

**Bill Viola**  
**testi e conversazioni**  
**1976-2014**

a cura di **Valentina Valentini**

**Skami**  
edizioni



**Bill Viola**  
**Testi e conversazioni**  
**1976 - 2014**

a cura di  
**Valentina Valentini**

**SCIAMI EDIZIONI**

## **Bill Viola. Testi e conversazioni 1976 - 2014**

*a cura di* Valentina Valentini

### *copertina*

Bill Viola, *Angel in the Rain*, 2008, biro su carta. Collezione privata Pirri Valentini.

### *retro copertina*

Bill Viola, *Angel in the Rain over the Mountain*, 2008, biro su carta. Collezione privata Pirri Valentini.

ISBN 978-88-945595-0-7

DOI <https://doi.org/10.47109/010120>

### TUTTI I DIRITTI RISERVATI

È vietata la traduzione, la memorizzazione elettronica, la riproduzione totale o parziale, con qualsiasi mezzo, compresa la fotocopia, anche ad uso interno o didattico. L'illecito sarà penalmente perseguibile a norma dell'art. 171 della legge n. 633 del 22/04/1941.

Per i passi antologici, per le citazioni, per le riproduzioni grafiche appartenenti alla proprietà di terzi, inseriti in quest'opera, l'editore è a disposizione degli aventi diritto non potuti reperire nonché per eventuali non volute omissioni e/o errori di attribuzione nei riferimenti.

©2020 by Sciami Edizioni

Largo San Carlo 9, Teramo 64100

[www.sciami.com](http://www.sciami.com)

[info@sciami.com](mailto:info@sciami.com)

### *disegni*

Bill Viola, *Going Forth By Day*. Disegni preparatori, luglio 2001. © Bill Viola Studio, 2020.

### *fotografie*

Bill Viola, *Going Forth By Day*, 2001. Foto di Kira Perov. © Bill Viola Studio, 2020.

Tutti i testi e le conversazioni di Bill Viola © Bill Viola Studio, 2020.

*realizzazione grafica:* Sciami Edizioni - Stefano Scipioni.

*supervisione:* Giovanni Iorio Giannoli.

*redazione:* Imma Costa e Valeria Vannucci.

*revisione traduzioni:* Valentina Ajmone Marsan.

### *traduzioni:*

Alessandra Cigala, Riccardo Fazi, Giovanni Iorio Giannoli, Michela Giovannelli, Valentina Ajmone Marsan, Isa Sambucci, Antonio Trimani.

Si ringraziano gli studiosi che hanno autorizzato la traduzione e la pubblicazione delle conversazioni: Raymond Bellour, Hans Belting, Lewis Hide, Michael Nash, Otto Neumaier, Jérôme Neutres e Kira Perov, Jörg Zutter.

Un particolare ringraziamento a Kira Perov e a Gene Zazzaro (Bill Viola Studio) per la pregevole collaborazione.

## Sommario

9	Valentina Valentini, <i>Prefazione</i>	181	<i>Paesaggio come metafora. In risposta alle domande di Martin Friedman</i>
17	<i>La scena europea e altre osservazioni</i>	185	<i>Apprendere la tecnologia degli esseri umani</i>
33	<i>L'istrice e l'automobile</i>	205	<i>Deserti</i>
45	<i>La visione invisibile. Scoiattoli illuminati ed esperimenti fatali</i>	213	<i>Essere un artista nel mondo d'oggi. Conversazione di Bill Viola con Lewis Hyde</i>
53	<i>Ci sarà un condominio nello spazio dati?</i>	233	<i>L'arte alla fine del millennio. Conversazione di Bill Viola con Virginia Rutledge</i>
63	<i>La Storia, dieci anni (di video) e l'epoca dei sogni</i>	245	<i>La nuova distanza dell'immagine digitale. Conversazione con Bill Viola di Valentina Valentini</i>
77	<i>Lo spazio fra i denti. Una conversazione con Bill Viola di Raymond Bellour</i>	251	<i>Una conversazione fra Hans Belting e Bill Viola</i>
103	<i>Il suono della scansione di una linea</i>	277	<i>Il video è in parte musica e in parte pittura. Bill Viola in conversazione con Valentina Valentini</i>
117	<i>Intervista con Michael Nash</i>	291	<i>L'arte è un esercizio spirituale. Conversazione con Bill Viola e Kira Perov di Jerome Neutres</i>
123	<i>Video nero. La mortalità dell'immagine</i>	307	<i>Kira Perov, Cronologia</i>
135	<i>Il corpo addormentato</i>	321	<i>Biografie</i>
141	<i>Going Forth By Day - Disegni preparatori</i>	325	<i>Indice delle opere</i>
147	<i>Going Forth By Day - Foto di Kira Perov</i>	326	<i>Indice dei nomi</i>
153	<i>Risvegliare il corpo con le "immagini potenti" dell'esistenza. Intervista a Bill Viola di Jörg Zutter</i>		
165	<i>Rimettere insieme tutto. Conversazione con Otto Neumaier e Alexander Pühringer</i>		

# Prefazione

*Valentina Valentini*

«Il video portatile uscì fuori davvero soltanto nel 1966-67 e io ho iniziato a frequentare l'Università nel 1969. Ho lavorato con ogni format possibile sviluppato da allora fino agli attuali sistemi digitali. Il video e io siamo cresciuti insieme. Man mano che la tecnologia migliorava nel corso degli anni, finalmente diventava possibile per me vedere le mie opere nel modo in cui le avevo immaginate. E nuovi strumenti, come i videoproiettori e gli schermi piatti, mi danno nuova ispirazione e continuano ad espandere la mia tavolozza»<sup>1</sup>.

L'opera di Bill Viola è stata una guida elettiva lungo il percorso dei miei studi. Nel 1987, perlustrando negli armadi polverosi dell'ASAC della Biennale di Venezia per rintracciare il fondo abbandonato all'incuria di art/tapes/22 donato da Maria Gloria Conti Bicchieri un decennio prima alla Biennale, mi imbatto nei video realizzati a Firenze da Bill Viola, per due anni direttore tecnico di art/tapes. Trovai anche il testo *La scena Europea e altre osservazioni* (1976) e immagini della installazione *Il Vapore*, 1975. Nello stesso 1987, le sue opere video monocanale, presentate da John Hanhardt, erano parte del programma della seconda edizione della Rassegna Internazionale del video d'autore, a Taormina<sup>2</sup>. Successivamente, nel 1993, dedici l'intera Rassegna all'opera di Bill Viola, con l'artista presente e attivo nei tre giorni di proiezioni, conversazioni

<sup>1</sup> Bill Viola in Jérôme Neutres, *L'arte è un esercizio spirituale* (2014), in questo volume pp. 291-305.

<sup>2</sup> Cfr. John Hanhardt, *Cartografando il visibile: l'arte di Bill Viola*, in Valentina Valentini (a cura di), *Ritratti. Tra film, video, televisione*, catalogo della Rassegna Internazionale del video d'autore di Taormina, De Luca, Roma 1987, pp. 39-42 (disponibile online: <https://videodautore.sciami.com/1987-ritratti-film-video-televisione/>; ultimo accesso 25 agosto 2020).

e seminari, accompagnati dalla pubblicazione della sua prima monografia, Bill Viola, *Vedere con la mente e con il cuore*<sup>3</sup>.

Questo breve riepilogo per ripercorrere alcune tappe antecedenti a questo volume in cui sono inclusi testi già editi, oltre che nella monografia del 1993, in successive pubblicazioni collettive dedicati al video<sup>4</sup>. La metà dei testi di questa raccolta sono una selezione di conversazioni presenti nei cataloghi pubblicati in occasione delle mostre di Bill Viola fra il 1986 e il 2014. Attraverso il formato conversazione si dà la voce diretta dell'artista, stimolata dagli interventi di studiosi, curatori, direttori di centri d'arte e musei, una voce che manifesta il suo pensiero, ricostruisce il processo di lavoro, dichiara le fonti di ispirazione, le motivazioni: un pensiero che gode della fluidità dell'oralità e nello stesso tempo si dispiega in una struttura coerente sulla pagina. Bill Viola è un teorico dal pensiero complesso, al pari di alcuni artisti nel contesto delle avanguardie storiche come Ejzenštejn, Klee, Mondrian, Moholy Nagy, i quali hanno accompagnato la pratica artistica con riflessioni teoriche che ne proseguivano ed estendevano la portata. Ogni sua opera è custodita e messa a dimora in un archivio composto da *sketch diary*, appunti, commenti, spiegazioni, note di lavoro, saggi (scritti dagli anni Settanta agli anni Novanta). I tratti identitari della riflessione di Bill Viola sul mondo e sull'arte e sul video, una triade circolare e non una polarità, sono tanti. Innanzitutto la sostanziale organicità fra esperienza diretta dell'artista e elaborazione in termini discorsivi. In questo senso biografia artistica e storia della videoarte vanno insieme e si rispecchiano in una narrazione che sottolinea i passaggi e gli snodi nella dinamica tecnologia /estetica del medium elettronico /digitale insieme agli eventi della sua vita. Nel suo universo etica ed estetica sono interrelati nel senso che Bill Viola crede alla funzione pragmatica dell'arte, alla sua capacità di modificare le esistenze delle persone, come un rituale o un'immagine sacra. L'arte deve contribuire ad approfondire la conoscenza di sé, la vita interiore e produrre una condizione di purificazione: in questo senso è politica, perché rigenera e rifonda il bisogno di utopie, opponendosi al cinismo e alla commercializzazione dell'istanza spirituale. Scrive Bill Viola:

«Come nessun altro vero mutamento politico, nessun cambiamento nella consapevolezza e nella pratica ambientale o sociale (che dovrebbero poi essere considerati come una cosa sola) può essere autentico se non si origina e risiede simultaneamente all'interno di ciascun individuo. Questa è la reale natura politica della pratica spirituale, di solito trascurata dai teorici politici, per cui le religioni orientali, con la loro enfasi sull'illuminazione

<sup>3</sup> Cfr. Valentina Valentini (a cura di), *Bill Viola. Vedere con la mente e con il cuore*, catalogo della Rassegna Internazionale del video d'autore di Taormina, Gangemi, Roma 1993 (disponibile online: <https://videodautore.sciami.com/1993-bill-viola/>; ultimo accesso 25 agosto 2020).

<sup>4</sup> Una raccolta dei testi di Bill Viola è stata pubblicata in inglese in Bill Viola, *Reasons for Knocking at an Empty House: Writings 1973-1994* (curato da Robert Violette, in collaborazione con l'autore), MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 1995.

individuale e la consapevolezza di sé (i devoti sono chiamati "praticanti" e non, come nella cristianità, "seguaci"), rappresentano davvero una risorsa vitale per l'equilibrio della vita contemporanea»<sup>5</sup>.

Da qui la sua distanza da tendenze come l'appropriazionismo/citazionismo post-moderno, ma anche dalla dematerializzazione concettuale che priva l'esperienza estetica di emozioni e corporeità. La sua formazione scientifica è basata sullo studio delle scienze cognitive, delle religioni, della letteratura mistica orientale ed europea, di antichi testi hindu e buddisti e altrettanto sulla conoscenza e diretta esperienza delle pratiche artistiche degli anni Settanta, del cinema sperimentale, della musica elettronica, che sta alla base della sua formazione come di molti artisti video. Certamente questa ampiezza accomuna molti artisti che hanno vissuto il periodo esplosivo delle neoavanguardie, per i quali l'interferenza fra le arti corrispondeva a una istanza di azzeramento delle cognizioni specifiche legate a un particolare medium. La battaglia che Bill Viola ingaggia attraverso gli scritti e le opere è quella di superare il dualismo che contrappone corpo e mente, intelletto ed emozione. Nella sua visione del mondo al centro si trova l'essere umano non la tecnologia (seguendo l'insegnamento di Peter Campus). Infatti l'artista è convinto e lo ribadisce costantemente, che i limiti nella prassi artistica sono dovuti più alle capacità e all'immaginazione dei produttori e degli utenti che agli strumenti utilizzati:

«Fino a quel momento pensavo che il materiale grezzo nel video fosse la tecnologia; allora capii che questo era vero solo a metà. L'altra metà era rappresentata dal sistema percettivo dell'essere umano. Capii che non bastava sapere come funziona la telecamera, ma era necessario capire come funziona l'occhio, e l'orecchio, come il cervello processa le informazioni etc...[...]. Lentamente iniziai a considerare il video come un sistema vivente totale»<sup>6</sup>.

Questa raccolta nel suo insieme si dispone con una circolarità di temi che si richiamano, si dilatano, si arricchiscono di particolari e che ci fanno conoscere gli avvenimenti della vita dell'artista legati al processo di produzione delle sue opere. Oltre a offrire una visione della videoarte fuori dai luoghi comuni e a fornire il backstage di molte delle sue opere, i testi e le conversazioni aprono su una prospettiva temporale che collega la storia dell'arte del medioevo e del rinascimento con quella delle avanguardie storiche e dell'arte contemporanea, le culture occidentali con quelle orientali, sgretolando radicalmente - da una prospettiva interculturale - la ricostruzione lineare e unidimensionale che privilegia l'Occidente.

<sup>5</sup> Bill Viola, *Il corpo addormentato* (1992), in questo volume pp. 135-139.

<sup>6</sup> Bill Viola in Raymond Bellour, *Lo spazio fra i denti, una conversazione con Bill Viola* (1986), in questo volume pp. 77-101.

Criterio e dispositivo strutturante del suo pensiero sul mondo e sull'arte è il sentimento del tempo come struttura concentrica in cui passato e presente si annodano e producono i loro effetti in un ampio raggio di azione, per cui è possibile affiancare a una installazione come *Going Forth By Day* (2002) gli affreschi di Giotto nella cappella degli Scrovegni, considerati un modo contemporaneo, "cinematografico" di raccontare per inquadrature. L'attitudine di Bill Viola infatti è quella di essere oltre il proprio tempo storico: è radicato nel flusso di tendenze delle neoavanguardie, come la performance art e la videoarte, e nello stesso tempo le trascende: «l'unico modo di afferrare il nostro presente, sostiene Paolo Virno, la sua specifica fisionomia, consiste nel cogliere in esso una peculiare declinazione dei problemi di fondo della condizione umana. In breve: occorre indagare con acribia filologica il "proprio ora" per pensare il "da sempre"; e viceversa, occorre volgere lo sguardo al "da sempre" per decifrare adeguatamente il "proprio ora»<sup>7</sup>. Il che comporta vivere intesamente le esperienze "in tempo reale", con la consapevolezza del loro scomparire e la convinzione che la pratica artistica e l'uso delle tecnologie sono in grado di richiamarle in vita.

Questi testi contribuiscono a costruire un punto di vista sul video perché intrecciato al pensiero e alla pratica artistica di un protagonista che ha partecipato attivamente a disegnare la variegata galassia della videoarte fra gli Usa e l'Europa in un arco di tempo che va dal 1973 al 2014, fondata su documenti ed esperienze, archivio e memoria, opere e mostre, un repertorio bibliografico che comprende testi specifici sui media e testi sull'arte, la religione, la filosofia con uno sguardo che abbraccia Est e Ovest. È una storia che configura le marche identitarie del video come medium, aldilà degli stereotipi<sup>8</sup>, come di ri-sentimento per la sua condizione di marginalità nei confronti degli altri media. In questi testi, al contrario, si riconosce un ruolo fondamentale al video, pari all'invenzione della prospettiva di Brunelleschi e di Alberti<sup>9</sup>.

In questo volume i testi iscritti nell'arco di tempo 1976-1994 sono più numerosi rispetto ai restanti anni (1994-2014) e questo si può attribuire al fatto che nei primi anni il medium elettronico stimolava istanze di confronto, costruzione di una cornice teorica, richiedeva una demarcazione del territorio. Dopo *Il corpo addormentato* (1992) in cui Bill Viola affronta un tema che l'ha sempre coinvolto, il rapporto fra sonno e veglia, conscio e inconscio, superficie del reale e conoscenza di sé, non ci sono testi scritti

<sup>7</sup> Paolo Virno, *Ontologia del presente*, testo redatto per un seminario dottorale tenuto all'Università della Calabria, Facoltà di Lettere e Filosofia, a.a. 2006-07.

<sup>8</sup> Il tratto del narcisismo attribuito da Rosalind Krauss alla produzione video legata alla Body Art non è preso in esame da Bill Viola. Cfr. Rosalind Krauss, *Il video, l'estetica del narcisismo*, in (a cura di V. Valentini), *Le storie del video* Bulzoni, Roma 2003.

<sup>9</sup> «[...] sebbene il cinema esista dal diciannovesimo secolo, è stata l'immagine elettronica e la sua espansione ad istituire un collegamento diretto con l'arte contemporanea. Secondo me questa scoperta sarà tanto significativa quanto nel quindicesimo secolo l'"invenzione" della prospettiva di Brunelleschi e di Alberti». Bill Viola, *Rimettere insieme tutto. Conversazione con Otto Neumaier e Alexander Pühringer* (1992), in questo volume pp. 165-179.

autonomamente dall'artista, ma conversazioni. In queste il tema del medium non è centrale, per vari motivi: l'assimilazione delle tecnologie digitali non richiede dispendio di speculazione come per l'avvio del nuovo medium elettronico. Le peculiarità che Viola evidenzia riguardano la possibilità di ingrandire e rimpicciolire l'immagine; l'alta definizione e la diminuzione del "rumore"; l'idea di multimedia come molteplicità di immagini e di informazioni in contemporanea; la visione ravvicinata come quella dello schermo del computer; gli schermi a cristalli liquidi che non richiedono l'oscuramento dell'ambiente e eliminano il diaframma del vetro, tratti questi che per Bill Viola implicano un rapporto più intimo con le immagini.

Il volume propone un percorso biografico e storico, in quanto ogni tema si generalizza e si legge come estetica e storia del video e più in generale dell'arte della seconda metà del XX e dei primi decenni del XXI secolo.

In generale la riflessione sulla *nouvelle image* ha coinvolto gli artisti in parallelo con la sperimentazione del dispositivo elettronico, nel periodo aurorale in cui era necessario fondare scoprire, perimetrare una nuova zona: il primo testo, *La scena europea e altre osservazioni* (1976), infatti mette a confronto in termini di tecnologie e diffusione della cultura video, i suoi effetti, la situazione in Europa - che Bill Viola aveva avuto modo di conoscere durante il periodo trascorso a Firenze presso art/tapes/22 - con quella statunitense. Al pari della rivista *Radical Software*, l'artista sostiene la necessità di una "alfabetizzazione", sia da parte degli artisti che dello spettatore nell'uso del dispositivo elettronico, e a questo scopo la creazione dei *media centers* come spazi di apprendimento.

Bill Viola ha frequentato l'Anthology Film Archives di Jonas Mekas a New York dove venivano proiettati anche video e conferma il sostanziale disinteresse da parte del cinema (a parte rare eccezioni come Gene Youngblood) nei confronti della *nouvelle image*. La tesi che Bill Viola ribadisce con fermezza, in merito ai rapporti fra cinema e video, è quella di una sostanziale estraneità tecnologica dei due media, il primo vibrazione sonora, un campo di energia, flusso, tempo reale, il secondo impressione fotografica e discontinuità di elementi discreti quali i fotogrammi. Scrive Bill Viola: «[...] mentre il film è fondamentalmente una evoluzione della fotografia (un film è un susseguirsi di fotografie discrete), il video è emerso dalla tecnologia audio. Una videocamera è più vicina a un microfono in funzione che a una macchina fotografica; le immagini video sono registrate su nastro magnetico in un registratore a nastro. Così troviamo che il video è più vicino al suono, o alla musica, di quanto non lo sia ai media visivi del cinema e della fotografia»<sup>10</sup>.

Lo sguardo appassionato di Bill Viola sulle trasformazioni tecnologiche, sui nuovi dispositivi proposti dal mercato che si sono succeduti in un breve arco di tempo e di cui si perde la memoria, non si ferma a rilevare l'innovazione in sé, quanto come essa

<sup>10</sup> Bill Viola, *L'istrice e l'automobile* (1981), in questo volume pp. 33-43.



incida in quel percorso che svincola il dispositivo dal mondo delle apparenze per avvicinarlo alla realtà interiore:

«Credo che la cosa più importante sia questa: come possiamo fare in modo che la video camera possa vedere nella nostra mente e mostrarci cose che non possiamo vedere con i nostri occhi? Cosa sono i miraggi? Vedere con la mente e con il cuore non con gli occhi»<sup>11</sup>.

La sua “teoria dell’immagine” esula da discorsi sociologici, mass-mediologici e semiologici, infatti gli autori cui si riferisce sono più attinenti alla letteratura che non alle teorie sulla comunicazione, più Huxley che McLuhan. Siamo di fronte a una sorta di organismo vivente, mortale. Il suo concepire il medium come dispositivo non di registrazione del reale, ma dell’invisibile, dello spazio interiore, a partire dalla metà degli anni Novanta diventa centrale. Il periodo di crisi creativa che trascorre come artista residente al Getty Institut Research di Los Angeles nel 1998 coincide con un radicale cambiamento del suo modo produttivo. Bill Viola abbandona le ambientazioni naturali e si trasferisce nell’universo storico artistico del passato che comporta allestire un set e ad assumere il ruolo di regista che dirige l’interpretazione degli attori in vista della esecuzione (ripresa in pellicola) di una partitura composta con le quattro emozioni “primarie”: la gioia, il dolore, la rabbia e la paura<sup>12</sup>. Questo *turning point* “pittorico” che l’artista mette in atto, con il concomitante utilizzo del dispositivo cinematografico e conseguente accantonamento della pratica videografica va contestualizzato in relazione agli effetti che le nuove tecnologie digitali hanno provocato nell’universo audiovisuale<sup>13</sup>.

In questo nuovo contesto digitale Bill Viola, icona della sperimentazione videografica, ha reagito occupando consapevolmente e naturalmente un terreno fra la storia dell’arte e il cinema, i due più potenti media storici<sup>14</sup>. La serie di ritratti individuali e di gruppo esposti nella mostra al Getty Museum di Los Angeles, *The Passions* (2003),

attestano questo cambiamento, che conferma altresì la tesi – che l’artista enuncia più volte dopo gli anni Novanta – che il suo lavoro fa parte di una ampia corrente di forme e figure che si trasformano nel tempo, convinto che «La tradizione artistica è sempre presente, anche in tempi apparentemente non tradizionali»<sup>15</sup>.

Questa raccolta di testi contribuisce a valutare nel suo complesso il ruolo fondamentale di Bill Viola nella storia dell’estetica video che va dagli esordi al primo decennio del nuovo millennio e oltre. Al di là del giudizio critico sulla sua produzione dopo gli anni Novanta, ci sembra pertinente evidenziare, in questo ribaltamento dal video al set cinematografico, dal lavoro di editing in studio alla ripresa continua sul set, uno studio di caso significativo del percorso di “obsolescenza e reinvenzione” compiuto dal video con l’avvento del digitale<sup>16</sup>.

Roma agosto 2020

<sup>11</sup> Bill Viola in Jérôme Neutres, *L’arte è un esercizio spirituale* (2014), in questo volume pp. 291-305.

<sup>12</sup> Questo accordarsi con la storia dell’arte si è coniugato, inoltre, con un successo internazionale e sul mercato dell’arte. In alcune mostre del nuovo millennio le opere di Bill Viola sono esposte insieme a opere di artisti del passato, come “Bill Viola / Michelangelo: Life, Death, Rebirth” alla Royal Academy of Arts di Londra nel 2019 e “Bill Viola. Electronic Renaissance” a Firenze, Palazzo Strozzi, nel 2017, dove si trovavano accostate alle sue opere i dipinti cui Bill Viola si era ispirato.

<sup>13</sup> «[...] sapevo anche che il medium del video, maestro della sequenza lunga, poteva riprendere l’azione solo a trenta immagini al secondo, e io avevo bisogno di più tempo per cogliere la sottigliezza dei passaggi e delle trasformazioni. E anche, per alcune immagini (specialmente i ritratti su schermo piatto), volevo che avessero una qualità fotografica, non elettronica, e un grande livello di dettaglio e delicatezza di luce. Così, l’unica opzione è stata la pellicola. Quasi tutti i video di questa serie sono stati ripresi su pellicola di 35 mm, a una frequenza di più di trecento fotogrammi al secondo, e poi trasferiti in video digitale e montati». Bill Viola in Hans Belting, *Una Conversazione fra Hans Belting e Bill Viola* (2003), in questo volume pp. 251-276.

<sup>14</sup> Per una analisi su questi temi cfr. Cosetta G. Saba – Valentina Valentini (a cura di), *Medium senza medium. Amnesia e cannibalizzazione: il video dopo gli anni Novanta*, Bulzoni, Roma 2017.

<sup>15</sup> Bill Viola, in Jérôme Neutres, *L’arte è un esercizio spirituale* (2014), in questo volume pp. 291-305.

<sup>16</sup> Per la nuova generazione di artisti che si è formata in una cultura molto diversa rispetto a quella delle neo-avanguardie, è naturale considerare il video come un reperto archeologico, qualcosa che appartiene al passato. Cfr. Valentina Valentini, Prefazione, in Ead. (a cura di), *Le pratiche del video*, Bulzoni, Roma 2003, p. 320.

# La scena europea e altre osservazioni \*

## *Una premessa*

Le informazioni contenute in questo articolo sono il risultato del primo anno che ho trascorso in Europa, lavorando come direttore tecnico di art/tapes/22, un centro sperimentale di produzione di video e distribuzione di videocassette che ha sede a Firenze. Il centro nacque nel 1973 per iniziativa di Maria Gloria Bicocchi, come luogo di sperimentazione, da parte degli artisti convocati, di questo nuovo mezzo che era ancora poco conosciuto in Europa. L'organo di produzione vero e proprio (lo studio) vive in rapporto di complementarità con la distribuzione delle videocassette, cosa che conferisce un carattere internazionale al centro. Molto dell'entusiasmo che si esprime in questo articolo è dovuto all'ambiente di lavoro dell'art/tapes/22, cui riconosco un atteggiamento di reale apertura verso le potenzialità del video, che si traduce quotidianamente in un salutare incontro e scambio culturale. Costruito sulle energie e i desideri della sua direttrice, Maria Gloria Bicocchi, il centro è, secondo me, unico nel suo genere, sia in Europa che negli Stati Uniti: un luogo dove artisti da tutte le nazioni possono trovare un terreno comune, attraverso il medium, e dove una situazione operativa personalizzata e positiva apre sbocchi e canali di lavoro.

È provato che lo sviluppo del video in Europa è pionieristico (vedi l'opera di Gerry Schum, come quella di Wolf Vostell), ancora in ritardo e ostacolato nell'affermarsi, come è testimoniato dalla quantità generalmente scarsa e discontinua della produzione. Non è mia intenzione raccogliere una documentazione che tracci il progredire storico del mezzo televisivo in Europa: sono arrivato sulla scena troppo tardi per questo e credo che una quantità più che adeguata di dati sia già disponibile per coloro che fossero interessati (rimando il lettore alle note in fondo all'articolo, per l'elenco delle

\* *La scena europea e altre osservazioni* è stato pubblicato per la prima volta, con il titolo *The European Scene and Other Observations*, in Ira Schneider – Beryl Korot (a cura di), *Video Art: an Anthology*, Harcourt Brace Jovanovich, New York-Londra 1976; in italiano è già stato pubblicato parzialmente in Valentina Valentini (a cura di), *Cominciamenti*, De Luca, Roma 1988, pp. 80-84. Traduzione di Francesca Ferraioli e Valentina Ajmone Marsan.

fonti). Dunque, ciò che sto per presentare è una serie di osservazioni ed esperienze dal punto di vista di un americano direttamente coinvolto nello sviluppo del video in Europa, e soprattutto in Italia, nel corso dell'ultimo anno. Si tratta quindi di un lavoro soggettivo, che spero venga preso per quello che è – una riflessione da parte di una persona che parla solo a nome di se stessa e che si trova proprio nel mezzo della scena che sta commentando.

### *La scena europea*

#### *BOLLETTINO VIDEO*

Bene, oggi la Sony ha annunciato a Parigi la sua nuova linea autunnale. È di dominio pubblico – i particolari sono ancora da svelare. Il nuovo 8650 (1/2 pollice, a colori), arrivato in novembre, il colpirà la scena europea; le persone interessate non stanno nella pelle per metterci sopra le mani; completo di molte delle caratteristiche che tutti chiedevamo a gran voce, e nel sistema PAL. Nella linea U-matic, ha più o meno l'aspetto di un normale videoregistratore. I modelli internazionali, nel doppio formato U-matic, saranno ancora in giro questo autunno, insieme a poche novità. Nelle sale d'esposizione di lusso a Parigi abbiamo visto il nuovo videoregistratore a colore portatile, e il nuovo automatico col sistema editing, entrambi messi in circolazione l'autunno scorso. Tutto ciò può sembrare un po' vecchiotto a voi degli Stati Uniti, ma in Europa se ne parla entusiasticamente. In realtà, per noi qui, c'è molto da guadagnare nel tenere continuamente d'occhio le ultimissime novità tecnologiche provenienti dagli Stati Uniti.

*FINE DEL BOLLETTINO VIDEO.*

Ho scelto di cominciare questo articolo parlando di "hardware" perché ho la responsabilità di una produzione presso l'art/tapes/22, e questo è il punto focale delle mie attività. Inoltre, più in generale, trovo che lo sviluppo, la resa, i costi e la produzione di particolari sistemi video "hardware" siano il principale fattore determinante per qualsiasi creazione "software", indipendentemente dal tempo, dal luogo e dalle condizioni personali di chi ne fa uso. (Questo dato sta cambiando recentemente, dato che molti si improvvisano ingegneri o modificano per proprio conto attrezzature e progettazioni). Fatta questa premessa, si constata che la situazione in Europa è caratterizzata da un grave ritardo, di cui si dirà meglio in seguito. Le informazioni fornite in apertura sono attendibili; qui siamo ancora in attesa di attrezzature che sono in circolazione negli Stati Uniti ormai già da un anno. A Tokyo, l'equipaggiamento della TV Vaticana è in NTSC, il sistema usato in Giappone e negli Stati Uniti. Per lo più, i nuovi prodotti vengono immessi sul mercato contemporaneamente in queste due nazioni e solo in seguito modificati per il sistema PAL, spesso con un ritardo di oltre un anno.

La differenza di sistemi fra l'Europa e l'America implica più del fatto che essa può provocare la morte accidentale di un turista, se questi inserisce la spina del suo rasoio

elettrico americano a 110-volt in una presa a 220-volt, nella stanza da bagno di un albergo di Roma, ed è fatalmente spacciato. A parte le divagazioni, le conseguenze della differenza di cui si diceva sono molteplici, e nuocciono sia al produttore che al fruitore, influenzando ogni produzione "software", sia dal punto di vista materiale che da quello psicologico.

Qui è necessaria una nota esplicativa più tecnica. C'è un determinato numero di linee che possono essere scandite sulla superficie di uno schermo, in un dato intervallo di tempo (60 Hz – giri al secondo – in America, 50 in Europa). In un sessantesimo di secondo si contano 212 linee e mezza; in un cinquantesimo circa 312. Dunque, una cosa diventa più chiara una volta tolti di mezzo tutti questi elettroni: in Europa si hanno immagini che si completano ad una velocità leggermente inferiore, ma che contengono un centinaio di linee in più, rispetto alle corrispondenti americane. Quindi, nel vecchio continente si producono immagini di risoluzione (e con particolari) notevolmente superiore. Quando sono stato a Firenze per la prima volta, la prima cassetta che ho visto era stata ripresa con una "portapak" in bianco e nero, in esterni e in piena luce solare (una condizione ideale per le riprese).

A parte il leggero tremolio ottico (causato dalla velocità inferiore – 50 giri – alla quale sono ora completamente abituato), la qualità dell'immagine era stupefacente. Il dettaglio e la definizione di quella cassetta non avevano uguali, in nulla che avessi mai visto negli Stati Uniti. Per quanto riguarda il colore, il discorso è un altro; le differenze tecniche sono troppo complicate per parlarne in questa sede, ma si può dire che il diverso sistema di riproduzione del colore, unitamente alla sempre migliore resa dell'immagine, si risolve in un prodotto televisivo a colori che ha dello straordinario, per un figlio dello NTSC. L'Europa ha adottato il suo sistema dopo l'America: ecco un esempio calzante nel quale, dal punto di vista del nostro argomento, il ritardo è stato salutare.

Ma la cosa non finisce qui: i problemi non sono finiti. I due sistemi non sono affatto compatibili. Le cassette realizzate nel sistema NTSC non possono essere viste in PAL, e viceversa. Questo implica anche che Desi non possa amare Lucy in italiano? Ebbene, per il fatto che molto materiale televisivo era stato in origine realizzato su pellicola, Hugh Beaumont ha potuto lasciarlo all'estero, a Beaver, e l'esportazione di tutte queste preziose informazioni e della ricca eredità culturale non è stata ritardata. Ma per il materiale realizzato direttamente in video la faccenda non è così facile. Esistono i mezzi tecnologici (per esempio alla BBC di Londra) per trasferire elettronicamente il materiale da un sistema ad un altro, usando accorgimenti temporali e procedimenti digitali; ma, sfortunatamente, a causa dei costi, tutto ciò non è alla portata del creatore indipendente di videocassette, né negli Stati Uniti né in Europa. Così, l'unica alternativa possibile è il trasferimento ottico, che sarebbe come fare uno Xerox di uno Xerox; se non è intenzionale, la deformazione dell'immagine in cui si incorre ha un effetto distruttivo. (Il processo, chiamato "scan conversion" – conversione della traccia luminosa –, consiste nel prendere una cassetta realizzata in un sistema, diciamo in PAL, e per prima cosa mandarla in onda normalmente su un monitor; quindi, con una tele-

camera NTSC si riprende l'immagine dallo schermo del monitor, registrandola su un videoregistratore NTSC. Ovviamente, ne risentono la qualità e la resa dell'immagine). Per una soddisfacente soluzione a questo problema, siamo nelle mani della Sony e dei suoi alti prezzi, e dobbiamo aspettare [...].

