessità di distinguerlo da qualsiasi altra forma d'arte, ma si inserivano anche in una più ampia cornice artistica dell'epoca che comprendeva l'Arte Concettuale, la scultura minimale e la Performance.⁷⁷ Infatti, dal momento che il mezzo video era, da qualsiasi punto di vista storico lo si voglia analizzare, un mezzo nuovo, e il suo rapporto con il modernismo - come ha suggerito Marshall - più complesso, visto che non aveva le stesse possibilità di intervento sul materiale proprie del film e della pittura, che permettevano di indagare le "proprietà inerenti", esso doveva trovare una strada che avesse a che fare più con i significati di rappresentatività e narratività dell'immagine, piuttosto che un diretto rapporto con il materiale.

The birth of the image took place deep in technology where the artist could not gain access without breaking the machine and extinguishing the signal.

77 Meigh-Andrews C., Op. Cit., p.7.

Marshall further suggested that the overriding realism of the image meant that video artist tended to work with issues of representation and narrativity where film-maker, painters and sculptors were able to pursue abstraction and the modernist engagement with material.⁷⁸

L'artista, diventato video-artista, si era trovato di fronte a una questione complessa sulla creatività/tecnologia (tipica della cultura occidentale) che apriva la strada a concettualizzazioni teoriche che sarebbero andate molto oltre lo stesso mondo dell'arte. Il legame con il modernismo non era inevitabile per la video arte, ma quest'ultima nasceva nel bel mezzo di una serie di "coincidenze" storico-culturali che incrociavano la nascita della strumentazione portatile video con le attività delle nuove avanguardie, le quali cercavano strategie di esposizione fuori dai luoghi deputati classicamente all'arte, soprattutto le gallerie, ed erano interessate a pratiche artistiche ibride e più libere.⁷⁹ La cornice artistica di cui parliamo, seguendo questo filo logico, si allarga se la si pone in una prospettiva temporale.

Here might be legitimate to claim for video another antecedent in the linguistic investigation of conceptual art. Once Marcel Duchamp had successfully convinced the 1917 art world that a urinal was art, conceptual artists could turn their attention to the representational systems that classify objects, people and places and fix their meaning, use and value. They showed how these categories translated into the realm of aesthetics and revealed the cultural taxonomy that defined what was art and what was not. In their own practices, conceptual artists sought to unsettle the apparently natural marriage of meaning and material especially when the result was elevated to the status of art.⁸⁰

Insomma, possiamo dire che secondo alcuni studiosi come Marshall, ma anche ad esempio la critica e scrittrice Maria Sturken, la nascita della video arte, nel contesto anglosassone e soprattutto in Gran Bretagna, si pone in "co-evoluzione" con altri importanti fattori del suo tempo. Fondamentali erano i dipartimenti d'arte, nei College e nelle Università, i quali diedero ai professori la possibilità di proporre nuovi corsi legati ai media (tra i quali il video) e l'utilizzo e l'affitto di strumentazione per la creazione e la sperimentazione. Come importante era l'Art Council of

78 Elwes C. Op. Cit., p. 23

79 Meigh-Andrews C., Op. Cit., p.7.

80 Elwes C. Op. Cit., p. 23.

Great Britain, un'agenzia fondamentale se si cercavano fondi per i vari progetti artistici.

2.4. Il nuovo linguaggio dei video artisti

Probabilmente la vera rivoluzione che i nuovi video artisti hanno compiuto è stata quella di capire che, per portare un cambiamento reale nella cultura, si doveva rimanere dentro il sistema culturale stesso, con i suoi pro e i suoi contro, e non evitarne la presenza. Molti di loro furono influenzati dai film strutturalisti, ma i suoi esponenti - Peter Gidal e Laura Mulvey tra gli altri - ritenevano che per fare controcultura attraverso il linguaggio artistico fosse necessario rinnegare radicalmente il concetto di racconto, il quale era alla base dell'universo narrativo del mondo occidentale e che si applicava alla stragrande maggioranza delle opere fruite dal grande pubblico, a partire, chiaramente, da Hollywood. Essi creavano lavori che eliminavano totalmente qualsiasi tipo di ammiccamento al pubblico, mettendo in luce, in accordo con il modernismo, gli aspetti materiali del film, convinti che, lo ripetiamo, il linguaggio narrativo della cultura occidentale non facesse altro che veicolare dei valori standardizzati e preconfezionati che arrivavano alla coscienza di uno spettatore medio, ignaro e passivo. I valori contro i quali lottavano, erano quelli dell'uomo bianco, eterosessuale e conservatore. Ne va da sé che, per i cineasti strutturalisti, ogni tentativo di esprimere una minoranza etnica, sessuale o culturale che fosse, che usasse però un linguaggio convenzionale e narrativo, non avrebbe fatto altro paradossalmente che rinforzare quegli stessi valori contro cui si lottava. La nuova generazione di video artisti, ma anche alcuni film-maker, invece, capì che questa strada per loro era impraticabile. Come ricorda Catherine Elwes

There is no doubt that we needed to learn the central lesson of structuralism, that the language of the moving image is not transparent but loaded ideological precedents. However, the evacuation of meaning advocated by the structuralists was unsustainable. The second generation of film-makers soon defied the reductive prohibitions of their elders and lyricism, poetic manipulations of

narrative, fantasy and what Nina Danino calls 'the intense subject' soon returned to artists' film. The younger generation of film and video-makers also challenged the concepts of the passive cinema-goer and the couch potato television consumer indiscriminately soaking up ideologically marked entertainment. The audience was now recognised to be heterogeneous, made up of gendered individuals of different ages, colours and creeds *whose reading of images was determined largely by their own histories and historical moment in which they encountered the work* [corsivo mio].⁸¹

Dunque i video artisti si riappropriano della narratività come linguaggio, certamente sovvertendola e giocando con essa, ma consapevoli che, proprio perché così carica di significati, rappresentasse il più potente strumento per il cambiamento. Qui sta, a nostro avviso, la rivoluzione. Quindi, l'approccio strutturalista-modernista fu inglobato nel lavoro dei video artisti, ma non sposato del tutto. Seguendo ancora il discorso della Elwes, possiamo dire che questa nuova generazione cercava una *nuova-narrativa*, per *de-costruire* il linguaggio delle immagini televisive e proporre uno più malleabile e flessibile. In questo caso, al contrario di ciò che pensavano gli strutturalisti, allo spettatore era richiesta una partecipazione interpretativa e attiva. Questa *new-narrative* era più in linea con il concetto di "decostruzione" del filosofo francese Jacques Derrida. Semplificando, possiamo descrivere la strategia decostruttiva come una forma di dialogo con le opere della filosofia e della cultura occidentale, con l'intento di far venire a galla quei presupposti impliciti, pregiudizi latenti e contraddizioni nascoste del linguaggio che, più o meno inconsciamente, l'uomo adotta quando si esprime.

La decostruzione perciò è anche, e soprattutto, la questione della traduzione e della lingua dei concetti: è l'operazione che cancella l'omogeneità e l'univocità di questa lingua, per mostrare i diversi "frammenti" di cui è composta. In questo senso essa riattiva e divarica le contraddizioni, ma non solo: essa traduce e trasporta un testo, o un sistema, in una "seconda lingua", in una lingua che non è nuova, né semplicemente diversa da quella vecchia, alternativa e sostitutiva, ma che è la stessa lingua, ri-costruita e riscritta a "partire dalle fratture che in essa si riescono a reperire e mostrare."⁸²

81 Ivi, p. 80.

82 Banfi Dario, Jacques Derrida e la pratica della Decostruzione, Tesi di Laurea, Università degli Studi di Milano, 1995-96, pp.154-155, Relatore: Sini Carlo.

I video-artisti britannici hanno così indagato il linguaggio del loro mezzo tramite l'esplorazione del segno e del suo significato, il contenuto e la forma. Per fare questo ed evitare trappole del linguaggio che potessero portarli a creare altre strutture culturali rigide, rispetto a quelle che cercavano di indagare, gli artisti hanno adottato quello che Bertolt Brecht usava nel teatro: un effetto di *straniamento* e di *distanza* che i suoi attori adottavano nei confronti dei personaggi che rappresentavano, ad esempio, riferendosi direttamente al pubblico. Facendo ciò, quest'ultimo, era chiamato alla partecipazione attiva allo spettacolo e, contemporaneamente, si metteva in luce l'artificiosità dell'opera.⁸³

È interessante notare ciò che diceva Derrida riguardo alla lingua.

Il filosofo francese

attacked the notion that the spoken word developed prior to writing - a tendency he called 'logocentrism', and a central feature of deconstruction. Derrida argued that Western philosophy since Plato has been logocentric - making speech the origin and primary site of truth, with writing a secondary supplement. According to Derrida logocentrism was a form of ethnocentrism; privileging Western phonetic alphabets over all other forms of writing, establishing Western reason as the sole criterion of knowledge.⁸⁴

2.5. Il contesto storico

Gli anni '60 furono una decade molto importante per quanto riguarda i cambiamenti socio-culturali in Europa e negli Stati Uniti. Quest'ultimi stavano portando avanti una guerra difficile e frustrante in Vietnam e parte della società iniziava a manifestare e a protestare per una fine celere del conflitto. Questa parte rappresentava la prima generazione di giovani adulti nati dopo la II Guerra Mondiale. Non avevano vissuto le sofferenze dei genitori, i quali avevano dovuto affrontare problemi di sopravvivenza. Le loro esigenze, le loro emergenze, erano di altro tipo: giustizia sociale, liberazione sessuale, riforma della vecchia guardia politica e un sistema scolastico migliore. In Francia il governo del generale De Gaulle era ormai quasi alla fine del suo lungo mandato. Il mito di De Gaulle non poteva più attecchire su una generazione verso la

⁸³ Elwes C. Op. Cit., p. 82.

⁸⁴ Meigh-Andrews C., Op. Cit., p. 124.

quale lui stesso non conosceva nulla; in Germania i giovani volevano definitivamente distaccarsi dal fardello del senso di colpa inflitto nella coscienza dei tedeschi dopo la guerra; i paesi scandinavi si opposero alla guerra, mentre stati come l'Italia e il Regno Unito erano pronti a dare appoggio, per lo meno logistico, agli Stati Uniti. Sempre in queste due nazioni europee, come anche nella Germania Ovest, gli studenti protestavano per un cambio radicale dei sistemi scolastici e accademici. Nacquero nuove università e si arricchirono i curriculum dei corsi - aggiungendo ad esempio, in alcuni dipartimenti, il film e il video - così accrebbe il numero generale degli studenti. In UK il governo laburista post-guerra propose una spinta riformista che garantisse *welfare* sociale e austerità economica. Questo periodo è chiamato da molti storici britannici, *post-war consensus*, cioè l'era in cui i maggiori partiti politici stipularono una sorta di compromesso per risollevare l'economia del paese e assecondare le pressioni sociali. Nel 1948 si creò il NHS (National Health Service) promosso fortemente dal ministro della salute Aneurin Bevan. La riforma si basava su un concetto di salute democratico ed etico. Nel 1946 fu istituito The Arts Council of Great Britain, con l'intento di avvicinare la cultura alla gente e di supportare iniziative artistiche. Dal suo mandato però fu quasi del tutto escluso il cinema, almeno fino agli inizi degli anni '70. Nel 1951 il Festival of Britain fu un'occasione per celebrare l'auspicio di una nuova era di prosperità. In questa circostanza fu costruita l'avanguardista struttura del Telecinema. Progettata dall'architetto modernista Wells Coates, la sala, gestita poi dal BFI, fu la prima del Regno Unito ad avere sistemi di proiezione immagini sia di cinema che di televisione, e fu una delle attrazioni maggiori del Festival. Riferendoci alla situazione storica di quegli anni nel suo insieme, è interessante portare alla nostra attenzione anche la differenza di significato che, in un mondo spaccato in due fazioni, si dava agli stessi media o nell'una o nell'altra parte del globo. Gli effetti della cosiddetta Guerra Fredda erano anche costituiti da una serie di interpretazioni divergenti che di stessi fattori le diverse culture facevano. Usando la ormai famosa distinzione tra media caldi e media freddi, laddove da un

lato quelli caldi sono meno inclusivi e richiedono meno partecipazione e quelli freddi - come telefono e televisione - richiedono un completamento del significato del messaggio e quindi partecipazione, McLuhan faceva notare, in modo acuto, che

applicando ai paesi gli stessi aggettivi che abbiamo usato per i media, possiamo dire che le nazioni arretrate sono fredde e noi siamo caldi; che l'uomo di città è caldo e l'uomo di campagna è freddo. Ma tenendo conto del capovolgimento dei procedimenti e dei valori verificatosi con l'era elettrica, possiamo dire che era calda l'epoca ormai passata della meccanica, mentre siamo freddi noi dell'era televisiva.⁸⁵

Il rovesciamento avviene quando c'è una saturazione di una qualsiasi situazione umana. Ovvero l'effetto che ci si auspicava creasse un media sulla psiche della popolazione risultava alla fine essere di segno opposto. Abbiamo parlato del gioco nel Capitolo 1 e abbiamo anche detto che il sentimento tipico di quegli anni era la noia. Volendo legare questo tema al contesto storico, vediamo che

per quanto riguarda la bomba atomica e la ritorsione come *deterrent*, è ovvio che il prolungamento del terrore *produce sempre apatia* [corsivo mio] come ci siamo accorti quando è stato annunciato il piano per i rifugi contro il *fall-out*. Il prezzo dell'eterna vigilanza è l'indifferenza. Tuttavia le cose cambiano moltissimo a seconda che un medium caldo sia usato in una cultura calda o in una cultura fredda. Un *medium* caldo come la radio, per esempio, usato in culture fredde e illetterate, ha un effetto ben diverso da quello prodotto, mettiamo, in Inghilterra o in America dove la radio è considerata una forma di svago.⁸⁶

Lo svago, il gioco e l'umorismo, ricollegandoci a Bateson, creano nella nostra cultura altamente riscaldata dalla stampa e dalla scrittura un senso di raffreddamento e di sollievo.