### *Parlando di mattoni come lingotti d'oro*

La Televisione è stata acclamata, in numerose e popolari analisi da parte di deliranti esponenti della cultura, come un mezzo di comunicazione realmente globale. Io non so cosa significhi esattamente, ma osservo il ricorrere di alcuni schemi di concezione del video che si diffondono oltre i confini delle nazioni e che, procedendo per esclusione, possono essere attribuiti a fattori biologici e genetici comuni a tutta l'umanità, e/o all'essenza del mezzo televisivo in se stesso. Mi sembra che ci siano determinati livelli di sviluppo, secondo i quali il video diventa parte integrante di un dato tessuto sociale. L'ambiente culturale in Europa, per certi aspetti, è molto diverso da quello degli Stati Uniti. Crescendo a New York City e vivendo un'infanzia "a sette canali", già quando ero relativamente piccolo ho acquisito una certa dimestichezza con il video (sebbene l'applicazione pratica del lessico di cui mi ero appropriato si è dimostrata molto difficile, nella mia posteriore esperienza di produzione televisiva). Questa grande familiarità con la televisione – unitamente ad altre cose quali un tostapane elettrico di casa, frullatori automatici, frigoriferi di lusso, forni a microonde, cucine da sogno super-accessoriate (tutto ciò ha più che una somiglianza con la "stanza dei bottoni" agli "studio" della NBC) – è arrivata molto più tardi in Europa. La differenza nel substrato culturale dei mezzi di comunicazione si risolve in un gusto peculiare per ciò che si fa, in una caratteristica che si va sempre più definendo, credo, come ciò che può chiamarsi il video "europeo"; e che sarà, alla distanza, il risultato più importante di questa fase di diffusione della televisione presso i privati. Proprio in questo periodo, i video prodotti in molte parti d'Europa dimostrano il processo di apprendimento di un linguaggio, che sfortunatamente negli Stati Uniti è spesso assunto come forma finale e definitiva, da parte di quelle persone che sono ansiose di delineare una cosiddetta estetica del video e analisi generiche e totalizzanti del mezzo. Io credo, al contrario, che l'attuale linguaggio sia una forma in continua metamorfosi, una volta poste le basi di una minima "alfabetizzazione". Bisogna riconoscere un certo processo di maturazione all'interno del quale ogni elemento ha pari importanza e pari integrità, e non può essere considerato autonomo o assoluto. Inoltre, questo processo è diverso, sotto certi aspetti, per ogni cultura e spesso è giudicato in modo inadeguato da persone che, avendo sperimentato in prima persona i cambiamenti indotti dalle novità tecnologiche, danno per scontato che lo stesso debba avvenire sempre e comunque con le stesse modalità. La mia esperienza a Firenze mi ha insegnato di più, a proposito del mezzo stesso, di quanto non possa fare qualsiasi elenco teorico di caratteristiche, volto a de-

finire il "video europeo". Ho scelto di trattare più approfonditamente questo aspetto, in questo articolo, piuttosto che dilungarmi su una serie di differenze già di per sé evidenti, a chiunque abbia modo di guardare dei video.

Il lavoro prodotto sul continente è per lo più in bianco e nero, a 1/2 pollice, e uno degli elementi più importanti che ne determinano la durata è la lunghezza della cassetta disponibile. In altre parole, la maggior parte dei prodotti sono lunghi e difficilmente sfruttabili, nonostante il fatto che una gran quantità delle trasmissioni televisive, specialmente quelle della BBC, siano ad altissima qualità per quanto riguarda la documentazione, la ricchezza di dati e la concisione. Ciò che accade in America, invece, sembra ricadere nell'estremo opposto, a causa del predominio del modello da trenta secondi degli spot pubblicitari, che negli Stati Uniti hanno una prevalenza e una concentrazione senza pari in Europa. Naturalmente, considerando molta produzione televisiva come una reazione ad una forza predominante, è facile capire perché gran parte dei tentativi iniziali tendano ad estendersi in durata, piuttosto che a limitarsi. (Non si intende porre qui l'accento sulla brevità come un elemento cruciale, quanto su una certa consapevolezza organizzativa, necessaria alla fase di produzione vera e propria). Come ho già accennato in altri scritti, la maggior parte delle persone troverà molte opere video noiose, senza capire realmente la causa di questo problema. Non si tratta tanto del fatto che queste cassette siano noiose, perché, per esempio, le immagini sullo schermo sono troppo statiche, oppure lo sviluppo temporale troppo lento; al contrario. Nel video, non esiste un'immagine statica (come ho spiegato precedentemente): l'elevata velocità del fluire dei dati ne fa in verità l'oggetto visibile nel nostro ambiente quotidiano, che muta velocemente. Dal punto di vista fisico, si tratta probabilmente della espressione più difficile e più esigente a cui prestare attenzione; molti video degli esordi sembrano meglio riusciti, proprio alla luce di questo.

Ma questo riguarda i creatori di video. Bisogna notare, allora, che anche il pubblico vive un processo di apprendimento. Una delle cose che mi ha sempre stupito di più, in America come in Europa, è che questo materiale sarà visionato per intero, ammesso che si tratti del primo incontro con il video. La mia esperienza, in particolare con le normali grandi mostre d'arte, indica infatti che inizialmente i visitatori guardano quasi tutto. Si verifica davvero una sorta di eccitazione nell'aria quando, per esempio, il tenue ronzio di una voce dal vivo in un microfono molto amplificato, o il bagliore crescente di uno schermo televisivo appena acceso, riempiono lo spazio. Ho visto delle persone girellare o stare in piedi qua e là, all'apertura di una mostra di video arte, e starsene per la maggior parte del tempo semplicemente a fissare la neve, cosa che può attribuirsi o ad una infatuazione infantile per i libri del tipo "unisci i puntini", oppure al rapimento estatico per la libertà appena trovata di poter combinare i "video raster" a proprio piacimento. Mi ricordo che da bambino chiedevo sempre a mio padre come mai anche alle cimici piacesse i New York Yankees, quando, trascorrendo le afose serate estive in una camera con le persiane abbassate a guardare le partite di baseball alla televisione, le falene presenti nella stanza cercavano disperatamente di passare attraverso il vetro dello schermo per entrare nel mondo trasmesso dalle immagini.

Il ricordo di un'esperienza di un'altra notte d'estate di parecchi anni dopo, nel mio studio, affiora alla mia mente. Avevo ottenuto dall'università del luogo un mucchio di attrezzature video con cui giocherellare. Fra questi balocchi il mio preferito era un proiettore video, che fu la prima cosa che inaugurai. Una volta, in piena notte, mentre la telecamera collegata al proiettore si stava accendendo, mi voltai un momento per fare non so che. Quando mi girai, rimasi senza fiato dinanzi all'enorme, luminosissima immagine che appariva, a solo pochi piedi di distanza dai miei occhi – un mattone gigante. Non uno di quei normalissimi, banali mattoni fatti in serie, si badi bene, ma un mattone gigante – enorme, fluttuante come il dirigibile della Goodyear. Probabilmente, la telecamera era casualmente puntata su un mattone rosso, che si trovava sul pavimento del mio studio; e, essendosi accesa, ne rimandava ora l'immagine. Individuai ben presto l'oggetto reale nella stanza; fui sollevato – si trattava, dunque, soltanto di un normalissimo mattone – ma dopo quell'esperienza sembrava nella realtà del tutto insignificante e, per così dire, sottonutrito. Naturalmente, l'impressione iniziale del mattone sul video era stata amplificata dalle sue proporzioni; ma un monitor che collocai nella stanza per riprodurre la stessa immagine confermò l'essenza dell'accaduto. Quel mattone stava così bene proprio là, fluttuante, incorniciato dalla scatola del monitor, con la scritta "Sony" che risaltava orgogliosamente proprio sotto l'immagine, sul bordo inferiore dello schermo. Era speciale – un lingotto d'oro, molto più attraente di quel vecchio oggetto sporco che giaceva nell'angolo opposto alla telecamera. E fu così che compresi di essere di fronte ad un problema, nel lavoro che mi accingevo a fare: se il video rende così bello un comunissimo mattone, allora c'è un reale pericolo che farà apparire tutto come bello in sé; e sarà difficile non essere indotti a credere che tutta la roba che metterò davanti alla telecamera sopravvivrà, grazie alla riproduzione. La fase della riproduzione è molto importante dato, che richiede tutta una serie di criteri di realizzazione diversi, rispetto ad una situazione dal vivo o a circuito chiuso. (Questo genera molta confusione, perché si può vedere la forma finale del proprio lavoro mentre lo si realizza, o immediatamente dopo.) Le grandi mostre televisive tendono per lo più ad amplificare questi problemi, non a risolverli.

### *La teoria della deriva dei continenti*

In Italia, abbiamo fatto la prima mostra di videotape nel marzo del 1975, a Milano. Fu organizzata da Tommaso Trini, curatore della rivista *Art Data*, e sponsorizzata da Camel cigarettes (R.J. Reynolds Tobacco Co.). Era la mostra artistica "Premio Camel" (dato che la pubblicità di sigarette sui mass-media è proibita in Italia, si tende a organizzare mostre d'arte, incontri sportivi e simili). Si tenne in un grande spazio espositivo, La Rotonda di Via Besana, un edificio molto interessante, come seppi dal custode. Era una costruzione a forma di croce, circondata da un muro curvo e orientata sui punti della bussola. Non conosco bene la sua storia, ma ho capito che è stata una

chiesa, poi un ospedale e anche un alloggio dei lebbrosi a Milano. All'interno, ognuna delle alte colonne che sostengono i soffitti ha in cima dei teschi di pietra, che osservano freddamente le persone, sul pavimento sottostante.

Comunque, a parte le considerazioni storiche, la mostra andò molto bene e fu molto seguita (come spesso succede con le grandi mostre di video). Per molti video, folle di persone circondavano i monitor, come all'incrocio di due strade dopo un incidente. Dato che era un insieme internazionale di lavori, è stato molto interessante vedere come il cambiamento di contesto influenzasse alcuni video. Per esempio, quando *Manhattan is an Island* di Ira Schneider fu esposto a New York, alcuni pensavano fosse come aggiungere acqua all'acqua; ma una volta trasportato a Milano molti italiani vedevano la "Grande Mela" per la prima volta, e lo seguirono attentamente; acquistò un significato e una funzione totalmente differenti.

Ogni tanto, i video non venivano cambiati al momento giusto e mi imbattevo in un piccolo gruppo di persone che aspettavano comodamente guardando la neve, finché il successivo raster scan previsto dal programma avrebbe deliziato i loro occhi. Di fatto, la neve fra un nastro e l'altro può servire come un ottimo cancellino da lavagna cerebrale, che fa scivolare facilmente le persone in quello "stato di piazza pulita" che le rende pronte al prossimo video. Spesso la cosa è necessaria agli spettatori, per distinguere i singoli pezzi, specialmente quando le mostre video sono nuove per loro. Perfino gli autori non riconoscono questo fenomeno, un trucco che fa molto bene al video, perché le loro opere sono inserite nel programma gigantesco dell'intera mostra.

Un altro aspetto caratteristico di questo evento di Milano, che ha a che fare con l'inondazione, è stata la presenza di video high-tech a colori, come *Global Groove* di Nam June Paik. È stato sorprendente vedere l'enorme folla di persone con gli occhiali, incantate e trincerate intorno ai monitor, mentre i nastri scorrevano. Ho capito meglio la cosa quando mi hanno detto che in Italia non si trasmetteva ancora a colori, e che il pubblico non era preparato a questo attacco di colore ad alta energia, super-saturo. È come sollevare in aria qualcuno nel deserto del Sahara e farlo cadere nelle onde a largo di Coney Island. È un po' esagerato, ma la reazione al colore è stata (come in quasi tutti i video display) molto intensa.

Il governo italiano è stato per anni in una fase di stallo sulla questione della televisione a colori. Sostanzialmente, in Europa, la decisione che riguarda il colore si riduce a una scelta fra due sistemi, il francese SECAM e il tedesco PAL. Naturalmente, la decisione di seguire uno dei due sistemi è una scelta politica fra la Francia e la Germania; e gli italiani hanno già preso la loro decisione, mentre sto scrivendo questo testo. Quindi, fino a oggi in Italia non sono stati trasmessi programmi a colori. Ma il colore esisteva – la gente che viveva al nord ha potuto ricevere segnali a colori trasportati dai confini svizzeri, jugoslavi e francesi. Questa dispersione è un'altra dimostrazione della potenza della trasmissione televisiva nella struttura geografica d'Europa, che sicuramente dominerà la futura vita politica e sociale. Le linee di territorio indicate su quasi tutte le mappe stanno diventando significative quanto una pagina di appunti scritta a penna sotto la pioggia. Vengono definiti nuovi confini nazionali dai modelli

fissi a onde elettromagnetiche, che annullano le torri di trasmissione in tutti i paesi e si mescolano nell'atmosfera. Più i paesi sono piccoli e vicini tra loro, più l'effetto è acuto. Esistono metodi temporanei per paesi che si stanno appena collegando alla rete, come l'accordo tra il governo indiano e una azienda americana, per la fornitura di radio a frequenza fissa (non sintonizzabili, con una sola stazione) e la loro distribuzione a molti villaggi nelle campagne. Molti hanno provato a sintonizzare le radio fino a romperle, per i tentativi effettuati. Comunque, questo piano è soltanto temporaneo; uno più duraturo è stato applicato in zone "civili" dell'Europa, dove la grande corsa al trasmettitore è appena cominciata e l'audience viene controllata come in America, ma con un approccio più leggero.

Per tornare alla mostra di Milano, e alle seccature legate ai differenti standard europeo e americano: il problema della standardizzazione è stato superato nella mostra, grazie agli innovativi apparati per cassette dual-standard della Sony. Ma io ho preso un grosso abbaglio, che mi ha dimostrato il carattere non solo tecnico della differenza negli standard. La maggior parte dei video presentati nella mostra proveniva dallo studio art/tapes/22: lavori prodotti da americani, oltre che da europei. Alla mostra, un paio di volte misi un video prodotto nel nostro studio da un americano (perciò, fatto originariamente con standard PAL), poi spostai l'interruttore sul modo di playback NTSC (americano). Quando gli schermi cominciarono a dare in escandescenze e gli occhi delle persone a girare nelle loro teste, mi resi conto del mio errore e subito spostai l'interruttore sullo standard PAL (europeo), assicurandomi che non si spargesse la voce di ciò che avevo fatto.

### *Video alla fiorentina*

Sono stati questi momenti di insicurezza transatlantica che hanno tormentato i miei primi mesi a Firenze. Eccomi a Firenze, parlavo inglese e non ero specializzato in storia dell'arte. La prima settimana fu disorientante – i miei primi contatti sociali furono con un gruppo di studenti che sentivano vecchi dischi di Bob Dylan; la seconda sera mi spedirono allo Space Electronic, una discoteca psichedelica con neri manifesti luminosi sui muri, luci stroboscopiche e spot colorati che pulsavano in accordo alla musica, un paracadute che pendeva sulla pista da ballo, rock acido, monitor sospesi dal soffitto, cosicché ti potevi guardare, ballare e divertire. Alla fine della serata mi sentivo bombardato, per dirla con un eufemismo. Per la mia seconda serata di incoerenza andai a vedere *Midnight Cowboy*, naturalmente doppiato in italiano. C'era Razzo Rizzo che parlava la sua madrelingua, insieme ad altri otto milioni di newyorkesi – la mia intera città che parlava italiano! Seduto in un cinema di Firenze a guardare quelle strade che avevo conosciuto e amato da bambino! Mamma mia, che confusione! Alla fine della settimana avevo visto anche *American Graffiti*, sempre doppiato in italiano, ed ebbi la sensazione che la riprogrammazione della mia infanzia fosse esaurita. Pen-

sai perfino di comprare un generatore di caratteri da tenere attaccato alla cintura, che generasse per me sottotitoli, come aiuto nelle conversazioni.

Per quasi tutti gli europei il doppiaggio ha una grande importanza, ma è molto raro per gli americani. Moltissimi film, e ancora di più la televisione, sono doppiati in italiano, di solito dall'inglese. Mi chiedo cosa produca questo sui bambini che crescono e guardano la TV, sapendo che quello che esce dalla bocca degli attori non è veramente quello che stanno dicendo. Un attore italiano che doppia la voce di Woody Allen, per esempio, la doppiierà in tutti i successivi film in cui appare, per creare continuità e credibilità tra i film (una cosa estremamente vitale per l'industria cinematografica). Perciò, per ogni Woody Allen e John Wayne, c'è un Woody Allen e un John Wayne italiano che vive da qualche parte a Roma, una specie di identità surrogata, che spera che la sua controparte americana abbia una lunga e prospera carriera.

Circa un mese dopo il mio arrivo in Italia, fui avvicinato da un gruppo di giovani architetti d'avanguardia che mi proposero di insegnare in una nuova scuola cooperativa. «Bene», dissi, «come si chiama?». «Attrezzi Globali», dissero. Poi, abbiamo cominciato a parlare di cupole geodetiche, gonfiabili, arti di sopravvivenza, energia solare e dichiarazioni come «tu sei l'informazione». Ed eccomi ad andare regolarmente allo Space Electronic, a fare videoarte a Firenze e ad essere avvicinato dagli Attrezzi Globali – vivevo la vita di un vero fuggitivo dalla cultura. Le stesse difficoltà le trovo quando tornavo a New York, e mi scontravo con lo stesso processo, che accadeva ora nell'altra direzione. Una volta, arrivai all'aeroporto Kennedy e poi scesi da un treno alla Penn Station, con una sete terribile. Entrai in una pizzeria "italiana" a prendere una Coca e fui accolto da personale portoricano che parlava spagnolo, con prosciutti e salsicce di plastica a grandezza reale, che oscillavano maestosamente dal soffitto. A Firenze c'era voluto parecchio sforzo, per associare queste repliche simboliche di plastica con le cose vere che pendevano in quasi tutti i ristoranti; ma, ora, rivederle di genuina plastica mi costò non poco.

Anche se più evidente quando succede a livello internazionale, questo incrocio prolifera su scala nazionale, dove film e televisione indigene servono molto bene come prosciutti e salsicce di plastica, appesi in alto, nei cieli nazionali.

### *Esserci adesso*

È quasi impossibile camminare per Firenze e non finire nella fotografia di qualcuno. Il numero di affreschi di Botticelli e *David* di Michelangelo che esistono adesso nel mondo è spaventoso. Si fotografa tutto, basta che non si muova. Mamma davanti a Palazzo Vecchio, papà davanti a Palazzo Vecchio, il piccolo Joe davanti a Palazzo Vecchio, Sis che mangia un vero gelato italiano davanti a Palazzo Vecchio, mamma e papà insieme davanti a ... le combinazioni possibili sono infinite. Poi, tornano da dove sono venuti, con frammenti di Firenze in mano, come una prova. Che c'è di strano? L'ab-

biamo fatto sulla luna, perché non in Italia? Una delle cose che ho imparato lavorando tutto il giorno qui, nelle profondità del nostro studio, è che l'interno di uno studio può essere in qualsiasi parte nel mondo. In effetti, gli aeroporti e gli studi televisivi sono i primi spazi realmente internazionali che abbiamo. Con i progressi della televisione, come il satellite e il "chroma keying", ora è possibile mettere qualcuno dovunque si vuole. In termini di forma ripetibile, è interessante vedere la somiglianza fra i turisti che si fanno fare la foto davanti a un monumento pubblico e un giornalista che racconta una storia alla TV, in piedi davanti alla Casa Bianca, o a qualche altro punto di riferimento importante. È lo stesso processo – una verifica necessaria per stabilire la credibilità. Ben presto, appare ovvio che tutto l'insieme di indicazioni che concernono la distanza spaziale è molto incerto, quando si tratta di radio o TV. La prima settimana che ero qui, chiamai la mia famiglia a New York giusto per dire come andavano le cose e come finiva il film sull'aereo. Appena qualcuno rispose al telefono a New York, ci fu uno strano effetto di eco: sentivo la mia voce una frazione di secondo dopo che avevo detto qualcosa. Alla fine, ho capito che era una parte del mio segnale telefonico che ritornava indietro. Gli impulsi che portavano la mia voce da Firenze a New York erano in qualche rimbalzati all'estremità di New York e poi tornati indietro: ecco il perché di quel ritardo di una frazione di secondo. La sensazione di tutto quello spazio, che partecipava a una camera sonora intercontinentale, era agghiacciante. (Alla fine, ho dovuto interrompere la conversazione). Alla radio, sembra che quanto più lontano va il corrispondente, tanto più la sua voce suona metallica e incomprensibile. Una volta, ho ascoltato una trasmissione radiofonica da un tipo che stava all'angolo di una strada a Santiago, in Cile: un'audiocassetta che avrebbe potuto essere stata fatta molto più economicamente da qualcuno all'angolo di Times Square, con un microfono Radio Shack a basso costo infilato in una piccolissima radio a transistor. Ma, in qualche modo, si capiva che quelli erano veri rumori, di vere macchine cilene.

La prima volta che vidi il *David* di Michelangelo fu un'esperienza scioccante. Era troppo grande. Ovviamente, la questione è: che cosa vuol dire "troppo grande"? Io sono stato obbligato a nutrirmi di storia dell'arte a scuola e perciò conoscevo in qualche modo la città di Firenze, prima di aver mai messo piede nelle sue strade. Odiavo veramente la storia dell'arte e quei meravigliosi corpi di marmo con i loro sodi peni di marmo, che sospettavo fossero dovuti al fatto che la popolazione predominante di giovani esperti in storia dell'arte fosse femminile. (Solo un fantasia sessuale da collegiale, da parte mia, sono sicuro). Ma quando arrivai a Firenze, mi resi conto che l'unica cosa che avevo studiato erano le fotografie in bianco e nero. Quando conosci dal vero le incredibili opere d'arte in un posto come questo, quando stai in piedi, guardando, respirando, sentendone l'odore e il suono, le comprendi veramente: non ci sono parole o foto, in nessun libro di storia dell'arte, che possano sostituire la consapevolezza di essere lì. Quelle opere hanno assunto per me un significato completamente diverso, determinato dai miei sentimenti in un momento e in un luogo preciso, e più dal contesto che dal fascino dell'opera sul piedistallo.

Una conversazione che a Firenze ricorreva di frequente aveva a che fare con qualcosa che non viene "raffigurato" come avrebbe dovuto essere, in termini di scala e dimensioni. Se non ti sei immaginato la cosa prima di arrivare a Firenze, va bene, si trova nelle guide che compri, quando arrivi. Perciò, prima trovi la foto di questa cosa famosa nel libro, poi vai in giro per la città, finché scopri un oggetto che assomiglia all'immagine nella foto, confronti forma e grandezza e, una volta che sei sicuro, scatti una foto e la evidenzi, per evitare confusioni più tardi. Purtroppo, il modello di riconoscimento delle foto non si limita al comportamento dei turisti. Nascosto nella tecnologia, sembra venire alla superficie anche in altre aree, soprattutto nel nostro sistema educativo e nella creazione indipendente di video.

### *Vista dall'interno*

All'inizio, poco dopo aver imparato le tecniche fondamentali del video, dovetti iniziare altri ai sacri riti e mi ritrovai a tenere molti workshop sulle nozioni basilari che ineriscono la pratica video. Un esercizio comune con la classe era quello di portare fuori in strada l'attrezzatura e registrare tutto quello che succedeva; che, come ben presto scoprimmo, si rivelò essere molto di più di quello che ci aspettassimo (questo ci riporta ai mattoni d'oro e a qualcosa che Nam June Paik ha scritto sul sovra-registrare).

Per queste classi, il colpo più grande e l'esperienza più valida sarebbero stati ritrasmettere i nastri registrati fuori, nell'ambiente quotidiano, e anche avere il permesso di registrare i loro compagni di stanza, i cani, il loro quartiere, tutto quello che era loro familiare, e poi ritrasmetterlo. Trattandosi di video, sembrava troppo personale ed auto-indulgente, per avere valore per quelli che non fossero personalmente coinvolti; ma allora? Al massimo, credo, un video riuscito bene può solo sperare di immettere una nuova visione nel contesto familiare, e forse indurre una sorta di rivalutazione – ma non sarà mai una cosa di per sé, chiusa in se stessa, altrimenti scadrebbe nel ronzo dello spettacolo popolare. Oggi sorgono problemi, quando gli autori non distinguono fra una cosa che ha valore solo personale e qualcosa di più rilevante, a livello pubblico. È una zona di penombra, molto difficile da definire, e il ruolo attualmente accettato dell'artista – come deviante sociale, che rivela al mondo stranezze personali – tende a confondere ancora di più le cose. Non sottolineerò mai abbastanza che *tutti* gli aspetti (le esperienze personali di apprendimento e quelle pubblicamente significative) hanno uguale valore. E per quanto riguarda i criteri, per uno o l'altro aspetto, chi può mai stabilirli, dal momento che le situazioni più personali possono essere molto rilevanti? Ritengo che se si dedicasse più attenzione alla pratica video come educazione personale, privata, attingendo a questa conoscenza acquisita le dichiarazioni sul video sarebbero molto più efficaci.

Quando un osservatore esterno dà un'occhiata a una sequenza video, probabilmente la giudicherà elementare, roba di livello base, che va cercando qualcosa a ten-

toni, senza mai raggiungerla. Si consideri la potenziale ricchezza dell'interfaccia fra sistema umano visivo/uditivo/percettivo ed il cervello, rispetto alla capacità di processare/immagazzinare dati elettronici, permessa dal mezzo televisivo. Se si esamina da vicino una gran parte del materiale magnetico registrato, classificato come video-arte, è evidente ben presto che questi tentativi sono per lo più esperimenti di apprendimento, realizzati in modo semplice.

Come nativo americano, mi trovo sempre a dover combattere una sorta di blocco invisibile dei miei organi di senso, e cerco continuamente di aprirmi e di estendere la mia coscienza, piuttosto che lasciare che si ripieghi su se stessa. Credo che una tale frustrazione sia tipica di chi ha tentato di espandere la propria sensibilità attivamente, per mezzo di strumenti visivi/sonori, come con la produzione di video e il videotape. Come in pressoché tutti gli sforzi umani, trovo sempre più che i limiti siano più in me stesso che in quello che sto cercando di utilizzare. Qualche volta, mi sento veramente come se la mia infanzia fosse stata privata di sensazioni; e, per quanto riguarda il video, molti di quelli che ho visto sembrano aver patito la stessa mancanza di vitamine.

Sotto questa luce, in America, i *media-centers* finanziati dallo Stato sono molto importanti, per combattere questa striminzita crescita indotta culturalmente. Questi centri – moltissimi nelle zone costiere del nord-est degli Stati Uniti, e che stanno sorgendo anche in altre parti del paese – sono praticamente inesistenti in Europa, ma estremamente necessari. Sto parlando di centri *access-type*, termine che per molti significa immediatamente lavoro sciatto, tecnicamente squallido e, perciò, di pochissimo valore. Ma questo modo di pensare è malsano, proprio come è malsano che le agenzie governative siano deluse e pensino di tagliare i fondi, quando emerge del lavoro raffinato o sofisticato. Questi centri devono sviluppare il saper leggere e scrivere; e, come tali, dovrebbero essere aumentati, non limitati. Non insegni alle persone a scrivere e poi ti aspetti che tutti, nella classe, diventeranno romanzieri; non funziona così. È auspicabile che presto anche l'Europa riconosca il bisogno di questi spazi di apprendimento e che questo processo si sviluppi al meglio.

### *Immaginare – Il saper leggere e scrivere visuale*

Noi abbiamo tutti gli apparati fisiologici necessari per immaginare adeguatamente il mondo. Come già detto, è solo la nostra mente ad essere d'intralcio e a darci un "punto di vista". Ricordo che una volta la Lincoln First Bank di Rochester NY mi chiese di fare un'installazione video nella loro lobby – una delle prime opere di 'videoarte da banca' mai fatte. Eravamo negli uffici all'ultimo piano della Lincoln First Bank, nel centro di Rochester, con una vista mozzafiato sulla città, da grandi finestre della misura di tutto il muro. I commenti sulla grave situazione urbana ci fecero guardare il paesaggio fuori dalle finestre, e notai subito su una collina lontana la grande torre di un ripetitore a microonde. La indicai, azzardando la proposta di una trasmissione

radiotelevisiva. Uno dei tizi della banca disse: «Sai, noi usiamo questa finestra per vedere che cosa piace alla gente. Per esempio, la settimana scorsa c'era qui un tipo che lavora con i trenini in scala H0, che potrebbe fare una grande installazione per il nostro spettacolo di Natale. Ha immediatamente individuato i cantieri della ferrovia di Rochester, alla tua sinistra». Guardai fuori dalla finestra: era esattamente lo stesso paesaggio che avevamo visto tutti e due, eppure ognuno aveva visto una cosa diversa.

Non è perché siamo stupidi che non vediamo. I nostri organi di senso, specialmente la vista, sono estremamente complessi ed evoluti; è solo il fatto che noi siamo progettati per distinguere le cose importanti per la nostra sopravvivenza; e, inoltre, lo facciamo con tutti i sensi, in isolamento. Ogni essere umano adulto su questo pianeta è dotato di un complesso e sofisticato sistema nervoso centrale e di organi di senso, con la vista al primo posto. La retina è dotata di circa 100 milioni di foto-ricettori, sensibili a frequenze che vanno da 311.000.000.000 di cicli al secondo (luce rossa) a circa 737.000.000.000 di cicli al secondo (luce viola); e tutti gli input convergono in circa un milione di canali di ripetizione, fino al cervello. In altre parole, noi abbiamo la possibilità di ricevere una gran quantità di roba, e riceverla velocemente. Sembra che questo alto livello di intelligenza visiva (con la capacità di integrazione ed equilibrio dei sensi) abbia raggiunto a un certo punto uno stato estremamente avanzato, come è provato dalla complessa architettura e dai sistemi di scrittura e annotazioni delle civiltà Maia e Egiziana (trasmesse più tardi a quelle della Grecia, dell'Arabia e della Cina) e dalle antiche geometrie simboliche che rivelano le loro proporzioni e configurazioni.

La memoria e il fatto di ricordare sono chiavi per lo sviluppo dell'intelligenza, nel corso del tempo. Come abbiamo mostrato, la capacità mnemonica è una funzione dell'efficienza, per la catalogazione di dati. Ho sentito alla radio un'intervista a un uomo con una mente da computer, che aveva sbalordito gli scienziati per la stupefacente capacità di trattenere le informazioni e di riprodurle infallibilmente, a intervalli di tempo fissi. Il reporter gli chiese come aveva fatto a ricordare un lunghissimo elenco di articoli senza nesso, e a enumerarli perfettamente. «Beh», rispose, «mi sono immaginato in una strada di qualche città, da qualche parte. Ho cominciato a camminare per quella strada e a ogni negozio che passavo mettevo uno degli articoli sulla lista. Quando ero arrivato in fondo alla strada e i negozi erano tutti spuntati avevo finito. Ora, se qualcuno voleva che recitassi l'elenco, dovevo solo tornare a quella città con la mente, e camminare lungo quella strada, guardando le vetrine dei negozi». Sembra che i delfini abbiano un mezzo ancora più preciso per ricordare, se si dimostra corretta una teoria attuale. Le informazioni che prendono dal loro ambiente sono soprattutto acustiche, risultato di un particolare sistema sonoro biologico che i delfini possiedono. Dall'animale vengono emesse onde sonore, che tornano indietro dopo essere rimbaltate contro oggetti, da una distanza non troppo grande. Individuare la differenza fra l'organizzazione delle onde che escono e quelle che entrano fornisce dati sull'ambiente. Secondo alcuni scienziati, il delfino sarebbe capace di riprodurre vocalmente questi modelli di onde sonore e, quindi, di ricreare virtualmente per un compagno delfino un oggetto, in forma di immagine acustica.



Cosa abbiamo noi gente normale di confrontabile con questo apparato naturale, meravigliosamente integrato? Beh, per ora abbiamo la televisione. Con la sua grande velocità di elaborazione di dati, la sua struttura perfettamente ordinata e la capacità di funzionare in tempo "reale", la televisione è il dispositivo ordinario più vicino al nostro apparato visivo. E cosa ne fanno le persone? Molte cose – la più semplice e più passiva è guardarla, la più attiva è manipolarla fisicamente. I manipolatori fisici sono un gruppo di persone che creano immagini (spesso con video-sintetizzatori) e costituiscono, credo, la reazione più estrema al sottosviluppo sensorio di cui parlavo. Semplicemente, creano immagini: immagini figurative, immagini astratte e tutto quello che c'è in mezzo. È il controllo, la capacità di creare forme visive, che eccita le persone, come dimostra il fatto che è invariabilmente più divertente fare qualcosa che guardare; ed è spesso più entusiasmante, se creato "sotto ai vostri occhi", anziché registrato su nastro.

Non si può accertare con chiarezza quali siano gli effetti dell'utilizzo del video in una cultura dove i sensi sono più equilibrati, perché nei paesi in via di sviluppo la televisione è stata utilizzata eminentemente per motivi politici, spesso da squadre di esperti occidentali fatti venire dall'esterno. È da notare che, anche se oggi nei paesi occidentali molte persone sono attratte dal modo di vivere orientale, quasi tutte le nazioni orientali stanno cercando di diventare più occidentalizzate.

Un'idea di quello che accade quando un paese con una cultura diversa ottiene l'accesso alla televisione si può trovare in un programma trasmesso in Thailandia. È una sorta di dibattito, che utilizza l'immediatezza e la capacità del medium di cambiare continuamente. Due persone – di solito un uomo e una donna – litigano – una discussione fra amanti, una lite sul governo della casa, eccetera – e tutto viene messo in musica. L'idea è che ognuno cerchi di insultare e litigare con più forza con l'altro; ma le risposte devono tutte attenersi alla melodia stabilita; e, ancora più importante, l'ultimo verso delle risposte deve rimare con l'ultimo verso dell'avversario. Vince chi fa il maggior numero di rime. Il tutto è spontaneo, senza prove.

Le persone dei paesi in via di sviluppo mancano di informazione tecnica. Evidentemente, istruzione e know-how tecnici non sono disgiunti dal resto della propaganda culturale. Questo, peggiorato dall'aspirazione del governo a occidentalizzarsi, rende molto scarse le possibilità che sorga un linguaggio audio-visivo altamente avanzato. Chi ha vissuto molto tempo in questi paesi parla della capacità "di aspettare" che la popolazione condivide: ha una sensibilità comune verso la vita – una vita che si trascina, indefinita, implacabile, con tutti i ritmi sospesi, e diventa la vita corrente. Quindi, tutte le vicende della vita hanno un senso; devono averlo, si deve accettare.

La televisione – nutrita oggi in questo grande campo di moderna devastazione tecnologica – se applicata, utilizzata e rispettata come l'acqua, forse sarà coltivata da questi spettatori, che attendono in un ricco e succulento limo visivo/uditivo, funzionale per pura necessità, eppure sensibile in molti modi a un modo di vita di attesa paziente (gentile). Una fertile riflessione, per un alto grado di cultura visiva, condivisa da tutti gli esseri del pianeta. Sarebbe una vergogna se queste parole diventassero in futuro mera retorica romantica, come sembrano essere oggi.

### *La libertà e la ricerca della felicità*

Come avviene spesso, è bastato un istante perché mi fosse chiaro quanto io, e la mia situazione negli Stati Uniti, ci fossimo allontanati dalle verità interiori. È stato alla Conferenza sui "Circuiti Aperti sul Futuro della Televisione" – tenuta, fra tutti i posti possibili, al Museo d'Arte – che io ho sperimentato questo sottile risveglio. Concentrata nello stesso magico intervallo di tempo di Woodstock (tre giorni), e afflitta dai normali ritardi di comunicazione che caratterizzano qualsiasi discussione fra più di tre persone senza legami di parentela, che parlano con un ego smodato, con ruolo autoritario e sovrabbondanza di videotape – ritengo che la conferenza abbia fatto estremamente bene a livello interpersonale, a tutti quelli che erano fisicamente presenti in quella stanza.

Negli ultimi momenti del terzo incontro – piuttosto tardi di notte, in una foschia sudaticcia, stantia di sigarette, che copriva il finale, con una folta giuria di artisti, gente dei musei e critici, ognuno dei quali cercava disperatamente di nominare la lista di esteti del video – una divisione familiare, che durava da molto tempo, è venuta alla superficie come ci si aspettava: l'infinita battaglia fra i sintetizzatori del video e i cosiddetti utenti "concettuali" del video. È continuata a rotazione e, proprio quando stavano scattando gli ultimi minuti, un giovane orientale, di nome Nam June Paik, si è alzato, come si fosse appena svegliato, sbadigliando e grattandosi la testa, e ha parlato forte a favore dei sintetizzatori. Ha detto che il video è come il sesso [risate]. È divertente per chi lo fa, ma tutti gli altri sono solo voyeur. Ma la parte importate è che, come il sesso, lo possono fare tutti. È una forma di comunicazione personale, per mezzo di una macchina sensibile. E infine, ha reso felici delle persone che lo hanno utilizzato [pausa]. Beh, la discussione è continuata ed è subito tornata sullo stesso binario; e qualche minuto dopo è finita, troncata dall'esodo obbligatorio dal palazzo, per via dell'ora tarda. Eppure, quel lungo «cosa?», dopo il breve intervento di Paik, è risuonato a lungo nella notte. Aveva detto soltanto «rende felici le persone». Perché mai la parola felice era così fuori posto, in una discussione sull'estetica del video e in una conferenza sul futuro della televisione? Io ho sentito quell'intervento non tanto come una confutazione, in difesa del video-sintetizzatore (il nome del primo dei quali deriva da Paik), ma piuttosto come un generale commento sulla situazione attuale. Quanto lontano dai normali sentimenti umani siamo giunti, se siamo così incapaci di capire qualcosa con il cuore, piuttosto che con la testa. Il video, più specificamente la televisione, ci dà la massima libertà potenziale e chiarezza di espressione possibili finora; e noi tendiamo a usarlo per i nostri piccoli capricci, per diminuire piuttosto che far esplodere le cose (e noi con esse) – cosa un po' più pericolosa, ma alla lunga molto più emozionante.

Molte delle informazioni e idee espresse qui sopra, sulle potenzialità e sui media globali nei paesi in via di sviluppo, sono emerse da discussioni con Lorraine Herm, funzionario del Programma di Comunicazioni di U.N.D.P. (United Nations Development Program), e dalle intuizioni stimolate dalla sua energia e esperienza.

## NOTE

Riguardo allo sviluppo storico del video in Europa, la bibliografia nel catalogo del Projekt '74, compilato da David Ross e Wulf Herzogenrath, copre il video americano ed europeo fino al giugno 1974. Quella che segue è una lista generale di grandi mostre di video negli anni 1974-75.

Settembre 1974: *Incontro Internazionale Video e Film*, Palais des Expositions, Ginevra, Svizzera

Ottobre 1974: *Impact Video Art*, Musée des Arts Décoratifs, Losanna, Svizzera.

Novembre 1974: *Art Video Confrontation '74*, ARC Musée National d'Art Moderne de la Ville de Paris.

Febbraio 1975: *Rencontre Internationale Ouvert de Vidéo*, CAYC, Espace Chardin, Parigi.

Febbraio 1975: *Artists Videotapes*, Palais des Beaux Arts, Bruxelles, Belgio.

Marzo 1975: *Americans in Florence/Europeans in Florence, Videotapes from art/tapes/22*, Van Abbe Museum, Eindhoven, Olanda.

Marzo 1975: Camel Award, Artevideo e Multivision, La Rotonda di Via Besana, Milano, Italia.

Maggio 1975: *Americans in Florence/Europeans in Florence, Travels to Student Cultural Center*, Belgrado, Jugoslavia.

Maggio 1975: *3rd International Open Encounter on Video*, CAYC, Galleria Civica di Arte Moderna, Ferrara, Italia.

Giugno 1975: *The Video Show*, Serpentine Gallery, Londra, Inghilterra.

(Per informazioni sul periodo precedente il 1974-75, vedi *Kunst Bleibt Kunst*, catalogo di Projekt '74, International Art Exhibition, Kunsthalle, Colonia, Germania, 6 luglio-8 settembre 1974).

## L'istrice e l'automobile \*

Una volta, un amico mi ha regalato una borsa della spesa piena di cassette audio usate, che aveva recuperato dalla spazzatura del suo ufficio. Emozionato dalla prospettiva di un tempo di registrazione gratuito e illimitato, mi venne l'idea di installare un registratore proprio al centro di tutto ciò che si fa in casa mia, in cucina, e di provare a registrare tutto ciò che accadeva. L'idea era quella di avere una registrazione ininterrotta, quasi continua, di tutte le attività sonore in quello spazio. Quando l'avrei ascoltata, si sarebbe ricreato qualcosa come un flusso di coscienza, parallelo al presente, ma spostato nel tempo. Ho tenuto il registratore con un nastro inserito per tutto il tempo in cui ero a casa, cioè quasi sempre, visto che quella era la mia vacanza estiva. Alla fine della settimana, quando avevo accumulato più di 24 ore di nastro, mi è venuto in mente all'improvviso un pensiero angosciante. Avrei avuto bisogno di 24 ore, esattamente il tempo necessario per registrare, per riascoltare tutta quella roba. Inoltre, se avessi voluto continuare così, diciamo per un anno, avrei dovuto in verità fermarmi dopo sei mesi per iniziare a riascoltare; e se avessi avuto la presunzione di farne il lavoro della mia vita, avrei dovuto fermarmi quando ero solo a metà dell'opera, per sedermi e ascoltare tutto il materiale registrato nella parte restante della mia vita, senza contare il tempo necessario per riavvolgere tutte le cassette. Era un pensiero orribile, così ho spento il mio registratore e immediatamente interrotto il progetto.

C'è un altro modo di guardare al funzionamento dei sistemi sensoriali umani, a come percepiamo il mondo e alla nostra particolare collocazione in esso. La concezione ordinaria è quella di paragonare i nostri organi di senso a finestre, e considerarli come orifizi attraverso i quali sbirciare il mondo intero. Il filosofo del ventesimo secolo Henri Bergson ha suggerito però che i sensi umani dovrebbero essere considerati come *limitatori* della quantità totale di energia che bombarda l'essere umano, evitando che l'individuo sia sopraffatto dal volume di informazioni che si dà in ogni singolo istante. Dando solo uno sguardo a un grafico che mostri tutto lo spettro delle vibrazioni elettromagnetiche che compongono l'universo, e considerando in quella stessa scala

\* *The Porcupine and the Car* in Bill Viola, *Reasons for Knocking at an Empty House: Writings 1973-1994* (curato da Robert Violette, in collaborazione con l'autore), The MIT Press, Cambridge MA 1995, pp. 59-72. Pubblicato per la prima volta in «Image Forum» (Tokyo), vol. 2, n. 3 (gennaio 1981), pp. 46-55. Traduzione di Giovanni Iorio Giannoli.

la stretta fenditura, o larghezza della banda, che corrisponde al piccolo intervallo cui i nostri recettori sensoriali sono sensibili, sembrerebbe che sia proprio così. Come scrisse il poeta William Blake nel 1795: «Se le porte della percezione fossero pulite, allora tutto apparirebbe all'uomo così com'è – infinito».

L'informazione è in un certo senso l'opposto della spazzatura, anche se nel nostro mondo contemporaneo commercializzato le due cose possono a volte apparire identiche. Entrambe sono il prodotto di processi umani e, con l'eccezione oggi di alcuni artisti folli e di alcuni archeologi nel futuro, si può generalmente dire che la spazzatura perde valore nel tempo, mentre l'informazione sembra essere qualcosa che nel tempo acquista valore. Di solito, l'informazione è qualcosa da conservare, la spazzatura è qualcosa da distruggere. Ma entrambe possono essere considerate come una sorta di prodotto di scarto, come un fardello fisico, e per la società contemporanea sono entrambe tra i problemi più gravi del momento. Un antico detto sufi asserisce che un pesante carico di ceramiche rotte e un pesante carico di libri sono la medesima cosa, per l'asino. Un recente annuncio pubblicitario per fotocopiatrici Xerox offre quel prodotto come una salvezza, oggi, per il personale d'ufficio, che sta rapidamente sprofondando sotto un diluvio sempre crescente di informazioni.

Considerate per un attimo il numero totale di libri, di articoli di giornali e riviste, di programmi radiotelevisivi, di dischi, videocassette e film prodotti in una sola settimana, e diventa allora chiaro che il compito principale di oggi non è la produzione di informazioni, ma la gestione delle informazioni (in altre parole, non l'archiviazione delle informazioni, ma il loro riciclo; e questo è esattamente ciò che Xerox intendeva vendere, con quella pubblicità). In questa luce, il problema principale per gli artisti che fanno video attualmente sta nel decidere cosa *non* registrare. Realizzare una videocassetta, quindi, potrebbe non consistere nel creare o accumulare qualcosa, quanto piuttosto nel tagliare o scindere via di tutto il resto, fino a quando non rimane soltanto una cosa specifica. Un concetto simile può ritrovarsi nella musica classica indiana, nel suo differente approccio rispetto alla musica classica occidentale. Tra le numerose divergenze, due sono qui pertinenti: la musica indiana pone grande enfasi sul libero gioco d'ispirazione, o di improvvisazione, e anche sull'uso del bordone. Di queste due differenze, quest'ultima è la più significativa, perché esprime una filosofia musicale (e culturale) assai diversa. La musica occidentale costruisce le cose, impila note su note, forme su forme, nello stesso modo in cui si innalza un edificio; fino a quando – alla fine – il pezzo è completo. La sua base è il silenzio, tutta la musica procede da questo presupposto. La musica indiana parte dal suono; tutte le note e le possibili note da suonare in un pezzo sono presenti nella forma del *tambura*, prima ancora che i musicisti principali si mettano a suonare. Il *tambura* è uno strumento adatto al bordone, formato di solito da quattro o cinque corde; per la particolare costruzione del ponte, amplifica la serie armonica delle singole note, in ogni corda accordata. Questa serie di note armoniche descrive la scala che i musicisti stanno suonando. Produce il familiare e complesso suono, o ronzio, che è diventato per molti stranieri "quel suono della musica indiana". Dunque, quando i musicisti principali suonano, estraiono le note

da un campo sonoro già in corso, il bordone. Non c'è silenzio. I musicisti affermano che un concetto di questo tipo si riferisce alla filosofia indu del suono cosmico o della vibrazione, "Om", che è sempre presente, che va avanti senza inizio né fine, ovunque nell'universo, e ogni cosa deriva da essa.

La fisica contemporanea, che ha ampliato le sue indagini sul cosmo fino a includere un intervallo di scala (dal micro al macro) che sconcerta ogni immaginazione, lamenta un problema legato alla gestione di questa enorme raffica di informazioni. All'Institute for Advanced Study di Princeton, il fisico Freeman Dyson ha recentemente dichiarato: «Il problema principale nella fisica delle particelle oggi è quello di trovare un problema. È lì che sta il lavoro più duro». Quando uno comincia a lavorare col video, però, prima ancora di mettersi alla ricerca di un problema, il lavoro più duro è all'inizio quello di capire la tecnologia, acquisire l'esperienza e la conoscenza tecnica, e sviluppare il mestiere e il metodo. La cosa si è rivelata molto più difficile del previsto, dato che all'inizio il video sembra così ingannevolmente facile da realizzare (come preciserò più avanti). L'intera prima ondata di quella che viene chiamata videoarte – un periodo di circa quindici anni, dal 1963 al 1976, ma concentrato nei primi anni Settanta – è stata assorbita proprio da questo processo. La maggior parte dei primi lavori video era dedicata a trovare "le caratteristiche esclusive del medium". Si tratta senza dubbio di una conoscenza molto importante da acquisire; ora, però, la maggior parte dei giovani artisti degli anni Ottanta dovrebbe riconoscere che si tratta di un lavoro da affrontare in privato, da scoprire da soli. Come acquisizioni dell'arte, queste caratteristiche sono già condivise pubblicamente.

Alcuni artisti "puristi" oggi insistono a voler lavorare in quello stesso modo, sforzandosi a cercare una natura "video". Purtroppo, finiscono spesso per tagliarsi fuori da una grande quantità di lavoro potenzialmente prezioso, svolto in altri campi: in particolare, nel cinema. Inoltre, visto che la tecnologia del video è ancora in rapido mutamento, è a volte difficile dire esattamente quali siano le sue caratteristiche specifiche. (L'esatta forma e la precisione del montaggio del frame è uno dei tratti che i primi puristi del video dicevano fosse specifico per il cinema; eppure, quella struttura è data ora per scontata dalla maggior parte dei videomaker che utilizzano sistemi elettronici automatizzati di montaggio video). Questi artisti hanno ragione, però, nel sostenere che il video dovrebbe essere preso per quello che è, non per quello che sembra. Osservando lo sviluppo tecnico sia del video che del film, si nota subito una profonda differenza: mentre il film è fondamentalmente una evoluzione della fotografia (un film è un susseguirsi di fotografie discrete), il video è emerso dalla tecnologia audio. Una videocamera è più vicina a un microfono in funzione che a una macchina fotografica; le immagini video sono registrate su nastro magnetico in un registratore a nastro. Così troviamo che il video è più vicino al suono, o alla musica, di quanto non lo sia ai media visivi del cinema e della fotografia.

Uno degli aspetti più affascinanti dell'evoluzione tecnica del video, ciò che lo rende diverso dalla pellicola, è il fatto che l'immagine video è esistita molti anni prima che si sviluppasse un modo per registrarla. In altre parole, l'immagine video è viva, simul-

tanea all'esperienza. Riprendere o registrare non è parte integrante del sistema visivo. Il film non diventa un film, a meno che non si stia filmando (registrando). Un video, invece, è "fare video" tutto il tempo, continuamente in moto, facendo uscire 30 fotogrammi, o immagini, al secondo (in Europa 25, a causa della diversa frequenza della corrente alternata). La televisione è esistita come trasmissione in diretta, così come la radio, circa 10 anni prima che il videoregistratore fosse sviluppato per registrare. Le radici del video in diretta, non registrate, sono la caratteristica di fondo del medium. In qualche modo, in un modo che nessuno è stato in grado di spiegare, il tempo diventa più prezioso quando si ha a che fare con il video. Il primo istinto è quello di registrare tutto, ma ben presto questo esercizio inizialmente agevole lascia il posto alla consapevolezza che si tratta di un medium molto difficile. Il rallentamento della videoarte alla fine degli anni Settanta ne è testimonianza.

Quando si realizza un video, si interferisce con un processo in fieri, la scansione della telecamera. L'immagine che si vede sullo schermo del monitor non è affatto un'immagine, ma la traccia precisa ed estremamente rapida di un punto fosforescente. Grazie alla persistenza della visione umana e a un leggero ritardo nel bagliore del fosforo, si percepisce un'immagine completa che è in realtà un punto luminoso in movimento. Robert Arns, in un intervento sulla rivista *Arts Canada* di sette anni fa, descriveva il cinema e il video come media che producono illusioni: entrambi danno l'illusione di esperire luce e suono, ma la natura di queste illusioni è ben diversa. Nel cinema, dice Arns, l'illusione di base è il movimento, prodotto dalla successione di immagini fisse che lampeggiano sullo schermo. Nel video, la stasi è l'illusione di base: un'immagine fissa non esiste, perché il segnale video è in costante movimento mentre scansiona lo schermo.

La successiva evoluzione del video, fin dall'inizio, è stata rivolta ad aumentare il controllo su questo sistema in continuo movimento; in altre parole, a migliorare il controllo sul tempo. Dopo l'invenzione dei videoregistratori, l'ostacolo successivo è stato l'editing del nastro (il controllo del tempo preregistrato): un problema enorme, come sta scoprendo la maggior parte dei nuovi proprietari di videoregistratori ad uso domestico (le unità non professionali possono solo registrare e riprodurre; non danno la possibilità di montare). All'inizio, l'editing è stato fatto fisicamente, giuntando il nastro: un processo poco pratico, scomodo e tecnicamente disastroso. In seguito, è stato introdotto l'editing elettronico, grazie al quale il segnale selezionato veniva registrato su un altro VTR (videoregistratore), ponendo però nuovi problemi (anche se ancora oggi il sistema è in uso). Un fatto degno di nota è che soltanto nel 1974, quando negli Stati Uniti furono introdotti i sistemi di editing controllati da computer, il produttore di video ha potuto avere un accesso preciso e accurato a specifici fotogrammi individuali del video, per l'editing. La maggior parte dei cineasti fa ancora fatica a crederci. In questa prospettiva, è facile capire perché la maggior parte dei videoartisti è stata lenta a sviluppare un controllo e un senso del tempo. L'attrezzatura per il montaggio rimane la più difficile e costosa da ottenere; quindi, in questo settore, molti artisti non hanno semplicemente esperienza. La maggior parte dei primi video di Bruce Nauman

(uno dei primi videoartisti) sono lunghi 60 minuti, la lunghezza di una bobina da mezzo pollice.

Una lamentela comune dei produttori di film casalinghi super-8 era legata al limite di tre minuti della cartuccia, che si accorciava ad ogni taglio; mantenere la continuità, in queste condizioni, era un problema. Molti film amatoriali assomigliano ai film che utilizzano la tecnica di montaggio di *Ějzenštejn*. Gli utenti di home video, d'altra parte, scoprono che c'è una tendenza a caricare soltanto cassette di un'ora e a girare in continuazione. In questo caso, la continuità di una lunga ripresa diventa il problema.

La duplicazione di massa delle immagini video è un fattore importante per gli artisti, perché avere la manualità necessaria per ottenere una resa accurata non costituisce più un vero problema – aspetto che invece, fin dal Rinascimento, è stato considerato in Occidente una pietra angolare del mestiere dell'artista. Dall'arrivo della fotografia nell'Ottocento ne stiamo assistendo al declino. Ciononostante, ancora oggi molti pensano che un artista sia qualcuno che disegna in modo realistico; in effetti, la formazione impartita in molte scuole d'arte sembra essere d'accordo con questo pregiudizio. Gradualmente, però, sempre più persone si stanno rendendo conto che l'artista del XX secolo non è necessariamente un artista che disegna bene, ma una persona che pensa bene.

Man mano che entriamo sempre più nell'era della comunicazione elettronica, la tecnologia sembra evolvere, mettendo a disposizione metodi sempre più realistici, per rappresentare il mondo reale. Il fatto – spesso citato – che catturare l'immagine o rappresentare una cosa sia impadronirsi della cosa stessa sembra essere diventato un fenomeno squisitamente contemporaneo. Ci affidiamo sempre più ai dati elettronici, come surrogato dell'interazione sociale diretta. Nessuno ha mai confuso un ritratto, e nemmeno le prime fotografie in bianco e nero, con la persona rappresentata. Tuttavia, quando i telefoni sono stati installati per la prima volta e le persone potevano parlare direttamente a lunga distanza (ma non faccia a faccia), è entrata in uso la parola inglese "phoney" [fasullo]. Temendo che il nuovo apparecchio potesse essere usato per ingannare, la gente usava "phoney", per descrivere qualcuno o qualcosa che non era reale o vero. I veri artisti "iperrealisti" di oggi non sono i pittori dell'omonima scuola, ma i produttori cinematografici e televisivi, perché sono loro che si occupano di qualcosa che è diventato quasi più reale del reale: l'immagine di una persona.

Riflettendo su questa tendenza dei mezzi di registrazione sempre più realistici, viene spontaneo dire che il loro obiettivo finale è forse quello di diventare invisibili, di diventare completamente trasparenti, di diventare indistinguibili da ciò che essi registrano (raggiungendo la massima "fedeltà"). Guardando al futuro, la maggior parte degli addetti ai lavori direbbe che il cinema e la televisione si stanno orientando verso una sorta di proiezione a grandezza naturale, tridimensionale, olografica, audiovisiva, quasi indistinguibile da una scena reale. I futuristi più estremi parlano di un medium privo di medium, dove la stimolazione elettrica arriva direttamente al cervello, per evocare sequenze di sensazioni mentali praticamente identiche alla realtà percepita. Naturalmente, tutto questo è ancora molto lontano; e se i prezzi dell'energia continue-

ranno a salire, dovremo tutti bruciare i nostri videoregistratori come legna da ardere, molto prima.

Oggi, varie distorsioni (differenze tra l'oggetto registrato e l'oggetto reale, causate dalle caratteristiche fisiche del supporto di registrazione) sono elencate dai produttori (insieme al peso, alle dimensioni, eccetera), come specifici tratti che descrivono i loro prodotti. Per i registratori a nastro, è importante il rapporto segnale/rumore (S/N), che è fondamentalmente una misura della differenza di livello tra il segnale (l'oggetto registrato) e il livello di rumore interno (percepito nell'audio come un sibilo), che è insito nei circuiti elettronici della macchina stessa. La qualità delle apparecchiature e, quindi, il loro prezzo sono legati a quantità più basse di distorsione (inferiori deviazioni dalla realtà), presenti nel sistema.

Uno degli aspetti più interessanti dei media di registrazione è il modo così potente in cui essi ci parlano del modo in cui noi percepiamo il mondo. Gli psicologi sperimentali sono stati tra i primi a rendersi conto che i supporti di registrazione ci hanno fornito sistemi percettivi sensoriali surrogati, per certi versi simili e per certi versi differenti dai nostri, ma comunque con un insieme specifico di caratteristiche che noi possiamo prendere e confrontare con le nostre. La cosa si è rivelata preziosa, negli esperimenti di laboratorio sulla percezione. Si potrebbe pensare che le distorsioni qui sopra richiamate siano una proprietà esclusiva dei sistemi elettronici; ma questo non sembra essere il caso. John Cage, il compositore contemporaneo, racconta spesso la storia di un'esperienza vissuta all'interno della camera anecoica del MIT di Boston. Una camera anecoica è una stanza completamente insonorizzata, progettata in modo che nessun suono venga riflesso dalle sue pareti; il suono esce da una sorgente ma non rimbalza indietro. Cage è stato lasciato entrare in questo spazio senza suono e lasciato solo per un breve periodo di tempo. Quando è uscito, ha chiesto a un ingegnere perché, se la stanza era silenziosa, aveva sentito due suoni. Li descrisse all'ingegnere, e quello rispose che quello più alto era il suo stesso sistema nervoso in funzione, mentre quello basso era il suo sangue che circolava: qui, il rapporto "segnale-rumore" riguardava l'umano.

Esperienze come queste ci danno una visione molto diversa di ciò che chiamiamo informazione. In realtà, come alcuni hanno suggerito, l'informazione può essere in larga misura la proiezione della nostra struttura interna, o dell'ordine biofisico sul mondo esterno. Il dottor John Lilly, ricercatore pioniere nella comunicazione con i delfini, ha condotto alcuni esperimenti estremamente interessanti su se stesso, dopo la sua iniziale ricerca sui delfini. La svolta più importante in questa indagine è stata la decisione di Lilly di utilizzare la sua persona come oggetto, un'inversione del ruolo dominante dello scienziato come osservatore esterno. Così facendo, Lilly è entrato immediatamente nel dominio del soggettivo. Il lavoro di Lilly consisteva nell'immergersi in un ambiente di deprivazione sensoriale, ancora più estremo di quello in cui si trovava Cage. Si trattava di una vasca di acqua salata, riscaldata alla stessa temperatura del flusso sanguigno umano. Non c'era luce, non c'era suono; la galleggibilità nell'acqua salata riduceva gli effetti della gravità e minimizzava il senso del tatto. Lilly, immerso

per la maggior parte del corpo e con il solo volto sopra il livello dell'acqua per respirare, trovava difficile percepire la differenza tra il suo interno e l'esterno. (Tutto sembra parecchio simile a un grembo materno). Fluttuando in questo stato di nullità, scoprì persino che poteva rilassare i muscoli fino a riuscire a urinare senza pensarci. L'acqua nella vasca era costantemente filtrata e ricircolata, in modo che egli potesse rimanere all'interno per ore, senza interruzioni.

È difficile immaginare cosa possa essere una esperienza come questa. Il primo pensiero che viene in mente è che sia come il nulla, o simile forse a quando ci si addormenta, o quando si fissa una parete vuota o si sta in una stanza buia. Lilly ha scoperto però che non è affatto così. Piuttosto, lui vedeva cose, sentiva cose, e la sua esperienza era piena e ingombra, quasi quanto la sua vita quotidiana. Lilly pensava che questi fenomeni fossero allucinazioni, e per un po' cercò di inventare dei modi per sedarli. Si è poi reso conto di un pensiero stupefacente: se non c'è uno stimolo esterno, la mente sembra inventare cose da percepire, che sembrano provenire dall'esterno. Così, forse, gli fu consentito di vedere davvero gli schemi della sua stessa mente, le proiezioni del proprio cervello nel processo del pensiero. Stava guardando una presentazione audiovisiva dei circuiti neurologici al lavoro nel suo cervello.

Questo fenomeno è stato riconosciuto in varie forme, nel corso dei secoli. Si è sempre parlato del "coniglio" o dell'"uomo" che si poteva riconoscere nella luna, e le formazioni di nuvole sono sempre state una forma popolare di visualizzazione delle immagini. Nella scienza occidentale, le teorie della percezione visiva sono passate dalla teoria dell'emissione (cioè l'idea che l'occhio invii raggi o particelle, che colpiscono gli oggetti nel mondo esterno e permettono la percezione), al modello di ricezione attuale (la retina è una superficie che percepisce l'arrivo dei raggi luminosi, cioè di fotoni che entrano dall'esterno per colpirla). Lo psicologo sperimentale Rorschach ha reso immortale il suo nome in relazione a questo processo, con il famoso test delle macchie d'inchiostro, laddove una macchia d'inchiostro aleatoria viene impressa su un pezzo di carta, e viene chiesto ai soggetti di riferire ciò che vedono in quelle forme astratte. Gli artisti sanno da tempo che le relazioni più interessanti nelle cose riguardano aree di bassa, o ambigua, informazione: i cosiddetti "vuoti" di riconoscimento. È proprio questo è il momento in cui avviene il coinvolgimento, la partecipazione dello spettatore all'opera d'arte. Lo stesso processo di apprendimento richiede che ci si debba confrontare all'inizio con qualcosa che non si comprende. René Magritte scriveva: «Chi cerca significati simbolici non riesce a cogliere la poesia e il mistero intrinseco dell'immagine. Senza dubbio avverte il mistero, ma vuole sbarazzarsene. Ha paura. Chiedendo "cosa significa questo?", esprime il desiderio che tutto sia comprensibile. Ma se non si rifiuta il mistero, si riceve una risposta è ben diversa. Si chiedono altre cose».

Questa visione è esattamente opposta a quella che uno studente di comunicazione riceve all'università; eppure, è la base stessa della comunicazione. I moderni signori dell'informazione, come la CIA e molti politici, sanno bene che il vero potere sta in ciò che *non* si dice, in ciò di cui *non* si parla, e la sopravvivenza dipende dal fare dichiarazioni tanto sfaccettate e ambigue quanto ammissibili. Divulgare informazioni, cioè

la "comunicazione" – come la maggior parte della gente la intende – può significare un sicuro disastro, per quanto concerne queste persone. Eppure, i mezzi di comunicazione, gli studenti dei media e molti videoartisti continuano ad operare sotto vecchi modelli, creando opere sempre più noiose.

Uno dei cambiamenti più sconcertanti che si stanno verificando riguarda il settore dei giocattoli per bambini. (È diventato un grande affare, contagiato dalla stessa avidità ignorante che opprime tutto il resto). I giocattoli stanno diventando sempre più "avanzati", carichi di gadget, espedienti, cicalini, luci lampeggianti e tutto ciò che i produttori possono escogitare. I bambini vengono derubati della loro immaginazione, a un'età sempre inferiore. Un blocco di legno può essere qualsiasi cosa, da una barca a un'astronave; può trasformarsi all'istante in qualsiasi forma desiderata, e non funziona a batterie. Osservando quante persone crescono in questa cultura non c'è da stupirsi, quando vengono a una mostra di video arte, sono completamente confuse e si pongono domande del tipo: «cos'è questo?», «perché quest'arte?»; o il più comune: «che cosa significa?».

L'archiviazione e il recupero delle informazioni sono altri termini per esprimere la loro codifica e la decodifica. Gli esseri umani sembrano possedere decodificatori innati, che si occupano di decifrare, ovvero di cercare un significato in tutto (di dargli un senso); compreso, come nel caso di Lilly, il nulla. La scienza ha tentato di decodificare la natura per migliaia di anni, ma non se ne vede ancora la fine. La natura, lei stessa un grande codice, ha costantemente colpito gli scienziati, con l'impressione di avere uno scopo apparentemente intrinseco (la teleologia, come viene chiamata): l'armonia suprema, le interrelazioni tra parti e sistemi. È davvero misterioso e affascinante che la natura sembri pienamente consapevole e conscia di se stessa. Le spine sulle piante sembrano conoscere l'esistenza di vegetariani affamati; molti fiori non potrebbero vivere senza le api, più di quanto le api senza di loro. La lista è infinita. Se si vuole costruire un puzzle, si deve prima iniziare con un'immagine completa, poi ritagliarla e dare i pezzi a qualcuno, dicendo: «Ecco, mettili insieme». Chi partecipa, lavorando a ritroso su quel sistema, ha la prospettiva di creare l'immagine poco a poco, costruendola dal nulla, pezzo per pezzo, fino a quando tutte le parti si incastreranno in un unico insieme.

L'atto di codificare informazioni corrisponde a organizzare gli elementi in uno schema, mettendo intelligenza, scopo o intenzione in qualcosa. L'atto di decodifica (recupero) corrisponde a estrarre quell'organizzazione dallo schema, percependo l'intento o l'ingegno che stanno dietro l'organizzazione di quello schema. Le persone fanno questo, in definitiva, quando guardano film e videocassette. Questo fenomeno vale anche per quegli artisti che affermano di non essere affatto interessati a contenuti o informazioni. Purtroppo, per molti videoartisti, questa capacità di mettere intelligenza nelle loro opere non è molto avanzata, se la si confronta con quella di alcuni sistemi naturali, o anche al lavoro di grandi artisti e registi di altri media. Gran parte della videoarte consiste semplicemente in una sottovalutazione del livello di alfabetizzazione visiva del pubblico, della sua capacità di decodifica.

Uno degli aspetti più eccitanti e frustranti della tecnologia video è che essa cambia continuamente. L'hardware è in una condizione di costante trasformazione o di cosiddetto miglioramento. Di recente, due importanti sviluppi stanno influenzando molto quell'area di lavoro che si è arrivati a chiamare videoarte. Il primo è quello dei videogiochi; in questa attuale mania, troviamo un fenomeno interessante, che riguarda i processi di codifica e decodifica delle informazioni descritti qui sopra. I videogiochi rappresentano la prima implementazione diffusa di quegli straordinari dispositivi interattivi di visualizzazione, tramite grafica computerizzata, di cui si parlava circa dieci anni fa. In termini di funzionalità, almeno a prima vista, essi realizzano quel sogno di arte visiva interattiva che era stato inizialmente immaginato dagli artisti/ingegneri pionieri, che svilupparono i primi sintetizzatori video. Molti di costoro, tra cui Stephen Beck e Bill Etra, stanno attualmente progettando videogiochi e dispositivi interattivi, per grandi aziende californiane di elettronica. Man mano che gli utenti acquisiscono maggiore esperienza con queste macchine interattive, vediamo emergere un nuovo gruppo di campioni. Guardando in azione uno di questi "campioni" di videogiochi, risulta evidente che sta decodificando il programma per computer che qualcuno ha progettato per la macchina. Si avvicina al programma da una direzione opposta, ricostruendolo poco a poco, fino a quando non riesce a memorizzare la maggior parte degli schemi e dei rami (o possibili schemi) codificati nella macchina. Sa, per esempio, che se spara all'ultimo uomo nella fila in alto a destra, una certa sequenza verrà attivata e apparirà sullo schermo; oppure, che dopo esattamente quattordici scatti apparirà un'astronave bonus, che viaggerà da sinistra a destra. Poi, quando riesce finalmente a decifrare la maggior parte del programma, il gioco diventerà meccanico e noioso, e lui passerà a un gioco diverso. Sarebbe divertente organizzare un incontro tra gli utenti e il programmatore del gioco. Se verrà loro chiesto, alcuni di questi esperti giocatori potrebbero forse scrivere la maggior parte del programma originale, anche se non esattamente nello stesso linguaggio tecnico in cui è stato scritto.

Il secondo recente arrivo sulla scena video, l'home video recorder, ha permesso ad un numero molto maggiore di artisti di lavorare nel campo, con la diffusione di attrezzature a basso costo. Ha anche eliminato una credenza che affliggeva i primi tempi del video, così come aveva fatto con la fotografia: che qualcuno potesse essere considerato un "videoartista" semplicemente perché si era impossessato dell'attrezzatura, in un'epoca in cui questa era ancora scarsa. Certamente, l'iniziale energia e l'eccitazione della scena video dieci anni fa poteva favorire un sacco di quel genere di lavoro che consiste nel "registrare semplicemente ogni cosa"; ma la cosa è andata avanti molto più a lungo del necessario. Il medium sta diventando più banale, meno mistico e glamour, colpendo il punto di forza di molti cosiddetti artisti. Con questo sviluppo, tuttavia, il potenziale individuale di espressione creativa diventa sempre più grande.

Questi due recenti sviluppi rappresentano il primo cambiamento della coscienza per la persona comune, che comincia a non considerare più la propria televisione come qualcosa che porta notizie, sport e programmi di intrattenimento. Questo è solo l'inizio. Sono già in funzione sistemi sperimentali in cui lo schermo televisivo diventa un

terminale dati, portando non solo notizie, sport e programmi di intrattenimento, ma anche notizie da telescrivente, servizi via cavo, rapporti di borsa, tutte le informazioni della biblioteca pubblica memorizzate fotogramma per fotogramma, monitoraggio delle informazioni del riscaldamento domestico e degli impianti elettrici, e persino estratti conto bancari. Tutto questo è "video", e tutto questo è molto diverso da "I Love Lucy" o "Bonanza"; e l'aggiunta di un microprocessore personale e di un disco video a questo sistema moltiplica rapidamente le possibilità. John Baldessari, uno dei primi video artisti californiani, una volta disse che il video è «come una matita. L'arte è solo una delle cose che ci si può fare». Oggi il video sembra più vicino per analogia alla carta: un enorme foglio bianco su cui si possono fare tante cose diverse. L'arte è solo una delle cose che ci si possono fare.