In quanto alla paura della guerra fredda e della bomba calda, la strategia culturale di cui si sente un disperato bisogno consiste nell'umorismo e nel gioco. È il gioco che mimandole raffredda le situazioni calde della vita. Le gare sportive tra Russia e Occidente non giovano molto a questi fini di distensione, in quanto sono evidentemente infiammatorie. E che nei nostri media noi consideriamo svago o divertimento a una cultura fredda appare inevitabilmente una forma violenta di agitazione politica.⁸⁷

85 Marshall M., Op. Cit., p. 36.

86 Ivi., p. 40.

87 Ibidem.

Quindi si può ipotizzare che il contesto storico fosse in parte plasmato anche dai diversi effetti che l'evoluzione tecnologica aveva sulle diverse culture. Parlando della decisione di usare una linea telescrivente tra Mosca e Washington per le comunicazioni urgenti, nel 1963, McLuhan scriveva che questa scelta

è stata estremamente deplorabile e senza dubbio suggerita dalla passione occidentale per la forma stampata, ritenuta più impersonale del telefono. Ma questa forma a Mosca ha implicazioni parecchio diverse che a Washington. E lo stesso vale per il telefono. L'amore dei russi per questo strumento, così congeniale alla loro tradizione orale, è dovuto alla grande partecipazione di tipo non visivo che esso permette. I russi si servono del telefono per ottenere effetti simili a quelli che noi associamo alla conversazione incalzante di chi ti afferra per il bavero e s'accosta con la faccia a trenta centimetri dalla tua. Sia il telefono sia la telescrivente, in quanto amplificazioni degli inconsci preconetti culturali rispettivamente di Mosca e di Washington, preannunciano fraintendimenti mostruosi.⁸⁸

88 Ivi., p. 43.

CAPITOLO3

DAVID HALL E GLI ARTISTI DELLA PRIMA VIDEO ARTE BRITANNICA

3.1. David Hall: le prime opere

David Hall è uno degli artisti britannici più influenti della prima video arte ed oltre che un'ispirazione per le generazioni successive. Nato nel 1937 a Leicester (Inghilterra), inizia come scultore e in questo ruolo partecipa a importanti mostre, vince il primo premio alla biennale di Parigi nel 1965 e prende parte alla prima grande esibizione di arte Minimalista a New York, nel 1966, *Primary Structures* (all'epoca nel catalogo della mostra il termine "minimalista" non compariva. Questa esibizione fu infatti, in qualche modo, seminale proprio per l'affermazione di quella che sarebbe stata chiamata appunto, arte Minimalista⁸⁹). Dopo questa mostra, al suo ritorno in Gran Bretagna Hall aveva già l'esigenza di cambiare direzione rispetto al suo percorso artistico. Proprio in questo periodo l'artista inglese conosce Andy Warhol, Robert Morris e Roy Lichtenstein. Come per molti altri artisti della sua generazione, l'interesse per l'oggetto fisico nell'arte, stava diventando minore. La necessità espressiva di quel tempo si concentrava più sulle idee e sui concetti. Questo lo si nota già nelle ultime opere scultoree di Hall, nelle quali l'artista lavora sul togliere, sulla dematerializzazione dell'oggetto. Potremmo dire che, in questo modo, si stava avvicinando al video. Per fare un esempio di queste sculture citiamo i vari *floor works*, opere sul pavimento che indagavano i concetti di distanza e di spazio: "there were big floor works, where you just looked across them. There was no vertical in those works. It was about coming to terms with perception of any given space and any given environment and interrelationships".⁹⁰ In *Displacement* (fig.11) del 1970, lavoro fatto per l'esposizione *British Sculpture out of the Sixties*, all'ICA (Institute of Contemporary Arts) di Londra, Hall leviga via la vernice dal pavimento lasciando solo delle forme. Così, in pratica, la sua opera consiste in qualcosa che è stato tolto, in un

89 Martinovic Jelena, "How the Primary Structures Exhibition of 1966 changed course of Art history", 17/02/2019, URL <https://www.widewalls.ch/magazine/primary-structures-exhibition-1966> (consultato il 10/04/2024)

90 Hatfield J. Op. Cit., p. 1.

negativo, in un “non”, se ce lo si permette. Nella galleria, c’era una sala in cui gli addetti dell’ICA avevano dipinto in modo un po’ raffazzonato il pavimento con della vernice. Così Hall tolse la vernice levigandola, lasciando delle forme nella configurazione esatta di un lavoro scultoreo simile fatto qualche anno prima e mandato ad una mostra in Giappone. A nostro avviso, troviamo anche in *7 Tv Pieces* questo atteggiamento artistico del diventare, diciamo, invisibile. In cui l’autore scompare e la sua opera diventa solo una traccia del suo passaggio nel flusso spazio-temporale del contesto. Lì era la TV qui un pavimento. Infatti Hall racconta a proposito di *Displacement* che il pubblico presente alla galleria guardava le altre opere ma non faceva assolutamente caso al suo lavoro. Di questo fatto, dice che “in a way I enjoyed - it gave it a completely different dimension...”.⁹¹



(fig.11 *Displacement, Removal Piece*, 1970)

Questa esibizione ha rappresentato un punto di svolta nella carriera dell’artista inglese. Già qualche anno prima, nelle varie mostre in cui era invitato, Hall avvertiva un’emergenza culturale che faceva diventare, ai suoi occhi, il lavoro di scultore frustrante. Non tanto

91 Partridge Stephen, “David Hall interview”, *Transcript Magazine*, vol. 3, n. 3, 1999.

per la creazione in sé delle sculture, ma per il contesto in cui questa forma d'arte, come anche la pittura, viveva. Un contesto elitario e ristretto. E mentre fuori dalle gallerie il mondo della comunicazione e della cultura si stava plasmando attraverso l'immagine in movimento - sia quella del cinema e, soprattutto, della televisione - il pubblico delle gallerie rimaneva sempre costituito da gente già preparata intellettualmente a quel mondo, di cui ne faceva parte o di cui era interessata. Hall e altri della sua generazione volevano raggiungere un pubblico più ampio. Questi artisti avevano bisogno di rispondere, in qualche modo, allo "spirito del tempo", che faceva richieste culturali sempre più sfaccettate ed esigenti, in una società sempre più complessa. Questa cultura era stimolata soprattutto dalle immagini in movimento. Inoltre, come egli stesso dice, "I wasn't really and still I'm not that interested in technology. What I'm interested in is the culture in which ideas ferment and develop and exhibit".⁹² Hall passò dalla scultura alla fotografia, da questa al cinema e infine dal cinema al video. E' interessante notare l'approccio casuale di questi passaggi: laddove un mezzo prima messo in secondo piano veniva scelto naturalmente come *medium* principale poi. Hall usava la fotografia per fare scatti alle sue sculture. Esse venivano usate per cataloghi o semplicemente per tenere una traccia del proprio lavoro. Pian piano si accorse che più foto faceva e più tempo passava a guardare l'obbiettivo della camera. Così iniziò a fare fotografia *per* la fotografia, cosa completamente diversa dal fare fotografie *per* le sculture. Grazie a questo passaggio l'artista si interessò sempre più all'indagine sulla percezione e sull'illusione. Credere che una fotografia potesse coincidere con l'oggetto rappresentato lo intrigava parecchio. Fu proprio la *British Sculpture out of the Sixties*, come detto, il punto di svolta dell'artista. In questa stessa iniziativa Hall espose alcune fotografie che aveva fatto in campagna: erano state pensate esclusivamente per la fotografia (fig.12). Ritraevano dei bastoncini e dei pezzi di corda posizionati

92 Hatfield J. Op. Cit., p. 2.

insieme, da un certo punto di vista: “they wouldn’t work as soon as you moved away from fixed camera position”⁹³, dice Hall.



(fig.12 *Richmond Park Series*, 1967-68)

Hall passò al film, sempre interessato allo studio sulle percezioni attraverso i media e girò, nel 1968, il suo primo film: *Motion Parallax* (fig. 13). E' una pellicola composta a doppio schermo (*split screen*), nella quale vediamo scorrere due paesaggi simili, vicino il Richmond Park, ripresi dal finestrino di un'automobile in movimento. Hall voleva sottolineare con questo lavoro un elemento tanto ovvio quanto difficile da far risaltare generalmente nei film al cinema. Ovvero che anche se è la camera a muoversi nell'esperienza reale e non il paesaggio, nello schermo vediamo il contrario. Montando il film con due riprese e a due velocità diverse, il senso dell'illusione di questo effetto veniva, all'occhio dello spettatore, amplificato.



(fig.13 *Motion Parallax*,
1968)

93 Ivi., p. 3

E' importante sottolineare che termini come "dematerializzazione", "arte concettuale" - oggi diventati usatissimi - all'epoca non erano molto impiegati, tanto meno da Hall e compagni. Essi avevano "semplicemente" la necessità di trasferire l'arte dalle gallerie al di fuori di esse e contrapporsi all'idea che fruire arte fosse esclusivamente una persona che osserva un oggetto in un luogo chiuso. "The idea was to try and kind of extend and broaden the context for the work, and actually think in terms of events and ephemeral moments as the artwork rather than plonking down objects in front of viewers".⁹⁴

In fine, alla fine degli anni '70 l'artista inglese passò al video. Fu un passaggio del tutto naturale, anche perché sempre più artisti parlavano del nuovo mezzo e la tecnologia diveniva sempre più accessibile alle persone comuni. Uno degli aspetti che attrasse maggiormente Hall al video fu, come in molti altri casi, la possibilità di interagire simultaneamente con la realtà registrata. Il senso di intimità, l'immediatezza. Il fatto di poter vedere se stessi. Il fatto che "sembrava" televisione, che vedevi le immagini in uno schermo televisivo. A differenza del cinema "you weren't subsumed. You weren't dominated by the cinema spectacle".⁹⁵ Hall era molto ortodosso per quanto riguardava la distinzione tra video arte e video fatto dagli artisti per documentare un lavoro. La video arte, infatti, doveva avere delle caratteristiche che solo attraverso il video si potevano qualificare. Molti artisti, come detto, all'epoca registravano le loro performance, e queste rischiavano di passare per video arte, ma non lo erano. Anche se Hall ammette che, in vero, alcuni importanti aspetti di talune performance potevano essere spiegati e visti soprattutto attraverso il video. Quindi, in definitiva, nonostante il desiderio e la necessità di distinguere questa nuova forma d'arte, il limite con l'arte performativa era a volte labile.

94 Ivi., p. 5.

95 Ivi., p. 7

Nel 1972 Hall, insieme a Tony Sinden, creò una sorta di installazione/performance che sarebbe poi stata d'ispirazione per lavori simili nella decade successiva. Le installazioni andavano in parallelo con i lavori di Hall fatti esclusivamente con il video, anche perché esse erano attività che l'artista faceva ben prima di usare il video in quanto mezzo principale della sua espressione. *60 TV Sets* era una grande installazione creata per *A Survey of the Avant-Garde in Britain*, curata da Rosetta Brooks alla Gallery House di Londra, parte del Goethe Institute. Era la prima volta in Gran Bretagna che un lavoro del genere veniva fatto propriamente dentro a una galleria. L'installazione comprendeva 60 vecchi televisori, alcuni funzionanti, altri trasmettevano un segnale distorto o a intermittenza, altri emettevano solo suono. Non c'erano video pre-registrati sui monitor, né immagini "live". I segnali trasmessi da vari canali erano messi al massimo volume possibile. Nelle altre stanze della gallerie c'erano altre installazioni video, molto più tradizionali e silenziose. L'elemento peculiare di questo lavoro fu che, come afferma Hall, c'erano dei tecnici che giornalmente venivano a cercare di aggiustare i segnali televisivi nel miglior modo possibile. La cosa era abbastanza difficile perché gli apparecchi erano molto vecchi, ma quotidianamente c'era questo via vai di esperti. Per questo Hall l'ha definita anche una performance. Ma la cosa andò oltre. Tutti questi apparecchi accesi fecero saltare la corrente a tutta la galleria a discapito di tutti gli altri lavori. "It was a bit unfair on the filmmakers and others who were showing stuff in another room somewhere". Ma l'intento di Sinden e Hall non era creare disturbo, più che altro il frastuono assordante era un simbolo di contrasto netto con ciò cui lo spettatore tipico da galleria fosse stato abituato, un luogo dove poter contemplare le opere in religioso silenzio. Cioè che avevano creato "it was meant to jar your preconceptions about what your expectations of a gallery where normally one went into a rather quiet place, viewed artworks in an almost religious way and then left again. This thing was blazing away, it was blazing away with the new culture of media,

which television in 1972 was beginning to get *very loud* [corsivo nostro] and big. Everybody had TV sets".⁹⁶ In pratica Hall voleva mettere in risalto il frastuono che già da un po', fuori dalle gallerie, si andava sentendo. La posizione dei monitor, messi lungo il muro della stanza ci ricorda quella dei grandi magazzini in cui si osservano decine e decine di televisori in vendita. Mick Hartney - video artista e prolifico teorico di questo media - ha detto di *60 TV Sets* che esso dimostrava all'epoca "how vulnerable to deviation was the supposedly authoritative broadcast by using features built into the sets themselves".⁹⁷ Qualche anno più tardi, nel 1975, Hall, non contento, ripeté l'esperimento, aumentando il numero di apparecchi, da 60 a 101 (fig. 14). Questo festival fu storico. La prima mostra ad avere carattere decisamente inclusivo e internazionale, co-organizzata con l'Art Council of Britain. Hall, uno degli organizzatori, la definì "un circo". Ad adesione libera per gli artisti del Regno Unito - mentre quelli esteri su invito (laddove la sezione "istallazioni e performance", a causa di ristrettezze economiche, era però riservata esclusivamente ai britannici) - avvenne alla Serpentine Gallery, a Londra, dall'1 al 26 di maggio del 1975, con il titolo esemplificativo di *The Video Show* e comprendeva performace, video di artisti, videografica, istallazioni a circuito chiuso, istallazioni partecipative e video arte.

What did happen was a bringing together artists from around Britain, who had hardly spoken to each other or didn't know each other, who work with video or were beginning to think they would like to work with video or had done one piece in video, together. It was from that that I suggested we might have to get something together, an organisation of some sort, to accommodate and help and encourage artists working with video, and provide equipment and venues for showing it and so on[...]It was an open submission show and it was really difficult because you wanted to allow everybody to come in, and most people got in but it was an ongoing chaos really to try and fit it all together in some way and programme it.⁹⁸

96 Ivi., p. 12.

97 Hartney Mick, "Diverse Practises: critical reader on British Video Art", *Arts Council/John Libbey*, 1996, p. 43.

98 Hatfield J., *Op. Cit.*, p. 13.

Ritornando all'istallazione di Hall e Sinden, mettere insieme tutti questi televisori, di diverse marche e diverse forme, ognuno trasmettendo la normale programmazione giornaliera, poneva il pubblico in una relazione continua con il *medium* e con il contesto, che era una galleria d'arte, luogo deputato, fino a poco tempo prima, a tutt'altro.