Video come una matita. Video come carta. Gli strumenti e le nostre metafore su di essi cambiano continuamente, ma una cosa rimane più o meno la stessa: la persona che usa questi strumenti. Questo probabilmente non cambierà mai. La maggior parte delle persone oggi non conosce le possibilità creative di una matita e di un foglio di carta, più di quanto una persona tra cento anni saprà cosa fare con una videocamera digitale a colori. Partecipare alle innumerevoli conferenze, dimostrazioni ed esposizioni video non può che convincere che la tecnologia è molto più avanti rispetto alle persone che la utilizzano. I limiti sono più nell'utente che negli strumenti. Se la tecnologia fosse congelata in questo momento, ci vorrebbero anni prima di raggiungere e utilizzare la tecnologia a nostra disposizione e di realizzare il suo massimo potenziale. I produttori, che promuovono per interesse le mode, il consumismo e la concorrenza sul mercato, sovvertono il nostro desiderio di comprensione, rilasciando un flusso costante di nuovi modelli, nuovi design e, in generale, orchestrando l'obsolescenza. Per qualche ragione, anche molti videoartisti sono caduti preda di questa propaganda dell'alta moda e del misticismo nella tecnologia avanzata: «Se solo avessi questa nuova videocamera, quest'ultima VTR, allora farei davvero della buona videoarte».

La tecnologia sembra sempre allontanarci da noi stessi. Rumi, il poeta e mistico persiano sufi, scrisse nel 1273: «Nuovi organi di percezione nascono per necessità – aumenta quindi ciò di cui hai bisogno, in modo da accrescere la tua percezione». Il vero lavoro del videoartista contemporaneo, quindi, dopo aver acquisito le necessarie competenze tecniche, sta nello sviluppo e nella comprensione del sé. È proprio qui che sta il lavoro veramente duro. Il livello di utilizzo degli strumenti è un riflesso diretto del livello dell'utente. Le bacchette possono essere un semplice utensile per mangiare o un'arma mortale, a seconda di chi le usa.

L'estate scorsa, mentre giravo un video sul Monte Rainier nello Stato di Washington, ho avuto un'esperienza molto istruttiva. Scendevamo nella tarda serata lungo una tortuosa strada di montagna, quando abbiamo incontrato un grande istrice che attraversava la strada. Fortunatamente, l'ho avvistato giusto in tempo per fermare la macchina, a poca distanza da dove si trovava. Lo guardammo con le luci accese dell'auto, lì in piedi, pietrificati per questo terrificante "incontro ravvicinato del terzo tipo". Poi, l'istrice ha iniziato a fare una cosa

strana. Ha cominciato a girarsi e a rigirarsi sul posto, con gli aculei affilati che si rizzavano dal corpo, emettendo una specie di sibilo. Non è scappato via. Ho capito che quella danza era in realtà una mossa di autodifesa. Ho ridotto i fari abbaglianti alla normalità, ma l'istrice ha continuato a muoversi in modo ancora più furioso. Ho quindi ridotto i fari ancora di più, limitandoli a quelli da parcheggio e, quando ancora l'istrice continuava a girare in tondo, sono arrivato a spegnere completamente i fari, e anche il motore, per non farle venire un infarto. La guardammo al debole chiaro di luna, mentre interrompeva la sua danza e si spostava finalmente fuori strada. Mi resi conto in quel momento che probabilmente se ne stava andando con orgoglio, pensando a come aveva dato proprio il meglio di se stessa, rispetto a quella cosa grande, accecante e rumorosa che gli era arrivata addosso sul far della notte. Sono certo che fosse rigonfio di fiducia, così fiero di sé per avere vinto; e di certo avrebbe avuto una bella storia da raccontare, quando sarebbe tornato a casa.

## La visione invisibile. Scoiattoli illuminati ed esperimenti fatali \*

Una volta ho trascorso un giorno intero, dall'alba al tramonto, appollaiato sui rami più alti di un enorme albero. In alcuni momenti mi sentivo così stanco e indolenzito da temere che sarei caduto di sotto. Transitavano uccelli, alcuni di loro si posavano soltanto qualche centimetro più in là; se rimanevo immobile, non mi notavano neppure. Due scoiattoli sono arrivati correndo dalla base del tronco, saltellando dappertutto, poi uno di loro si immobilizzò di colpo e, guardandomi fisso, saltò su un altro ramo per avere una prospettiva migliore. Non faceva altro che stare lì, fermo e in silenzio, guardandomi. Pensai che stesse cercando di indovinare che razza di cosa fossi. Per uno scoiattolo, una persona è uno di quei grossi animali rumorosi che camminano sulla terra. Non li incontri mai sugli alberi. Dopo un bel po' di tempo, all'improvviso sono saltati, correndo giù lungo l'albero. Sapeva. Lo vidi "comprendere" – fu come un lampo, come quelle idee meravigliose che ti vengono la notte tardi.

Pensai a quei vecchi test che si usavano nella psicologia sperimentale. Qualcuno ti mette un'immagine davanti agli occhi, una cosa che sembra assolutamente irriconoscibile (a meno che non sia, forse, pittura astratta stile anni Cinquanta), poi, all'improvviso, vedi: è una fotografia sgranata, in bianco e nero, di una mucca girata di traverso. Dopo di che, non importa come se orienti l'immagine, non potrai più fare a meno di vedere la mucca. La "soglia dell'informazione" è stata superata.

Gli incidenti mettono le persone in una strana situazione. I riti di iniziazione, le ordalie e le prove spirituali dell'epoca antica (l'uso di camminare sui carboni ardenti o di danzare incessantemente per giorni e giorni, i rituali di circoncisione e la tortura sacra) sono tutti avvenimenti controllati, rappresentati, sono antiche tecniche studiate per portare l'organismo a uno stato di crisi che minaccia la vita stessa. I superstiti di un incidente automobilistico parlano di un tempo che sembra sospeso. Rivedono se stessi al rallentatore mentre escono vorticosamente fuori strada. La polizia, se si basa sui racconti contraddittori dei testimoni, incontra molte difficoltà nella ricostruzione del lasso di tempo in cui si sono svolti i fatti.

\* *Visione invisibile. Scoiattoli illuminati ed esperimenti fatali*, è stato pubblicato per la prima volta in italiano in Valentina Valentini (a cura di), *Bill Viola. Vedere con la mente e con il cuore*, traduzione di Michela Giovannelli, Gangemi, Roma 1993, pp. 31-36; originariamente pubblicato con il titolo *Sight Unseen. Enlightened Squirrels and Fatal Experiments* in «Video 80 Magazine», n. 4, primavera 1982, pp. 31-33.



Gli incidenti si svolgono a una velocità più alta di quella del pensiero; in effetti ci dimostrano che noi abbiamo una velocità di pensiero, un punto limitato oltre il quale gli eventi si dispiegano troppo velocemente perché noi riusciamo a tradurli da impressioni a discorso interno. È questo l'attimo istintuale, quello in cui ritraiamo all'istante la mano dalla fiamma senza dover prima dire: «Questa è una fiamma, è calda, sta bruciando la mia mano». Di norma, operiamo in modo opposto. Equipariamo il pensiero alla verbalizzazione, la voce dentro la nostra testa diventa un "noi" che si allontana vibrando in modo costante. Quando le cose scivolano troppo velocemente o troppo lentamente fuori da questa "finestra", il nostro portavoce diventa confuso. La conseguenza è l'elasticità temporale.

Gli incidenti non conoscono il tempo. La loro natura sta nell'accadere inaspettatamente. Il loro tempo è adesso, proprio in questo momento. Sempre. William Burroughs ha detto una volta di sentirsi uno scrittore fallito: «Se io sapessi veramente scrivere» diceva, «sarei in grado di scrivere qualcosa capace di uccidere il lettore».

Quando una colonia di formiche muore esse muoiono una alla volta, per cui nello spazio di un giorno si può distruggere un'intera colonia formata da due milioni di individui. Quando gli esseri umani muoiono lo fanno cellula per cellula, ed alcune cellule funzionano per molto tempo ancora dopo che altre sono morte. Le unghie continuano a crescere per una settimana dopo la morte. Si dice che quando le persone muoiono sul colpo in un incidente stradale, il cervello può impiegare anche fino a tre minuti prima di cessare di funzionare. Ci vuole del tempo prima che il messaggio si diffonda. Questo fenomeno sembra in qualche modo collegato all'idea di tempo relativistico. Il presente (qui, l'avverarsi della morte) accade in tempi diversi nelle differenti parti dell'organismo. Nelle "cause naturali", il cervello è il primo a fermarsi; esso realizza che la fine è vicina e termina le sue funzioni, emettendo il messaggio. Se paragoniamo i sistemi tecnologici creati dall'uomo all'organismo, allora i "cervelli" di questa organizzazione vivono nel "futuro", ed il resto di noi, fino a un certo grado, nel passato. Alcuni mesi o addirittura anni dopo la fine della Seconda Guerra mondiale furono trovati molti soldati, rimasti su isole lontane, che ancora combattevano. Uno dei modi per cui le culture tribali animistiche sanno che il mondo degli spiriti, o la vita dopo la morte, esiste è che, quando una persona muore, l'immagine della memoria di quella persona nella mente del prossimo non scompare immediatamente, forme di pensiero persistono in tutti coloro che la conoscevano per molto tempo dopo la dipartita, per mesi, perfino anni e, talvolta, "per sempre"<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Vedi: Francis Yates, *The Art of Memory*, University of Chicago Press, Chicago 1966 (trad. it.: *L'arte della memoria*, Einaudi, Torino 1972); Aleksandr Romanovič Luria, *The Mind of the Mnemonist*, Basic Books, New York 1968 (trad. it.: *Viaggio nella mente di un uomo che non dimenticava nulla*, Armando, Roma 1992); Aleksandr Romanovič Luria, *The Man with the Shattered World*, Basic Books, New York 1972 (trad. it.: *Un mondo perduto e ritrovato*, Editori Riuniti, Roma 1992, seconda edizione).

## L'orologio di Leto

Una volta, mentre soggiornavo in uno sperduto villaggio dell'arcipelago delle isole Salomon, nel Sud del Pacifico, incontrai un uomo di nome Leto, che era il vicecapo e l'unica persona del villaggio (e forse dell'intera costa) a possedere un orologio. La prima cosa che Leto desiderava fare era mostrarmi il suo orologio, tanto ne era orgoglioso. Non ebbi mai l'occasione di trovarmi così vicino a lui da poterlo ammirare di persona ma, durante le numerose adunate cerimoniali, egli lo teneva ben alto in vista per farmelo notare, tutte le volte che incontrava il mio sguardo. Lo vedevo caricarlo con una certa frequenza e portarlo all'orecchio per sentirne il ticchettio. Finalmente, il penultimo giorno del mio soggiorno, Leto mi venne a trovare al mattino presto per mostrarmi il suo orologio. Me lo piantò davanti alla faccia e io notai immediatamente che era molto danneggiato; nonostante ciò, la lancetta dei secondi si muoveva e ovviamente l'orologio funzionava. Alla fine, mi resi conto dell'ora che segnava: indicava le tre e mezzo; io non avevo portato l'orologio per tutto il tempo del mio soggiorno sull'isola ma, dal sole, giudicai che fossero all'incirca le nove del mattino. Leto se ne stava davanti a me lanciandomi sorrisi e io gli sorridevo a mia volta. Mi resi conto che egli viveva in un suo tempo, e la cosa non aveva assolutamente alcuna importanza. Se qualcuno gli chiedeva che ora fosse (il che non avveniva troppo spesso) egli non faceva che rispondere: «le tre e mezzo», e basta. Se glielo chiedevano di nuovo alla stessa ora il mattino seguente, sarebbero state ancora le tre e mezzo. Mi chiedo ancora se più tardi qualcuno del villaggio non sia venuto in possesso anche lui di un orologio e, se fosse accaduto, questo avrebbe fatto sorgere dei problemi oppure entrambi si sarebbero accordati per sincronizzarsi sul "Tempo standard di Leto", onde evitare discussioni. Ma forse l'orologio è soltanto considerato un gioiello che funziona o un ornamento.

Ricordo che da bambino mi meravigliavo tanto che gli uccelli sapessero di doversi svegliare un'ora più tardi, quando gli orologi venivano caricati un'ora avanti per usufruire della luce del giorno: «Oggi il sole tramonta un'ora più tardi», mi diceva mio padre.

Più di un secolo fa, la fotografia ci ha fornito una tecnica ineguagliabile per quanto riguarda l'accuratezza nel percepire l'attimo, tuttavia sono pochi i fotografi (Henri Cartier-Bresson ne è il rappresentante più eminente) che sono andati oltre gli ovvi dispositivi tecnici del mezzo. Poiché le macchine fotografiche sono ormai diffusissime, sono aumentate le possibilità che qualcuno ne abbia una a portata di mano durante la dinamica di un incidente. Un vecchio numero di *Life* mostrava tutte le fasi di un incidente avvenuto durante una gara automobilistica. Le immagini rivelavano come la folla quasi non si rendesse conto di quello che stava succedendo al momento dello scatto; nelle ultime due foto si vedevano le persone che cominciavano a girare la testa: la vita divisa in sfere mobili di consapevolezza.

Assistiamo continuamente al fenomeno della moltiplicazione delle immagini. Le cellule fotosensibili della nostra retina hanno un tempo di decadimento che ci permette di vedere lampi distinti di immagini ferme come se fossero in movimento. I

puntini di fosforo luminosi su uno schermo televisivo hanno anch'essi un tempo in cui decadono, permettendoci inoltre di vedere un singolo punto di luce che si muove secondo un percorso che si ripete in maniera precisa fino a formare un volto umano. Noi manteniamo fresca nella mente l'immagine del volto di un amico che non vediamo da sei mesi, incuranti dei cambiamenti che possono essersi verificati nel frattempo. Il concetto che esista la possibilità di collegare e percepire simultaneamente una molteplicità di punti diversi, separati sulla terra da enormi distanze, nello stesso istante, è diventato soltanto recentemente una possibilità concreta dell'era elettronica, tuttavia essa resta ancora un'idea remota per molti di noi che non posseggono poteri speciali. Le informazioni viaggiano sempre lentamente, come nella storia del leone dalla coda più lunga del mondo che ne morde la punta poco prima di addormentarsi, per essere sicuro di svegliarsi in tempo il mattino seguente.

I luoghi sono ammassati nelle nostre menti e diventano strutture "solide" e "reali" soltanto dopo che li abbiamo attraversati più volte, accumulando "punti di vista". Se si fa roteare in modo abbastanza veloce un ramoscello o un oggetto sottile e flessibile, lo si percepirà come un solido: esso diventa un "volume virtuale". Guardando un ventilatore elettrico montato su una finestra in una torrida giornata estiva ci si rivelerà anche una forma stazionaria o un solido traslucido. Quando il ventilatore veniva spento, da piccolo, mi piaceva attendere quel magico momento, quel preciso istante in cui il mio occhio poteva finalmente cogliere una singola pala per seguirla mentre roteava fino a quando si fermava definitivamente. Si trattava sempre di un istante.

Una delle molte scoperte straordinarie di Edward O. Wilson nei suoi studi sulle società di insetti<sup>2</sup>, è la descrizione di come le termiti costruiscano piccoli archi come fondamenta a quelle complesse architetture che sono i termitai. Quando i ricercatori isolavano una singola termite in un piatto con del materiale naturale, non accadeva nulla. Con due o tre termiti si notava un aumento di attività, esse spingevano qua e là piccoli granelli di terra, ma niente di più. Finalmente, quando si mettevano insieme un certo numero di termiti, l'azione apparentemente casuale di trasportare cose tutto intorno assumeva un senso, una specie di *quorum* o soglia di informazione era stata raggiunta, e dopo un po' il primo arco piccolo e perfetto era completato. Ogni singola termite non possiede un cervello grande abbastanza per pensare a come costruire un arco. Normalmente non pensiamo al concetto che la conoscenza esista in ogni individuo, in attesa di venire attivata per mezzo di un qualche meccanismo che "l'accende", invece di pensare che sia soltanto "là fuori", da qualche parte. L'idea che essa provenga da dentro noi stessi sembra scontrarsi con l'intera teoria su cui si fondano l'educazione pubblica e le nostre scuole. Si pensi anche alla nozione che le idee siano "nell'aria", come, per esempio, due scienziati che lavorano uno all'insaputa dell'altro in due differenti parti del globo possano venir fuori con la stessa scoperta quasi nello stesso

momento. Nella scienza, la copia è una conferma della verità; nell'arte moderna, sfortunatamente, gridiamo subito al plagio. Se noi consideriamo la "scoperta" non come un processo creativo ma semplicemente come la realizzazione di qualcosa che è già esistito, qualcosa di antico e non di nuovo, allora le nostre opinioni su questi argomenti mutano drasticamente.

C'è stato un tempo in cui l'atto della percezione era considerato una creazione. Si diceva che gli occhi emanassero onde o raggi che colpivano gli oggetti così da renderli visibili: la visione come trasmissione. Vedere figure nelle nuvole, leggere nelle foglie del tè o nella polvere del caffè sul fondo delle tazze, vedere l'uomo o il coniglio o chissà che altro sulla luna, erano tutti modi comuni di "leggere" la natura. La vita come un test di Rhorschach.

Quando si cammina o si guida lungo una strada, la luna ci segue sempre; quando un gruppo di estranei se ne sta in piedi all'angolo opposto al nostro guardando la luna, ognuno di loro vede la sua propria luna. «La luce della luna copre la terra, eppure si può contenere in una sola scodella d'acqua», diceva Dogen Zenji<sup>3</sup> nel 1233 d.C. Mentre gli astronauti stavano facendo ritorno dalla luna, uno di loro puntò la telecamera all'esterno e trasmise un'immagine in diretta della terra rotonda, che apparve contemporaneamente su milioni di schermi TV in tutto il mondo.

Il concetto che le idee esistano in uno spazio è molto antico. Il sapere e la conoscenza sono stati a lungo collegati all'attività fisica e al movimento spaziale. Non ci sarà *imprinting* per degli anatroccoli trasportati dentro una cesta dietro la loro madre. Soltanto quelli ai quali sarà permesso di barcollare e affannarsi camminandole dietro impareranno a riconoscerla. Questo ci fa tornare alla mente quegli insegnanti delle scuole elementari che impongono ai loro allievi di stare fermi seduti e di smettere di giocherellare mentre tentano di risolvere difficili problemi matematici. Nelle epoche precedenti la diffusione della scrittura una buona memoria era essenziale e la mnemonica, l'arte dello sviluppo delle capacità di ricordare, era perfetta. Chiunque poteva memorizzare un intero discorso cominciando per prima cosa col camminare in uno spazio definito, come quello di un grande tempio, tante volte fino ad imparare un percorso. In seguito, si collocavano tutti i punti chiave del discorso in corrispondenza di luoghi definiti nell'immagine mentale del tempio e, per richiamarlo alla mente interamente, bastava intraprendere un cammino immaginario lungo il percorso familiare, toccando nello stesso ordine tutti i punti prestabiliti. In questo caso siamo di fronte allo sviluppo di una delle prime tecniche mnemoniche e, proprio come nei più recenti sistemi, ad esempio il nastro da un pollice in alta banda, troviamo il principio di rappresentare il tempo su un singolo percorso lineare. Oggi si usa ancora parlare di un "percorso della memoria".

<sup>2</sup> Edward Osborne Wilson, *The Insect Societies*, Harvard University Press, Boston 1971.

<sup>3</sup> Dogen Zenji, *Shobogenzo* (1231-1253 d.c.), traduzione di Kosen Nishiyama e John Stevens, Nakayama Shobo, Tokyo 1975.

La struttura del montaggio dei film hollywoodiani è basata su questa idea dello spazio. Il linguaggio di un montatore è come quello di uno scultore. Quella che comunemente viene chiamata grammatica del montaggio non è altro che il processo di dare un ordine allo spostamento del punto di vista della macchina che costruisce un'immagine mentale o volume virtuale della scena nella mente dello spettatore. I montatori parlano in termini di porre lo spettatore in grado di "sapere dove si trova". Ci sono inquadrature lunghe (*establishing* o *cover*<sup>4</sup>, in termini tecnici), inquadrature medie, primi piani, tagli particolari (mani, bicchieri, inquadrature fuori da una finestra) che sono girate separatamente e poi messe insieme come blocchi di un edificio; in molte situazioni classiche si tratta di solito di un processo spaziale. Visioni monoculari, come in *Wavelength* di Michael Snow o come in altre opere di cineasti sperimentali, rompono questa regola. Pensiamo a come i fatti ci si presentano in un sogno o nel ricordo. Lo chiamiamo "l'occhio della mente". Di solito, nel richiamare alla mente una scena o nel descrivere un sogno, facciamo questa operazione partendo da un terzo punto di vista, distaccato.

Noi "vediamo" la scena e noi stessi al suo interno, da qualche altra posizione, spesso da un lato e leggermente al di sopra di dove si svolgono i fatti. Questo è l'angolo di inquadratura tradizionale, che esisteva molto prima che fosse inventato qualcosa di simile a una macchina da presa. È il punto di vista che la notte va in giro curiosando, che può sorvolare le montagne e attraversare i muri, ritornando felicemente al mattino. L'idea che la telecamera sia una specie di surrogato dell'occhio, una metafora della visione, non dice abbastanza. Essa assomiglia soltanto vagamente al meccanismo dell'occhio, certamente non assomiglia al tipo di visione stereoscopica che possiede l'occhio umano integrato al cervello. Nel funzionamento, agisce piuttosto come qualcosa di simile a ciò che chiamiamo consapevolezza o attenzione umana. Forse l'accoppiamento del sistema video con il computer, che si sta attualmente affermando, consentirà un'approssimazione sempre più vicina alla reale "visione" umana.

Una volta ho trascorso un buio pomeriggio in uno squallido bar di Manhattan in uno stato di profonda depressione, annegando (o moltiplicando) i miei dispiaceri in diverse tazze di caffè nero. Poi, mi trascinai sulla strada e mi imbattei in un tipo tutto scarmigliato e con lo sguardo inferocito che urlava a tutti quelli che gli andavano incontro attraversando la strada. Mi si avvicinò abbastanza da poter sentire quello che diceva. Puntava il dito verso i passanti, fissandoli negli occhi, e gridava: «Va bene, ma lo sai quello che sembri *veramente?*». Era ovviamente sintonizzato su quell'altro luogo dove convergono quotidianamente tutti i nostri occhi della mente. L'immagine che avevo di me stesso quel giorno non aveva proprio bisogno di una cosa del genere: infatti, sapere di possedere addirittura un'immagine di me stesso e non il volto originale mi rese ancora più depresso.

<sup>4</sup>[N.d.T.] Panoramiche iniziali, totali di riferimento.

## L'esperimento fatale

A notte fonda nei laboratori succedono sempre cose misteriose. Mentre mi trovavo alla Syracuse University, le uniche ore che avevo a disposizione per utilizzare lo studio erano quelle notturne, quel periodo di tempo cimiteriale in cui si passa dalla notte al giorno. Talvolta subentrava la stanchezza e il custode mi trovava alle sei del mattino, riverso sui comandi, con i monitor che sibilavano facendo la neve in sottofondo. Una notte stavo avendo problemi di slittamento cromatico con uno dei monitor, così mi diressi verso l'armadietto e tirai fuori un *degausser*. Un *degausser* è un potente elettromagnete, a forma di ciambella, utilizzato per neutralizzare ogni genere di accumulo magnetico sullo schermo televisivo (talvolta, se non si fa attenzione, può cancellare tutti i nastri che si trovano in prossimità). Quella notte, mi venne l'idea che poteva essere interessante vedere cosa accadeva mettendo lo smagnetizzatore intorno alla mia testa e accendendolo. Il cervello funziona secondo una specie di processo elettrochimico, ragionavo, e quindi lo smagnetizzatore dovrebbe essere in grado di provocare qualche effetto di alterazione della coscienza. Lo sollevai e ci misi dentro la testa. Poi pensai: «No, sono qui da solo. Se succede qualcosa di strano? Se rimango immobilizzato, se il mio sistema nervoso centrale comincia a impazzire? Mi troveranno riverso sul pavimento ridotto come una patatina bruciata?». E poi, il pensiero più terribile di tutti gli altri: «Se la mia coscienza risultasse definitivamente alterata? Se le vibrazioni dei neuroni del mio cervello fossero rimescolate in una struttura totalmente diversa? Come potrei sapere che è avvenuto un cambiamento? Sarei in grado di ricordare chi sono?». Rimasi a lungo con lo smagnetizzatore in mano. Alla fine, e non ho mai capito il perché, decisi di farlo, girai l'interruttore e si sentì quel ronzio familiare. Pensai per un momento di sentire la testa estremamente leggera, ma può benissimo essere stata la mia immaginazione. Lo spensi. Non accadde nulla. Mi guardai intorno, la stanza sembrava la stessa. Mi precipitai nel bagno e mi guardai nello specchio. Sembrava tutto OK, non si vedevano strane parestesie facciali. Tornai nello studio e presto cominciai a sentire la stanchezza dell'ora; in ogni caso avevo dimenticato quello che volevo fare. Tornai a casa e andai a dormire. Da quel momento tutto è andato normalmente.

## Ci sarà un condominio nello spazio dati? \*

Forse la cosa più sorprendente nella nostra esistenza è la sua continuità. È un filo che non si spezza – abbiamo vissuto questo stesso momento dal primo minuto dopo il nostro concepimento. Solo la memoria, e fino a un certo punto il sonno, ci dà il senso di una vita ritagliata in parti, in periodi, in porzioni, o sezioni, l'impressione di trovarci a volte di fronte a dei "clou". I film di Hollywood e i media, ovviamente, rafforzano questa impressione.

Se le cose vengono percepite come parti o elementi separati, questo permette di riordinarle. I vuoti assumono maggior interesse come luoghi d'ombra, aperti alla proiezione. Si può considerare la memoria come un filtro (come i cinque sensi), un mezzo di sopravvivenza a nostra disposizione. Una maledizione per la pratica mnemonica è l'inondazione di immagini che passano continuamente nel nostro cervello. Possiamo dimostrare di avere una grande capacità di ricordare, ma ciononostante gli avvenimenti banali e superficiali non rimangono indietro e si fanno avanti, senza tregua. Con il risultato di perdere il sonno, di andare incontro a una psicosi, o a una morte premeditata, motivo, questo, che spinge alcuni a ricorrere preventivamente all'aiuto professionale di uno psichiatra (e così si forniscono storie con cui riempire le pagine di libri e riviste mediche). Tutto ciò resuscita una delle piaghe dell'arte video delle origini: "il registrare tutto", l'approccio alla vita come bombardamento fino alla saturazione, che rendeva così noiosi e impossibili da guardare per intero i primi video. La vita senza un minimo di montaggio non sembra avere alcun interesse.

È solo recentemente che la capacità di dimenticare è divenuta una tecnica appropriata. Nell'epoca del "sovraccarico di informazione" abbiamo raggiunto una soglia critica che ha accelerato il perfezionamento delle tecnologie di registrazione, una

\* *Ci sarà un condominio nello spazio dati?* è stato pubblicato per la prima volta in italiano in Valentina Valentini (a cura di), *Bill Viola. Vedere con la mente e con il cuore*, traduzione di Alessandra Cigala, Gangemi, Roma 1993, pp. 37-46; originariamente pubblicato con il titolo *Will There Be Condominium in Data Space?* in «Video 80 Magazine», n. 5, autunno 1982, pp. 36-41.

trasformazione che ci riporta ai tempi antichi. Sistemi di memoria artificiale esistono da secoli. Gli antichi greci utilizzavano le proprie deambulazioni nei templi a fini mnemonici e le civiltà successive hanno ridefinito e sviluppato le cosiddette “mnemotecniche”. San Tommaso d’Aquino descrive un elaborato metodo di proiezione di immagini e di idee su dei luoghi; nel 1482 Jacobus Publicius propose di utilizzare le sfere dell’universo come sistema di memorizzazione; Giulio Camillo creò un Teatro della Memoria in Italia all’inizio del 1500 e Giordano Bruno tracciò un diagramma del suo sistema di memoria artificiale nella sua opera *Ombre*, pubblicata nel 1582. Francis Yates ha trattato questi interessantissimi temi nel suo brillante libro *The Art of Memory*.

Nel 1981, quando mi trovavo in Giappone, ho assistito a una festa dei morti in uno dei luoghi più sacri del paese, la montagna Osorezan. Là ho visto delle sacerdotesse cieche chiamate *itako* evocare gli spiriti dei morti su richiesta dei loro familiari, secondo una pratica vecchia di secoli. Fino ad allora avevo sempre avuto l’impressione che le grandi compagnie giapponesi di elettronica si trovassero in una posizione di punta nello sviluppo della tecnologia della comunicazione: dopo l’esperienza delle *itako*, mi sono reso conto che era il contrario. Queste erano persone che, senza l’aiuto di cavi o di dispositivi elettronici di alcun tipo, erano riuscite a stabilire una comunicazione regolare, attraverso lo spazio e il tempo, con antenati scomparsi da lungo tempo. Nel luogo dove sorgeva il tempio (appollaiato sul paesaggio surreale del cratere di un vulcano estinto), il cammino che si faceva compiere ai pellegrini in visita, lungo un sentiero già tracciato, era particolarmente interessante. La strada partiva dal tempio, attraversava un deserto vulcanico, un ammasso di rocce con fenditure da cui usciva del fumo, per portare alle rive di un lago nel cratere. La chiamavano la passeggiata agli “Inferi”. Il sentiero, come ogni punto del percorso, aveva uno specifico significato. L’*itako*, per invocare i morti, portava loro alla memoria questa passeggiata agli “Inferi”, conducendo gli spiriti lungo questo sentiero familiare e, terminata la seduta, li rimandava indietro allo stesso modo.

Ciò che è interessante negli spazi simbolici e nei sistemi di memoria è che presuppongono l’esistenza di un luogo, reale o grafico, che possiede una propria struttura e architettura. C’è sempre uno spazio intero, che già esiste nella sua totalità, sul quale sono tracciati i simboli e le immagini utilizzando soltanto la porzione di spazio necessaria. Accanto al modello familiare del tempo preregistrato che si svolge su un tracciato lineare (come è provato da numerosi esempi, dai nostri sistemi di scrittura al nastro magnetico che scorre su un registratore) ne esiste un altro parallelo, collegato con la tecnologia moderna.

“Spazio dati” è un termine utilizzato in relazione al computer. L’informazione deve essere inserita nella memoria del computer per creare un insieme di parametri che determinano una sorta di terreno, o di campo, dove avranno luogo i futuri calcoli e gli eventi binari. Nella rappresentazione grafica tridimensionale al computer, questo campo esiste in quanto porzione di spazio immaginario ma reale, una geometria concettuale, teoricamente infinita, all’interno della quale si possono creare, manipolare, estendere e distruggere diverse forme. Lo schermo dove appaiono queste grafiche di-

venta quel misterioso terzo punto di vista che sorveglia questo spazio (spesso lo chiamiamo il “nostro occhio della mente”), che si può spostare e ricollocare a volontà sotto non importa quale angolazione. Il problema è che lo spazio deve esistere dapprima nel computer, in modo che ci sia un sistema di referenze all’interno del quale reperire le diverse coordinate di punti e di linee che l’operatore fa esistere. Nel nostro cervello, pulsioni di neuroni che vibrano costantemente creano un campo stabile nel quale i disturbi e le perturbazioni sono registrati come forme di percezione e di pensiero. È l’idea che qualcosa sia già “in funzione” prima di cominciare, come l’universo, o come la videocamera che ha sempre bisogno di essere “pronta a filmare”, anche se non c’è che una trama vuota (“niente”) da vedere. Se si spegne, non c’è più video.

Quando, nel 1976, ho avuto la mia prima esperienza con il computer per il montaggio di un video, mi è rimasta impressa in modo significativo un’esigenza che questo nuovo metodo di lavoro creava. Si tratta dell’idea di olistico. Mi sono reso conto che la mia opera era terminata e contemporaneamente esisteva realmente prima di passare sul videoregistratore. I computer digitali e la tecnologia *software* sono olistici; pensano in termini di struttura globale. Il trattamento del testo con un *word processor* permette di scrivere, correggere e riaggiustare l’intera lettera prima di stamparla. Lo spazio dati è fluido e temporale, l’*hardcopy* è quanto di più reale esista: l’incisione su pietra può essere stata l’ultima *hardcopy*.

Quando ho montato un nastro con il computer, per la prima volta nella mia vita mi sono reso conto che il mio video aveva una “partitura”, una struttura, un modello che poteva essere trascritto su carta. Noi guardiamo un video o un film nel momento presente: vediamo un’immagine alla volta, quella che passa sotto i nostri occhi in quel preciso momento. Non vediamo cosa c’è prima e cosa c’è dopo, vediamo solo la stretta fessura di un “ora”. E dopo, quando le luci si accendono, è finito. La figura esiste davvero, naturalmente, ma solo nella nostra memoria. Dei sistemi di notazione sono esistiti sin dall’inizio della storia, perché quello che noi chiamiamo storia è proprio la notazione degli eventi nel tempo, cioè archivi<sup>1</sup> storici. Per la parola abbiamo dei sistemi di scrittura grafica, per la musica la partitura. Sono tutti sistemi simbolici codificati che servono a registrare e in seguito a diffondere gli eventi che costituiscono l’informazione. La poesia ha sempre avuto un livello inaccessibile al video o al film (almeno finora): l’esistenza delle parole sulla carta, l’aspetto di una composizione poetica, la disposizione delle parole sulla pagina, gli spazi bianchi, le spaziature, ecc. La poesia intera è lì davanti a noi e, cominciando dall’alto della pagina, possiamo vedere la fine prima di arrivarci.

La nostra concezione culturale dell’educazione e della conoscenza è fondata sull’idea di costruire qualcosa partendo da terra, da zero, e di cominciare ad assemblare pezzo a pezzo per metterla in piedi. È addizione. Se consideriamo questo processo parten-

<sup>1</sup> [N.d.T.] Gioco di parole nell’espressione *records*, che vuol dire al tempo stesso “archivio” e “registrazione”.

do dall'altro senso, all'inverso, per sottrazione, cominciano a prodursi cose interessanti. Gli scienziati passano il loro tempo a meravigliarsi della natura perché appare come un grandioso sistema dotato di finalità costruttiva. Si fanno delle scoperte che continuano a rivelare a quale punto gli elementi siano connessi tra loro. Ogni cosa sembra possedere la coscienza di sé e dell'altro, tutto si integra in un insieme dove tutto si incrocia. Noi ci inventiamo letteralmente la nostra realtà. Quando vuoi fare un puzzle devi cominciare dall'immagine intera e poi tagliarla in pezzi. L'osservatore, che si muove all'indietro in questo sistema, dal suo punto di vista costruisce qualcosa, assemblando pezzo per pezzo. Ma il saggio sufi ha detto: «Tutta la conoscenza non è altro che un unico punto: è l'ignorante che lo ha moltiplicato».

### *Il tutto è la somma delle sue parti*

Ho un amico etnomusicologo che ha passato molti anni a studiare la musica suonata con il gamelan nel centro di Giava. Aveva studiato la musica occidentale negli Stati Uniti e aveva trascorso numerosi anni ad elaborare proprie composizioni e a suonare con altri musicisti. Una delle esperienze che lo ha più contrariato nel corso dei suoi studi a Giava, mi ha raccontato, era stata quella di cercare di lavorare con musicisti suonatori di gamelan su parti specifiche di alcuni canti. Una volta, durante una prova, dopo aver scorso il pezzo per intero, domandò loro di suonarne una parte partendo dal centro, per essere sicuro di aver colto nei dettagli tutte le note della partitura. Si rivelò una richiesta impossibile. Dopo una serie di farfugliamenti, di balbettii, di scuse e molte false partenze, si rese conto che l'orchestra non poteva farlo. I musicisti insistevano per suonare di nuovo l'intero pezzo dall'inizio alla fine. A Giava si impara la musica a memoria, dopo anni di osservazione e di imitazione, non attraverso delle notazioni scritte. L'idea di estrarre un passaggio dal suo contesto, o di non suonarne che qualche brano, era semplicemente impensabile. La musica veniva appresa e concepita dalle menti dei musicisti come un tutto.

Giulio Paolini, l'artista italiano contemporaneo, ha realizzato a metà degli anni Settanta un video poco conosciuto ma che arriva lontano. È stata la sua prima e unica opera video. Come molti altri artisti europei che erano passati dallo studio video sperimentale di art/tapes/22 di Firenze, nella culla dell'arte europea, egli fece qui il suo primo incontro con il video. Invece di accontentarsi di ritrascrivere in video quello che abitualmente aveva sempre fatto prima, come facevano molti altri artisti, Paolini si rese conto intuitivamente dell'immenso potere che si nasconde dietro i mezzi di registrazione. Registrò delle diapositive di gran parte delle sue opere a una a una su ogni *frame* del video. Guardando il video, lo spettatore vede quindici anni dell'arte di Paolini, il lavoro di una vita, scorrere in meno di un minuto. Puff! Ed è finito.

A poco a poco diventa più chiaro che lo strutturalismo, che non è più attualmente sotto i riflettori capricciosi delle mode culturali e del mondo dell'arte, deve essere

riconsiderato. È vitale. Comunque, questo nuovo strutturalismo non ha niente a che fare con lo strutturalismo-per-lo-strutturalismo iper-intellettualizzato, didattico, che ha tenuto la scena artistica più di dieci anni fa (visibile soprattutto nell'opera di registi sperimentali). In retrospettiva, comunque, le idee centrali espresse all'epoca rimangono certamente importanti, e forse non sarebbero potute emergere che in questo modo, se consideriamo il luogo e il momento culturale in cui sono sorte. Inoltre, i messaggi anti-contenuto che sono stati adottati in vari campi dell'arte del XX secolo continuano a richiamare ancora la nostra attenzione. Abbiamo tutti preso coscienza del fatto che, dopo il Rinascimento, lo sguardo occidentale è stato attratto dal visibile, dall'apparenza superficiale del mondo. Il "realismo" si è venuto a intendere come qualcosa che appariva solo all'occhio. Considerando l'arte gotica prima di esso, in rapporto all'arte asiatica e alla cosiddetta arte primitiva o tribale, è divenuto chiaro che mancava un elemento fondamentale. Ma, oggi, dal nostro punto di vista, è ugualmente chiaro che neanche lo strutturalismo puro è più una risposta.

L'arte decadente è semplicemente un'arte che non emoziona né stimola più, ma si contenta di significare, e dove non esiste più alcuna corrispondenza reale tra gli elementi formali e quelli pittorici, come se il suo significato sia stato negato dalla debolezza o dall'incongruità dell'elemento pittorico: ma è spesso [...] molto meno convenzionale delle fasi primitive o classiche della stessa serie. L'arte vera, l'arte pura, non entra mai in competizione con la perfezione inaccessibile del mondo [...].

A.K. Coomaraswamy

La struttura o la forma sono sempre state alla base dell'arte pittorica delle origini che si è sviluppata sia in Europa che in Oriente. È nel Medioevo che per l'ultima volta l'Europa e l'Asia si sono incontrate su un terreno artistico comune.

Nell'arte occidentale il dipinto è concepito generalmente per essere visto all'interno di una cornice o attraverso una finestra, e presentato così allo spettatore; ma l'immagine orientale esiste realmente solo nella nostra mente o nell'anima e viene di conseguenza proiettata o riflessa nello spazio [...].

L'icona indiana o estremo-orientale, scolpita o dipinta, non è né un'immagine di memoria né un'idealizzazione, ma un simbolismo visivo, ideale in senso matematico ... Laddove l'arte europea ritrae naturalmente un momento, un'azione determinata o un effetto di luce, l'arte orientale rappresenta un processo. In termini tradizionali europei, dovremmo dire che l'arte moderna europea cerca di rappresentare le cose come sono in se stesse, mentre l'arte asiatica e l'arte cristiana di rappresentarle più intimamente come sono in Dio, o più vicino alla loro fonte.

A.K. Coomaraswamy

L'idea dell'arte come una sorta di diagramma è lontana dall'aver compiuto il suo cammino, dal Medioevo fino alla coscienza moderna europea. Il Rinascimento ha rappresentato un punto di svolta e, dopo, si può vedere il seguito della storia dell'arte occidentale come un allontanarsi progressivo delle arti dal sacro per avvicinarsi al profano. Comunque, l'aspetto originale e strutturale dell'arte e l'idea di uno "spazio dati" sono stati mantenuti durante il Rinascimento nella relazione continua tra l'immagine e l'architettura. La pittura è divenuta una forma architettonica, spaziale, di cui lo spettatore faceva esperienza percorrendola fisicamente. La concezione più antica di un'architettura d'immagine e d'idea, di un "luogo" di memoria come i templi mnemonici dei greci, perdura nelle grandi cattedrali e nei palazzi europei, così come la relazione tra la memoria, il movimento spaziale e l'immagazzinamento (la registrazione) delle idee.

Al giorno d'oggi, negli anni '80, sta accadendo qualcosa di straordinario che riunisce tra loro tutti i fili. L'informatica si sta fondendo con il video. Stanno appena iniziando a prodursi i frutti potenziali di questo matrimonio. Se saltiamo per un momento direttamente a un futuro lontano, possiamo presentire le conseguenze di quella che alcuni hanno descritto come l'estrema tecnica di registrazione: l'immagazzinamento spaziale totale, dove lo spettatore si sposta all'interno di un campo tridimensionale, eventualmente di grandezza naturale, costituito da scene preregistrate o simulate e da eventi che si evolvono nel tempo. Per il momento, i videodischi interattivi disponibili sul mercato hanno già cominciato a esplorare alcune di queste possibilità. Realizzare un programma per un disco interattivo significa ordinare e strutturare (in altre parole, montare) un numero di informazioni molto più grande di quelle che uno spettatore può realmente vedere quando si siede a guardare il programma. Tutti i possibili passaggi o le diramazioni che uno spettatore ("partecipante" è il termine migliore) può prendere nel materiale messo a disposizione devono già esistere da qualche parte sul disco. Intere sezioni video preregistrate possono non essere mai incontrate da un dato osservatore.

Molto presto il nostro tipo di approccio alla realizzazione di film e video cambierà drasticamente. Le nozioni di "matrice" e di metraggio "originale" sono destinate a scomparire. Il montaggio diventerà una scrittura di un programma *software* che dirà al computer come disporre (cioè girare, tagliare, dissolvere, cancellare, ecc.) l'informazione sul disco, diffonderla in quella specifica sequenza in tempo reale o permettere allo spettatore di intervenire. Non c'è bisogno di "tagliare" fisicamente nulla né di ri-effettuare una registrazione. La velocità della proiezione, i basilari 30 *frames* al secondo, diventeranno intelligentemente variabili e quindi malleabili, trasformandosi, come nella musica elettronica, in una frequenza fondamentale tra le molte che possono essere modulate, aumentate o diminuite, sovrapposte o interrotte, secondo i parametri della teoria delle onde elettroniche. Si può assegnare a differenti sezioni una proiezione a una velocità diversa dall'altra, o invertite; si possono fermare sullo schermo singole immagini per una durata predeterminata; si possono ripetere altre sequenze all'infinito. Differenti priorità regolano come e in quale ordine disporre il materiale sulla "matrice" (disco). Ci sarà bisogno di nuovi talenti e di nuove competenze per realizzare i programmi: niente a che vedere con il montaggio che noi conosciamo.

Nikola Tesla, l'inventore originale e misconosciuto della radio, la definì "trasmissione di intelligenza". Egli vide quello che altri non avevano visto. Dopo tutti questi anni, il video guadagna infine la sua "intelligenza", l'occhio viene di nuovo legato al cervello. Ma, come per tutto, scopriamo che le limitazioni che emergono sono dovute più alle capacità e all'immaginazione dei produttori e degli utenti che agli strumenti stessi.

Come per gli spostamenti figura-sfondo descritti nella *Gestaltpsychologie*, stiamo vivendo un processo di transizione, di allontanamento dal tempo e dall'approccio "pezzo per pezzo" dispiegato per costruire un programma (simbolizzato dalla camera e dal suo unico e stretto punto di vista monoculare), per andare verso un approccio spaziale, a tutto campo, di ritaglio potenziale di programmi multipli (simbolizzato dal computer e dai suoi modelli olistici di *software*, spazio dati, punti di vista infiniti). Noi partiamo da modelli dell'occhio e dell'orecchio per dirigerci verso modelli di processi di pensiero, di strutture concettuali del cervello. L'*arte concettuale* acquisterà un nuovo significato.

Compiendo i nostri primi passi nello spazio dati, scopriamo che ci sono stati un gran numero di abitanti in precedenza. Degli artisti sono già passati da lì. Il *Teatro della Memoria* di Giulio Camillo (da questi realmente costruito in legno e chiamato "costruzione del corpo e dell'anima") ne è un esempio. *La Divina Commedia* di Dante, un altro. Le affascinanti relazioni tra tecnologie antiche e moderne divengono evidenti. Se ne può trovare un semplice esempio nella dottrina indiana tantrica delle tre espressioni tradizionali della divinità: l'immagine antropomorfa o visuale; lo yantra, o il diagramma di "energia" geometrica; il mantra, o la rappresentazione sonora attraverso il canto e la musica. È interessante notare che sono tutte considerate come eguali, semplici espressioni esteriori della medesima essenza. Nella forma, questa non differisce tanto dalla natura dei sistemi elettronici: lo stesso segnale elettronico può divenire un'immagine, se si trova in un monitor video, un diagramma di energia in un oscilloscopio e una sequenza di suoni in un sistema audio.

Oggi esistono già dei diagrammi visivi di strutture di dati, utilizzati per descrivere i modelli di informazione sul videodisco informatico. La più comune si chiama struttura ramificata, un termine derivato dall'informatica. In questo sistema, lo spettatore procede dall'alto verso il basso: può mettere il disco senza interromperlo o arrestarsi a dei punti di intersezione predeterminati lungo il cammino e deviare su un altro soggetto, legato al precedente, che si trova in altre aree del disco, per uno studio più approfondito (come una forma di "nota a piè di pagina visiva"). Un esempio di questo sistema: in un programma sul deserto, lo spettatore può fermarsi in un punto dove vengono menzionate le piante e seguire una ramificazione che lo porti a informazioni più dettagliate sulle varietà della flora che cresce sul terreno della vallata, ecc. Sebbene appaia chiaro quanto tutto ciò possa migliorare il nostro sistema educativo, liberare gli studenti da professori noiosi e incompetenti, permettere loro di avanzare al proprio ritmo attraverso l'informazione che ormai comprenderà movimento, azione dinamica e suono, oltre alla parola scritta, gli artisti sanno che se ne può ricavare di più. E sebbene la tecnologia sia interattiva, rimane, tuttavia, ancora attivo lo stesso vecchio sistema logico lineare sotto un'altra forma.

Per cominciare, si possono proporre nuovi diagrammi, come la struttura matrice. Sarebbe un apparato non lineare d'informazione. Lo spettatore potrebbe entrare da qualsiasi punto, andare in ogni direzione, a tutte le velocità possibili, partire e ritornare, non importa dove. Tutte le direzioni sono equivalenti. La visione diviene l'esplorazione di un territorio, un viaggio attraverso uno spazio dati. Sicuramente non sarà lo spazio evidente e letterale del progetto per Aspen. Ci spostiamo in uno spazio di idee, in un mondo di pensieri e di immagini, come quelli esistenti nel cervello, e non sui progetti di un urbanista. Con la reintegrazione delle immagini e del video nella sfera della logica informatica, ci accingiamo a tracciare la mappa delle strutture concettuali del nostro cervello secondo la prospettiva tecnologica. Dopo la prima videocamera con il suo videoregistratore, che ci ha fornito un occhio collegato a una forma rozza di memoria non selettiva, ci troviamo ora alla tappa seguente dell'evoluzione: l'area della percezione e delle strutture di pensiero intelligenti, benché artificiali.

Per finire, possiamo prevedere l'emergere di altri modelli/diagrammi, via via che gli artisti si lasceranno assorbire dalle profondità psicologiche e neurologiche, alla ricerca di espressioni che rendano conto dei diversi processi di pensiero e manifestazioni della coscienza. Eventualmente si potranno programmare sul videodisco certe forme di nevrosi che hanno costituito così a lungo il nutrimento creativo del tormentato artista occidentale. Potremmo concludere con il modello *schizo* o *spaghetti*, nel quale non solo tutte le direzioni sono equivalenti, ma tutte non sono equivalenti: ogni cosa è allo stesso tempo irrilevante e significativa, per cui lo spettatore rischia di perdersi e di non ritrovare più la via d'uscita.

Ci sono mondi che aspettano di essere esplorati. Si spera che gli artisti possano avere il loro spazio di accesso alla sperimentazione di questa nuova e stimolante tecnologia. Ho avuto recentemente una idea di alcune delle possibilità che si aprono per l'arte attuale, incontrando un designer che aveva avuto la sua prima esperienza informatica collaborando con un grande stilista di moda francese a New York, dove lavorava con dei terminali di computer. Con una penna leggera poteva tracciare vari disegni, utilizzando le funzioni del computer di memoria e di manipolazione dei dati. Inoltre, il suo terminale era collegato a una grande banca dati di disegni e motivi su tessuto di tutte le epoche provenienti dal mondo intero. Dopo aver completato uno schizzo, per esempio, poteva richiamare un disegno di kimono giapponese del XVII secolo, guardarlo e sovrapporlo alla sua idea. Poi poteva consultare un modello di abito europeo di fine secolo, combinarlo con il suo disegno o integrarlo al kimono, immagazzinando intanto nella memoria queste differenti tappe. Quando tutto era terminato e il disegno finale scelto, egli poteva collegarsi sullo stesso schermo con altri uffici in Europa e in Oriente. I designer potevano comparare le loro note, ottenere dei dati sulla disponibilità di tessuti nelle proprie fabbriche, sapere dove trovare la migliore seta, chi avesse lo stock, quando poter mandare l'ordinazione, ecc. Tutte le fasi del suo lavoro potevano apparire sullo stesso schermo come informazione digitale. Poteva lavorare nello spazio (Europa, Estremo Oriente) come nel tempo (storia dell'arte), tutto in un istante, e disponibile per iscritto o sotto forma di immagini.

A dispetto delle attitudini antitecnologiche che persistono ancora (e alcune, dovremmo aggiungere, per molte buone ragioni), la generazione presente di artisti, di registi e di autori video che ancora studiano e i loro insegnanti, che continuano a ignorare l'informatica e la tecnologia video, scopriranno in un prossimo futuro che hanno mancato il primo medium, non solo nel loro campo, ma nell'intera cultura. È doveroso e necessario che gli artisti creativi abbiano presa sui suoi sviluppi oggi ancora poco noti. Sono stati lanciati sul mercato i videodischi informatici come uno strumento nuovo, importante per la formazione e l'educazione. In questo momento ci sono dei creativi che sperimentano questa tecnologia, assicurando che ne sortiranno applicazioni innovatrici e uniche; ma per ora molti esempi ritornano nella sfera della noiosa logica lineare delle scuole. Il piano urbanistico per Aspen è forse uno degli esempi più interessanti dei nuovi programmi. Siamo agli inizi, ma già ora, per l'artista, le strutture logiche dell'educazione standard non sono più così interessanti. Gli artisti hanno esplorato differenti parti del cervello e sanno bene che le cose non sempre funzionano come hanno loro insegnato a scuola.

Poiché questo stesso sistema educativo di cui abbiamo fatto esperienza a scuola (lo stesso che ci ha dato il meraviglioso mondo della televisione e della radio commerciali) è ricalcato sulle nuove tecnologie, è di fondamentale importanza ora tornare indietro per approfondire alcuni sistemi più antichi descritti in queste pagine. Gli artisti che non si lasciano catturare dai capricci della moda del mondo dell'arte, in particolare quello degli ultimi anni, inizieranno a guardare al nuovo significato che va prendendo la storia dell'arte. Come ho cominciato a evidenziare in questo scritto, la relazione tra l'immagine e l'architettura (come nell'arte del Rinascimento), lo strutturalismo dell'arte sacra (orientale, primitiva, cristiana e tribale, vale a dire i mandala, i diagrammi, le icone e altre rappresentazioni simboliche, compresi il canto, la danza e la poesia) e i sistemi di memoria artificiale (le prime tecniche di registrazione dal tempo dei greci al Medioevo) sono territori che richiedono una ulteriore investigazione. Poiché continuiamo la nostra danza con la tecnologia (alcuni tra noi più volentieri di altri), l'importanza di rivolgerci indietro a noi stessi – il motore principale – cresce in misura maggiore all'importanza rivestita da qualsiasi circuito elettronico. Nel passato l'arte sacra ha riunito la forma, la funzione e l'estetica intorno a questo solo ed unico obiettivo. Oggi lo sviluppo dell'io deve precedere quello della tecnologia, altrimenti non andremo da nessuna parte: *ci saranno* condomini nello spazio dati (è già iniziato con la televisione via cavo). L'utilizzazione degli strumenti non è che il riflesso di chi se ne serve, le bacchette possono essere un utensile semplice per mangiare oppure un'arma, tutto dipende da chi la utilizza.



## La Storia, dieci anni (di video) e l'epoca dei sogni \*

Mi ricordo una storia.

Sulle pendici di una montagna, in un pomeriggio di circa 2.500 anni fa, il Buddha che è passato alla storia, Shakyamuni, recitò quello che sarebbe poi divenuto famoso come "il sermone del silenzio". Gli fu offerto un fiore giallo e gli fu chiesto di predicare la Legge a una vasta congregazione di seguaci che si erano riuniti in quel luogo. Shakyamuni sollevò il fiore in alto, tenendolo fra le mani davanti all'assemblea. Ci fu un silenzio immediato, mentre le persone attendevano che iniziasse a parlare. Attesero a lungo, ma egli rimase in silenzio, tenendo sempre il fiore sollevato. Lo sguardo di Shakyamuni colse quello del discepolo più intelligente, Maha Kashyapa, che sorrideva guardandosi intorno. Ad eccezione di Maha Kashyapa, nessuno fu in grado di comprendere l'intenzione del Buddha.

Ricordo di aver pensato come questo sia uno dei primi esempi di comunicazione diretta attraverso l'uso di un'immagine ... Un vero elemento naturale, ma incorniciato come se fosse un'immagine nel contesto di un solenne sermone. Il Buddhismo Zen ha fatto tesoro in modo speciale di questa storia, dal momento che essa comunica il principio che la conoscenza si acquisisca direttamente attraverso l'esperienza personale. E questa rimane una delle proprietà e dei poteri nascosti dell'immagine. Nel nostro passato più remoto, prima, naturalmente, che si rendessero necessari tentativi come questo di riconciliare la natura in quanto immagine con un contesto altamente culturale e con il linguaggio, il contesto naturale stesso era un'immagine simbolica. Non c'erano nomi, ma soltanto verbi. Si viveva dentro e non fuori dall'immagine.

\* Il testo è stato pubblicato per la prima volta in italiano in Valentina Valentini (a cura di), *Bill Viola. Vedere con la mente e con il cuore*, traduzione di Michela Giovannelli, Gangemi, Roma 1993, pp. 47-58; originariamente pubblicato con il titolo *History, 10 Years, and the Dreamtime* in Kathy Rae Huffman (a cura di), *Video: A Retrospective 1974-1984*, catalogo della mostra (Long Beach Museum of Art, Long Beach CA), 1984.

Se vi sembra che sia sull'orlo della superstizione, vi prego di ricordare che le immagini che noi creiamo fanno parte della nostra mente, sono organismi viventi che portano avanti per noi le nostre vite mentali, oscuramente, che ce ne accorgiamo o no.

Hollis Frampton, gennaio 1974

Fu all'incirca nello stesso periodo che assistetti alla conferenza dal titolo *Open Circuits* (Circuiti aperti) al Museum of Modern Art di New York. Ricordo che Hollis Frampton fece un intervento. Era il gennaio del '74. In quel periodo studiavo la memoria umana: i sensi, la percezione, il cervello, la memoria ... L'"hardware" umano, poiché mi ero accorto che, essendomi così tanto concentrato sull'hardware tecnologico, avevo trascurato l'altra metà dell'equazione. L'idea delle immagini come organismi viventi mi affascinava. Burroughs aveva già parlato delle immagini come virus, ma ora Frampton le stava quasi annettendo al mondo animale. Stavo anche leggendo Aldous Huxley: le sue opere, come *The Doors of Perception* (Le porte della percezione) e *Heaven and Hell* (Paradiso e Inferno), erano escursioni pionieristiche nell'interiorità.

Come la terra un centinaio di anni fa, la nostra mente ha ancora le sue Afriche sconosciute, i suoi Bornei inesplorati e i suoi bacini amazzonici. Nei confronti della fauna di queste regioni, non siamo ancora degli zoologi, siamo soltanto dei naturalisti e dei raccoglitori di esemplari. La situazione è poco propizia, ma siamo obbligati ad accettarla, e a trarne tutto il vantaggio possibile [...].

Come la giraffa e l'ornitorinco, le creature che abitano le più remote regioni della nostra mente sono oltremodo inverosimili, nondimeno esse esistono, sono risultati dell'osservazione e, in quanto tali, non possono essere ignorate da nessuno che stia cercando in modo onesto di comprendere il mondo in cui vive.

Aldous Huxley, 1956

Ricordo di aver letto un libro di storia. La storia vista come un filtro, che continuamente viene riscritta. La memoria umana (come i cinque sensi) è anch'essa un filtro e, invece di essere un senso che lavora in funzione del passato, agisce sul futuro, informa tutte le azioni presenti e viene continuamente aggiornata, modificata e inventata. In questo libro si descrivevano studi di psicologia in cui si dimostrava che, dopo aver assistito a un incidente, le persone hanno la tendenza a inventare cose mai realmente accadute, sulla base della natura delle domande che vengono loro rivolte in seguito. La storia serve il presente, esiste nel presente. Il concetto di storia è inestricabilmente legato al processo della registrazione ("registrazioni" storiche). Tutto quello che è registrato – che sia pietra oppure un dischetto di computer, intenzionale (la fotografia) o no (una foresta pietrificata) – è storia; tutto quello che non è registrato, non esiste. Era un libro interessante, ma ne ho dimenticato il titolo; l'ho prestato a qualcuno che non me lo ha più restituito.

Si è creato il mito che la TV sia un medium "istantaneo" e che, al contrario, la scultura metallica sia un medium "permanente". L'ironia sta nel fatto che le sculture metalliche sono spesso andate distrutte a causa della mancanza di spazi e magazzini e che l'informazione elettronica, fragile e immediata, spesso si conserva per anni, grazie al fatto che occupa poco spazio e alle avanzate tecniche di recupero. Per esempio, gli anni Venti sono andati perduti, ma gli anni Trenta sono vivi quotidianamente negli show televisivi della tarda notte. Questo strano fenomeno è destinato a perpetuarsi e un giorno, per qualche futura generazione, la linea di demarcazione fra gli anni Venti e gli anni Trenta sarà insormontabile, come per noi a.C. e d.C.

Nam June Paik, 1973

Nel 1974 il Museo Everson pubblicò il catalogo di una mostra retrospettiva di Nam June Paik intitolata *Videa and Videology*, che rimane il miglior documento del suo lavoro e della sua visione del mondo. Lo tengo ancora sul mio scaffale. Nel 1974 già si parlava di una storia del video e questo avveniva da un po' di anni. Mi ricordo di una riunione con alcuni amici in un ristorante cinese di New York, in una fredda sera di febbraio. Nei miei studi sulla memoria, avevo tentato di tracciare a ritroso il processo di codificazione dell'immagine: da un'immagine mentale immagazzinata da tempo fino a un impulso luminoso in tempo reale. Da una Memoria di Lungo Termine (dove sono immagazzinati il nostro nome e indirizzo) giù fino a una Memoria di Breve Termine (che si deve rinfrescare continuamente e ci obbliga a ripetere più volte un numero di telefono mentre lo si sta scrivendo) e, quindi, alla retina: avevo semplicemente imparato cosa era l'Immaginazione Iconica. Sembra che le immagini siano trattenute in tutti i loro dettagli completi fino a un minuto dopo l'esposizione. Finora abbiamo creduto che queste siano immagini viventi del mondo. E allora, dove terminava lo stimolo diretto e dove aveva inizio la memoria? Sembrava che tutte le immagini fossero ricordi, ero confuso.

Qualcuno iniziò a parlare della storia del video: «Il video potrebbe essere l'unica forma d'arte ad avere una storia prima che esista una storia del video». Si stava inventando il video e, allo stesso tempo, i suoi miti e i suoi eroi. C'era qualcuno che pensava che i giovani curatori, gli scrittori e gli artisti fossero alla ricerca di una strada nuova dentro una scena artistica già sovraffollata e che perciò avessero interesse ad accampare diritti e a legittimare il medium il più rapidamente possibile (il cameriere aveva portato troppe pietanze: non avevamo ordinato mai *chow mein*). Qualcuno intervenne con questa osservazione: «quello che è interessante quando si considera una storia del video è che il medium stesso finisce per essere considerato storia»: la TV come coscienza della cultura; e ancora: «il valore della documentazione, della pubblicità e della consapevolezza della storia-come-medium vi era già insito fin dall'inizio, infatti la maggior parte della produzione video consisteva proprio in questo». (Voi siete l'Informazione, ricordate?)

Mi ricordo di aver incontrato per la prima volta in McLuhan descrizioni di come si era generata questa nuova forma di *feedback*: la storia come medium nei riguardi della storia. A quell'epoca tutti avevano letto McLuhan (anche amplificando quel fenomeno di *feedback* nel processo). L'ambiente originario del video era grandemente influenzato dalle correnti intellettuali di quel periodo: i vari McLuhan, Weiner, Fuller, una costellazione di personaggi consapevole di se stessa e della cultura dei media.

Il video aveva insito fin dalle origini il carattere di storia; da qui la tremenda enfasi sull'aspetto della registrazione, che si esprimeva in quell'epoca con lo slogan: "processo contro prodotto". È facile dimenticare che, all'inizio, era abbastanza semplice partecipare a questo fenomeno che permetteva di "registrare e contemporaneamente vedere e subito rivedere" una cosa, qualsiasi cosa. Questa era certamente, e al di sotto di tutte le stratificazioni lo è ancora oggi, l'aspetto base più importante e caratteristico del medium, degno di tutte le attenzioni che ha ricevuto. A proposito degli esiti paradossali cui portava negli anni Settanta un'interpretazione eccessivamente entusiastica di questo concetto ho scritto:

«Una volta, un amico mi ha regalato una borsa della spesa piena di cassette audio usate, che aveva recuperato dalla spazzatura del suo ufficio. Emozionato dalla prospettiva di un tempo di registrazione gratuito e illimitato, mi venne l'idea di installare un registratore proprio al centro di tutto ciò che si fa in casa mia, in cucina, e di provare a registrare tutto ciò che accadeva. L'idea era quella di avere una registrazione ininterrotta, quasi continua, di tutte le attività sonore in quello spazio. Quando l'avrei ascoltata, si sarebbe ricreato qualcosa come un flusso di coscienza, parallelo al presente, ma spostato nel tempo. Ho tenuto il registratore con un nastro inserito per tutto il tempo in cui ero a casa, cioè quasi sempre, visto che quella era la mia vacanza estiva. Alla fine della settimana, quando avevo accumulato più di 24 ore di nastro, mi è venuto in mente all'improvviso un pensiero angosciante. Avrei avuto bisogno di 24 ore, esattamente il tempo necessario per registrare, per riascoltare tutta quella roba. Inoltre, se avessi voluto continuare così, diciamo per un anno, avrei dovuto in verità fermarmi dopo sei mesi per iniziare a riascoltare; e se avessi avuto la presunzione di farne il lavoro della mia vita, avrei dovuto fermarmi quando ero solo a metà dell'opera, per sedermi e ascoltare tutto il materiale registrato nella parte restante della mia vita, senza contare il tempo necessario per riavvolgere tutte le cassette. Era un pensiero orribile, così ho spento il mio registratore e immediatamente interrotto il progetto»<sup>1</sup>.

«L'informazione è in un certo senso l'opposto della spazzatura, anche se nel nostro mondo contemporaneo commercializzato le due cose possono a volte apparire identiche. Entrambe sono il prodotto di processi umani e, con l'eccezione oggi di alcuni artisti folli e di alcuni archeologi nel futuro, si può generalmente dire che la spazzatura perde valore nel tempo, mentre l'informazione sembra essere qualcosa che nel tempo

acquista valore. Di solito, l'informazione è qualcosa da conservare, la spazzatura è qualcosa da distruggere. Ma entrambe possono essere considerate come una sorta di prodotto di scarto, come un fardello fisico, e per la società contemporanea sono entrambe tra i problemi più gravi del momento. Un antico detto sufi asserisce che un pesante carico di ceramiche rotte e un pesante carico di libri sono la medesima cosa, per l'asino. Un recente annuncio pubblicitario per fotocopiatrici Xerox offre quel prodotto come una salvezza, oggi, per il personale d'ufficio, che sta rapidamente sprofondando sotto un diluvio sempre crescente di informazioni.

Considerate per un attimo il numero totale di libri, di articoli di giornali e riviste, di programmi radiotelevisivi, di dischi, videocassette e film prodotti in una sola settimana, e diventa allora chiaro che il compito principale di oggi non è la produzione di informazioni, ma la gestione delle informazioni [...]. In questa luce, il problema principale per gli artisti che fanno video attualmente sta nel decidere cosa *non* registrare. Realizzare una videocassetta, quindi, potrebbe non consistere nel creare o accumulare qualcosa, quanto piuttosto nel tagliare o scindere via di tutto il resto, fino a quando non rimane soltanto una cosa specifica»<sup>2</sup>.

Le videoteche sono una specie di scarico magnetico cittadino e come tali sono certo una grande seccatura per il loro mantenimento. Mi piaceva l'idea di considerare gli accattoni come intellettuali che vanno a rovistare nei rifiuti della cultura per scovare il premio della loro ricerca archeologica che riveli cosa essi sono realmente, e mi piaceva considerare la possibilità che nel nostro futuro incerto potrebbero sopravvivere soltanto gli scarafaggi, duri a morire, lasciati vagare nei nostri rifiuti. Qualcuno una volta ha osservato che era un fattore degno di interesse il fatto che il passato e la storia fossero così legati alla terra, al fango e alle pietre. Infatti, noi parliamo di strati della storia o *strata*, e questo si riflette anche nella nostra terminologia: "giù attraverso la storia e su nella scala evolutiva". Tutto ciò mi faceva pensare a quando scavavo nel fango da bambino.

In quel periodo ricordo di aver letto la storia di Jacques Sandulescu, intrappolato in un cunicolo sotterraneo di una miniera di carbone in Russia. Sepolto vivo, non si poteva muovere di un millimetro, il sudore gli colava lungo il viso mentre piangeva e urlava, col solo risultato di riempirsi la bocca di polvere di carbone fino a soffocare. La paura lo attanagliava. Ha scritto: «in quel momento mi ricordai di una volta che avevo trovato delle fragole selvatiche nel bosco alcune miglia lontano da casa. Le avevo portate a mia madre dentro una grande foglia verde, sapevo che le adorava. Quando gliele porsi, lei le guardò, erano le prime fragole della stagione, e poi mi fissò a lungo. Quello sguardo nei suoi occhi fu la cosa più dolce e bella che ho mai conosciuto in tutta la mia vita».

<sup>1</sup> Bill Viola, *L'istrice e l'automobile*, in questo volume, pp. 33-43.

<sup>2</sup> In questo volume, p. 34.

Mi succedeva di dimenticare nei ristoranti cinesi, sulla metropolitana o sugli autobus molti dei libri che leggevo; è questo il modo in cui ho perduto la mia copia di *Guerrilla Television*. Avevo la sensazione che in quel periodo tutti leggessimo di più e che i libri allora fossero molto più importanti, mentre oggi mi sembra di non aver più tutto quel tempo. La settimana passata ho preso in prestito *Guerrilla Television* e ho letto un mucchio di vecchia roba cercando di ricordare cosa succedesse nel 1974, l'anno in cui ebbe inizio il programma dedicato al video al Long Beach Museum of Arts. Ci dimentichiamo delle cose troppo facilmente.

Scrivere di ... scrivere ... di ... video è come spiegare un viaggio a qualcuno che non si è mai fatto un acido.

Marco Vassi in «Radical Software», n. 1, 1970

Cominciai a ricordare cose dimenticate. Leggendo *Guerrilla Television* re-imparai che Michael Shambert, lo scrittore, lavorava per l'istituzionale *Time Magazine* quando nel 1969 recensì la mostra alla Howard Wise Gallery dal titolo *TV as a Creative Medium* (La TV come medium creativo) e che subito dopo cominciò ad occuparsi di video ed entrò nel gruppo "Raindance" ...; che il gruppo "Videofreex" si formò grazie a una grossa somma di denaro elargita dal canale televisivo CBS per produrre una trasmissione pilota per una serie dal titolo *Subject for change* (Oggetti del cambiamento) che riguardava i media alternativi e tutto quello che di nuovo si andava facendo ...; che uno dei progetti tecnologici innovativi di quell'epoca, il dispositivo informativo automatizzato Video Matrix, era stato originariamente ideato per il lancio pubblicitario di lattine in una mostra commerciale ...; che "Global Village" fu installato come una nuova mostra di dispositivi luminosi, con la gente che pagava per andare a vedere una serie di nove monitor che trasmettevano su vari canali alcune registrazioni degli show televisivi del giovedì, venerdì e sabato sera, con l'aggiunta di inserti che descrivevano atti sessuali, pubblicati sui quotidiani newyorkesi ...; che "Raindance" era stata fondata come una società commerciale, con i suoi consulenti finanziari, destinata alla vendita delle azioni.