The installations of 101 television sets turned the gallery into a television showroom, where it was possible to find yourself looking at an episode of *Coronation Street*, a Saturday afternoon FA Cup match, a card reading: "Television programmes will be resumed as soon as possible".⁹⁹



(fig.14 David Hall e Tony Sinden, *101 TV Sets*, 1975)

Un'altra importante istallazione di Hall, presente alla stessa mostra, era *Progressive Recession*. Facendo probabilmente da eco al lavoro del 1970 dell'artista americano Bruce Nauman, *Going Round the Corner*¹⁰⁰ l'installazione (figg.15 e 16) è composta da 9 telecamere *live*, poste sopra a altrettanti 9 monitor, senza nessun tipo di registrazione su nastro quindi e collegate tra loro da un circuito

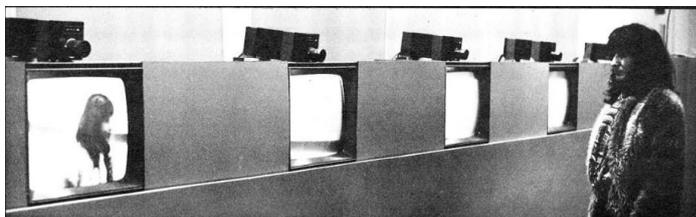
99 David Hall, Tony Sinden, documento di descrizione dell'istallazione, *101 TV Sets*, The Video Show, Serpentine Gallery, London, 1 - 26 May 1975, URL <https://videoartvideo.eu/node/302> (consultato il 14/05/2024).

100 Curtis, David, *A History of Artists' Film and Video in Britain*, London, bfi Publishing, 2007, p. 223.

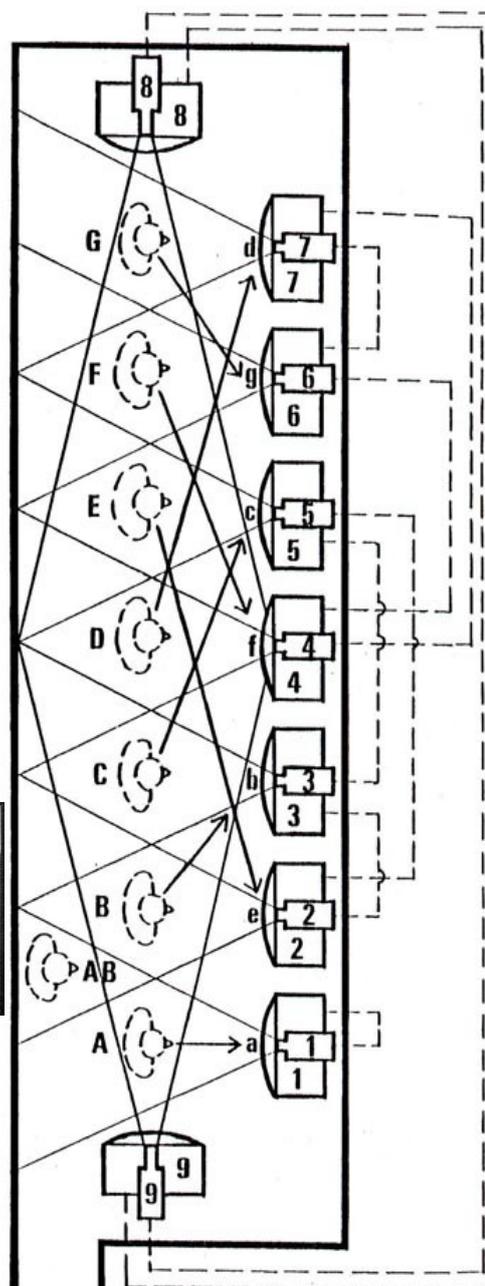
chiuso (CCTV). La configurazione spaziale è a corridoio. Due monitor, tra i 9, sono posizionati a 90 gradi rispetto alla fila dei 7 rimanenti, ogni dei due alle rispettive estremità della stanza - uno di fronte all'altro - e il resto quindi si trova su un lato della stessa. Il primo monitor, sul lato all'ingresso del corridoio, riflette il partecipante che lo guarda - la telecamera sopra è direttamente collegata ad esso. Il secondo invece non rimanda l'immagine della sua telecamera ma quella posta sopra al quinto monitor. Sul terzo, invece, vediamo apparire l'immagine della telecamera posta sopra al secondo monitor. Sul quarto c'è l'immagine del partecipante relativa alla telecamera posta sopra al sesto, sul quinto vedremo l'output della telecamera sul terzo monitor e così via. Se l'utente fa il viaggio a ritroso lungo il corridoio le immagini saranno strutturate allo stesso modo. I due monitor terminali sono collegati alle loro telecamere opposte, ciascuna immagine si allontana con lo spostamento del partecipante verso di essa. Questo pezzo è un perfetto esempio di come Hall volesse "giocare" con il pubblico e indagare sulla percezione e sullo smarrimento della coscienza di sé che la presenza del nuovo *medium* comunicava. L'osservatore dell'installazione qui diventa l'osservato e lui/lei completa l'opera attraversando il corridoio. L'immagine della persona è sempre più lontana dal suo corrispettivo reale di quanto non ci si aspetti, non comparando mai nel monitor corrispondente. Quindi la visione è in qualche modo frustrata da questa ricerca di sé stessi, considerando soprattutto che non si è da soli a osservare l'installazione. Questa descrizione, forse un po' intricata, non può davvero rimandare a quello che il pubblico ha potuto provare realmente all'epoca, ovvero

the discombobulating electronic hall of mirrors-cum-maze experienced when alone, or the complex technologically mediated mesh of social relations when the room is full of people. When the fourth monitor's camera was showing its image on a monitor three ahead in the row, cognitive dissonance arose from the confusion of viewing another visitor's face where one might plausibly assume one's own 'mirror' image to be. Rather than reiterate a notion of a televisual public as a disembodied network of passive viewers

experiencing a medium as individual consumers, this is something like a closed-circuit microcosm for the potential of a social space created by screen-based media.¹⁰¹



(fig.15 *Progressive Recession*, 1975)



(fig.16 schema istallazione)

101 Ball Steven, "The End of Television: David Hall's 1001 TV Sets (End Piece)", *Moving Image Review and Art Journal*, Vol 2, n. 1, aprile 2013.

Un altro importante lavoro di Hall è costituito dalla serie di installazioni dal nome *The Situation Envisaged* (figg. 17-18) che l'artista propose dalla fine degli anni 70' fino alla agli anni successivi. Come in altri suoi lavori ma anche di altri artisti della prima video arte britannica, questo pezzo indaga su questioni di percezione ma anche di contrasto al potere della TV *mainstream*, e pure qui c'è l'elemento dell'interruzione della visione.

Ecco di cosa si tratta:

Sixteen domestic TV receivers are arranged in a circle; each facing away from the viewer into the enclosed space; each playing a different TV channel from the next. A videotape playing on a revolving monitor is glimpsed at the centre through small gaps... each so fine that vision is restricted... suggesting an attempt to assemble information coherently as the viewer moves from one to the next. In doing so, the continuum is broken. Expectations of narrative progression are both implied and rejected... sometimes phasing (by coincidence) with the movements of the viewer, sometimes not. Fragments seen are of private ritual... The work confronts issues of power and the individual; the public and the private; the viewer and the viewed...¹⁰²

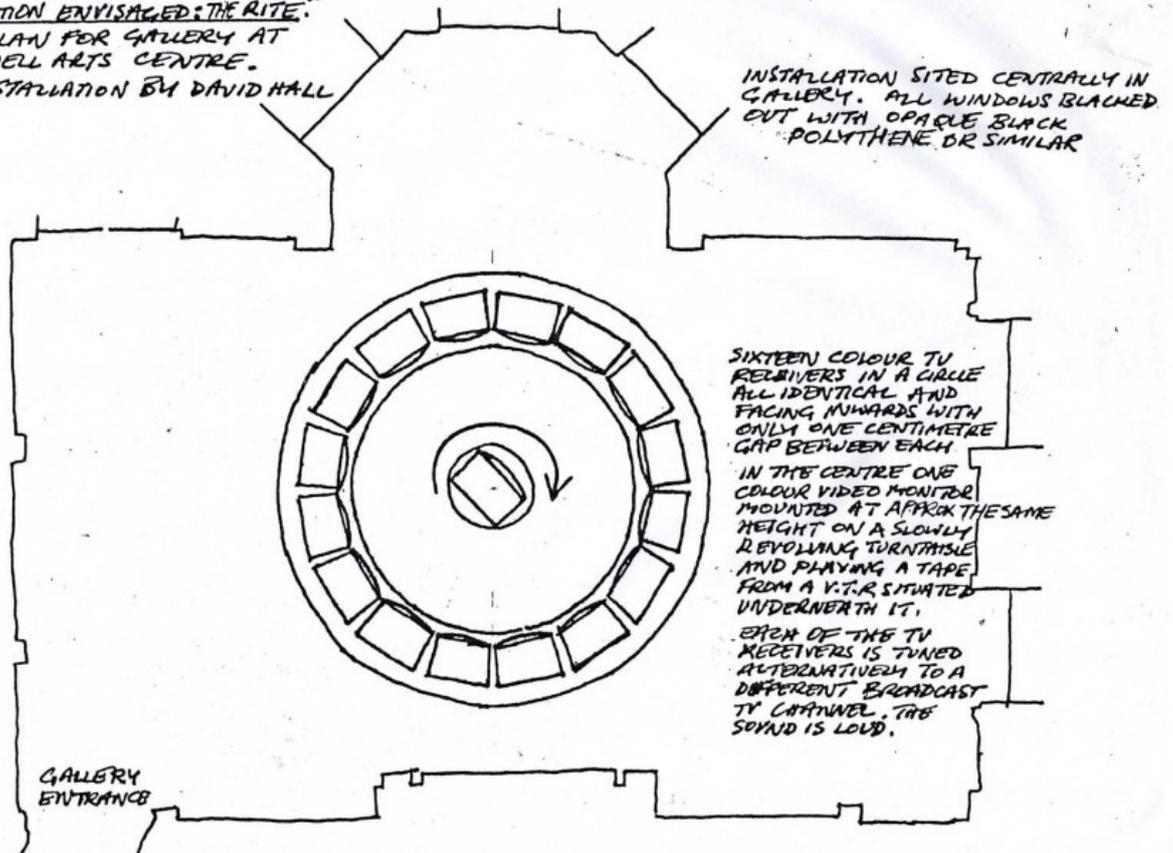
David Hall ancora una volta ci mostra quanto il *medium* video - e la televisione - quale totem della contemporaneità, sia un prodotto culturale in cui contenuto e contenitore siano la stessa cosa. Anche se riferito a *The Situation Envisaged: Rite II* di qualche anno più tardi (1988) Cubitt fa un'analisi lucida su quanto questi tipi lavori abbiano davvero previsto il futuro in cui il materiale e l'immateriale, intrecciati, sarebbero stati elementi costituenti la società:

"Tv was a system primarily devised for transmission and reception as [an] abstract process[...]It is that the means of communication preceded the contents"[...]In some extent the piece is legible as a purification of television through the medium of video sculpture[...]Tv flow and TV presence - its to the viewer as if it was always live - keep broadcast and viewing in a perpetual present[...] Tv is already an abstract process, at least in the sense that, invented as as distribution medium, it functions autonomously from its content.¹⁰³

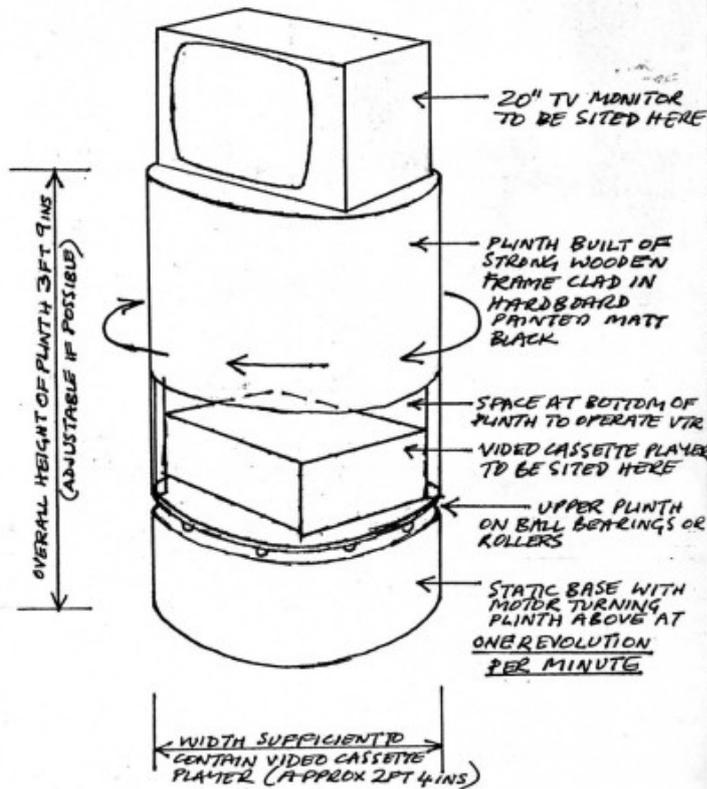
102 Hall David, disegni per la mostra alla Bracknell Arts Centre, 1980, Rewind, URL <https://rewind.ac.uk> (consultato il 15/05/2024).

103 Cubitt Sean, "Videography: Video Media in Art and Culture", 1993.

"A SITUATION ENVISAGED: THE RITE."
 SKETCH PLAN FOR GALLERY AT
 BRACKNELL ARTS CENTRE.
 VIDEO INSTALLATION BY DAVID HALL
 © 1980



"A SITUATION ENVISAGED: THE RITE" VIDEO INSTALLATION
 BY DAVID HALL FOR BRACKNELL OCT. 1980
 DETAILS OF CENTRE REVOLVING PLINTH



IMPORTANT A 240V ELECTRICITY SUPPLY MUST BE FED TO THE UPPER REVOLVING PLINTH (WITHOUT TWISTING A WIRE) TO SUPPLY THE VIDEO CASSETTE PLAYER AND VIDEO MONITOR

WGT THE REVOLVING PLINTH MUST BE CAPABLE OF CARRYING AT LEAST 64 KG.

(fig.17, schema installazione disegnata a mano per la mostra alla Bracknell Arts Centre.)