Tutto cominciava a suonare più come gli anni Ottanta che come i Sessanta, e così doveva essere: l'arte della sopravvivenza non è cambiata nei secoli. È buffo come i nostri specchietti retrovisori colorati cambino e proiettino i nostri valori e desideri, distorcendo il passato. Vediamo gli eventi lontani attraverso un filtro polarizzante bianco e nero, che abbassa il grado di risoluzione. Alcune persone possono pensare che questi avvenimenti che riguardano il video non si adattino alla loro idea di quello che dovevano essere gli anni Sessanta, invece vi sono perfettamente integrati. Tutto questo materiale era proprio là, stampato su carta, come reliquia di informazione necessaria, in uno dei più importanti manuali dei media di quei tempi. È una necessità della storia che le cose nuove siano sempre composte da elementi opposti (essendo

la sintesi il vero principio creativo) come, per esempio, il fatto che gli *hippies* avessero bisogno dell'Istituzione per potersi definire in qualche modo; come le due metà del segno A abbiano bisogno una dell'altra per stare in piedi; e come la famosa immagine della Gestaltpsychologie presenti due facce ambigue, ognuna composta sia della figura che dello sfondo.

Con tutte queste "registrazioni storiche" davanti a me, mi trovavo sempre a fare riferimento ai libri per le date e i numeri, che non sono mai stato capace di ricordare fin dalla scuola. Mi è sempre sembrato che la storia fosse una questione di numeri. Mi sentii molto sollevato alcuni anni più tardi quando lessi che il cervello sembra funzionare per immagini – un linguaggio di fotografie mentali, di derivazione spazio-visuale – e che perfino nel richiamare dei numeri esso tenderà a farlo attraverso la visualizzazione della forma del simbolo del numero "5": Guglielmo il Conquistatore – 1066 d.C.; Nam June Paik – Wuppertal Gallery, 1963. Pensare agli eventi in termini di numeri, come liste di date, può renderli triviali e rispolvera il vecchio atteggiamento della "quantità che supera la qualità" (più vecchio è, meglio è). Sebbene sia certamente importante sapere quando le cose sono successe, tutti i vecchi dibattiti in cui mi sono imbattuto, dove si discuteva se fosse stato Paik o Vostell a usare per primo un apparecchio televisivo nel suo lavoro, suonavano semplicemente ridicoli. Non facevano che ignorare totalmente la realtà della situazione: il contributo di Paik alla video arte è di gran lunga più importante, sostanziale e di più vasta portata di quello di Vostell. Ho letto che la mente per natura fa precisamente questo: distilla e sintetizza concetti, tendenze e contenuti sorvolando numeri e sequenze.

Sbirciando nel passato scorgevo anche la continuazione di una chiara linea di demarcazione, che in precedenza era sempre sembrata svanire quanto più si risaliva all'infanzia del video. Apparentemente, la comune grande zuppa primordiale degli anni Sessanta in cui tentavamo di mescolare tutto all'interno di un medium comune, un uovo monocellulare, non è mai veramente esistita. Fin dall'inizio c'erano già almeno due correnti ben distinte: i gruppi che facevano video, già menzionati, e gli artisti singoli. Essi procedevano in parallelo, e la ragione di questi due diversi approcci, quello di gruppo/comune e quello personale/individuale, non era tanto di tipo economico, tecnico o politico, quanto semplicemente psicologica e possibilmente perfino biologica. La persona indotta ad agire in un gruppo e quella che si isola nel lavoro non sono che due animali differenti. Gli artisti sono sempre stati dei caratteri individualistici e solitari. Bruce Nauman cominciò a utilizzare il video da solo nel suo studio sulla costa occidentale nel 1968 e Les Levine nello stesso anno a New York; nel '69 seguì Keith Sonnier e subito dopo William Wegman, Richard Serra, Vito Acconci, John Baldessari, Paul Kos, Joan Jonas, Peter Campus e molti altri. Ognuno cominciò realizzando video decisamente personali e individuali, per la maggior parte caratterizzati dalla presenza sullo schermo dell'artista solitario, spesso all'interno del proprio studio nello svolgimento di qualche attività.

I gruppi erano emersi nel comune contesto politico dei tardi anni Sessanta e erano orientati verso la comunicazione (nuove tecnologie incluse), mentre gli altri "gruppi"

di individui andavano emergendo dall'ambiente artistico istituzionale. Questi "artisti del mondo dell'arte" non furono inclusi all'interno delle prime due mostre che sono state le pietre miliari in questo campo: quella di Howard Wise a New York nel 1969, *TV as a Creative Medium*, e quella di Russell Connor a Brandeis nel 1970, *Vision and Television*. In parte ciò fu dovuto al fatto che era ancora un po' presto (comunque Les Levine espose a Brandeis), infatti fu molto lento il processo di accettazione da parte delle strutture televisive pubbliche di nuova formazione, che preferivano lavorare con i tecnici e con gli autori di documentari e con le forme convenzionali, come il teatro e la danza, più facili da assimilare nel contesto dei programmi dei mass media.

Questo ha creato una separazione iniziale che persistendo ha messo i tecnici, definiti "gli artisti del video sintetizzatore", inizialmente dal lato degli attivisti dei mezzi di comunicazione e dei gruppi video, in una posizione ambigua e scomoda. Inoltre, Howard Wise aveva già proposto una relazione con l'arte cinetica/tecnologica esponendo video nella sua galleria, ma con gli anni Settanta questo lavoro era svanito fra le mode del mondo dell'arte.

La mostra per "gli artisti del mondo dell'arte" che dichiarava come la loro fosse una "TV come medium creativo" (e che riconosceva chiaramente il nesso fra il video e la performance) fu *Ten Video Performances* (Dieci video performance) al Finch College Museum of Contemporary Art di New York, nel 1971. Di questa terza fondamentale iniziativa non si parla molto nelle storie del video pubblicate in questi ultimi anni. Molto presto, dopo quella mostra, cominciarono a vedersi gli effetti della classificazione di tutta questa attività a seconda dei media utilizzati piuttosto che in riferimento alla natura del lavoro stesso, nel graduale incrociarsi di queste due direzioni all'interno delle tante mostre che seguirono, dedicate al video e alla performance. I musei e i programmi dei media diventarono terreno neutrale dove i vari artisti delle gallerie, i gruppi che facevano video e gli indipendenti si potevano vedere accomunati sotto il cappello onnicomprensivo della "video arte" e, dagli anni Settanta fino ad oggi, questi rimangono gli unici luoghi di esposizione per tutti i diversi lavori che attengono a questo campo.

Nel frattempo, tornando agli anni Settanta, io continuavo a perdere libri e proseguivo i miei studi sulla memoria e l'immagine. Avevo cominciato a interessarmi delle immagini del tempo, cosa che mi portò presto a occuparmi di diagrammi, mappe e geometrie: le arti del cielo (l'astronomia, da cui derivano l'architettura e la navigazione). Il tempo veniva spesso descritto come una spirale. Galassie, vortici, i tre anelli ... La crescita diventava concentrica, una radiazione, non una linea. I fatti si svolgevano dall'interno all'esterno, non dal basso in alto. Cominciai a pensare alla crescita umana, alla mia stessa vita, nello stesso modo: le idee possono crescere anch'esse ... la loro espressione in immagini ... le immagini sono cose viventi ... devono tutte avere in comune la stessa struttura. La Storia tutta uscì dall'ordine sequenziale, procedendo sia nel passato che nel futuro. Se mi accadeva di perdere dei libri, avrei sempre potuto ritrovarli.

Questa storia disordinata generava confusione, ma in qualche modo aveva un senso. Ho sempre imparato le cose in ritardo. La tremenda esuberanza, apparentemente senza precedenti, che si sentiva nell'aria in quei primi tempi – che è assolutamente necessario prendere in considerazione per poter comprendere il lavoro che si faceva allora e che io avevo una grande difficoltà a ricordare (riaccendere, che connota un atto creativo, è il termine migliore che possiamo usare in rapporto alle emozioni) –, quel diluvio di novità e immagini, ho scoperto essere tutto rispecchiato in un libro in cui mi sono imbattuto nel 1974: *Painting, Photography, Film* di Lazlo Moholy-Nagy. Era del 1927, ma lo si poteva leggere come se descrivesse il video e l'*expanded cinema* del 1967.

C'erano le prime inquadrature cinematografiche, le immagini dal microscopio, le tavole astronomiche, i raggi X, i fotogrammi, gli effetti d'illuminazione, gli angoli obliqui, le "risate interrotte"; estensioni dei sensi esilaranti disseminate di citazioni profetiche quali:

Somme gigantesche si spendono spesso per realizzare un lungometraggio. Se paragonata alla tecnica e agli strumenti di questo film, la tecnica pittorica di oggi è ancora a uno stadio estremamente primitivo.

Moholy-Nagy, 1927

Avrebbe potuto essere una citazione dal catalogo di Nam June Paik della mostra di Everson del 1973:

... il tubo dei raggi catodici prende il posto delle tele.

Nam June Paik, 1965

Ho scoperto i film di Oskar Fischinger e il cinema puro di Hans Richter degli anni Venti: percorsi di pura luce e movimenti astratti che guizzavano sullo schermo, come più tardi in Kubelka e con i video sintetizzatori e come, prima di tutti questi, nell'incredibile sofisticazione e intelligenza dei motivi dell'arte astratta islamica. Uno dei tranelli dell'epoca dell'informazione, combinato con il fatto di vivere quest'esperienza nell'America contemporanea, è il fatto di focalizzare la propria attenzione sul presente. C'è già così tanta roba che ci bombarda che è impossibile pensare ad altro. Nell'era della consapevolezza di sé (l'età dei media), noi siamo come un cervello che è stato deluso, perché credeva che la consapevolezza di sé sia il grado massimo e scopre invece che deve pensare ad ogni singolo battito cardiaco, a ogni singolo movimento dei polmoni. Così, dieci anni cominciano a sembrare un tempo lungo, i Rolling Stones vengono classificati "vecchia musica" e Michael Jackson è "nuovo", i pianisti di musica classica sono "artisti contemporanei" e agli artisti del video è permesso dividere il frame, grazie alle nuove tecnologie, e "scoprire" il montaggio ("mai prima nella storia del

video”), mentre Sergej Ėjzenštejn (e tutti quelli che lo conoscono) sono là da qualche parte che ridacchiano.

Quando il pianista diventa consapevole, cioè si rende conto del presente e pensa al fatto di colpire ogni singola nota come faceva ogni volta durante la faticosissima pratica dell'apprendimento, diventa impossibile suonare. Le dita si accavallano una sull'altra. È impossibile essere naturali, è un po' come cercare di essere creativi negli anni Ottanta.

Edmund Soto

Mi ricordo che nel 1974 David Ross se ne andava “nel lontano Ovest in California” (come nella New York di Saul Steinberg, “la lontana New York”) per capitanare il nascente programma di video al Museo di Long Beach. Ricordo di esserci venuto (“nel lontano Ovest”) a vivere nel 1981 e, pensandoci oggi, doveti fare ritorno “nella lontana New York”; sebbene questa non sia la definizione nazionale codificata per indicare il “ritorno all'Est” e “verso il lontano Ovest”, con le sue implicite indicazioni di passato e futuro, andare e tornare, sinistra e destra, storia (il Vecchio Mondo) e futuro (la Nuova Frontiera).

Ho avuto non poca difficoltà a cercare di immaginare dove mi trovassi, nel tempo come nello spazio, ma sono qui, che scrivo un articolo per il Long Beach Museum of Arts nei dieci anni di anniversario del video, mentre raccolgo tutto questo materiale, sfogliando vecchi articoli e libri, decidendo di esordire con la descrizione della situazione nel 1974. Ho preso degli appunti, cercando di ricordare come fosse:

«Nel 1974, quando nacque il progetto del Museo, si era già esaurita la prima fase della video arte. Erano già passati cinque anni dalla mostra di Howard Wise, TV as a Creative Medium (La TV come medium creativo). “Raindance” si era già sciolto. Electronic Arts Intermix aveva lanciato la distribuzione dei suoi videotape un anno prima, nel 1973. EAI aveva a che fare in primo luogo con i “video” artisti, mentre la galleria Castelli aveva cominciato a distribuire gli artisti del “mondo dell'arte”. I centri di accesso ai media legati al video lavoravano a pieno ritmo e molte scuole d'arte avevano dato inizio a corsi regolari di video. La prima generazione di artisti del video si era ben affermata e si organizzavano mostre regolarmente.

Ma qualcosa stava per accadere, e il 1974 si dimostrò un anno cardine. Le prime due più importanti conferenze si tennero in quell' anno: *Open Circuits* (Circuiti Aperti), al Museo di Arte Moderna, un incontro internazionale fra artisti, critici, organizzatori e studiosi che discutevano idee e temi; e la conferenza dal titolo *Video and the Museum* (Il Video e il Museo) al Museo Everson di Syracuse, iniziative che fecero incontrare i musei, le gallerie, gli operatori dei media e gli artisti provenienti da tutto il paese.

Per quanto attiene al livello tecnologico, il *frame* stava appena nascendo o, per lo meno, vi si poteva cominciare ad accedere, grazie all'introduzione del *time code* del montaggio computerizzato e grazie alle prime centraline automatiche di montaggio per formati semi-professionali. Il colore stava diventando una realtà con l'arrivo delle prime

telecamere portatili a colori: Jon Alpert realizzò il primo programma a colori in questo campo nel 1974, *Cuba – The People* (Cuba – Le persone). Il *Time Base Corrector*<sup>3</sup> fu introdotto quell'anno, fornendo in tal modo l'anello mancante fra il formato basso e gli standard televisivi. Fu poi prodotto il primo proiettore a colori. Non esisteva l'*home video*, il computer non era ancora entrato nelle case, non c'erano *video games*, dispositivi di *rallenty*, né videoregistratori da un pollice, né effetti digitali, non c'erano canali che trasmettevano video musicali. I telegiornali erano ancora su pellicola. Le *soap operas* apparivano ancora diverse dagli altri programmi regolari. La TV via cavo era una presenza sparuta, a dispetto di ogni precedente previsione ottimistica. Le cassette da 3/4 di pollice, immesse sul mercato soltanto due anni prima, stavano appena prendendo piede, dal momento che in molti apparati produttivi esistevano parallelamente a quelle con il nastro a bobina aperta da 1/2 pollice.

Stava appena per avere inizio la seconda fase del video, caratterizzata dal passaggio dal bianco e nero al colore; dall'importanza del montaggio (quindi con un più stretto rapporto con il cinema); dall'attività individuale, data la scissione dei gruppi; da una nuova collocazione di questa area, che si situava ai margini delle principali correnti del mondo dell'arte; dalla crescente possibilità di accesso ai formati professionali e da un'emergente “professionalità”. Il “processo” cedeva nei confronti del “prodotto”. Tuttavia, sotto il profilo tecnico e dell'esperienza, la comunità del video era ancora all'avanguardia nei confronti dell'industria, rinforzando l'opinione di una pratica alternativa e in qualche modo più approfondita. Nel giro di qualche anno ci sarebbero stati dei cambiamenti; l'industria si sarebbe messa alla pari e presto, come oggi, avrebbe di gran lunga sorpassato gli artisti per le innovazioni tecniche e la competenza (cosa che ironicamente fin dall'inizio ha rafforzato l'effettiva “pratica artistica” nella forma artistica)».

Questo è fino a dove ho potuto risalire. Mi rendo conto che stavo descrivendo un mondo totalmente diverso, un panorama del primo periodo del video che non esiste più, tanto che cominciamo ad avere visioni di sogno, immagini del passato, *flashback*. Uno era particolarmente vivido. A tutti capita di fare sogni come questo qualche volta nella vita. Quello che è interessante è che la loro vividezza non riguarda tanto la chiarezza visiva o il dettaglio – è piuttosto una fedeltà all'esperienza, all'esistenza. La piena sensazione di quello che sembra veramente esserci riempie totalmente il tuo corpo: quello che si percepisce come se si stesse respirando in quel momento. Queste sono le vere “immagini”. È sempre uno shock. Possiamo essere capaci di registrare artificialmente immagini, suoni e parole, ma siamo ben lungi dal riuscire a registrare qualcosa che somigli all'esperienza. Lo shock sta nel realizzare quanto effettivamente ci sfugge del passato.

<sup>3</sup> [N.d.C.] Correttore dei tempi di base. Apparecchio in grado di scomporre il segnale televisivo e restituirlo corretto. Viene utilizzato nel montaggio e nella trasmissione. Tra le sue funzioni più comuni vi sono la correzione dei sincronismi, dei *drop-out* (disturbi dell'immagine che si manifestano sotto forma di piccole strisce lungo il teleschermo), del *chroma* (livello di saturazione di un colore), del video e della messa in fase delle apparecchiature.

Si aggiunga, a questo, il fatto che la nostra società ha sviluppato un senso distorto del tempo: mentre la tecnologia accelera ogni cosa sempre di più e i nostri sogni si concentrano su come diventare più efficaci, noi stiamo scoprendo che abbiamo in effetti sempre meno tempo a disposizione. La mancanza di tempo è uno dei problemi più grandi che assillano il mondo del video e tutte le istituzioni moderne. È il motivo per cui le cose spesso si fanno azzardatamente e in modo rabberciato, oppure non si fanno affatto. La gente riesce a malapena a sbarcare il lunario. Il problema centrale di oggi è come conservare la sensibilità e la profondità di pensiero (entrambe funzioni del tempo) nel contesto delle nostre vite accelerate.

La vita spirituale è qualcosa di cui le persone si preoccupano quando sono talmente affaccendate a fare qualcos'altro che pensano di dover essere più spirituali.

Thomas Merton

Mi ricordo di aver fatto un'esperienza mentre giravo sul monte Rainier nel 1979. Avevo pensato di fare uno studio approfondito della montagna e decisi di fissare la telecamera nella stessa posizione per una settimana, per osservare la montagna mentre attraversava tutte le fasi differenti, di orario e di tempo. Mi sembrava fosse importante dedicare un tempo così lungo a quella che alla fine sarebbe stata una scena molto corta.

Fu soltanto dopo aver terminato e mentre, orgogliosamente, ridiscendevo le pendici con le mie ore di registrazione in una grande scatola, che mi resi conto di quello che avevo fatto. Per la montagna, quel periodo di tempo era come un guizzo insignificante che sfugge via tanto rapidamente da risultare quasi invisibile. Una settimana: suonava quasi come un insulto.

Ancora penso di guardare quella montagna che si muove ... e *si muove*. Pensavo all'espressione "immagine in movimento".

Di che movimento si trattava? Cosa era questo processo che trasformava una costellazione vivente di eventi in una storia, in un ricordo? Mi viene in mente ancora la conferenza *Open Circuits*, nel 1974, in cui Hollis Frampton descrisse l'unione dei due media, il film e il video, come «la mimesi, l'incarnazione, il prendere forma della stessa coscienza umana».

Poco tempo fa ero di "ritorno all'Est" quando per strada mi imbattei in un vecchio amico. Non lo vedevo da anni ed era molto cambiato. Tentavo disperatamente di richiamare la vecchia immagine che portavo dentro di me. Era appena uscito dal cinema dove aveva visto un film di Woody Allen. Iniziammo a parlare della storia del video, fra le altre cose. Diceva di non sapere se credere nella storia. Gli dissi che neppure Woody Allen ci credeva e lo parafrasai citandolo: «Quando ho cominciato a fare l'attore» – aveva detto – «dicevo soltanto quelle battute che pensavo facessero ridere e non dessero la possibilità di ripensarci. Sono sicuro che Mort Sahl o Lenny Bruce facessero altrettanto. E poi scopri, quando la stampa getta uno sguardo sul tuo lavoro dopo un anno o due di programmazione, che i giornalisti vedono una grande quantità di temi

ricorrenti da affermare: 'Beh, questo Mort Sahl è un vero commentatore politico'. Non credo che si sia mai seduto a pensare e abbia detto: 'Parlerò delle donne o parlerò di politica?'. Quella che fai non è mai una scelta consapevole».

In un'epoca in cui si parla tanto di "essere se stessi" mi riservo il diritto di dimenticare di essere me stesso, dal momento che ci sono veramente poche possibilità di essere qualcun altro.

Thomas Merton

Stava cominciando a fare freddo per strada, entrambi concordammo che qualcosa stava cambiando e che sembrava ci stessimo muovendo in una nuova fase: «Vedi» – disse – «Sospetto che questo nuovo passaggio avrà molto a che vedere con tutto questo parlare di arte televisiva ma, probabilmente, in un modo totalmente diverso rispetto a quello che tutti potremmo mai immaginare». Poi ci salutammo.

Sulla via di casa pensavo al nostro incontro e all'argomento fondamentale, la distribuzione. Una giovane donna salì sull'autobus con un bambino piccolo. Portava un mazzo di fiori dai colori brillanti. Guardai i fiori e guardai il bambino. Adoro guardare i bambini che cercano di trarre un senso da quello che il mondo appare loro – come è avvenuto a noi tutti –, quella sensazione esilarante di aperta e totale meraviglia di fronte alla natura delle cose. Presi il mio libro per essere sicuro di non dimenticarlo sull'autobus. Stavo leggendo *The Cloud of Unknowing* (La nube della non-conoscenza), un classico del misticismo cristiano di un anonimo inglese del Trecento. C'era questa voce del passato che mi parlava a voce alta, così chiaramente e direttamente. Lessi queste parole:

«Ti raccomando e ti prego, con tutta la forza e il potere che l'amore può far nascere, che chiunque tu sia a possedere questo libro (forse è tuo, o lo tieni, o lo stai portando, o lo hai preso in prestito) tu non dovresti, del tutto liberamente, e per un saldo proponimento, né leggerlo, né scriverne o menzionarlo a nessuno a meno che questi sia a tuo giudizio totalmente determinato a seguire Cristo nella perfezione ... Ed egli dovrebbe essere, nella tua stima, uno che per lungo tempo abbia fatto tutto quello che era in suo potere per giungere alla vita contemplativa in virtù della sua vita attiva. Altrimenti, questo libro non avrà per lui alcun senso. Inoltre, ti raccomando e ti prego con l'autorità che mi viene dall'amore, che se qualcuno leggerà, menzionerà o scriverà di questo libro ... tu gli raccomanderai (come ora io faccio con te) di prendersi tutto il tempo necessario per la lettura, la scrittura, il discorso o l'ascolto.

Non mi importa affatto se i chiacchieroni, gli adulatori, i falsi modesti, i brontoloni, i pettegoli, i maldicenti ed ogni sorta di seccatori non vedranno mai questo libro. Non ho mai avuto intenzione di scrivere per loro. Così se ne possono tenere alla larga. E così possono tutti quei letterati (e gli illetterati anche) che sono soltanto curiosi. Anche se sono brave persone, se visti dal punto di vista dei fatti, tutto questo per loro non significherà niente».

Bill Viola

L'autobus stava passando davanti a un cartellone pubblicitario che annunciava la TV via cavo. C'erano dei vecchi barboni che rovistavano nell'immondizia. Era la mia fermata.

Long Beach, agosto 1984

In memoria di Hollis Frampton (1936-1984) e di Barbara Latham (1947-1984).

## Lo spazio fra i denti \*

*Una conversazione con Bill Viola di Raymond Bellour*

Raymond Bellour: *Sei stato uno dei primi ad utilizzare il mezzo video. Cosa ti ha spinto a farlo?*

Bill Viola: Probabilmente un sacco di ragioni sbagliate. Studiavo arte alla Syracuse University ed ero uno dei peggiori pittori della classe. Era una scuola molto tradizionale; dovevamo stare seduti tutto il giorno, disegnare mele e arance posate su un tavolo, o modelle e modelli nudi, come nel Settecento. A quei tempi il disegno astratto ancora non veniva insegnato. Intorno a noi esplodevano nuovi media, nuovi processi e nuove informazioni, ma alla scuola non arrivava nemmeno una briciola di questo nuovo approccio basato sul software. Come nella maggior parte delle scuole d'arte, l'approccio ruotava intorno a una nozione di corsi d'arte come luoghi nei quali si costruiscono cose.

*Tipo in falegnameria?*

Sì. Io cercavo di fare una scatola quadrata e gli angoli uscivano fuori uno sopra l'altro; oppure, finivo per costruire qualcosa con un cassetto che si chiudeva a malapena. Non riuscivo ad avere una connessione fisica con gli oggetti. Andavo davvero male a scuola e stavo per abbandonare tutto quando uno dei miei insegnanti, Jack Nelson, mi ha letteralmente salvato la vita. Creò un nuovo dipartimento per tutti quegli studenti che non riuscivano a rientrare negli altri dipartimenti, una specie di casa per orfani. Fu chiamato studio sperimentale, ed era uno spazio completamente libero. Fu Nelson a introdurre il Super-8 a scuola per la prima volta e poco più tardi portò il video. Non

\* Pubblicato la prima volta, Raymond Bellour, *An Interview with Bill Viola*, «October», Vol. 34 (autunno 1985), pp. 91-119. Traduzione di Riccardo Fazi.



sapeva nemmeno come funzionasse il video allora, però credeva fosse giusto che noi studenti lo avessimo, e che avremmo trovato il modo per utilizzarlo al meglio. Era davvero un insegnante di rara apertura mentale.

*Questo quando accadeva?*

1970. Fino ad allora, l'unica cosa con la quale ero riuscito davvero ad entrare in relazione era la musica. Oggi, è ancora molto importante per me.

*Hai studiato musica?*

Non formalmente. Al liceo, ho iniziato a suonare la batteria in un gruppo rock e ho continuato a farlo durante l'università. Era quello il vero obiettivo della mia vita. Era la prima volta che miglioravo facendo qualcosa, praticando; la prima volta che portavo qualcosa oltre uno stadio iniziale. È una sensazione che mi ha accompagnato e che mi ha aiutato in seguito a sviluppare il mio lavoro con il video.

*È da qui che proviene la forte connessione con il suono che hai mostrato fin dall'inizio dei tuoi lavori.*

All'università ho anche preso lezioni di musica elettronica. Avevamo uno dei primi sintetizzatori, il Moog; lavorare con il Moog era come scolpire. Mi erano sempre piaciuti i registratori, i microfoni e cose del genere, e in quegli anni approfondii la ricerca con l'elettronica e la tecnica. Oggi consiglio sempre ai miei studenti di fare un corso di musica elettronica, perché molta della tecnologia video è stata preceduta dalla tecnologia della musica elettronica, che è stata a sua volta preceduta dal telefono: alla fine tutto torna alla comunicazione.

Solo un esempio: John Cage, alla fine degli anni '50, prima dell'arrivo dei sintetizzatori elettronici, utilizzò uno dei primi circuiti di musica elettronica, chiamato *ring modulator*, modulatore ad anello.

È un semplice circuito inventato da una compagnia telefonica, per fare telefonate a lunga distanza. Il *modulator* prende la voce e la trasporta ad una frequenza che la fa arrivare molto più lontano – questo processo si chiama modulazione. Poi il circuito la demodulizza all'altro capo della linea, le sottrae la frequenza portante, così da ricreare il segnale della voce originale. Quello che Cage e altri fecero fu modificare il circuito, in modo che una volta che la voce veniva modulata alla frequenza più alta, veniva lasciata lì, non veniva più demodulata a una voce normale. E questo è proprio quel suono ormai familiare che tutti oggi riconoscono – è un cliché della musica elettronica. Nella scena sulla nave del mio video *Hatsu Yume*, quando si sente una strana voce, è proprio quel suono lì. È il capitano della nave che parla alla radio trasmittente.

*Quindi è stata molto importante per te la dimensione tecnica legata alla musica elettronica?*

A quel tempo cercavo davvero di comporre musica, ma ora che mi guardo indietro mi rendo conto che il lavoro che facevo non era un granché. La cosa più importante per me era lavorare con un sistema elettronico, mettere mano a quel tipo di circuiti standard che divennero per me l'introduzione perfetta a una teoria elettronica generale. Sentivo che il segnale elettrico poteva essere un materiale con cui lavorare. Fu molto importante quando lo capii. La manipolazione fisica è fondamentale per il nostro processo di pensiero – guarda soltanto come impara un bambino. È il motivo per cui la maggior parte delle persone ha così tanti problemi nell'avvicinarsi ai media elettronici. Quando le energie dell'elettronica divennero finalmente concrete ai miei occhi, così come lo sono i suoni per un compositore, solo allora iniziai a imparare; come ho avuto occasione di dire, tutto divenne di nuovo un processo primario, come nella scultura. E presto mi spostai sul video. Non ho mai pensato al video in termini di immagine, ma di processo elettronico, di segnale.

*E anche se c'era il Super-8 al dipartimento, a te non interessava?*

No, ero troppo impaziente. Filmavo e volevo vedere subito il risultato. Quando vidi per la prima volta il video, quando lo toccai per la prima volta, fu lì che accadde tutto. Non c'erano più dubbi.

*E da quel momento, fare video divenne la tua attività principale?*

Sì, ho realizzato più *tapes* nel 1973 che in qualsiasi altro anno della mia vita.

*Potresti paragonare questi primi tapes, che non conosco, ai tuoi ultimi? Potresti descriverli brevemente?*

*Red Tape*, del 1975, fu una sorta di ponte. Prima di quello i *tapes* erano didattici, il contenuto era il medium; come nei film strutturalisti, in un certo senso. Per tutti noi, credo, l'obiettivo era il medium. Stavamo tutti imparando cosa ci si potesse fare. Così, il gesto di fare un *tape* diventava un processo di scoperta, che alla fine mostrava qualcosa sul video stesso. Guardandomi indietro ora, mi rendo conto che quello che facevo era risolvere una serie di problemi che ponevo a me stesso.

*Intendi dire che ogni video era la risposta ad uno specifico problema?*

Sì. Per esempio, ho fatto un *video* nel 1973 chiamato *Passage Series*. È una serie di tre o quattro pezzi, e ognuno presenta un problema diverso. In uno, per esempio, mi resi conto che c'era una differenza incredibile tra uno zoom e un dolly (ancora oggi penso che lo zoom sia una delle cose più utilizzate nel video; tutte le videocamere hanno lenti per fare lo zoom, così tutti lo usano, come in un allenamento pavloviano). Se guardi

in fondo a un corridoio, vedi la prospettiva, il classico punto di fuga rinascimentale. Feci degli esperimenti camminando lungo il corridoio in maniera tale da simulare uno zoom, e poi ho zoomato in un modo che potesse sembrare una camminata. Alla fine, ho preso la camera, l'ho poggiata sul muro di questo lungo corridoio e l'ho strusciata lungo il muro dall'inizio alla fine del corridoio. Si vede il muro che si graffia a lato dell'inquadratura. Il suono era molto forte.

*Sembra un esercizio, una specie di training totale.*

Sì, una ri-esperienza fisica di quella sala, una traslazione: invece di diventare un'immagine, la sala diventava tattile, una cosa fisica. Molti di questi problemi ed esercizi provenivano dai miei studi sulla percezione e sulla psicologia sperimentale, ai quali mi aveva introdotto McLuhan.

Durante i miei primi anni con il video, adoravo l'elettronica, utilizzavo sintetizzatori, processori di immagine, costruivo piccoli circuiti, collegavo cose da solo. Poi – di nuovo nel 1973 – ho fatto un *tape* chiamato *Information*. Stavo facendo una copia tra due macchine e per caso ho collegato l'output nell'input della stessa macchina, ho spinto il pulsante di registrazione e all'improvviso ecco che esce questo strano feedback, un segnale che non era affatto un segnale. Ma dato che era collegato a tutta l'attrezzatura nello studio – l'interruttore, il chroma key, tutti i monitor - ogni volta che premevo il bottone succedeva qualcosa di diverso. Quello fu il video più bello che feci a quel tempo [ride]. E capii che, se la cosa migliore che avevo fatto proveniva da un errore, allora era forse il caso di imparare le cose un po' meglio.

Fino a quel momento pensavo che il materiale grezzo nel video fosse la tecnologia; allora capii che questo era vero solo a metà. L'altra metà era rappresentata dal sistema percettivo dell'essere umano. Capii che non bastava sapere come funziona la telecamera, ma era necessario capire come funziona l'occhio, e l'orecchio, come il cervello processa le informazioni eccetera ... Questo studio mi portò in un'area completamente nuova d'indagine nei miei video successivi. Lentamente, iniziai a considerare il video come un sistema vivente totale.

*In termini pratici, questo come influenzò il modo in cui utilizzavi la tecnologia?*

Iniziai a dipendere meno da essa. Iniziai a sentire tutto il tempo una presenza non vista, un elemento mancante, "là fuori", con il quale era necessario entrare in contatto per far vivere l'opera. Era qualcosa di non ancora manifesto, che rendeva il lavoro di registrazione incompleto, in un certo senso. Questo elemento mancante era chiaramente lo spettatore, o l'esperienza della visione – l'altra metà del sistema. È l'interazione dinamica tra questi due sistemi, non solo la tecnologia o il linguaggio del video, che rappresenta la natura fondamentale di questo medium.

*Sei stato influenzato da altri lavori video che venivano realizzati allora?*

Innanzitutto, devo dire che era un momento davvero unico per il video, e sono stato davvero fortunato ad essere stato uno studente in quel periodo. Mentre ero all'Università, i miei lavori venivano presentati in mostre assieme ad artisti come Nam June Paik, Bruce Nauman, Richard Serra, Peter Campus – tutti i migliori video artisti degli inizi. Nessuno aveva prodotto più video di altri, a quel tempo. Il video era davvero una novità: lo stavamo tutti scoprendo insieme. Le mie influenze, inizialmente, venivano tutte dal mondo dell'arte. Mi interessava la performance art, che allora stava appena iniziando, e un po' più tardi mi interessai al cinema sperimentale. Un mio amico mi portò a vedere i lavori di Michael Snow, Ken Jacobs, Hollis Frampton, Stan Brakhage ...

*Sentivi una connessione tra quei film e le sensazioni che provavi per il video?*

Beh, perfino allora, non vedevo il film e il video come due cose diverse. Quando con i miei amici discutevamo di film, in realtà parlavamo di immagini, della macchina da presa, della struttura; più tardi, avremmo iniziato a pensarli in termini di video. Ma tornando alla domanda sulle influenze, molto importante per me fu il libro di Gene Youngblood *Expanded Cinema*. In particolare, perché l'autore dedicava parte del libro alla descrizione di alcuni dei procedimenti tecnici del video, presentandoli come gli elementi formali chiave, per l'estetica del medium. Aveva deciso che quelli erano gli elementi di base e ne fece una lista. Era molto chiaro. Nessun critico aveva mai fatto nulla del genere: molti ancora non lo fanno, perché non capiscono la tecnologia. Allo stesso tempo, compiendo questo gesto, da un certo punto di vista Youngblood demistificò il medium, dato che allora tecnologie come il *chroma key* erano disponibili soltanto nelle stazioni televisive, e molto difficili da ottenere. Il nostro problema principale in quel periodo iniziale era come ottenere quegli strumenti e come avere tempo a sufficienza per poterli sperimentare e farli diventare parte di noi. Questa è ancora una delle difficoltà primarie per gli artisti che iniziano a fare video – come personalizzare una tecnologia che economicamente e politicamente rappresenta un medium industriale e istituzionale.

*Per collocare il tuo lavoro un po' meglio, mi concentrerei sulla serie di tapes The Reflecting Pool (1977-1980), in particolare sul video che dà il titolo alla serie, che dura sette minuti. Dopo averlo visto più volte e aver preso appunti l'ultima volta che l'ho visto, lo descriverai così: la videocamera è ferma. In primo piano c'è uno stagno, o una piscina, e nello sfondo una foresta. Per tutta la durata del video la colonna sonora è costituita da una specie di suono di vento che varia di intensità. Un uomo (che sei tu) emerge dalla foresta, cammina fino al bordo della piscina. Vediamo il suo riflesso sull'acqua. Rimane lì a lungo e poi all'improvviso salta, ma il suo corpo si congela a mezz'aria sopra l'acqua. Nella piscina la luce cambia, l'acqua si anima di una serie di movimenti. Il riflesso riappare. La figura congelata gradualmente scompare nel paesaggio. Altri movimenti nell'acqua, questa volta all'indietro. Poi resta solo il riflesso. L'acqua diventa*

*nera, torna al suo colore originario e improvvisamente un uomo, lo stesso uomo, emerge nudo dall'acqua, la sua schiena rivolta verso di noi; si solleva sul bordo della piscina e scompare, compiendo piccoli movimenti frammentati, nella foresta.*

*Innanzitutto: come è stato fatto tutto questo tecnicamente?*

Diciamo che è perfino un po' primitivo dal punto di vista degli effetti video. Sarebbe molto più semplice farlo oggi, rispetto a qualche anno fa. L'elemento chiave del video, come in molti altri miei lavori, è la camera fissa. Mantenere la camera nello stesso punto significa automaticamente che qualsiasi oggetto che non si è mosso tra una registrazione e l'altra può essere di nuovo registrato (allineato), scomposto e rimesso insieme, e ricostruito, così da creare un'immagine unica. In questo modo, l'immagine finale continua a sembrare uno spazio completamente coerente, anche se io ho tagliato parti specifiche dell'inquadratura in diverse sezioni di tempo. È qualcosa con cui ho provato a lavorare per un po': ricombinare livelli di tempo *dentro* l'immagine, tempi che non dipendono strettamente dal tempo assoluto, legato allo scorrere della macchina da presa.

Avevo tre diversi elementi nel video, tre registrazioni separate (o serie di registrazioni). Primo: una serie di registrazioni di tutto quello che accadeva dentro alla piscina. Secondo: una registrazione della scena in cui io esco dalla foresta e salto in acqua. Terzo: una registrazione della scena completamente vuota, senza nessuno dentro.

Il montaggio finale venne fatto in diversi momenti. Prima ho combinato insieme tutte le diverse azioni spontanee che avevo fatto nella piscina, come tirare cose nell'acqua, camminare sul bordo mostrando il mio riflesso e così via; e ho fatto un *submaster* di questo materiale. Si tratta di un video pre-editato; è stato montato usando dissolvenze molto lente, così da collegare tra di loro ognuna delle azioni in piscina e creare l'illusione di un'unica attività fusa insieme. Questo video divenne la fonte numero uno. La fonte numero due consisteva dell'immagine di me che esco dalla foresta, salto in aria e poi lo stop del videotape, proprio in quel preciso momento. Ecco che arriva la parte primitiva del lavoro: prima ho misurato sullo schermo del monitor quanto fosse grande la forma della piscina nell'inquadratura. Poi ho fatto un cartoncino, un disegno grafico in bianco e nero, dove la forma della piscina era bianca e il resto dell'inquadratura era nero; e l'ho messo su un treppiedi nello studio (oggi si potrebbe fare elettronicamente; ma quando l'ho fatto io si usavano ancora cartoncini grafici per i titoli). Ho puntato la videocamera sul cartoncino e, con lo zoom, ho allineato insieme le forme sul cartoncino in bianco e nero e l'immagine originale ripresa, il più precisamente possibile. Poi, ho fatto quello che viene chiamato una *external key*, una chiave esterna.

*Puoi dirci brevemente di che si tratta?*

Nel video ci sono due tipi di chiave, che permettono ad un'immagine di fondersi con un'altra. Una chiave può essere determinata o dalle differenze nella luminosità tra due parti dell'immagine (chiave di luminescenza) o dalle differenze di colore (chiave

cromatica). Nella chiave che viene normalmente utilizzata, si punta la videocamera su un oggetto, per esempio un presentatore di fronte a uno sfondo blu; poi la sua forma viene elettronicamente "tagliata", tirando fuori dall'immagine tutto ciò che è di quel particolare colore blu. Quindi, viene inserita un'altra fonte al posto dell'area blu, dietro di essa. L'*external key* è fatta nella stessa maniera, tranne che anche la forma del presentatore viene riempita con una seconda fonte: l'unica cosa che rimane dell'immagine originale è la sua forma. Non vedi più il suo volto, c'è un'altra immagine dentro di lui e una seconda immagine intorno ad esso. Questo è quello che ho fatto io: il cartoncino stesso sparì e rimasero solo i due diversi livelli di luminosità, nero e bianco, necessari per tagliare la *luminance key* esterna. Questo diede la forma della piscina e dello sfondo. Dentro alla piscina ho inserito poi i *submaster* che avevo fatto all'inizio, con tutti i cambiamenti e le azioni. Ho usato una chiave "leggera" per tagliare il bordo – dove il bordo della forma che viene fusa è ammorbidito e fuso con lo sfondo.

Ho unito le altre due registrazioni – quella di me che esco dalla foresta, salto e mi congelo a mezz'aria, insieme alla ripresa in tempo reale dello spazio vuoto – facendo una sovrapposizione lenta, di circa tre o quattro minuti, dallo sfondo con la figura congelata allo sfondo vuoto. Così, la figura sembra sparire nel panorama. Allo stesso tempo, le sequenze legate alle attività in piscina sono visibili soltanto all'interno della forma ritagliata della piscina e si visualizzano come riflessi e ondulazioni sulla superficie dell'acqua, all'interno di una scena vuota e ferma. Alla fine, ho fatto un'ultima dissolvenza: da questa immagine così composta a me che esco dalla piscina e me ne vado camminando verso la foresta. Così, la cornice è frammentata in tre livelli distinti di tempo – tempo reale, fermo immagine e *time lapse* – e ricostruita in modo tale da sembrare un'immagine completa di uno spazio singolo, dato che le linee lungo le quali è stata divisa coincidono con la geometria della scena originale.

*È molto più complicato di quanto uno possa immaginare ad una prima occhiata: una divisione semplice, uno schermo diviso in due tra la parte alta e quella bassa dell'immagine.*

È più complicato di così: è come scolpire il tempo.

*Quali idee stavi cercando di veicolare con questo video?*

Stavo cercando di avvicinarmi all'idea originaria di battesimo, in un certo senso – un processo di purificazione, di pulizia – e all'idea di irruzione nell'illusione. L'acqua è un simbolo così ovvio e potente di pulizia, e anche di nascita, rinascita e perfino di morte. Noi veniamo dall'acqua e quando moriremo in un certo senso torneremo scivolando a quella massa indifferenziata. C'è l'emergere della figura solitaria – il processo di differenziazione o di individuazione, da un terreno naturale e indifferenziato. C'è anche la suggestione che gli eventi di questo mondo sono tutti illusori, o transeunti, dato che sono visibili soltanto come riflessioni sulla superficie dell'acqua. La realtà diretta non è mai percepita – come nella caverna di Platone.

*E poi esci fuori dall'acqua.*

Sì, esco fuori dall'acqua. L'elemento chiave della composizione è l'azione congelata. C'è una trasformazione che è tutta basata sulla decisione originale di abbandono; credo si colleghi in qualche modo alla morte, o al lasciare andare le cose che conosci, lasciare andare tutto. L'immagine che mi viene in mente è quella della cima di una montagna: sei lì sul bordo, e devi decidere se andare oltre o tornare indietro. Secondo me dobbiamo saltare.

*The Reflecting Pool è il primo di una serie di cinque tapes.*

Quando ho iniziato a fare i primi *tapes*, mettevo sempre molti pezzi in una sola bobina, giusto per averli tutti in un nastro unico. Poi ho iniziato a realizzare che tutto ciò portava i video a influenzarsi com'è ovvio reciprocamente, e che avrei potuto realizzare una specie di meta-opera che aveva parti separate, ma che poteva sempre essere considerata come un unico lavoro. Lo pensavo come un album musicale; puoi prendere una canzone e ascoltarla, o puoi ascoltare l'intero album. Ho fatto così per la prima volta con *Red Tape* e più recentemente in *The Reflecting Pool*.

*I tuoi video sono spesso molto astratti, paradossali, illusori, in termini di percezione e di esperienza del tempo, e parte di ciò proviene dall'editing, dagli effetti speciali e così via. Quello che mi colpisce è che a differenza di molti video artisti che usano gli effetti per allontanarsi dalle immagini realistiche, dal tempo reale eccetera, i tuoi video conferiscono invece un'impressione di "realtà", di continuità spaziale e temporale.*

Credo che questo derivi dal fatto che per me il video ha la sua fonte nell'immagine dal vivo. Quando mi sono allontanato dalla pratica di *image-processing* e ho iniziato a lavorare di nuovo con situazioni reali, la prima cosa che ho fatto è stata quella di togliere tutti gli elementi non necessari, così da tornare al grado zero. Per diversi mesi, ho esplorato le unità fondamentali del video: la camera e il monitor. Nel cinema, la registrazione è l'essenza inseparabile del medium. Nel video è un livello secondario. Non hai bisogno di registrare per realizzare un video. Accendi, e i circuiti sono tutti attivati – il video vibra, procede. È più legato al suono che al film o alla fotografia, perché è proprio come accade nella relazione tra chi parla e il microfono. Qui, abbiamo un microfono; e all'improvviso la tua voce si sente in tutta la stanza, è tutto collegato – un sistema dinamico vivente, un campo di energia. Non ci sono momenti congelati, discreti.

Quando fai video interferisci con il processo attivo che esiste prima della tua intenzione di utilizzarlo – questa è la differenza più grande che c'è tra il video e il cinema. È come se la luce fosse già accesa quando entri nella stanza. È già tutto lì. È un senso diverso del creare. La scelta di registrare sta nell'accendere il videoregistratore, non la telecamera. La telecamera è sempre accesa, c'è sempre un'immagine. Questa durata, questo sempre-lì, può essere chiamato *real time*, il tempo reale.

Stai lavorando con l'immagine – non voglio dire stai creando immagini, perché è la camera che crea le immagini – e questa è sincronizzata con la tua esperienza del momento in cui sei lì. Intendevo questo, quando ho detto che nei confronti del Super-8 ero impaziente – l'immagine in quel caso sarebbe arrivata il giorno dopo.

*Hai sempre un monitor con te quando lavori?*

Sì, ovunque, così da poter sempre vedere un'immagine a colori. Chi guarda il mio lavoro a volte pensa che devo aver studiato illuminotecnica. Non ho mai letto un solo libro di illuminotecnica, ma ho fatto un sacco di tentativi per conto mio, semplicemente cambiando le luci, finché non riuscivo ad ottenere ciò che desideravo – creare spazio, distruggere spazio. È così chiaro in questo modo; diventa una capacità fisica. Vedi gli effetti delle tue azioni direttamente sull'immagine, mentre ci stai lavorando.

*È questo che intendi quando dici: «Sto pensando con la mia mano piuttosto che con la mia testa»?*

Sì, pensando con le mani, le immagini nelle mani. Quando conduco dei workshop sul video, una delle prime cose che faccio è coprire il mirino della telecamera. In questo modo tu punti la camera in una direzione e la tua testa si gira dall'altra, a guardare a cinque metri di distanza l'immagine, sul monitor dall'altra parte della stanza; è veramente una situazione disincarnata. È per questo che amo la mini-camera, la *paluche*: ti insegna che l'immagine è nella tua mano, non nel tuo sguardo. È come quegli animali incredibili, tipo quei granchi che hanno gli occhi alla fine di piccole antenne. Questa maniera di collegarti alla tua esperienza sensoriale attraverso un "braccio immagine" è stupenda. Il video veniva utilizzato inizialmente per la percezione remota, tutta la televisione era dal vivo. I servizi di sorveglianza a circuito chiuso sono una parte importante della storia del video.

*Possiamo dire che abbiamo veramente tre "tempi" separati. Innanzitutto, il tempo continuo che coinvolge te e la tua percezione della realtà, nel modo in cui appare simultaneamente sul tuo monitor. Poi abbiamo il tempo della registrazione, che opera una scelta su questo continuum; e, alla fine, il tempo del video montato, quello in grado di creare l'illusione che quel tempo secondo, quello della registrazione separata, possiede la continuità del primo.*

Esattamente. Per me, la cosa più importante da sviluppare nel fare video è questa abilità di sentire questi "altri tempi", che sono tutti contenuti nel tempo primario dell'esperienza. L'atto di registrare come un'esperienza per me stesso, e la trasformazione di quella registrazione mentre diventa parte di un evento futuro – entrambi questi tempi sono reali; ed entrambi devono esistere allo stesso momento, mentre realizzo un video. Ho imparato così tanto attraverso il mio lavoro, molto di più di quello di cui ho realmente bisogno, per svolgere la mia professione. La vera indagine è sulla vita e sull'e-

sistere stesso; il medium è solo lo strumento per compiere questa ricerca. Si possono trovare molti paralleli nelle antiche discipline orientali di training mentale e spirituale. In quei casi, ad esempio, l'abilità del maestro non è quella di accumulare conoscenza o di possedere un'acuta consapevolezza del presente. Piuttosto, è la capacità di sapere in che modo un'azione presente si trasformerà nel futuro. È una cosa incredibilmente difficile da fare. Non è una questione di predizione, ma di conoscenza futura. «È molto più facile raccogliere un grano che spostare un albero», dice un proverbio cinese. Nell'allenamento per la meditazione ti vengono presentati esercizi che apparentemente non hanno senso, o che sono perfino spiacevoli o dolorosi. Tu protesti e puoi perfino rifiutare di compierli. Ma se li accetti e li esegui, accade un cambiamento; e solo più tardi il vero valore dell'esperienza diventa chiaro e addirittura indispensabile.

*E come connetti tutto questo, da un punto di vista pratico, all'elaborazione del tuo lavoro?*

Credo abbia a che fare con la relazione tra l'ispirazione spontanea e il pensiero razionale, calcolato. A volte, penso al mio lavoro come a una forma di "ispirazione razionale". Non mi piace il modo in cui vengono fatte le cose nel cinema: un'ispirazione viene trascritta e viene utilizzata come una sorta di cianografia. Girare il film significa seguire soltanto quell'impronta iniziale e ricostruire l'ispirazione originale. Malgrado alcuni dei miei lavori siano predeterminati con precisione fino alla singola ripresa, l'esperienza che compio mentre registro è comunque connessa con il lavoro. È esattamente la questione per la quale lo faccio, in fin dei conti. È importante per me non sapere sempre cosa sto facendo. Se riesco a sentire l'esperienza in maniera sufficientemente forte mentre sto registrando, allora penso che questa emozione verrà fuori anche nel lavoro finale.

*Non c'è una contraddizione tra la pianificazione di ogni ripresa e l'esperienza potente che cerchi di ottenere al momento della ripresa?*

No, perché la conoscenza che ho della forma che prenderà il lavoro non è necessariamente di tipo letterale. Quando guardo al lavoro finito, è come se mi trovassi di fronte a un déjà-vu. Siamo qui a parlare e all'improvviso penso: «questo è già successo prima»; ma non è un'immagine visiva, non nel senso che si sta indossando la stessa giacca o che il taglio di capelli è lo stesso, eccetera ... È più la sensazione interiore che la stessa cosa stia accadendo di nuovo.

*Allora, quando entra in campo l'elemento della pianificazione?*

Per me è sempre stata una questione di lotta per il controllo. Quando ho iniziato a fare video, la possibilità di controllare a mala pena esisteva. Era come guidare in discesa senza freni: potevi girare ma non potevi frenare. Nel 1970 non potevi editare un frame singolo – il frame esisteva, ma era inaccessibile, almeno fino all'introduzione del

*computer editing*, nel 1973. Non potevi girare a colori fuori da uno studio, e non potevi girare e registrare a colori a meno che non possedessi un enorme videotape recorder da due pollici, professionale. Così, usavamo tutti il bianco e nero. Mentre il mio lavoro si sviluppava, nuova tecnologia continuava ad essere prodotta, permettendo sempre maggiore possibilità di controllo. Il momento di svolta fu l'introduzione della telecamera portatile a colori, che ho usato per la prima volta nel 1975 per *Red Tape*. Finalmente uscii fuori dallo studio che era già diventato una limitazione incredibile ai miei occhi, anche se era stato così importante all'inizio. Non volevo semplicemente girare a caso. Non mi è mai piaciuto lo stile dei primi documentari, o quella roba di *guerrilla television*, dove riprendi tutto per tutto il tempo e lo monti solo dopo. Ho sempre pensato di dover partire con un'idea; ma quando uscii nel mondo reale scoprii che non puoi mai completamente predeterminare il contenuto. Ci sono alcuni momenti incredibilmente belli in alcuni dei miei video che non erano mai stati pianificati. Quello più potente è alla fine di *The Space between the Teeth*, quando la fotografia cade nell'acqua. Il mio piano era che la fotografia sarebbe affondata nell'acqua (l'avevo incollata a una piccola pietra piatta); ma proprio quando stavamo lì lì per farla cadere, ho visto una nave risalire il fiume, e così ho detto al mio amico di aspettare; e quando finalmente lasciò andare la fotografia, immediatamente questa fu sommersa dall'onda prodotta dal passaggio della barca.

*È molto forte – l'immagine in movimento che diventa improvvisamente una fotografia e abbiamo l'impressione che l'intero video venga portato via da un'onda.*

Sì, e questo tipo di cose accade di nuovo in *Sweet Light*. C'è una scena dove lancio un pezzo di carta e una falena esce dal foglio, ma assolutamente per caso. Stavo facendo un video sul fototropismo – sugli insetti che vengono guidati ciecamente verso la luce – perché volevo metterlo in relazione al fanatismo e cose così. Avevo iniziato alle dieci del mattino, lavorando da solo quasi continuamente, mettendo in scena quella noiosa attività di spostare la telecamera lungo un cammino predeterminato, trenta diverse posizioni di camera, così da ottenere un effetto di zoom simulato. Quando arrivai alla fine, era notte. Avevo delle luci da studio da 2000 watt e gli insetti cominciarono ad entrare nella stanza e a impazzire in giro. Uno andò dritto addosso alla luce e atterrò davanti alla camera con le sue ali bruciate. Mio Dio! Il mio video aveva proprio a che fare con questo! Nei miei lavori più recenti l'intero processo è diventato fuori controllo. Dopo un po', ti chiedi chi è che controlla chi. È come quel principio della fisica quantistica – la presenza dell'osservatore influisce sempre sull'oggetto osservato e diventa inseparabile dal risultato dell'esperimento.

*Quello che davvero colpisce è che la realtà che si manifesta nei tuoi video è anche quella di un flusso costante di immagini mentali. Veniamo sempre portati avanti e indietro tra l'interno e l'esterno della rappresentazione. Come se tu fossi capace di proiettare nella realtà esteriore le immagini che viaggiano nella mente, a partire da quando la realtà ha lasciato lì la sua impronta.*

Alcune esperienze continuano a riapparire in forma di immagini; quelle immagini, per me, sono cruciali, sono la base di tutto il mio lavoro. Da un certo punto di vista, il mio lavoro è davvero letterale, ma ha più a che fare con il post-esperienza che con l'esperienza in sé. Come se la memoria fosse una specie di filtro, un altro processo di *editing*. In effetti il processo di composizione accade in continuazione. Le immagini vengono continuamente create e trasformate.

*Quindi per te la memoria è un continuo esercizio di rielaborazione ...*

Sì, è un senso attivo, non è affatto un senso passato. Credo che la memoria abbia a che fare con il futuro, tanto quanto con il passato.

*Parli del tuo lavoro nella stessa maniera in cui alcuni scrittori descrivono la loro relazione con la letteratura. Spesso scegli di utilizzarti come "attore", come a voler mostrare che in ballo si trova davvero la tua stessa esperienza, il tuo corpo. Mi sembra che quando fare video ha così tanto a che fare con la soggettività, con una relazione così diretta e solitaria con l'atto di creare, rappresentare le cose e svilupparle nel tempo, allora diventa molto simile al gesto della scrittura.*

Sì, esattamente. Il lavoro proviene da un luogo molto personale, e per me è sempre questione di mantenere il lavoro il più vicino possibile a quella sorgente primaria. Questo mi fa sentire come se non ci fosse nessuna differenza tra quello che faccio io e quello che fa uno scrittore. All'inizio, ho dovuto apprendere il linguaggio, come nello scrivere. Ora conosco abbastanza questa tecnologia per fare cose da solo; paradossalmente, il lavoro sta diventando molto più personale che in passato.

*Qual è il tuo rapporto con la fiction? Nei tuoi saggi parli spesso di paesaggi, oggetti, natura, ma nei tuoi tapes queste immagini rimandano sempre a qualcuno, in una maniera o nell'altra.*

Ci sono riprese nei miei *tapes* che rappresentano solo paesaggi senza persone, ma hai ragione, rimandano sempre e comunque a una presenza umana, almeno in quanto punto di identificazione. In *Chott el-Djerid (A Portrait in Light and Heat)*, quando un puntino nero attraversa lo schermo, tu sai che è una persona, non un animale o una pietra che rotola o qualcosa di simile. Tutte le mie immagini, come hai detto tu, sembrano più interiori che oggettive; sono tutte personalizzate.

Credo che tutti i miei lavori siano narrativi, tutti presentano una forma di drammatizzazione.

*Chott el-Djerid (A Portrait in Light and Heat)* è fenomenale, da questo punto di vista. Posso mostrarlo in una stanza con cinquanta persone dentro, con schermi nemmeno tanto grandi; il puntino nero sullo schermo sarà grande al massimo quattro o cinque pixel, davvero nient'altro che una macchiolina; eppure, mantiene la sua personalità. Tutti nella stanza restano lì a guardare un puntino nero alto meno di un quarto di pollice, che attraversa un quadrato. È come comporre una partitura per la retina, per l'occhio;

si tratta di sapere quasi ad ogni frame dove si troverà esattamente l'occhio di qualcuno. Il significato si rivela attraverso una specie di azione, o di risoluzione della scena. La struttura narrativa credo sia parte del nostro sistema nervoso centrale; è una funzione biologica originaria e io sono interessato a raggiungere quell'origine. Per questo, non mi interessa costruire cose nel modo in cui faresti per un film, laddove si tratta di simulare una determinata situazione.

*Quindi, per te c'è un limite, che non vuoi superare, tra il modo in cui lavori con la narrazione e le maniere più tradizionali di costruire storie, come nel cinema, con gli attori e quant'altro.*

Beh, non ho necessariamente deciso di non attraversare questo limite [ride]. Se un giorno sentirò il bisogno di utilizzare attori professionisti, o di creare una situazione simile a quella del cinema, dove voglio ricostruire un evento con delle persone, allora lo farò. Né ho obiezione alcuna nei confronti dell'utilizzo di parole o del testo. Non li ho usati finora – qualsiasi parola detta nel mio lavoro è sempre stata parte di un *landscape* sonoro – ma non è una linea di confine che mi sono imposto e che ho deciso di non oltrepassare.

*Tuttavia, sembra esserci una linea di confine (che è stata molto potente nella cultura americana) che mette da una parte il lavoro sperimentale o di ricerca, e dall'altra la cultura mainstream e i film narrativi. Cosa ne pensi di questa separazione così netta?*

Credo sia innaturale, persino pericolosa, ed è colpa degli artisti tanto quanto del pubblico. Ma penso anche che sia una vera sfortuna il fatto che la maggior parte del pubblico senta il bisogno di una storia con gli attori, una storia drammatica, per poter provare un'esperienza soddisfacente di visione. Ogni tanto, persone dell'industria di Hollywood mi invitano a mostrare il mio lavoro o vengono a una delle mie mostre; e sento che quello che pensano è: se davvero fosse stato capace di raccontare una buona storia, avrebbe provato a lavorare nel sistema e a diventare famoso a Hollywood.

*Se Hollywood ti chiedesse di realizzare un film, lo faresti?*

Dipende. Se mi fosse data la fantastica opportunità di avere completo controllo creativo, lo farei. Sono stato avvicinato diverse volte da produttori di Hollywood, ma guardavano sempre al mio lavoro dal punto di vista di chi stava cercando di capire come avrebbe potuto essere loro utile. Guardano al modo in cui ho montato qualcosa, il tipo di riprese che ho fatto, per cercare di scoprire nuove tecniche da utilizzare nel loro lavoro. Per me, è chiaro, non si tratta di effetti speciali: tutti gli effetti e tutte le tecniche sono lì per servire un'idea. Ma le persone dell'industria si rifiutano di riconoscere queste idee, dato che non fanno parte del modo tradizionale di raccontare storie.

*Ma per rendere servizio alle tue stesse idee, anche tu dipendi, come la maggior parte degli artisti video dalle Fondazioni, dai musei, dalle università e dall'intero circuito dei finanziamenti. Tu non entri mai veramente nelle leggi di mercato, che presupporrebbero un minimo di audience.*

È vero, ma anche io sono soggetto alle regole del "mercato" della video-arte, per quanto questo possa sembrare diverso e scollegato dal mondo mainstream. In qualche modo, credo che farsi strada nel mercato di massa sarebbe molto più salutare; e potenzialmente sarebbe un modo molto più democratico di determinare la vita di una particolare opera, rispetto all'abitare il mondo isolato e modaiolo del sistema dell'arte. Ma ancora sento che una gran parte del lavoro di un artista, di uno scienziato, di qualsiasi persona creativa, esiste sempre indipendentemente dal sistema che lo diffonde. Il successo e la popolarità di un lavoro non sono necessariamente collegati alla sua importanza eventuale, nella storia delle idee. La cosa più importante per un'artista è continuare a lavorare.

Credo comunque che la situazione dell'audience di massa, e la nostra relazione con le immagini in movimento, stiano drammaticamente cambiando in questo preciso momento – con la TV via cavo, le VHS, i videogiochi eccetera ..., quella che si chiama la "rivoluzione video". Storicamente, credo che la prima grande rottura nel rapporto con le immagini convenzionali sia avvenuta con l'introduzione dei videogiochi, a metà degli anni '70. Per la prima volta, il pubblico generalista immaginava la televisione come qualcosa di utile non soltanto a guardare la TV. Divenne qualcosa con la quale le persone potevano interagire. È affascinante pensare a come le persone fossero così attratte da queste immagini incredibilmente primitive – piccoli quadrati piatti e semplici disegni di linee che non davano nemmeno l'illusione di uno spazio tridimensionale. E ancora oggi, i ragazzi sono più attratti da questo che da *Dallas*.

*Perché sono loro stessi che li manipolano.*

Esattamente. Poi un altro grande cambiamento è arrivato con l'*home video recorder* che ti permetteva di registrare la televisione in qualsiasi momento e di fare i tuoi *tapes*. E adesso, per parlare del presente, c'è la *music television* che è molto interessante perché ...

*Parli dei video clip ...*

Sì, negli Stati Uniti c'è un intero canale via cavo che manda in onda *video clip* ventiquattro ore su ventiquattro. Credo sia davvero un'interpretazione in termini visivi della radio AM: cibo spazzatura per la visione, ma ogni tanto capita di intercettare qualcosa di interessante. Ovviamente, il genere principale da cui hanno attinto per queste cose sono gli spot pubblicitari, che a loro volta hanno sempre attinto ai film e ai video sperimentali. Ho visto il lavoro di Peter Campus, per esempio, riprodotto in una clip di alcuni produttori di Hollywood lo scorso anno. Oggi è la forma più popolare per i

*teenagers*. Quando questi ragazzi cresceranno, questa sarà la loro esperienza. Clip da tre minuti, assieme all'home video e ai computer.

*Così tu credi che questo cambierà il modo in cui ci relazioniamo ai suoni e alle immagini in generale?*

Sì, perché ci sarà qualche ragazzo che trasformerà l'esperienza dei *music video* in qualcosa di profondo. John Cage non smise mai di ribadire che la cosa più importante non sta nel dare giudizi di valore, ma nel promuovere la curiosità e la consapevolezza. Come tu stesso hai osservato, questo è stato l'errore dell'avanguardia: essersi attaccata in maniera così rigida alle proprie posizioni declassando cose come le pubblicità – alcune delle quali sono davvero fantastiche e migliori di molti lavori sperimentali – o insistere a tutti i costi su un approccio anti-narrativo, come ha fatto Brakhage e molti altri filmmaker. Questa è una posizione che divide, piuttosto che includere.

*E questo ci porta al problema di come mostrare la video arte in televisione. Che esperienze hai avuto da questo punto di vista?*

Beh, come sai, sono stato artista in residenza a Channel 13 a New York dal 1976. Sono sicuro che molte persone sono a conoscenza dei laboratori sperimentali che vennero allestiti nelle emittenti televisive pubbliche negli States. In verità, il primo lavoro sperimentale venne fatto alla WGBH-TV di Boston, a fine anni '60; nel 1967, o qualcosa del genere. Iniziarono a mandare in onda programmi sperimentali, realizzati dai produttori dell'emittente; erano davvero innovativi e utilizzavano molte nuove tecniche video. Questo portò alla creazione del primo laboratorio televisivo, che avvenne nel 1969-70 a San Francisco, al KQED. Immediatamente dopo, WGBH a Boston e Channel 13 (WNET) a New York crearono i loro laboratori televisivi, dove invitavano artisti in residenza, perché sperimentassero gli strumenti utilizzati per le trasmissioni televisive. Era questa l'intuizione: non avere necessariamente artisti che utilizzavano *portapaks* o quel genere di cose, ma artisti che utilizzavano gli strumenti produttivi caratteristici dei mass media, per riuscire a creare nuovi lavori. Come sempre accade, i primi anni furono i migliori, i più aperti e innovativi, prima che le cose iniziarono a cambiare e gradualmente a fossilizzarsi. Credo che la WGBH ancora mandi in onda un programma notturno settimanale, il sabato sera, dedicato al lavoro degli artisti; si tratta del più longevo showcase sperimentale, che va avanti dal 1975 o '76. È l'ultimo di questo tipo di programmi che va ancora in onda e trasmette soltanto il lavoro degli artisti, nient'altro. Sono video di differente durata, da cinque minuti a un'ora.

*E c'è davvero un pubblico per tutto questo?*

Oh, sì, a questo punto hanno ormai creato un'audience, non molto ampia, certo. Channel 13 ha tentato un altro approccio: hanno prodotto una serie più breve e l'hanno

pubblicizzata il più possibile. La serie *Video and Film Review* è andata in onda per dieci settimane durante l'estate, e poi le domeniche sera intorno alle 11:00 p.m. (uno degli orari peggiori per l'audience). Ma riuscì ad avere davvero un'ottima risposta; malgrado questo, hanno deciso di fermarsi quest'anno. Tutti i miei video dal 1975 sono andati in onda dalla televisione pubblica negli States, principalmente da Channel 13 a New York. Ma non volevo lavorare specificatamente per la messa in onda, e sono stato anche molto criticato per questo dai produttori di Channel 13. Mi dicono: «dovresti renderti conto che stai incontrando un'audience di massa; non puoi tenere quelle riprese fisse per due o tre minuti», e così via. Ma io non credo nelle limitazioni stilistiche e nella predominanza del packaging nelle trasmissioni televisive. Credo esistano degli elementi universali, nel senso che tutti gli esseri umani hanno due occhi, due orecchie e un cervello, hanno tutti lo stesso macchinario – anche se una determinata cultura influenza drasticamente sulla coscienza e perfino sulla percezione. Tutti noi condividiamo le stesse condizioni di vita di base – nascita, crescita, morte - e perfino le stesse aspirazioni. Questo è stato il mio modello di pensiero rispetto ai mass media e ho provato ad entrare in contatto con questa parte che appartiene a tutti. Così, anche se alla fine non ho realizzato opere specifiche per la messa in onda, ho la sensazione che sto facendo del lavoro per un numero più ampio di persone, rispetto all'audience specializzato del mondo dell'arte.

*Parlando di questo, potresti dirci qualcosa riguardo a quella recente serie di spot che hai fatto e ai quali hai dato l'ambiguo titolo "Reverse Television"? Sembrano essere direttamente collegati a questa questione dell'audience.*

È vero. Credo sia la stessa cosa che accade nel mio videotape *Reasons for Knocking at an Empty House*, che è anch'esso legato a quel problema, perché rende direttamente visibile la natura dell'esperienza visiva. È molto lungo e difficile da guardare, la gente si contorce sulle sedie, è una specie di sfida.

*Un appello alle persone, agli spettatori.*

Sì. *Reverse Television* è collegato a tutto questo ancora di più; ed è l'unico lavoro che ho fatto specificatamente per la messa in onda. L'idea era quella di utilizzare lo spazio tra i programmi, laddove normalmente andrebbe la pubblicità. Nella televisione pubblica americana non c'è pubblicità; tendono quindi a pubblicizzare se stessi: «alle otto di sera, guarda questo show» eccetera; mantiene ancora quell'impressione di un mezzo temporizzato, ritmico, che rompe i programmi, li incornicia e spinge lo spettatore a quello successivo. È ciò che nella terminologia informatica si chiama "down time". Il down-time è lo spazio tra i programmi; è questo che rende la pubblicità così potente - di nuovo, una relazione tra figura e sfondo. Vedo mio padre quando guarda la tv; non appena lo show finisce, si rilassa. E non appena si rilassa – boom – arriva la pubblicità. Ti entra dritta al di dentro. È una cosa molto furba.