(fig.18, struttura centrale disegnata a mano)

3.1.1. Arena e “This is a Television Receiver”¹⁰⁴

Il 10 Marzo 1976, in orario di punta, gli spettatori vedono apparire sui loro teleschermi, senza introduzioni o sigle, il volto del noto telegiornalista Richard Baker. In primissimo piano, e con voce pacata dice: “this is a television receiver”, poi continua con tono quasi didattico e, come se avesse di fronte una platea di scolari, ignari di cosa sia una televisione in quanto oggetto fisico, evidenzia le caratteristiche tecniche del mezzo, il flusso di luce che lo attraversa, la composizione e la scomposizione dell’immagine, il fatto, soprattutto, che ciò che stiamo guardando non è un uomo, e quella che sentiamo non è la sua voce: ciò che stiamo guardando è un’illusione. Sembra la realtà, ma non lo è:

This is a television receiver, which is a box. The shell is made of wood, metal, or plastic. On one side, most likely the one you're looking at, there is a large, rectangular opening. This opening is filled with a curved glass surface, which is emitting light. The light passing through the curved glass surface varies in intensity over that surface, from dark to light, in a variety of shades or hues. This forms shapes which often appear as images. In this case, the image of a man... but it is not a man. There is also another opening, probably on the same side as the curved glass surface or adjacent to it, which is emitting this sound. The sound is produced by vibrations on a cone inside this other opening. The sound is very similar to a man speaking. But it is not a man's voice. Because this sound is so similar to a man speaking. And because the image of the man's lips appears to be simultaneously forming the same words. The sound is heard as though coming from the image of the man's mouth, but it does not...¹⁰⁵

104 Il resoconto della puntata di *Arena* è tratto dalla visione dell’intero programma, andato in onda il 10 Marzo 1976, per la BBC 2. Ringraziamo Mark Kidel per averci fornito il video. Alcune delle informazioni su Hall ci sono state fornite da Anna Ridley – e ringraziamo molto anche lei per la disponibilità – sua ex compagna, la quale, ci ha raccontato “lo spirito del tempo” degli anni ‘70.

105 Traduzione: “Questo è un ricevitore televisivo, il quale è una scatola. La custodia è di legno, metallo o plastica. Su un lato, molto probabilmente quello al quale stai guardando, c’è un’ampia apertura rettangolare. Questa apertura è riempita con una superficie curva di vetro, che emette luce. La luce che attraversa la superficie curva di vetro varia in intensità su questa superficie, da scuro a chiaro, in una varietà di sfumature o tonalità. Questo forma delle forme che spesso appaiono come immagini. In questo caso, l’immagine di un uomo...ma non è un uomo. C’è anche un’altra apertura, probabilmente sullo stesso lato della superficie di vetro curva o adiacente a essa, da cui proviene questo suono. Il suono è prodotto dalle vibrazioni di un cono all’interno di questa altra apertura. Il suono è molto simile a quello di un uomo che parla. Ma non è la voce di un uomo. Perché questo suono è così simile a quello di un uomo che parla. E perché l’immagine delle labbra dell’uomo sembra formare contemporaneamente le stesse parole. Il suono si sente come se provenisse dall’immagine della bocca dell’uomo, ma non è così...”

Dopo più di venti anni di broadcasting questa voce vuole farci credere che tutto quello a cui si è assistito attraverso la televisione, cronaca, sport, costume, cultura, sia tutta un'illusione. Non è il massimo di credibilità per il più autorevole mezzo di comunicazione esistente, il quale entra, ogni giorno, nelle case delle persone. La delusione potrebbe essere pari, ci piace immaginare, a quella che si può avere quando un giorno si scopre che un caro parente non è quello che raccontava di essere. Il volto e la voce di Baker, dopo aver concluso il monologo, si ripropongono dall'inizio con le stesse parole, la stessa sequenza, ma più distorta, e così via. Finisce e ricomincia, finisce e ricomincia, il suono e l'immagine ogni volta vanno man mano a disintegrarsi, destituendo il giornalista televisivo dalla sua posizione di potere:

Questa figura di autorità è ridotta a ciò che, in sostanza, è: una serie di modelli pulsanti di luce sulla superficie di uno schermo di vetro. In questo modo, paradossalmente, l'affermazione verbale si realizza attraverso la sua stessa disintegrazione, insieme a quella dell'immagine. L'illusione, sia della trasparenza che del potere, viene frantumata. Questa è la decostruzione nella sua forma primaria, irriducibile.¹⁰⁶

Sigla. Si comprende finalmente che quello che sta per cominciare è un programma: *Arena*. E quello che abbiamo appena visto è un'opera di video arte dell'artista britannico David Hall. Si chiama, per l'appunto, *This is a Television Receiver*.¹⁰⁷ Il pezzo (fig.19), della durata complessiva di 8 minuti è andato in onda tagliato di 4. Considerando che i tempi televisivi si prestano poco a quelli del video in forma d'arte, l'artista si è ritenuto soddisfatto. Comunque sia, il lavoro non perde la sua potenza, anche se

there are steps missing in the procedure, as the progressive deterioration was clearly much more difficult to attain with broadcast video recorders. The quality loss of the image from one generation to

106 Wilcox Mark, "Deconstruct, Subverting Television cat", *Arts Council of Great Britain*, 1984.

107 Hall David, *This is a Television Receiver*, BBC 2, 10 marzo 1976.

the next was minimal, so Hall had to 'cheat' in order to replicate the effect of the original tape.¹⁰⁸

Certo fa riflettere che la BBC non avesse mezzi appropriati per distorcere l'immagine. In ogni modo, fu la prima volta che questo storico programma britannico si occupava di video arte. Hall chiese alla rete che non ci fossero introduzioni prima della messa in onda, per dare un effetto sorpresa e di straniamento. Fu accontentato parzialmente, ad eccezione di una breve frase di natura generica che serviva a introdurre il programma. Entrando direttamente nel sistema televisivo nazionale, si comprende come quello che Hall cercava in quanto artista non era far parte di una controcultura - di moda all'epoca - "in the sense of usurping all values in an anarchistic way"¹⁰⁹no, era piuttosto trovare un contesto nel quale l'arte potesse partecipare al *farsi* della cultura, nel suo tempo, nelle strade, nelle case, fuori dalla cornice imbalsamata delle gallerie.



(fig.19, *This is a Television Receiver*, 1976)

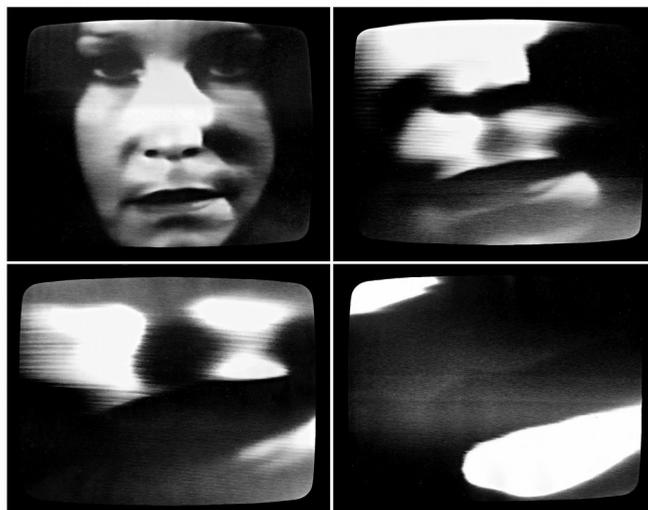
108 Meigh-Andrews C., Op. Cit., p. 179.

109 Hatfield J., Op. Cit., p. 12.

This is a Television Receiver è stato prodotto su commissione per la BBC ma rappresenta un remake di un lavoro precedente dello stesso artista, del 1974, *This is a Video Monitor* (fig.20). Al posto di Richard Baker qui c'è Anna Ridley, *producer* e compagna di Hall, ai tempi.

In Hall's original tape, a woman's face and voice (television producer Anna Ridley) were the images and sounds presented on the video monitor. This earlier version, shot in black-and-white on a Portapak, presents an extreme close-up of a woman's face, her long hair framing each side of the screen. She speaks directly to the camera, pacing her monologue with a slow and careful delivery. She appears to be miming the words, as they can also be heard "off camera" occasionally, slightly ahead of her lips movements. The words the woman speaks describe in careful detail the nature of the image and sound being experienced with an outline of the technical processes that are providing the message.¹¹⁰

La Ridley recita quasi esattamente le stesse parole poi scritte per Baker. Tutta la sequenza si ripete 5 volte, passando gradatamente da un'immagine comprensibile a un ultimo ciclo in cui vediamo e sentiamo solo forme astratte di luce e rumori incomprensibili.



(fig.20, *This is a Video Monitor*)

110 Meigh-Andrews C., Op. Cit., p. 177.

Far parte di Arena era sicuramente un privilegio. E' un programma televisivo britannico, prodotto e trasmesso dalla BBC dal primo ottobre 1975. Nato da una rivista omonima, esplora l'arte, il design, la cinematografia e il teatro. Nel 1977 sotto il comando di Leslie Megahey, la serie si divide in Arena Theatre e Arena Art and Design. Nel 1978, Alan Yentob prende il controllo e le due sezioni vengono unite.

In quasi 45 anni [Arena] ha prodotto più di 600 spettacoli[...]Il programma televisivo ha le sue radici nel teatro e nella musica, ma si è rapidamente rivolto anche alla letteratura e al cinema. Nel corso degli anni, Arena ha realizzato ritratti classici di Luis Buñuel, Orson Welles e Ingmar Bergman, tutti notevoli per interviste approfondite che duravano diverse ore prima di essere modellate ed editate per lo spettacolo[...]La gamma è così aperta e così dedicata a una visione personale in ogni suo lavoro che Arena merita di essere riconosciuta come un elemento essenziale della cultura britannica.¹¹¹

E' interessante accennare brevemente al fatto che, nel momento in cui scriviamo, fine 2023, *This is a Television Receiver* - e in generale l'opera di Hall - rileva ciò che con l'intelligenza artificiale oggi è alla luce del sole, ovvero il confine - potenzialmente netto e nello stesso tempo ambiguo - che separa realtà e illusione. Viene in mente, ad esempio, la possibilità di poter parlare, senza conoscerle, lingue diverse dalla propria e che questa opportunità, assolutamente artificiale, scimmiotti nello schermo la naturalezza del linguaggio reale. E' anche alla luce di tali considerazioni che questi precursori e artisti del video come David Hall, sono da considerare oggi come investigatori della natura umana e della multi-dimensionalità di cui è composta.

Torniamo all'analisi della puntata di *Arena*. Si passa dalla sigla all'intervista a Hall. Come già accennato già in questa sede, l'artista inglese racconta la sua delusione verso l'ambiente elitario dell'arte e il mondo della scultura, non tanto nel mestiere in sé ma quanto per il

111 Thomson David, "BBC Arena: A Model of Great Television Programming", URL sffilm.org/bbc-arena-a-model-of-great-television-programming/ (consultato il 04/12/2023).

contesto in cui questo mondo si collocava. Hall allude ai “limiti storici nei quali [la scultura] fonda sé stessa”, cioè al fatto che un’arte così antica si presti poco ad essere trasformata, poco incline al gioco artistico contemporaneo. Infatti per Hall ogni “arte dovrebbe volere usare i media della propria epoca”. Propriamente, *This is a Television Receiver* ne è un esempio perfetto. A tal proposito, agli occhi dello spettatore odierno, la visione perde gran parte della sua forza, poiché il gesto di aver inserito esattamente *questo* pezzo nella TV di *quell’epoca*, oggi non può essere vissuto appieno e dissipa in parte il suo significato, recuperato “solo” da un atteggiamento intellettuale e di studio. Lo spettatore odierno, quindi, potrà vedere metà del lavoro, ovvero il suo contenuto. Era propriamente *l’azione stessa* l’opera artistica; l’azione cioè di inserire, lo ripetiamo, un lavoro del genere, con *quel* presentatore e nella televisione di *quel* tempo.

In a way all the things I’ve done for TV, have been enhanced by their position in relation to the context that is the other programmes either side of them[...] *That juxtaposition is half the work* [corsivo nostro]. I took account of what the kind of television programmes was at the time.

Hall continua l’intervista parlando delle fasi della sua carriera, del video che gli permette di indagare il tempo e la possibilità di manipolarlo, caratteristica, dice, anche della musica. Segue la visione di un prototipo, in questa direzione, cioè *Vertical Roll* di Joan Jonas (1972, USA). L’artista americana in questa “pietra miliare della video arte”, usa una caratteristica che solitamente è considerata difetto tecnico e anche piuttosto fastidioso: le “linee verticali” dell’apparecchio televisivo in situazione di cambio canale o di impossibilità a riceverne il segnale. Mentre le linee verticali si susseguono dall’alto verso il basso, compare tra esse il volto dell’artista e sentiamo un “battere”, come di metronomo metallico e riverberato, che cadenza l’intera durata del pezzo. *Arena*, dopo *Vertical Roll*, prosegue con il lavoro di Peter Campus *Four Sided*

Tape e di Peter Donnabauer *Strugglin*, e si conclude con una voce fuori campo che spiega come in Gran Bretagna, a differenza di stati come Germania Olanda e Stati Uniti, la video arte faccia più fatica ad essere accettata, ma d'altro canto dice che ci sono anche importanti istituzioni che la supportano: lo Scottish Arts Council, ad esempio, la Tate Gallery o la rivista *Studio International*. C'è da dire che nonostante la BBC all'epoca avesse aperto le porte a programmi più audaci e sperimentali, il merito di ciò è da attribuire soprattutto a singole personalità, come la già citata Anna Ridley o Mark Kidel, *founding producer* dello storico programma. Quest'ultimo, alla domanda se all'epoca alla BBC ci fosse libertà espressiva, ci risponde: "Io ero all'inizio ed ero giovane, ho dovuto lottare parecchio per portare certi prodotti nel programma".¹¹²

Vorremmo fare un ultimo accenno relativo a *This is a Television Receiver*, riferendoci alla scelta di far comparire nel lavoro un famoso "mezzo busto" televisivo, il famosissimo, all'epoca, Richard Baker. Personaggi di questo tipo sono, potremmo dire, "freddi". Più che proiettarsi sul pubblico, come fa un attore di cinema, creano l'effetto tipico della TV: coinvolgono. Sono impersonali ma interessanti, professionali ma familiari. Spesso oggetto di satira e parodia. Basti ricordare, a tal proposito - e aderenti alla temporalità storica di questa tesi - la frammentazione d'identità che il gruppo comico britannico Monty Python ha fatto, nel 1972, del famoso conduttore TV Alan Whicker. In una puntata del loro fortunato show, *Monty Python's Flying Circus*, su BBC dal 1969 al 1974, vediamo infatti ogni membro del gruppo apparire uno per volta davanti all'obbiettivo, indossando letteralmente i panni del presentatore e portando avanti una imitazione fatta di frasi interrotte e riprese dal Whicker successivo, che entra subito in campo non appena ne esce il precedente. Anche se più inserito nel tessuto narrativo e nel sistema propriamente televisivo rispetto alla video arte, questo pezzo, come altri del suo tempo, "are very close to the deconstructive strategies

112 Intervista svolta da remoto dall'autore della tesi, con la gentile disponibilità di Mark Kidel, il giorno 28/11/2023.

of new narrativists in video”.¹¹³ La figura del presentatore televisivo aveva la stessa familiarità dell’elettrodomestico dentro al quale compariva. Non è identificabile come un attore del cinema ma è d’altra parte molto più familiare. “I fan del freddo *medium* TV vogliono vedere il divo preferito nel suo *ruolo*, mentre quelli del cinema vogliono la *realtà*”, ovvero vedere come come i loro divi sono nella vita reale.¹¹⁴ Quindi Richard Baker era davvero il personaggio più adatto a comparire in *This is a Television Receiver*.

3.2. Il pensiero di David Hall

In questo paragrafo illustreremo i principali punti del pensiero di Hall.¹¹⁵ L’artista inglese durante tutta la sua vita professionale è stato un prolifico critico soprattutto per quanto riguarda la produzione di articoli e saggi. Questo è anche un pretesto per dire che la video arte, non avendo una storia come le altre arti – e questa era la sua fortuna, a detta degli artisti stessi – è stata oggetto di molte riflessioni scritte, articoli e saggi, contemporaneamente al suo dispiegamento in quanto arte vera e propria. L’urgenza di darle una cornice teorica era ben presente nei principali protagonisti dell’epoca. Prenderemo in esame soprattutto gli articoli che Hall ha scritto, nel biennio 1976-77, per un’ importante rivista di respiro internazionale – per lo meno nel mondo anglosassone – come *Studio International* (fig.38, fine paragrafo). Una delle riflessioni sulle quali Hall si sofferma spesso in questi scritti – ma anche nelle interviste – è sicuramente la constatazione che la video arte, in quanto pratica per lo più indipendente, è stata snobbata dalle compagnie televisive. Sulla rivista *Art and Artist*, nel maggio 1975, Hall scrive un articolo

113 Elwes C., Op. Cit., p. 97.

114 McLuhan M., Op. Cit., p. 339.

115 Tutti gli articoli qui analizzati e citati, se non altrimenti segnalato, fanno riferimento a “REWIND Artists’ Video”. E’ un progetto/archivio nato all’Università di Dundee, in Scozia. E’ stato istituito nel 2004 dal professore e artista Stephen Partridge – anche lui pioniere della video arte – che ha formato un gruppo di ricerca per indagare e catalogare la video arte del Regno Unito, negli anni '70 e '80. Da segnalare anche, della stessa Istituzione, il progetto “RewindItalia” (2011-2014), URL <https://rewind.ac.uk/>. Ogni citazione di questo paragrafo deriva dall’archivio, se non altrimenti specificato.

sulla già citata mostra The Video Show e, frustrato dalla mancanza di interesse delle televisioni per questa *exhibition*, afferma che,

the amount of interest that British broadcast companies have shown in independent work is virtually non-existent. Their essentially insular attitude is often hidden behind worries about the lack of technical "quality" in small scale (usually half-inch width tape instead of their de luxe two inchs).

Nello stesso articolo Hall prende atto di quanto molti dei suoi contemporanei usino il video come se fosse pellicola. L'artista ricorda che a parte per la registrazione di immagini, i due media sono molto diversi. E questa diversità è portatrice anche di diversa filosofia espressiva. Il nastro magnetico registra un segnale video che non è frammentato come i fotogrammi di un film, ma si presenta in forma di flusso continuo. La telecamera traduce immediatamente il flusso di luce in segnale sul nastro magnetico. Questo fa sì che il video sia direttamente collegato al flusso della realtà stessa. Concettualmente e tecnicamente quindi i due media sono molto diversi. Hall ricorda il recente passaggio di certi ambienti artisti dall' "object oriented art to 'process' art". Da qui la totale differenza di atteggiamento verso il video da parte degli artisti. Essi sono incitati ad usare questo *medium* per esplorare lo spazio, il tempo, le percezioni, la riflessività e la simultaneità. In *Towards an Autonomous Practice*, Hall continua a sgomberare il campo dalle ambiguità (ricordiamoci che siamo agli albori della tecnologia video). Anche per quanto riguarda la ricerca di un approccio teorico autonomo, l'artista dice che in generale negli scritti che si occupano di video in maniera più approfondita e non solamente tecnica o a paragone con la TV, si rischia di cadere in un preconcetto secolare che non permette oggi di guardare ai media elettronici in maniera aperta e disincantata. Il pregiudizio cioè che l'opera d'arte debba necessariamente rappresentare un qualcosa di fisico al quale riferirsi e attraverso il quale l'autore si proietta sul fruitore. La maggior parte di questi scritti sono apparsi in pubblicazioni d'Arte -

come, d'altronde, anche quelli di Hall - e questo approccio, anche se non del tutto desiderato, è probabilmente scontato per la mentalità di coloro che non siano preparati all'indagine del *medium* video. Il fatto che il videotape, elettrico e fluido, comprendente la totalità del segnale, imiti spesso e volentieri il film, *medium* frammentato e meccanico, ci riporta allo studio della differenza tra mondo elettrico e mondo meccanico di McLuhan, laddove ciò rappresenta anche due tipi diverse di psiche umana, in contrasto tra loro, nell'evoluzione della mente.

Electronic devices have inevitably been evolved to mimic film techniques, and they include "clean" cut edits, wipes, fades, dissolves and negative/positive features. All of them are intangible facsimiles of an alien and essentially concrete/mechanical process.

Ma Hall non afferma rigidamente che il video debba rappresentare un'esclusività. L'artista, più che altro, vuole mettere l'accento sul fatto che ci sia la necessità di dedicare attenzione a un contesto teorico nel quale si studi e si decifri questo *medium*, nelle sue caratteristiche uniche: la decodifica dell'illusione e i processi del quale esso è composto. Il parallelo, dice Hall, è con la musica più che con il film, e cita il compositore americano (oggi 87enne) Steve Reich, uno dei pionieri del minimalismo musicale insieme, tra gli altri a John Cage. Reich dice: "I'm interested in perceptible processes, I want to be able to hear the process happening throughout the sounding music". Ricordiamo, ai fini di questo parallelismo musicale, che qualche anno prima degli articoli che stiamo citando di Hall, questo musicista compose *Violin Phase*, per violino e nastro magnetico. Pezzo del 1967, eseguito nei concerti che il compositore tennè nelle gallerie d'arte newyorkesi.

In *Towards an Autonomous Practice* Hall sottolinea fermamente che l'indagine teorica sul video non deve essere fatta nei confronti di quegli artisti che usano il video come supporto alle loro opere, bensì

porre il video in sé come opera d'arte. Hall elenca quelle che secondo lui sono le caratteristiche uniche del video:

- Dicotomia e paradosso tra immaterialità dell'immagine e materialità del monitor
- Manipolazione della registrazione e possibilità di *loop*
- Recupero e riutilizzo dell'audio e del video
- Bassa risoluzione
- Distorsione del segnale
- "Rumore" dell'immagine
- Tubo Vidicon (il trasduttore che converte la luce in l'elettricità).

Per quanto riguarda la tipologia espressiva degli artisti che usano il video, Hall è abbastanza contrario a quei lavori che usano sintetizzatori di manipolazione dell'immagine per creare una certa "electronic wizardry". Secondo l'artista:

Tapes in this genre tends if anything to corroborate the mystique convention by the development, deification and utilisation of increasingly sophisticated software available to few. Equally, this in turn produces the inevitable obscuration of any immediately perceivable evidence of the creative process.

Negli scritti per Studio International si evince spesso una frustrazione relativa al fatto che la video arte abbia avuto poco riscontro, come già detto, negli ambienti della televisione mainstream. Che descriva importanti esposizioni non coperte dai giornali o dalle emittenti - come l'esposizione *Artist's Video*, in Washington Tyne and Wear, vicino Newcastle (19-30 ottobre 1977) - si trova sovente, nei suoi *report*, l'allusione a questo sistema esterno, che vuole inibire una certa maniera alternativa di fare arte. Hall è molto attento ai cambiamenti del sistema televisivo legato alla politica. Nel 1974, dopo svariate pressioni, racconta l'artista, il parlamento inglese accettò di formare un comitato che si occupasse di redigere un documento dettagliato relativo alla situazione del

sistema radio-televisivo britannico e da qui, poter agire tramite una serie di riforme per innovare migliorare. Esso era l'Annan Committee, dal nome di Lord Annan, composto da 15 membri. La recensione del 1977 che Hall scrive si chiama, *Broadcasting: The Annan Report*, mai pubblicato in realtà, per motivi di crisi del magazine. *The Annan Report* contava di 500 pagine, quindi Hall riporta solo i punti secondo lui più salienti. Qui ci interessa particolarmente un punto, ovvero il momento in cui l'artista, nonostante ammetti che nell'indagine si suggerisca di dare più spazio alle reti indipendenti, di creare un quarto canale nazionale e di rendere più indipendente il sistema televisivo dalla politica, scrive che il problema del *Report* è fondamentalmente un problema culturale. In esso infatti si evince, tra le righe, la presenza di una società alfabetica che mostra enormi difficoltà nel capire le potenzialità di un linguaggio esclusivamente visivo:

A prime failing of the Report, among others, is its acceptance that whilst television uses pictures, the success of communication is essentially dependent upon the spoken word. This is undoubtedly based on the obvious precedent of radio, and perhaps also in the belief that "truth" is ultimately conveyed through linguistic means. This is exemplified throughout the hierarchies of broadcast authorities in that producers are invariably literary men from Oxbridge, [contrazione di Oxford e Cambridge, NdA] with little visual sensibility. "To say something new in a new way" demands the prime recognition that television is pictures as well as sounds. And that those pictures have a profound effect on the perception of "truth".

3.3. Storie¹¹⁶

In questo paragrafo passeremo in rassegna alcuni dei principali esponenti della prima video arte nel Regno Unito con un rispettivo, e rappresentativo, lavoro a testa.

John Adams (Leeds, 1953), *Stories* (1982, 13 minuti)

Professore associato di Arte e Media Production, alla Newcastle Polytechnic. In *Stories* (fig.21), primo e ultimo lavoro in solitaria, Adams crea un quadro narrativo minimale. La narrazione è infatti uno degli elementi che l'artista predilige. Per motivi che vanno dall'essere un neolaureato con poca pratica di regia, alle carenze finanziarie, qui l'artista compone, appunto, un quadro molto semplice: una stanza in penombra, un tavolo, una lampadina, un telefono rosso che suona per vari minuti prima che la voce fuori campo inizia a narrare. Questa sembrerebbe appartenere a un uomo che vediamo, seduto di spalle, mentre guarda assopito davanti a sé. Proprio di fronte c'è uno schermo televisivo acceso che scorgiamo appena. Il lavoro è stato prodotto grazie alla disponibilità degli studi Aidanvision, a Carlisle.



(fig.21, *Stories*, John Adams, 1982)

116 Per rispettare una certa schematicità abbiamo scelto di riferirci soprattutto ai lavori raccolti nel già citato progetto *Rewind* e specificatamente alla raccolta DVD con libretto da loro prodotta: *Rewind + Play: An Anthology of Early British Video Art*. Ogni citazione di questo paragrafo deriva da essa, se non altrimenti specificato.

Peter Anderson (Kenya, 1955), *Eyebath* (1977, 8 minuti)

Regista televisivo-cinematografico e video artista. Durante gli anni, professore di Arte e Design e di Film e TV in molte università della Gran Bretagna. In questo pezzo (fig.22), lo studente Anderson, del Lanchester College of Fine Art and Desing, preso da una fase di sperimentazione, produce un *single screen piece*. Lo fa usando una Portapak, un monitor e una bacinella d'acqua. Un occhio, in primissimo piano, dentro la cornice di un monitor diventa lentamente fluido e "acquoso", fino a sfiorare l'astrattezza, per poi ritornare alla normalità. Una goccia cadenza tutto il pezzo, cascando sulla pupilla. Il lavoro è stato fatto in real-time attraverso tre sezioni di ripresa condensate in una sola immagine. Nessun suono aggiunto, nessun montaggio fatto. E' interessante vedere, dalle sue parole, come l'artista ha costruito il pezzo:

The first stage of the process, with the camera on a tripod and a Portapak VTR alongside, was the straightforward recording of an eye occasionally blinking. The second stage involved the playback on an identical machine of this recorded image on a monitor screen reflected in a large mirror underwater in a tank. The resultant image was picked up (upside down) by the camera on the tripod. This second-generation image was replayed, via the same means and reflections, for the camera to record the third-generation and final image.

La sperimentazione, il gioco, sono elementi di questo pezzo. In qualche modo, l'unione contenuto/forma, occhio/monitor, macchina/uomo, oltre che all'uso di un fluido quale l'acqua, rimanda all'arte in quanto processo e non oggetto (l'esperienza stessa del farsi del pezzo), di cui abbiamo già parlato.

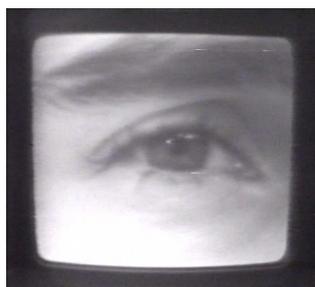


fig.22, *Eyebath*, Peter Anderson, 1977)

Ian Breakwell (Derby 1943 - Londra 2005), *In the Home* (1980, 10 minuti, colori). Pittore, performer, video artista e scrittore.

Anche questo lavoro prodotto dalla Aidanvision di Roy Thompson. Fondamentalmente è il trauma di una coppia nella prima notte di nozze. Dialoghi *non-sense*, emozioni contrastanti. Breakwell, attraverso tre atti, esplora le convenzioni del melodramma televisivo.



(fig.23, *In the Home*, Ian Breakwell, 1980)

Peter Donebauer (1947), *Circling* (1975, 12 minuti)

Classe 1947, ha studiato presso il Royal College of Art di Londra.

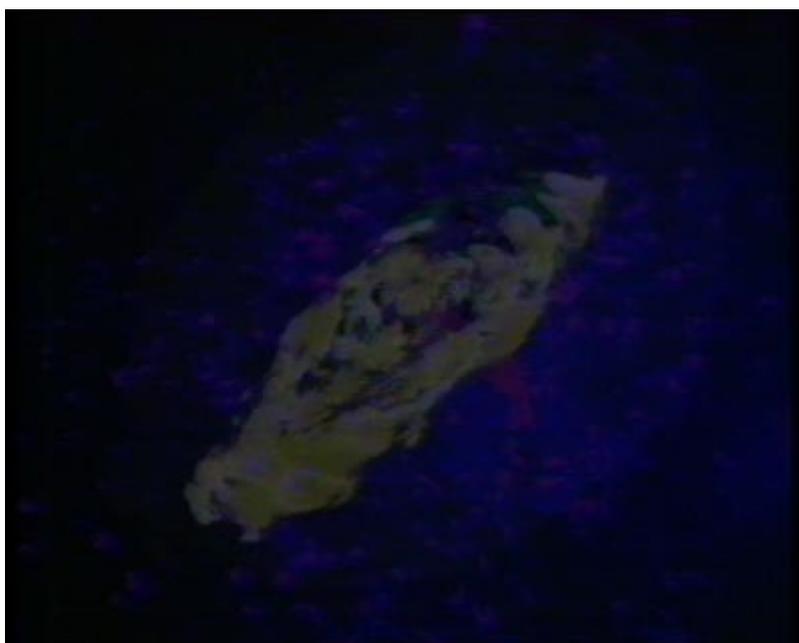
Pioniere del genere, inventò, in collaborazione con l'ingegnere elettronico Richard Monkhouse, uno strumento portatile per processare le immagini, il "Videokalos Image Processor", che gli permise di performare al di fuori degli ambienti istituzionali, in tutto il Regno Unito.

In *Circling* vediamo un'immagine sintetica che vortica in modo ipnotico (fig.24) evocando immagini arcaiche e astronomiche, accompagnata da una gamma di effetti sonori composti da Simon Desorgher.

Entrambi, immagine e suono sono stati eseguiti e registrati da Donebauer e Desorgher in tempo reale, così entrambi gli artisti

ricevevano rispettivamente feedback visivi e uditivi dall'altro e, come due musicisti che improvvisano insieme, hanno creato il pezzo mentre lo eseguivano. La tecnica usata è la costruzione di una "pittura elettronica", in parallelo a quella musicale, sviluppata sempre in quegli stessi anni.

La colonna sonora è il risultato di un mix di 8 tracce di diversa durata - composte probabilmente con segnali elettronici e strumenti tradizionali miscelati insieme - mandate in loop e intrecciate tra di loro in modo casuale.



(fig.24, *Circling*, Peter Donebauer, 1975)

Judith Goddard (1956), *Time Spent* (1981, 12 minuti, colori)

La Goddard (che appare anche nel già citato *Kensington Gore* di Catherine Elwes) sta facendo un master al the Royal College of Art (poi sarà artista e professoressa) quando il coordinatore del suo corso le pone una domanda: "cosa ne fai del tuo tempo, Judith?". Ecco, il suo primo video in assoluto fu la risposta. L'artista rifletté sul fatto che il tempo che non poteva essere misurato, quello che va al di là degli impegni, degli eventi programmati ecc., fosse importante per lei tanto quanto quello del tempo misurato in quelle occasioni. Si accorse che in questi momenti il cervello continuava a sognare, ad

associare, a produrre, “un unstructured place of possibility”. Per fare questo la Goddard, usa una struttura non narrativa che intreccia fermi immagini con immagini in movimento: il pezzo (fig.25) parte da uno schermo bianco, il suono di uccellini, un martello batte su qualcosa, voci di bambini mentre giocano, in un unico intreccio multi-traccia audio. Poi la prima fotografia, silenziosa - come tutte le altre successive - di un uomo in primissimo piano, che si tiene la testa tra le mani. Si capisce come è stata scattata, ovvero da uno schermo televisivo, ne vediamo le linee diagonali che attraversano il volto del soggetto. Immobilità, in contrasto con il movimento, richiama ciò che non è mai la TV. Poi uno zoom-out che parte da un primissimo piano sfocato di una tovaglia da tavola a quadretti verdi e bianchi, di plastica, un vaso con dei tulipani sopra. Due persone fuori campo discutono mentre sentiamo in sottofondo la *Sinfonia n.7* di Beethoven, del quale, ci piace ricordarlo in questa sede, Richard Wagner dice che “ha portato nella musica il corpo, attuando la fusionetra corpo e mente”.



(fig.25, *Time Spent*, Judith Goddard, 1981)

Mick Hartney (1946), *State of Division* (1978, 5 minuti)

The basic idea behind *State of Division* (fig.26) was that a videotape would be found on a bus and played by the finder. It would be found to contain the rambling statement of a character aware of himself only as a video recording. In fact the tape was an attempt to deal in a state of tranquillity with the experience of a period of clinical depression I had had some years before. As I was no longer affected by these feelings, I felt free to deal with them with a degree of humor.

L'artista, pioniere della video arte britannica oltre che uno dei maggiori cronisti del *medium*, in questo pezzo sta dentro al monitor, forse è egli stesso il monitor, e descrive i suoi sentimenti, cosa si prova ad essere imprigionato lì dentro ed essere l'oggetto del nostro sguardo critico:

If you can see me or hear me, you know that I made it, that I can make it. It's just that I fell so apart from everyone[...]I fell separate from them, like there were a sheet of glass between me and them, and it only works in one way, they can see me, but I can't see them. They can hear me, but I can't hear them, only image them. Like an audience of people watching me, listening to me, waiting for me to do something or say something, so they can analyze it, criticize it, take it apart.

Hartney continua dicendo che sogna qualche volta di uscire da questa scatola ma capisce che non può e questa cosa è molto frustrante.



(fig.26, Mick Hartney, *State of Division*, 1978)

Steve Hawley (1952) *The Extent of three Bells* (1981, 5 minuti)

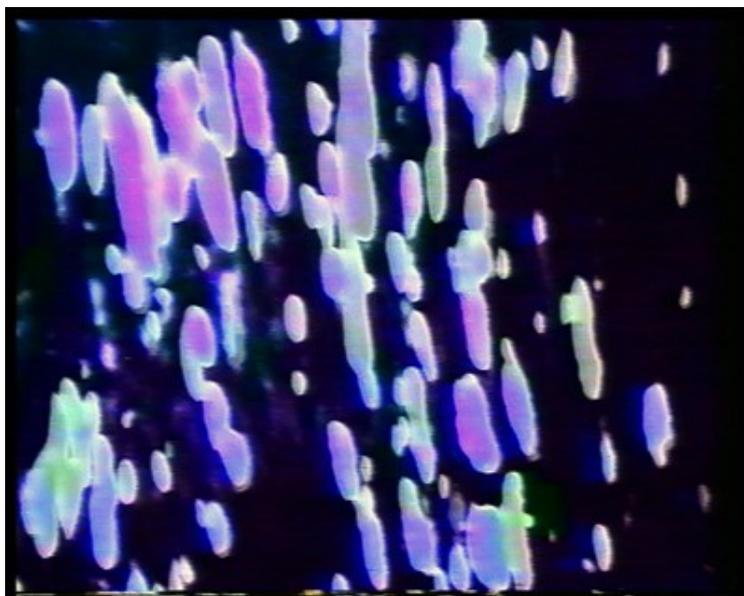
Anche per lui primo esperimento con il video, anche per lui in fase di studio, al Brighton Polytechnic. A quei tempi il tubo Vidicon a colori (ricordiamo che è quell'oggetto tubolare che serve a convertire in elettricità la luce emessa da un'immagine ottica che entra nell'obiettivo affinché l'elettricità prodotta ne rappresenti il video) reagiva alla luce "dipingendo" sullo schermo scie luminose se la fonte proveniva da un ambiente buio. Inoltre, l'istituto in cui studiava era appena stato fornito di un sistema U-Matic per editare video. Hawley voleva esplorare entrambe le cose appena descritte (scie luminose e montaggio) e lo fece creando un video a struttura ritmica basata sul suono tipico delle campane. Prima con un dettaglio su una calcolatrice elettronica con i tasti numerici che simulano il suono delle 7 note. Poi con delle candele accese che si muovono in un ambiente buio (fig.27) creando scie luminose al ritmo di altri suoni elettronici, sempre su un pattern di note simili a campane, laddove una candela è associata a una nota, due candele a un'altra e tre candele a un'altra ancora. Ogni volta, sia nella prima immagine della calcolatrice, che nella seconda, la struttura logica delle composizioni sonore, aumentando di velocità, raggiunge la saturazione e si interrompe, anche grazie a un gioco di ellissi di montaggio. Hawley vuole giocare con la tecnologia da un lato, ma anche mettere in risalto "the disruption of logical structures". L'interruzione della struttura avviene anche quando il tecnico che aiuta Hawley incomincia a ridere.



(fig.27, Steve Hawley, *The Extent of three Bells*, 1981)

Brian Hoey e Wendy Brown, *Flow* (1977, 17 minuti)

Flow (fig.27) è una pittura elettronica. I due artisti, da un girato in bianco e nero della linea di spiaggia lungo cui l'onda marina si abbatte dolcemente, hanno percorso circa 700 km per arrivare da Peter Donebauer e la sua invenzione, il videosintetizzatore Videokalos, per processare il video e colorarlo. I due erano molto interessati proprio a questo tipo di sperimentazione, dimostrare come la tecnologia video fosse costruita da un segnale sempre cangiante. Le forme che vediamo evocano vari immaginari, flussi e movimenti onirici, mondi microscopici.



(fig.28, Brian Hoey e Wendy Brown, *Flow*, 1977)

Tina Keane (1948), *Clapping Songs* (1979, 6 minuti)

L'artista londinese compone un video con una serie di diapositive raffiguranti due bambine - la figlia e un'amichetta - mentre giocano a battere le mani tra di loro. La traccia sonora è composta da una serie di filastrocche tradizionali intrise di black humor e cinismo - cantante dalle bambine stesse - delle quali i temi vanno dalla nascita alla morte - e oltre - passando dall'adolescenza al matrimonio, come ad esempio questa [nel video è una versione leggermente diversa ma il senso è identico]:

When Susie was a baby, a baby Susie was,
She went "a-ga-ga, ga-ga-ga, ga-ga-ga-ga-ga-ga..."
When Susie was a toddler, a toddler Susie was,
She went waddle, waddle, waddle, waddle, waddle, waddle...
When Susie was a schoolgirl, a schoolgirl Susie was,
She went "Miss, Miss, I can't do this, I think I've got my knickers in a twist".
When Susie was a teenager, a teenager Susie was,
She went, "Oo-ah, I lost my bra, I think I left it in my boyfriend's car".
When Susie was a mother, a mother Susie was,
She went a-rock, rock, rock...
When Susie was a granny, a granny Susie was, she went knit, knit ("I lost my zip"), knit, knit, knit, "I think I lost my little stitch"
When Susie was a gost, a ghost Susie was, she went, uh, uh, uh, uh, uh...
When Susie was a skeleton, a skeleton Susie was, she went click-clack, click-clack, clack...

Il rituale, l'apprendimento attraverso il gioco, caratterizzano il contenuto di questo pezzo. Lo *slide-tape* - il video composto da diapositive - era sovente utilizzato, all'epoca, dal movimento femminista. Le sue protagoniste, attraverso l'utilizzo delle *slide*, infatti, trovavano un approccio diretto e rigoroso alla narrazione.



(fig.29, Tina Keane, *Clapping Songs*, 1979)

Tamara Krikorian (1944-2009), *Vanitas* (1977, 8 minuti)

Musicista e poi video artista e fotografa. Anche lei critica e articolista per molte riviste, tra le quali la già citata *Studio International*, insieme a David Hall, Stuart Marshall e Steve Patridge.

La composizione di *Vanitas* (fig.31) è la seguente: l'artista di profilo in primo piano, immobile, sguardo neutro, sta davanti a uno specchio dentro al quale sono riflessi una natura morta (frutta, fiori, candela) e un televisore. In questo vediamo una serie di famosi giornalisti televisivi enunciare le notizie. Queste immagini sono intervallate da altre raffiguranti la stessa artista. L'idea per questo lavoro venne alla Krikorian dalla visione del quadro *Verità che presenta uno specchio alle vanità del mondo* (fig.30) della prima metà del '600, attribuito al francese Nicolas Tournier. Si pensi che in quel periodo nacque un vero e proprio genere pittorico chiamato Vanitas. Per provare a comprendere l'ispirazione pittorica della Krikorian e apprezzarne il collegamento che ella attuò con la sua epoca, la confrontiamo, a nostra volta, con una citazione della Gallerie degli Uffizi relativa a un quadro dello stesso tema, dal nome, appunto, *Vanitas* (1670) di Antonio de Pereda:

Il termine Vanitas deriva da "vanus", letteralmente "vuoto", "caduco" e indica in pittura una raffigurazione volta a far riflettere sulla precarietà dell'esistenza, sul trascorrere inesorabile del tempo e sulla natura effimera dei beni mondani. Nella natura morta di Antonio de Pereda, pittore spagnolo esperto del genere, sono presenti tutti i simboli che alludono al tema: i teschi, i fiori ormai aperti e sfioriti, le carte da gioco, i beni di lusso, le armi.¹¹⁷

Nel quadro di Tournier una donna seduta sorregge uno specchio attraverso il quale si riflettono oggetti effimeri e transitori, tra i quali spicca un teschio. Il simbolismo, come detto, è la transitorietà del tempo e dell'essere umano. Nel pezzo della Krikorian vediamo riflesso l'oggetto più utilizzato per antonomasia, del suo tempo, la televisione. Quindi, oltre ad esser un autoritratto, *Vanitas* è anche

117 <https://www.uffizi.it/opere/vanitas-pereda> (consultato il 26-05-2024).

un'allegoria sulla natura effimera della televisione. Anche qui, come in *This is a Television Receiver*, la figura dell'annunciatore è sollevato dal suo ruolo di potere. Questa figura è posta alla stessa stregua della frutta e della candela.

"My own interest in video and television stems from a formalist position, the analysis and de-construction of the medium within a strongly political context, while using symbolism and assemblage to create layers of meaning" (TK).

Stuart Marshall (1943-1993), *Go thru the Motions* (1975, 8 minuti)
Membro fondatore della London Video Art (LVA) nel 1976, è stato curatore di mostre e teorico. Attivista contro i pregiudizi sull'omosessualità e sull'AIDS, professore in molti college d'arte come il Royal College of Art e il Newcastle Polytechnic.

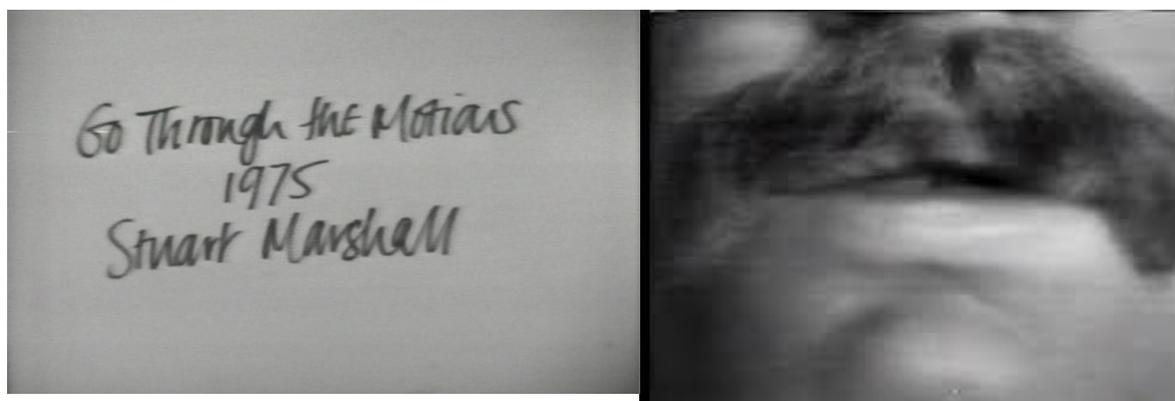


(fig.30, Nicolas Tournier, *Allegoria della vanità delle cose terrene*)



(fig.31, Tamara Krikorian, *Vanitas*, 1977)

In questo pezzo (fig.32), parte della trilogia *Mouth Works*, l'artista di Manchester usa un dettaglio stretto sulle labbra per giocare con frammenti di parole, percezione e mimo. Nell'arco degli 8 minuti la traccia vocale è una ripetizione costante di questa frase: "go through the motions of saying one thing and meaning another", sincronizzata in maniera scostante e interrotta con l'immagine video.



(fig.32, Stuart Marshall, *Go thru the Motions*,1975)

Clive Richardson (1944), *Video Sketches* (1972, 22 minuti)

Professore alla Chelsea School of Art, e prima, produttore e regista di moltissimi spot pubblicitari e *pop-promos*.

Gli *Sketches* (fig.33) sono stati fatti quando Richardson era uno studente al Royal College of Art e viveva e lavorava in una sala di una chiesa. Dal momento che il College comprò una strumentazione video per il nuovo dipartimento di Environmental Media, il giovane Clive la portò con sé e per i suoi esperimenti. Tra le varie sequenze ricordiamo quella del monitor nel quale vediamo una scena registrata di una camminata da destra a sinistra, e viceversa. Dietro al monitor, nella stessa stanza della sequenza registrata, l'artista cammina esattamente in *sync* con le gambe che appaiono dentro al monitor. Dato che entrambe le sequenze si completano, ci sembra che sia la stessa camminata, ma non è così; In un'altra vediamo Richardson che si rotola sul pavimento uscendo prima da un lato e poi dall'altro lato dell'inquadratura. La telecamera si inclina ogni volta a destra e sinistra per dare l'illusione che sia il pavimento a inclinarsi e a far rotolare l'uomo; la sequenza - registrata in

precedenza - di un monitor dentro al quale vediamo un coniglio mangiare l'erba, con un lentissimo movimento di zoom, ora *in* ora *out*. Di questo monitor ci accorgiamo dopo qualche istante, grazie a un'altra ripresa che compie gli stessi lenti movimenti di zoom *in* e *out* della camera che riprende il coniglio, ma in maniera inversamente proporzionale ad essa. In tal modo la grandezza dell'immagine del coniglio, che è più o meno a dimensioni naturali nella versione originale, rimane sempre la stessa; Lo stesso effetto è dato dall'immagine dell'artista che gonfia un palloncino di fronte la camera, mentre questa si allontana e si avvicina con uno zoom a seconda se il palloncino si gonfi oppure si sgonfi. Come afferma Hall, analizzando il lavoro di Richardson e riferendosi proprio a questo gioco prospettico, pezzi come così erano

early examples of the manipulation and reorientation of perceptual assumptions. It might be argued that these tapes (now known collectively as *Sketches*) would have been equally valid as film works, since they constituted primary investigations into the illusion convention peculiar to both. However, his juxtapositions of relative image size and its "real" counterpart[...] were a requirement integral to the function of most of the better pieces.¹¹⁸

Tony Sinden (1943-2009), *Drift Guitars* (1975, 21 minuti) e *This Surface* (1973) con **David Hall**

Sinden, artista e professore, inizia, come molti, con la pellicola. Collabora con Hall in vari progetti come nei già citati *101 TV Sets* e *TV Interruptions*, oltre che in film in 16 mm come *This Surface* (1973). Anche se in pellicola, vale la pena soffermarci su quest'ultimo lavoro (fig.35), perché la dice lunga sul loro modo di lavorare e di concepire l'arte.

E' un corto di 11 minuti che inizia con una scena in un pub. Inquadratura fissa e centrale su un uomo abbastanza bizzarro, pantaloni e giacca doppiopetto, cerca di mantenere in equilibrio una pinta di birra sulla testa, mentre balla; le persone al bancone dietro, lo osservano divertite. La traccia sonora è *Mouldy old dough* dei

118 Hall David, "Towards an Autonomous Practice", *Studio International*, Maggio-Giugno 1978, pp. 249-250.

Lieutenant Pigeon. Dopo di ciò il film taglia su una carrellata che scorre sul lungomare della cittadina di Brighton.



(fig.33, Clive Richardson, *Video Sketches*, 1972)

Nel frattempo vediamo le parole "this surface" scritte su una lastra di vetro davanti alla telecamera, praticamente sull'obbiettivo della telecamera. Poi altre scritte o sovrainpresse o direttamente dipinte che alludono alla superficie materiale della camera, della luce che entra e dell'immagine che si forma. Si pone l'accento sul "di qua" della telecamera, il didietro, insomma su di noi. Dopo un giro tra strade e negozi si ritorna all'uomo che balla con un bicchiere di birra sulla testa e un'altra scritta, "forms an image". Hall descrive il pezzo così: "the imagery and illusion of spatial depth are subsequently challenged by superimposed texts. Essentially, a rearrangement of priorities".¹¹⁹

Drift Guitars non è propriamente un lavoro di video arte ma una delle prime documentazioni di pezzi musicali di natura minimale composti da Sinden. E' essenzialmente un piano sequenza a inquadratura fissa di circa 20 minuti nel quale vediamo due chitarristi eseguire un pezzo - praticamente un accordo continuo, errori compresi - ininterrottamente.



(fig.34, Tony Sinden, *Drifts Guitar*, 1975)

119 <https://lux.org.uk/work/this-surface/> (consultato il 27-05-2024)



(fig.35, David Hall, Tony Sinden, *This Surface*, 1973)

3.4. I canali della Video Arte: Università, LVA, APG, Fantasy Factory e Art Council

Quali erano i luoghi deputati, i contesti e le organizzazioni che accoglievano i video artisti o che furono create *ex novo* per promuovere e supportare la video arte? Più che accogliere, forse, molti di questi erano enti fondanti la pratica stessa. Vediamone qualcuno, senza pretesa di esaustività, in quest'ultimo paragrafo.

Abbiamo accennato all'importanza di alcune riviste come Studio International. Abbiamo parlato anche della celebre esposizione avvenuta nel 1975 alla Serpentine Gallery di Londra, con una locandina, tra l'altro, il cui sottotitolo citava la celebre frase di Paik, "Television has been attacking us all our lives, now we can attack it back" (fig.37) poi riproposta alla Tate, l'anno successivo. Fu un evento fondamentale per infondere entusiasmo verso la nuove forma d'arte. Il comitato d'organizzazione, vale la pena ricordarlo, era ben assortito. In testa, la direttrice della Galleria, Sue Grayson, poi David Hall, il consulente culturale Clive Scollay, il critico d'arte William Feaver e il produttore e scrittore Stuart Hood. Tra i luoghi più importanti dove poter fare sperimentazione, come abbiamo visto dalla biografia degli artisti nel paragrafo precedente, c'erano sicuramente le università e i college. Questi luoghi, con l'apertura di nuovi corsi, l'accesso a fondi pubblici - anche se scarsi - per acquistare attrezzature idonee e possedere spazi in cui lavorare, dalla visione delle fonti di questa tesi appaiono come fucine in cui giovani artisti potevano davvero sperimentare. Ma non solo studenti e professori, anche artisti indipendenti che si appoggiavano a questi enti per affittare i materiali e portare avanti un progetto. Hall fu uno dei pionieri nella fondazione di un corso relativo ai media. Nel 1972 avviò un workshop audio-visivo al Maidstone College of Art. Dal 1975 in poi, moltissime università seguirono l'esempio, come i politecnici di Newcastle e Sheffield, la St. Martins School of Art di Londra, così come i dipartimenti di belle arti a Coventry, Brighton,

Hull, Cardiff e Wolverhampton, oltre al dipartimento di Environmental Media al Royal College of Art (RCA).¹²⁰

Abbiamo visto anche che molti degli artisti che iniziarono a sperimentare da studenti poi divennero professori. E' interessante osservare, a nostro parere, che a differenza di altre forme d'arte come magari la pittura o il cinema dove quasi sempre la divisione dei mestieri è netta - il critico fa il critico e basta, il cineasta fa il cineasta, l'accademico l'accademico e il regista il regista - nella storia della video arte che abbiamo esposto in questa tesi troviamo sovente l'artista che è sia professore che curatore di mostre che critico o teorico. Questo fatto si sposa bene con la visione McLuhiana di fluidità elettrica e sociale, oltre che con la giustapposizione di significati e di ruoli che crea e la natura ibrida della stessa video arte. E' anche chiaro, è giusto, che i paragoni con le altre forme d'arte vanno presi con le pinze perché sappiamo che intervengono moltissimi fattori a far sì che una forma sia differente da un'altra - la storia, l'aspetto economico, i protagonisti coinvolti ecc. Anche l'Art Council of Great Britain (e sul piano locale quello scozzese) si rivelò utile alla video arte, soprattutto per finanziare direttamente alcuni progetti. Molte borse di studio furono, ad esempio, elargite dall'ente governativo. Bisogna dire che però la sovvenzione era abbastanza risicata, quindi un giovane video artista doveva accontentarsi di una strumentazione basica e spesso scadente.¹²¹ Il quadro si allarga ancor più se aggiungiamo un altro nodo alla nostra rete. Parliamo della LVA (London Video Arts), un'organizzazione non-profit nata nel 1976 dalla spinta euforica data proprio dalla mostra alla Serpentine Gallery. Capitanata da David Hall, alla LVA c'erano, tra gli altri, Steven Patridge, Bria Hoey, Tamara Krikorian e Stuart Marshall. Principalmente l'organizzazione era un ente utile a promuovere distribuire e proiettare opere - britanniche e non - ma divenne importante anche per problemi legati alla richiesta di finanziamenti,

120 Meigh Andrews C., Op. Cit., p. 65.

121 Hall David, "Artist Video: the Galleries, Washington Tyne and Wear, 19-30 October", *Studio Internatioanl*, n. 1, 1977, p. 22.

aiutare nelle residenze artistiche o creare vie più accessibili ed economiche per la post-produzione. Prima istituita nell'appartamento di Hall a Brixton, nel sud di Londra, la sede fu poi spostata a Little Newport Street nel *west end*, fino ad avere uno staff proprio e dei dipendenti. Abbiamo un quadro fin qui delineato che vede la nascita della video arte in Gran Bretagna legata a doppio filo al sistema educativo nazionale, agli eventi e alla formazione di enti indipendenti. Praticamente ogni membro della LVA era o sarebbe diventato insegnante. Questo, ci si permetta questa brevissima digressione, ci dà degli spunti di riflessione sulla misura di quanto le istituzioni che si occupano di formazione siano importanti per creare contatti giusti o supportare iniziative nuove. Oggi la LVA è traslata nella LUX. Molti teorici hanno posto l'accento sull'importanza dell'istruzione ai media per interpretare il mondo. Vediamo McLuhan, che ad esempio dice che "l'istruzione è la difesa civile contro il *fall out* dei media", e ancora, riferendosi sempre alla complessa cultura nella quale siamo immersi, chiede retoricamente: "non sarebbe quindi naturale e necessario addestrare l'intelligenza dei giovani alla comprensione di questo mondo grafico[...]?".

Un altro progetto seminale da considerare è stato l'Artists Placement Group (APG). Fondato nel 1966 da John Latham e Barbara Steveni, i suoi protagonisti principali erano Stuart Brisley, Jeffrey Shaw, Barry Rangan, Ian Breakwell, Garth Evans e David Hall. Questo gruppo aveva come fondamento teorico e politico il concetto che l'artista doveva avere nella società un ruolo ben più ampio del singolo intervento marginale, per influenzare piuttosto, dall'interno, le strutture stesse di potere. I *placement*, cioè i "posizionamenti", gli "inserimenti", erano proprio questo: intessere accordi con istituzioni o grandi realtà commerciali affinché gli artisti potessero inserirsi in esse - con tanto di salario mensile - e in qualche modo incidervi. I *TV Interruptions* che abbiamo visto nel capitolo precedente sono da considerarsi proprio di questa natura.

The activities of APG were predicated on the belief that the relevance of artists to contemporary society could be enhanced by a series of insertions or placements of the artist's presence and sensibility - characterised as the "Delta" quality into one of the industrial, administrative and communications networks which constituted the infrastructure of society. From the outset APG rejected the naive proposition that the artist should simply exploit the material or administrative resources of an organisation to benefit his or her individual practice. Nor was there any intention to decorate or embellish the public perception of an organisation activities, to give it cultural credibility or to assuage its moral conscience.¹²²

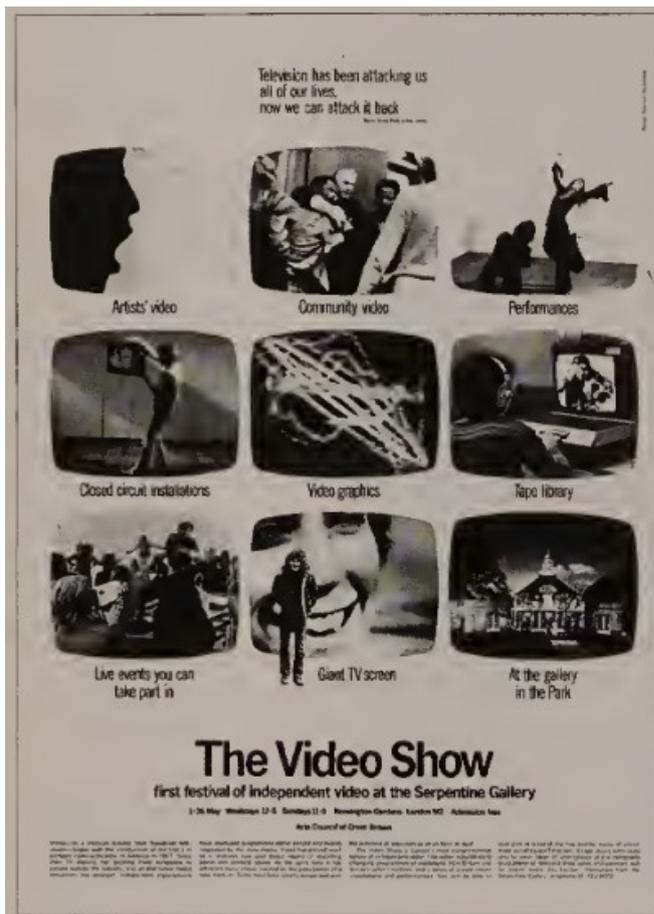
Per rimanere in tema con la centralità - secondo noi meritata - data a David Hall in questo lavoro, citiamo un suo pezzo APG per la British European Airways, nel quale l'artista filma la formazione delle nuvole sopra la Rocca di Gibilterra e in altre parti d'Europa (fig.36). Altri inserimenti sono stati fatti da Stuart Brisley per la Hillie Co Ltd, John Latham per il National Coal Board e per l'Unità di Terapia Intensiva del Clare Hall Hospital, Ian Breakwell per l'azienda ferroviaria British Rail.



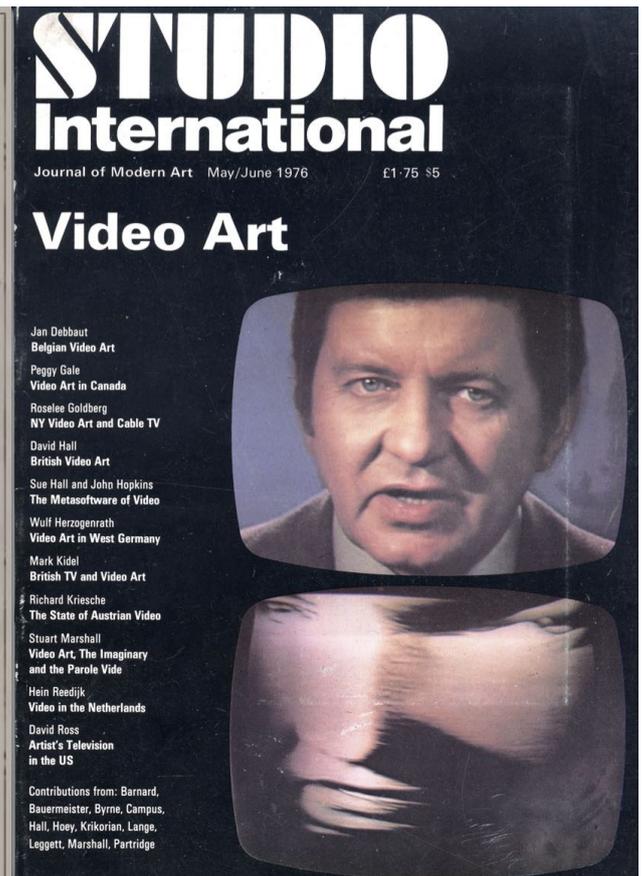
(fig.36, David Hall sulle Alpi Svizzere, 1970)

122 Harteny M., Op. Cit., pp. 37-38.

Nel 1975 John Hopkins e Sue Hall istituiscono la Fantasy Factory, un luogo a ingresso libero nel quale gli artisti avevano a disposizione della strumentazione per editare i propri lavori. Da citare, in ultimo, lo studio indipendente di Roy Thompson, Aidanvision, con sede a Carlisle, uno dei pochi studi nel quale erano promossi lavori sperimentali.



(fig.37, *The Video Show*, Serpentine Gallery, 1975)



(fig.38, *Studio International*)

Bibliografia

- ALFIERI, Alessandro, "La riflessione di McLuhan, tra antropologia dei media e teoria dell'arte", *Lo Sguardo - Rivista di Filosofia*, III, n. 4, 2010.
- ANTINUCCI, Serena, "La video rivoluzione", *Il Manifesto*, 2 dicembre 2017.
- BALL, Steven, "The End of Television: David Hall's 1001 TV Sets (End Piece)", *Moving Image Review and Art Journal*, Vol. 2, n. 1, aprile 2013.
- BANFI, Dario, "Jacques Derrida: la pratica della decostruzione", tesi di laurea, Università degli Studi di Milano, 1995-1996, Relatore Prof. Carlo Sini.
- BATESON, Gregory, "Una teoria del gioco e della fantasia", In *Verso un'ecologia della mente*, Milano, Adelphi Edizioni, 1976.
- BATESON, Gregory, "La spiegazione cibernetica", In *Verso un'ecologia della mente*, Milano, Adelphi Edizioni, 1976.
- BATESON, Gregory, *Questo è un gioco*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 1996.
- BATESON, Gregory, *L'umorismo nella comunicazione umana*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2006.
- BOSEL R., EBERT-SCHIFFERER S., DI MONTE M. G., DI MONTE M. (a cura di), *L'arte e i linguaggi della percezione: l'eredità di Sir Ernst H. Gombrich*, Milano, Electa, 2004.
- CAIN, Abigail, "A Brief History of 'Happenings' in 1960s New York", www.artsy.net, 12 marzo 2016.
- CUBITT, Sean, *Videography: Video Media in Art and Culture*, Macmillan, 1993.
- CUBITT, Sean, "Signs of the Times: A Decade of Video, Film and Tape-Slide Installations", *Screen*, Vol. 32, 1990.

- CUBITT, Sean, Partridge, Stephen, *Rewind: British Artists' Video of the 1970s and 1980s*, John Libbey & Co. Ltd, 2012.
- CURTIS, David, *A History of Artists' Film and Video in Britain*, London, BFI, 2006.
- DE BIASI, Rocco, "I frames dell'umorismo", in Bateson Gregory, *L'umorismo nella comunicazione umana*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2006.
- ELWES, Catherine, *Video Art: A Guided Tour*, London-New York, I.B. Tauris & Co Ltd, 2005
- FREED, Hermine, "Where Do We Come From? Where Are We? Where Are We Going," in Schneider, Ira e Korot, Beryl (a cura di), *Video Art: An Anthology*, New York/London, Harcourt Brace Jovanovich, 1976.
- HALL, David, "The Video Show", *Art and Artists*, maggio 1975.
- HALL, David, "Report by David Hall", *Studio International*, gennaio-febbraio 1976.
- HALL, David, "Report by David Hall", *Studio International*, marzo-aprile 1976.
- HALL, David, "Towards an Autonomous Practice", *Studio International*, maggio-giugno 1976.
- HALL, David, "Report by David Hall", *Studio International*, luglio-agosto 1976.
- HALL, David, "Report by David Hall", *Studio International*, settembre-ottobre 1976
- HALL, David. "Report by David Hall", *Studio International*, n. 1, 1977.
- HALL, Doug, Fifer, Sally Jo, "Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art", *Art Documentation*, vol. 11, n. 1, aprile 1992.
- HANHARDT, J. G., "Video Art: Expanded Forms", *Leonardo*, Vol. 23, n. 4, 1990.
- HEINEN, Joey, "Portapak: An Artist's History", MIAP, New York, s.d.

- Hersant, Yves, "L'avvenire appartiene ai fantasmi", *Rivista di estetica*, n. 38, 2008.
- HOPKINS, John, HALL, Sue, "The Metasoftware of Video", *Studio International*, maggio-giugno 1976.
- KRAUSS, Rosalind, "Video: The Aesthetics of Narcissism", *October*, Vol. 1, 1976.
- MCLUHAN, Marshall, *Gli strumenti del comunicare*, Milano, EST, 1999.
- MARSHALL, Stuart, "Video: From Art to Independence", *Screen*, 1985.
- MARTINOVIC, Jelena, "How the 'Primary Structures Exhibition' of 1966 Changed Course of Art History", *Widewalls*, 17 febbraio 2019.
- MEIGH-ANDREWS, Chris, *A History of Video Art*, New York, London, New Delhi, Sydney, Bloomsbury Academic, 2013.
- PARIS, Chiara, "Nasce il Portapak: video teppisti e controinformazione", *Maremosso*, ottobre 2022 Partridge, Stephen. "David Hall Interview", *Transcript Magazine*, vol. 3, n. 3, 1999.
- *Rewind + Play: An Anthology of Early British Video Art*, DVD, LUX, 2009.
- ROCHETTE, Luc, DOGON, Geoffrey, VERGELY, Catherine, "Stress: Eight Decades after Its Definition by Hans Selye: 'Stress Is the Spice of Life'", *Brain Sci*, vol. 13, 12 febbraio 2023.
- RUSH, Michael, *Video Art*, London, Thames & Hudson Ltd, 2003.
- RYAN, Paul, "A Genealogy of Video", *Leonardo*, vol. 21, n. 1, 1988.
- SCHNEIDER, Ira, KOROT, Beryl. *Video Art: An Anthology*, New York/London, Harcourt Brace Jovanovich, 1976.
- SPIELMANN, Yvonne, "Video between Television and Art: Interventions into Programme Flow and Standard Formats by British Video Artists", in Cubitt, Sean, Partridge, Stephen (a cura di), *Rewind:*

British Artists' Video of the 1970s and 1980s, John Libbey & Co. Ltd, 2012.

- THOMSON, David, "BBC Arena: A Model of Great Television Programming", URL: sffilm.org/bbc-arena-a-model-of-great-television-programming/ (consultato il 4 dicembre 2023).
- WELLS, H. G. "L'uovo di cristallo", in Solmi, Sergio, Fruttero, Carlo (a cura di), *Le Meraviglie del possibile: antologia della fantascienza*, Torino, Einaudi.
- WILCOX, Mark, "Deconstruct, Subverting Television", *Arts Council of Great Britain*, 1984.

Sitografia

- Alcuni lavori di Ian Breakwell: https://www.youtube.com/watch?v=_wbWPHmpd_8 / <https://www.youtube.com/watch?v=2FU7cGuuEyM>
- Articoli utili: <https://www.davidsonfiles.org/mcluhanandrecentarthistory.html>
- Artist Placement Group, APG: <https://web.archive.org/web/20140218204625/http://e-flux.com/timebank/event/artist-placement-group-apg>
- BBC "Arena": <https://sffilm.org/bbc-arena-a-model-of-great-television-programming/>
- Documento video sui primi 10 anni di video arte britannica: <https://www.youtube.com/watch?v=MrCWOYtkxCE>
- Il paradosso del barbiere: <https://www.geopop.it/il-paradosso-del-barbiere-di-russell-spiegazione/>
- Interviste: https://www.youtube.com/watch?v=3aENk32qk_M
- Interviste: Kevin Atherton, Zoe Redman, Stephen Partridge: <https://www.youtube.com/watch?v=l2OVxF6WDhY>
- John «Hoppy» Hopkins: <https://www.rebelvideo.ch/en/portraits/john/> e <https://hoppyx.com/>
- Libri utili: <https://www.davidsonfiles.org/Videobooks.html>
- Locations Edinburgh: <https://movingimage.nls.uk/film/T0829>
- Lynda Benglis, Now: <https://www.youtube.com/watch?v=ZT91Gdhsi1A>
- MIAP (Moving Image Archiving and Preservation): <https://tisch.nyu.edu/cinema-studies/miap>
- Radical Software, la prima rivista del video indipendente: <https://webzine.sciami.com/atlante-video-iconografico-radical-software-la-prima-rivista-del-video-indipendente> e <https://www.radicalsoftware.org/e/volume1nr5.html>
- Richard Serra with Nancy Holt 'Boomerang': <https://vimeopro.com/holtsmithsonfoundation/hsfdouglas/video/135838314>
- Song of Long Ago: <https://www.rebelvideo.ch/en/portraits/john/song-of-long-ago/>
- <https://academic.oup.com/screen>

- <https://en.contextishalfthework.net/>
- <https://journals.openedition.org/estetica/1926>
- <https://macameraetmoi.ca/discover-the-cameras/portapak/?lang=en>
- <https://maremosso.lafeltrinelli.it>
- https://monoskop.org/Video_art
- <https://rewind.ac.uk>
- <https://videoarteurope.com/Archives>
- <https://www.losguardo.net/it/homepage/>
- <https://www.luxonline.org.uk/index.html>
- <https://www.uffizi.it/opere/vanitas-pereda>
- <https://www.widewalls.ch/magazine/primary-structures-exhibition-1966>
- www.academia.edu
- www.artsy.net

RINGRAZIAMENTI

Vorrei ringraziare Anna Ridley, Catherine Elwes e Mark Kidel per la loro disponibilità e simpatia. Oltre che per avermi fatto addentrare un po' in quello che è stato il periodo storico trattato in questa tesi. Poi vorrei ringraziare la prof. Silvia Grandi, perché a mio avviso ha capito che gratificare uno studente quando è il momento giusto, senza timore di apparire poco professionale, ha il risultato di migliorare lo studio e l'impegno in quella persona. In fine mia madre. Lei è completamente a digiuno di video arte, ma sa riconoscere le cose belle e affascinanti. Attraverso i suoi occhi curiosi e ingenui ho potuto scoprire la semplicità e la bellezza del gesto, dietro a certi lavori, che altrimenti non avrei visto.

Daniele Chiaramida