Sono interessato a questo spazio, e all'idea della programmazione delle trasmissioni come a una sorta di campo da utilizzare, sicché il procedimento della programmazione entra in relazione con quello del montaggio. È proprio come il montaggio. Ogni inquadratura segue la precedente, ma ci vogliono due settimane (invece di cinque minuti) per completare l'insieme. Questa cosa io la chiamo "micro-serie" televisiva. Per *Reverse Television* ho visitato circa quaranta persone nell'area di Boston; sono entrato nelle loro case, e li ho fatti sedere nella poltrona più comoda del salotto. Li ho inquadrati in modo da mostrare il loro corpo e parte della stanza. Stavano semplicemente seduti a guardare la telecamera in silenzio. Quando il programma normale finisce, entra la pubblicità e bang! Arriva l'immagine di queste persone che siedono in silenzio. Li ascolti respirare, perché ho messo il microfono a un livello molto alto: si sentono le macchine che passano dietro alle finestre, qualsiasi cosa; e la persona è semplicemente lì che guarda lo schermo. E poi scompaiono. Non c'è etichetta, titolo, o nient'altro. Poi, dopo un'ora ne arriva un altro. E questo è andato avanti per circa due settimane.

*Era questa la formula che non venne accettata dalla televisione?*

Certo. Hai già menzionato il titolo, che in effetti possiede una sorta di aura sovversiva; e anche loro se ne accorsero. La televisione è essenzialmente arte del *packaging*; tutto deve essere incorniciato. La mia pièce doveva invece arrivare direttamente dal fondo – come accade in quello spazio nel computer, il data field (la base) che esiste soltanto affinché le cose (le figure) accadano. O come la nozione che sotto ognuno di noi esista una specie di continuum. Quello che mi ha sempre affascinato della televisione è il fatto che in ogni momento ci sono milioni di persone sedute nelle loro case, ognuna a guardare individualmente la stessa immagine. La mia pièce nacque da un'idea molto spaziale, come se ci fosse un lenzuolo che copre qualcosa e che ogni tanto si sollevava e rivelava il terreno, il campo, che giace al di sotto. Lo vedi giusto per un istante, poi è andato.

Ma i produttori televisivi avevano davvero un problema con questa nozione e alla fine giungemmo a un confronto con il direttore dell'emittente, che non avrebbe mai mandato in onda qualcosa senza un titolo. Mi rifiutai di mettere un titolo all'inizio; avrebbe davvero distrutto tutto il mio lavoro; ma, alla fine, fui costretto a metterlo. Volevano che il titolo descrivesse cosa fosse la pièce; perché – di nuovo – devi descrivere a parole quello che stai vedendo. Alla fine, li convinsi a mettere soltanto il mio nome e la data, e fu comunque una cosa ridicola.

*Così, era la firma che isolava il lavoro e lo dichiarava, in quanto provocazione di un artista.*

Sì, non mi piacque affatto, ma fu davvero l'unico modo possibile per andare in onda. Inoltre, non riuscirono a darmi un minuto ogni ora; programmarono la pièce soltanto cinque volte al giorno e vollero che ogni spot durasse al massimo quindici secondi. Per me era un tempo troppo breve, perché la mia idea aveva a che fare con la rottu-



ra delle aspettative dello spettatore, quell'abitudine a pensare la televisione come un contenitore di parole. Qualcuno appare sullo schermo e tutti si aspettano che presto inizierà a parlare; e quando non lo fa, la gente pensa sia un errore, che per esempio l'annunciatore abbia dimenticato di dare il via al programma. Così, per i primi dieci o quindici secondi, ti confronti con il problema che questa persona non sta parlando, e devi superare quel punto. Credo che molto del mio lavoro abbia a che fare con la nozione di andare oltre, di rompere qualche sorta di aspettativa o di disegno, così da raggiungere un punto dove puoi solo lasciare andare, e rivalutare lo status di una cosa, e tornarci una seconda volta.

*E un modo in cui cerchi di fare questo è attraverso la durata.*

Sì, perché il pensiero è una funzione del tempo. Per questo, *Hatsu-Yume* è per esempio così lungo. Volevo davvero andare oltre in questa pièce, così come nei ritratti che ho appena menzionato. Ma in televisione la durata è un lusso. Il tempo è denaro, e quando qualcosa dura un tempo lungo, i produttori vedono soltanto il segno del dollaro che scorre. È per questo che tutto è montato così rapidamente. Alla fine, decidemmo di far durare i ritratti trenta secondi, anche se per me era ancora troppo poco.

*Mi piacerebbe parlare di un altro tuo progetto, che ha a che fare con i video disc, e del fenomeno del video disc in generale.*

Il video disc è la più grande possibilità che la tecnologia dell'immagine in movimento ha avuto negli ultimi quarant'anni. Mette il processo del montaggio direttamente in mano all'osservatore.

*In che modo?*

Letteralmente. Quando ti siedi per far partire un video disc, stai montando. L'intera nozione di montaggio assume un significato completamente diverso. Per me è parte di un processo iniziato con i sistemi di montaggio computerizzato, dove hai dei *time code* sulle inquadrature e stai davvero scrivendo un programma informatico o "score" per editare il lavoro.

*E quali cambiamenti portò nel tuo lavoro l'editing al computer, oltre a una maggiore precisione nel montaggio?*

Prima il montaggio era un processo lineare. Non solo nel senso di mettere una serie di riprese una dopo l'altra, ma proprio perché ogni taglio seguiva quello successivo. Il computer mi ha insegnato che puoi finire il tuo *tape* prima ancora di editarlo.

*In che senso?*

Fai tutto il montaggio primario con una formattazione più bassa. Scrivi il numero dei frame e così via; poi fai la tua lista, che diventa il programma informatico da utilizzare per il montaggio finale. Certo, devi farlo in questo modo perché sei un artista senza soldi e hai solo quattro ore di tempo per montare all'interno di uno studio costoso. Ma per me, concettualmente, quello che successe è che iniziai a vedere i miei lavori come qualcosa che esisteva tutto insieme, come un intero, piuttosto che qualcosa da comporre pezzo dopo pezzo. Come un processore di parole: butti giù l'intero testo e poi fai i cambiamenti necessari col software. Lo step finale è la stampa; tutto questo è molto diverso rispetto all'utilizzare una macchina da scrivere, dove il primo step è quello della stampa.

*E tutto questo come entra in relazione con il video disc?*

La cosa che mi ha affascinato dell'editing al computer è il fatto che ci sia un terreno che deve esistere prima che il computer possa fare alcunché. Immettendo nel computer la sequenza delle riprese, stai descrivendo lo spazio all'interno del quale il computer lavora. Sul video-disc, stai inscrivendo informazione pre-programmata. Ci sono 54.000 *frames* su ognuna delle facce del disco; il modo in cui il materiale viene distribuito viene chiamato geografia informatica o *disc geography*.

Ora, non c'è alcuna ragione per cui tu debba far andare questi 54.000 *frames* nell'ordine con cui sono stati registrati. Teoricamente, potresti mandare in play il frame numero 1 poi il numero 50.000, il numero 4, il numero 1700 e così via, a trenta *frames* al secondo nello standard americano. Questo significa che puoi saltare ovunque.

*Che tipo di effetti credi che questo potrà produrre?*

Per iniziare, prendiamo un esempio familiare da un film. Nel linguaggio cinematografico standard ci sono tre inquadrature di base: campo lungo, medio e close-up. Il processo di montaggio ricostruisce l'illusione del "tempo reale" a partire da queste parti separate, come se tu stessi saltando da uno all'altro di questi punti spaziali nella stanza, allo stesso ritmo del tempo reale della scena. Con il video disc, è possibile registrare tutte queste posizioni nella camera allo stesso tempo e averle sempre lì. Puoi registrarne anche di più, dieci, venti, un centinaio. È come una registrazione audio fatta con un registratore a dieci tracce: dieci microfoni nella stanza, dieci persone che parlano. E quando lo mandi in play, hai queste dieci postazioni microfoniche che vengono rimandate insieme, in tempo reale. Ed è possibile saltare a quella che vuoi in qualsiasi momento, mentre il nastro procede.

*Così, questo è il tuo progetto con il video disc ...*

Uno di essi. È l'idea di avere dei punti di ripresa paralleli, in termini cinematografici tradizionali. Così, per esempio, se vuoi vedere una conversazione in una stanza, tutto il tempo come fosse un campo lungo, puoi; o se vuoi vedere solo chi sta parlando, puoi farlo. L'idea importante è che gli altri punti di vista continuano ad esistere, mentre nel cinema si trovano solo sul pavimento della stanza di montaggio. Con il video disc, il processo di visione diventa processo di montaggio. Per questo, il video disc è una forma d'arte emergente. È l'arte dell'interattività. Una delle aree nella quale avremo bisogno di maggiori capacità sarà proprio quella legata al decidere quali schemi utilizzeremo per l'interattività. È l'intera nozione del "menu".

*È difficile quando hai 54.000 frames.*

È incredibile. Diventa un libro, più che un film. Con un libro, hai il senso d'insieme prima ancora di tuffartici dentro – c'è il libro fisico nelle tue mani, così come l'indice. Con il disc, il trucco è quello di avere un menu o qualche sorta di meta-descrizione che presenti quello che succede allo spettatore. È tutto già lì, ma lo spettatore deve saper scegliere a cosa accedere, sapere che è possibile spostarsi tra punti di ripresa diversi e così via. La domanda è: come elaborare meccanicamente, fisicamente e concettualmente questo processo di interazione, così da renderlo il più naturale possibile?

*Sei riuscito a trovare il modo di farlo nel tuo progetto?*

No, e questo lo rende ancora più eccitante. Credo davvero ci siano modi migliori di quelli scoperti fino ad oggi. Più che mettere una lista di parole sullo schermo, le quali dicono che il numero uno è questo, il numero due è quell'altro, e che premendo il numero uno puoi andare lì, eccetera, sto cercando dei modi per far sorgere questa informazione direttamente dalle immagini. Le immagini devono dirti cosa fare, e dialogare con il desiderio dell'osservatore. Parte del lavoro di composizione dell'opera ha a che fare con la composizione per questo livello ulteriore: essere capace di costruire nuove opere a partire da un'opera, così che io e te possiamo sederci di fronte allo stesso disc e vedere due cose completamente diverse – ci sarebbero parti che io vedrei che tu invece non raggiungerai mai. Diventa molto più simile all'esplorazione di un territorio, e per questo penso che l'intero processo di registrazione stia diventa un po' come il disegno di una mappa.

*Intendi dire che i computer sono coinvolti nel processo?*

Sì. Il video disc rappresenta oggi il punto di incontro tra due dei media più potenti del nostro secolo – il video (e il cinema, per prossimità) e il computer. Il computer si sta integrando sempre di più, in tutte queste aree differenti. Come afferma Youngblood, il computer conterrà e diventerà alla fine tutti gli altri media, tutti gli altri sistemi

specifici di cui disponiamo. Manterranno la loro individualità; ma tutti, la fotografia, il cinema, la scrittura, avranno alla loro base qualche codice digitale. In questo senso, la nozione di traduzione assume nuove incredibili possibilità, perché tutto sarà scritto con lo stesso codice. La Computer Graphic sostituirà quelle che oggi chiamiamo immagini cinematografiche. Io sto aspettando questo momento, credo saremo capaci di vederlo nella nostra vita. La fine della telecamera! Penso che andrò a comprare una bottiglia di champagne quando andrò a Parigi e la metterò da parte per quel momento – tra dieci, venti o trent'anni – quando la telecamera finirà di esistere. Stapperò la bottiglia non per celebrare un fallimento, ma perché sarà uno dei momenti storici più importanti nella storia delle immagini. Credo sia paragonabile al momento in cui si sviluppò la prospettiva illusionistica durante il Rinascimento.

*E cos'è che la rende così rivoluzionaria per te?*

Dalla camera oscura ad oggi, il prerequisito di tutte le immagini è stata la luce, e questo sta per finire. Saremo presto in grado di creare immagini complesse, realistiche, senza dipendere dalla luce; e nel momento in cui avremo un'immagine che non utilizza la luce come fonte primaria, allora saremo nel dominio dello spazio concettuale.

*Sì, ma sarà così diverso per chi vedrà l'immagine, dato che in entrambi i casi vedrà lo stesso effetto di luce?*

La differenza importante è nel processo di produzione dell'immagine. La vera natura di una situazione non è l'immagine visiva, ma il modello informatico di oggetti e spazio che il cervello crea, a partire dalle impressioni visive. L'immagine è solo la fonte, non l'input. Ora, se stai parlando di creare intere immagini che non dipendono più dalla luce, di costruire immagine dal punto di vista dello spazio concettuale, allora l'aspetto del mapping riappare di nuovo. Per esempio, l'ultima cosa nel processo di realizzazione di un'immagine grafica computerizzata tridimensionale è il posizionamento del punto di vista.

*Che invece con la telecamera rappresenta il primo step.*

Esattamente. Così, se tu dovessi fare un'immagine grafica al computer di questa stanza non prenderesti una telecamera per firmarla; misureresti tutto in centimetri o in millimetri, la posizione di ogni oggetto. Poi, immetteresti questi dati nel computer e otterresti l'immagine della stanza.

*E cosa succede al punto di vista?*

La stanza è lì dentro, tutta – il sotto del tavolo, il sopra del tavolo, tutti i tuoi libri - e non è un'immagine, è un pattern di informazioni. Poi, l'ultima cosa che dici è: ora vo-

glio un punto di vista. Perfino nella computer graphic si chiama ancora “la camera”, anche se non esiste. Come nel film *Tron* prodotto dalla Walt Disney qualche anno fa. Un film orribile, ma era affascinante vedere alcuni dei gesti tradizionali della telecamera - quelle specie di riprese panoramiche enormi, in movimento e le riprese con la gru - trasportati in questo programma computerizzato che non doveva farle per niente. Ma loro erano lì! Incredibile! Le convenzioni, non la tecnologia, sono sempre il fattore limitante. Ma tornando all'esempio della stanza. Per ottenere un'immagine tu dici: OK, mettiamo il punto di vista un metro dal muro A e due metri dal muro B e a mezzo metro d'altezza; e puntiamo in questa direzione, eccetera, descrivendo tutto matematicamente. Poi, le lenti diventano algoritmi matematici, equazioni. Certo, è proprio così che in origine costruivano le lenti, con la matematica delle ottiche. Quello che succede in un computer, allora, è che la matematica delle ottiche non serve a descrivere la costruzione di un oggetto fisico chiamato lente, ma il comportamento della luce nello spazio. Così, una lente ad ampio angolo diventa una certa equazione; e una volta che hai il punto di vista, scrivi l'equazione ed ecco che appare. Le leggi dell'ottica vengono immesse nel data base del computer, e solo dopo appaiono le immagini degli oggetti.

*Ma le immagini prodotte dai computer che vediamo oggi sono così semplici e primitive, come cartoni animati.*

Sì, certo, ma la prossima generazione di computer produrrà immagini che eguaglieranno quelle delle telecamere. La camera, oggi, resta ancora il modo migliore di generare immagini “realistiche”. E continuerà a farlo ancora a lungo. Ma una volta che i computer raggiungeranno un alto livello di risoluzione e di contenuto informativo dell'immagine, non riusciremo più a notare le differenze. E, a quel punto, non importerà nemmeno più. L'intera nozione di cos'è una telecamera, fisicamente, potrà cambiare.

*Per esempio?*

Potresti ottenere sufficienti informazioni da questa stanza, così da realizzare delle immagini in computer grafica soddisfacenti, semplicemente utilizzando un sonar, ad esempio. È quello che fanno i sottomarini: mandano verso l'esterno onde sonore che rimbalzano sugli oggetti, ritornano e creano un'impressione sonora. Potresti posizionare una camera sonar qui e manderebbe onde in giro per la stanza, colpirebbe tutti gli oggetti, riporterebbe i segnali e questi verrebbero registrati. E questo non è più un processo di registrazione visivo, è acustico, si tratta di *sound mapping*. È in questo modo che viene mappato il fondo dell'oceano; e potrebbe diventare un modo assolutamente valido per creare un'immagine di questa stanza al computer.

*Ho notato, in uno dei tuoi articoli su questo tema dell'evoluzione della tecnologia, che spesso fai riferimenti alla cultura orientale. Inoltre, la presenza di immaginari e idee asiatiche è molto forte in molti dei tuoi video. Potresti dirci qualcosa a riguardo?*

Ho capito che esiste un forte collegamento, o un collegamento potenziale, tra ciò che sta accadendo con la tecnologia oggi e le tradizioni artistiche del passato, nella cultura Orientale. O perfino con le tradizioni della cultura occidentale prima del Rinascimento, quando l'Est e l'Ovest erano davvero connessi in termini di pattern culturali. Stranamente, uno dei punti di rottura principali tra loro fu la ricostruzione dell'immagine avvenuta con la prospettiva - Brunelleschi e la formulazione dello spazio illusionistico. Mi piace pensare che questa rottura della relazione con la luce nelle immagini ci porterà indietro, a certi aspetti delle tradizioni più antiche, al modo in cui le immagini venivano create nel medioevo in Europa, e come sono ancora create nell'Est. L'immagine non è considerata come un momento congelato o un'azione arrestata o un effetto di luce, o niente del genere. È davvero considerata come esistente all'interno dello spettatore. L'immagine è una proiezione dell'osservatore e il punto è l'interazione tra l'osservatore e l'immagine. L'immagine stessa si collega molto di più alla figura del diagramma. Un mandala, per esempio è davvero una rappresentazione schematica o diagrammatica di un insieme più ampio, non necessariamente la descrizione di come un oggetto appare allo sguardo ...

*... allo sguardo esterno ...*

Sì, questo è davvero fondamentale. E vedo che la tecnologia ci sta portando verso la costruzione di oggetti da dentro a fuori, più che da fuori a dentro.

*Così, se capisco bene, tu trovi innanzitutto nella tecnologia stessa un ritorno a una serie di tradizioni umane, e poi una sorta di link universale.*

Sì, penso che sia una necessità storica il fatto che in questo momento stiamo scoprendo così tanto sul passato. Ci stiamo muovendo verso il passato, tanto quanto verso il futuro. È un procedere organico, come il modo in cui cresce un albero: un albero non cresce dal basso verso l'alto, diventando sempre più alto. Si irraggia dal centro, si espande concentricamente. Tagliane una sezione e vedrai i cerchi concentrici. È così che cresce una persona.

Tecnologicamente parlando, io posso vedere, per esempio, il modo in cui il video sta tornando verso la pittura, dal momento in cui gli artisti hanno iniziato a sviluppare la capacità di manipolare le linee e i colori elettronicamente. Questo è stato il primo livello - le prime immagini video realizzate senza una telecamera. Presto le immagini saranno create a partire da un sistema logico, come una sorta di forma filosofica - un modo di descrivere un oggetto a partire da codici matematici e principi, piuttosto che congelandone le onde luminose nel tempo. Questa è la realtà intrinseca degli oggetti, nell'arte asiatica tradizionale.

*Quindi, a questo livello, diventa fondamentale – per qualsiasi artista che vorrà manipolare le immagini nel futuro – avere una profonda conoscenza tecnologica.*

Sì, ma credo che questo sia stato sempre vero, nello stesso modo in cui, se hai voglia di essere un bravo pianista, devi conoscere le meccaniche del tuo pianoforte, così da poterlo suonare. È obbligatorio. E questo è stato un problema con il video, perché la tecnologia è costosa ed esclusiva. Non è sempre accessibile, e c'è un grande gap che si è sviluppato tra alta e bassa tecnologia. Un lavoro come *Hatsu-Yume* per esempio, prodotto alla Sony in Giappone, non si sarebbe mai potuto realizzare con la maggior parte dei sistemi video che io potevo avere negli Stati Uniti. Le economie vanno considerate, ogni volta che parliamo del video, perché sono un fattore importante. È come col pianoforte – a meno che tu non dedichi molto tempo al medium, starai ancora lì a pensare alle singole note, non alla musica.

*Sì, ma in questo caso l'oggetto stesso è così fenomenicamente complesso.*

Per noi, sì; ma guarda i ragazzi che si divertono con i giochi al computer. Il tipo di capacità di cui abbiamo bisogno oggi – non solo per realizzare delle immagini con il video, ma davvero per eseguire molti compiti quotidiani – ha sempre meno a che fare con le capacità con le quali siamo nati. Dalla nascita, il nostro intero sistema funziona su un particolare livello di manipolazione; e questo struttura tutto il nostro processo di pensiero – dalla mano alla bocca all'occhio. I nostri pensieri si basano su questa relazione fisica con la realtà, come quando ti bruci con il fuoco o lavori con la creta. Abbiamo tutti sviluppato un alto livello di intelligenza fisica. Ma lavorare con il computer è oggi incredibilmente noioso, perché al momento attuale è ancora uno strumento puramente intellettuale, non uno strumento fisico-intellettuale. La mente e il corpo si separano. Se vuoi fare qualcosa di rosso, scrivi sulla tastiera M-A-K-E-R-E-D perché il computer rende tutto astratto, al livello dei simboli e delle parole scritte. Ma se hai una penna rossa o un pennello rosso, semplicemente vai e pffffff ... È un'esperienza così diretta, istantanea e comprensibile. Invece di spingere il bottone edit e scrivere una sequenza di numeri, preferirei di gran lunga spostare un oggetto con le mie mani. È questo che intendono quando usano il termine "user-friendly": rendere il computer maggiormente integrato con le tendenze naturali delle persone. Con il passare del tempo i computer stanno diventando meno intellettuali e più fisici. Questa è l'evoluzione della tecnologia. L'immagine che ho è quella di una scimmia che manipola un qualche tipo di strumento.

*Così, in qualche modo, torniamo ai tuoi primi video: per esempio, l'esperienza di grattare fisicamente la telecamera muovendola lungo un muro.*

Sì, è sempre un cerchio.

*Postscript:* Dopo l'intervista, Bill Viola mi ha scritto: «ho appena ricevuto un contributo dall'American Film Institute per fare un video sugli animali. Sto cercando di diventare artista in residenza allo Zoo di San Diego».

Parigi – Los Angeles, Gennaio 1984 – Gennaio 1985

# Il suono della scansione di una linea \*

Le nostre più grandi intuizioni ci vengono dalla follia.

Socrate

Gli antichi greci sentivano delle voci. I versi omerici sono pieni di esempi di personaggi guidati nei loro pensieri e nelle loro azioni da una voce interiore, alla quale essi rispondono automaticamente. Questo ci dà l'idea di un popolo, come ha notato Julian Jaynes, che non è guidato da quello che noi chiamiamo libero arbitrio o giudizio razionale<sup>1</sup>. Come succede a molti di noi, nelle loro teste si svolge una conversazione, ma non con se stessi. Jaynes definisce questo lontano panorama mentale come "la mente bicamerale" ed afferma che prima del periodo di transizione della civiltà greca, le culture antiche non ne erano pienamente consapevoli come lo siamo noi oggi. In altre parole, essi avevano numerosi dei. Oggi le persone che esibiscono un tale comportamento ci insospettiscono, dimenticando che il termine "udire" indica una specie di "obbedienza" (la radice latina della parola è formata da *ob* più *audire*, cioè "ascoltare stando di fronte a qualcuno"). È così radicato il nostro bisogno del concetto di mente indipendente che noi classifichiamo coloro che odono voci come a) divertenti, fino a un certo punto; b) poeti; c) persone da rinchiudere in manicomio. Una possibile quarta

\* *Il suono della scansione di una linea* è stato pubblicato per la prima volta in italiano in Valentina Valentini (a cura di), *Bill Viola. Vedere con la mente e con il cuore*, Gangemi, Roma 1993, pp. 69-80. Traduzione di Michela Giovannelli. Di *The Sound of One Line Scanning* è stato pubblicato inizialmente un estratto all'interno del catalogo del *National Video Festival*, American Film Institute, Los Angeles 1986; e successivamente in Dan Lender - Micah Lexier (a cura di), *Sound by Artists*, catalogo della mostra (Art Metropole & Walter Phillips Gallery, Toronto) 1990, pp. 39-54.

<sup>1</sup> Julian Jaynes, *The Origin of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral Mind*, Houghton Mifflin Co., Boston 1976 (trad. it.: *Il crollo della mente bicamerale e l'origine della coscienza*, Adelphi, Milano 1988).

categoria potrebbe essere “teledipendenti”. Gli dèi e i profeti hanno abbandonato il nostro mondo ed il borbottio confuso che si lasciano dietro non deve essere esorcizzato da qualcuno col nome di “terapeuta”.

Una donna di nome Be si trovava un giorno da sola fra i cespugli, in Namibia, quando vide un branco di giraffe che fuggivano all'avvicinarsi di un temporale. Il rimbombo dei loro zoccoli cresceva sempre più forte mescolandosi nella sua testa con il rumore violento della pioggia. All'improvviso le giunse una canzone che non aveva mai sentito prima e cominciò a cantare. Gauwa (il grande dio) le disse che era un canto terapeutico. Be tornò a casa e insegnò la canzone a suo marito, Tike; essi cantarono e danzarono insieme e videro che era veramente un canto che provocava la trance, un canto terapeutico. Tike lo insegnò poi ad altri che lo tramandarono.

Una storia di Kung Bushman, dal Botswana, così come è stata raccontata a Marguerite Anne Biesele<sup>2</sup>

Consapevolmente o no, molte persone presuppongono l'esistenza di una specie di spazio quando discutono del funzionamento della mente. Per descrivere i pensieri si usano continuamente concetti e termini con cui si connotano oggetti solidi come, per esempio, nel “fondo della mia mente”, “afferrare un'idea”, “sopra la mia testa”, “aggrappato a una convinzione”, “un blocco mentale” e così via. Questo spazio mentale è analogo allo “spazio dati” del nostro primo cervello bambino, il computer, essendo questo il campo in cui avvengono i calcoli e dove gli oggetti virtuali della grafica digitale sono creati, elaborati e distrutti. Come un'ontologia fondamentale, questo spazio è eternamente prima o dopo ciò che è dato: un'esistenza *a priori*, dalla nascita fino a quando le luci si spengono. Se esiste uno spazio del pensiero, sia esso reale o virtuale, allora dentro di esso ci deve anche essere il suono, perché ogni tipo di suono cerca espressione in quanto vibrazione in uno spazio. Le proprietà acustiche di questo spazio, quindi, diventano il soggetto di questo saggio.

Per la mente europea, le caratteristiche di riverbero all'interno della cattedrale gotica sono legate inestricabilmente al senso profondo del sacro e tendono a evocare forti associazioni, sia con lo spazio interiore della contemplazione, sia con il più ampio regno dell'ineffabile. Le immagini di sogno o le sequenze in *flashback* del cinema spesso utilizzano effetti di riverbero nella colonna sonora, a significare soggettività e distacco. Le cattedrali, come quella di Chartres in Francia, incarnano concetti derivanti dalla riscoperta degli antichi greci, in particolare di Platone e Pitagora, e delle loro teorie sulla corrispondenza esistente fra il macrocosmo e il microcosmo, espressa nel linguaggio dei numeri sacri, nella proporzione e nell'armonia, e manifestata nella scienza del suono

<sup>2</sup>In Joseph Campbell, *The Way of The Animal Powers*, Harper and Row, Alfred van Der Mack Editions, San Francisco 1983, p. 163.

e della musica. Questi concetti figurativi non erano considerati come frutto del lavoro umano o mere funzioni della pratica architettonica, ma rappresentavano i principi divini sottostanti all'universo stesso. Incorporandoli nel corpo architettonico della chiesa si intese stabilire un corrispettivo armonico della loro forma qui sulla terra.

Chartres ed altre costruzioni simili sono state descritte come “musica pietrificata”. I riferimenti al suono e alla musica hanno qui una doppia valenza. Non vi si trovano infatti soltanto le caratteristiche sonore tipiche di un interno cavernoso, ma la forma e la struttura dell'edificio stesso riflettono i principi della proporzione sacra e dell'armonia universale: una specie di “acustica dentro l'acustica”. Quando si entra in una chiesa gotica, si nota immediatamente che il suono comanda sullo spazio. Non si tratta soltanto di un semplice effetto di eco, piuttosto tutti i tipi di suono, non importa quanto vicini, lontani o alti, sembrano avere origine in uno stesso luogo lontano, estranei alla scena presente, fluttuanti in un qualche altro luogo dove il punto di vista è diventato lo spazio intero.

L'architettura antica abbonda di esempi di notevoli disegni acustici: gallerie bisbiglianti in cui il semplice mormorio di una voce si materializza in un punto, centinaia di metri oltre l'entrata, o la perfetta acustica degli anfiteatri greci dove un oratore, stando su un punto focale determinato dalle mura circostanti, può essere udito distintamente da tutti i membri del pubblico. Le moderne tecniche di acustica architettonica, sperimentate al volgere del secolo da persone come Wallace Sabine, nascevano come risposta all'incomprensibilità e alla mancanza di chiarezza generata dal riverbero delle mura. Tutto questo è doppiamente ironico, sia in riferimento al teatro greco, vecchio di duemila anni, sia per il fatto che il riverbero acuto nella cattedrale gotica, sebbene risultato della costruzione e non di una specifica intenzione, fosse considerato parte essenziale del complesso della sua forma e della sua funzione.

L'acustica è lo studio del suono nello spazio. Essa assume forti connotazioni architettoniche perché, sebbene possa essere descritta semplicemente come lo studio del comportamento delle onde sonore, il suono manifesta il massimo della sua complessità nel rimbalzare su corpi solidi, soprattutto quelli che si trovano all'interno di edifici costruiti dall'uomo. Non c'è dubbio che nel mondo rurale medievale le terrificanti riverberazioni all'interno di una cattedrale non erano mai state sentite prima dai membri del clero. Un elenco, anche parziale, di alcuni dei fenomeni fisici fondamentali studiati dagli scienziati sembra l'elenco di alcune visioni mistiche della natura.

*Rifrazione*: il piegarsi delle onde sonore dovuto a un cambiamento di velocità al passaggio attraverso mezzi diversi come, per esempio, due strati di aria a temperatura diversa. Durante i funerali della Regina Vittoria a Londra, nel 1901, furono sparate salve d'artiglieria e, sebbene non si udissero nella campagna circostante, il rombo dei cannoni si materializzò all'improvviso novanta miglia più lontano.

*Diffrazione*: il suono che volta un angolo, quando l'orlo di una barriera genera una nuova serie di onde. Sentiamo persone invisibili che parlano dalla parte opposta di un alto muro.

*Riflessione*: il rimbalzare delle onde sonore su una superficie, essendo l'angolo di uscita

del riflesso uguale a quello di arrivo. Con superfici multiple tutto questo si trasforma in eco, ed è quindi possibile sentire la propria voce, spesso ripetutamente, come se essa fosse esistita in un tempo anteriore. Si può cantare a due voci con se stessi. Numerosi riflessi regolari producono le condizioni per il riverbero, in cui un suono può essere ripetuto più e più volte, uno di seguito all'altro, finché il passato si confonde con il presente.

*Interferenza:* due suoni collidono, le onde frontali di ognuno alternativamente si rinforzano e si inibiscono. In una grande sala il suono alto di uno strumento all'improvviso si muta in un bisbiglio scarsamente udibile in certi punti precisi della stanza.

*Risonanza:* le onde sonore si rinforzano, sia per mezzo dell'aggiunta di un suono identico, sia quando gli oggetti materiali o le dimensioni spaziali combaciano con la forma fisica delle onde sonore stesse. La voce di un cantante diventa più alta, acquisendo energia, quando si emana in un luogo angusto, oppure un oggetto produce un tono specifico quando viene colpito. La forma e il materiale di cui è fatto un oggetto rappresentano un potenziale suono pietrificato.

*Vibrazione simpatica:* simile alla risonanza, è forse la più evocativa di tutte: quando si suona una campana, un'altra identica dall'altra parte della stanza comincia a vibrare, emanando lo stesso suono.

Ognuno di questi fenomeni evoca meraviglia, perfino dopo che le loro manifestazioni scientifiche sono state comprese razionalmente. C'è qualcosa di immortale in un eco: possiamo facilmente immaginare un ultimo stadio di riverbero – uno spazio in cui tutto quello che è accaduto continua a esistere –, la fine del tempo, dove tutto è vivo, perpetuamente presente. Se si pensa che la descrizione della vibrazione simpatica presenta una certa somiglianza con la trasmissione radiofonica non è per una coincidenza, ma perché è al lavoro lo stesso principio. I processi dei sistemi dei mezzi di comunicazione contemporanei sono latenti nelle leggi della natura, sono esistiti sotto varie forme fin dall'inizio della Storia.

Si può anche vedere, nella risonanza, che tutti gli oggetti posseggono una componente sonora, una seconda esistenza opaca, come una configurazione di frequenze. Nel 1896, Nikola Tesla, uno dei grandi geni dell'epoca dell'energia elettrica, assicurò con una cinghia un piccolo motore alla trave centrale del suo laboratorio di Manhattan e creò una potente risonanza fisica che si trasmise attraverso l'edificio e dentro il suolo fino a causare un terremoto che fece tremare i palazzi, mandò in mille pezzi i vetri e fece scoppiare i tubi delle stufe per una dozzina di isolati. Fu costretto a far cessare tutto con una mazzata. Tesla dichiarò di essere in grado di calcolare la frequenza di risonanza della terra e di poterla trasformare in potenti vibrazioni per mezzo di un ingranaggio di dimensione adeguata, appositamente messo a punto e posto in una specifica posizione<sup>3</sup>.

<sup>3</sup> Cfr. John J. O'Neill, *Prodigal Genius: The Life of Nikola Tesla*, Ives Washburn Inc., New York 1944, pp. 159-162.

Palongawhoya, viaggiando attraverso la terra, fece risuonare il suo richiamo, come gli era stato ordinato. Tutti i centri di vibrazione lungo l'asse terrestre, da un polo all'altro, riecheggiarono: la terra intera tremò, l'universo vibrò in sintonia. Così, egli fece del mondo intero uno strumento sonoro, e del suono un mezzo per trasmettere messaggi, facendo risuonare le lodi al creatore di tutto.

(Mito di creazione del Primo Mondo degli indiani Hopi<sup>4</sup>)

«All'inizio era la Parola ...» una frase che induce a chiederci: dove era l'immagine? Ma, come il mito biblico di creazione, anche la religione indiana (per esempio lo Yoga e il Tantra) e le più tarde religioni asiatiche (come il Buddhismo) descrivono l'origine del mondo in quanto suono, dove la potenza creatrice originale è ancora accessibile all'individuo nelle forme del linguaggio sacro e del canto (vibrazioni simpatiche). Questo concetto che l'immagine abbia origine dal suono si rispecchia nell'invenzione e nello sviluppo della tecnologia della comunicazione. Nell'epoca dell'immagine elettronica è facile dimenticare che i primi sistemi di comunicazione elettrici sono stati inventati per trasportare la parola. Per esempio, Edison inizialmente cercò di mettere sul mercato il fonografo facendolo accettare dalla comunità economica come un sostituto automatizzato, nell'ufficio, dello stenografo. Se il linguaggio, la parola, è la genesi del corpo totale dei media elettrici – il telegrafo e i sistemi successivi, come il telefono, la radio e la televisione – l'acustica (o, in generale, la teoria delle onde) è il principio strutturale di base delle sue molteplici manifestazioni.

L'immagine televisiva è un percorso fisso di onde di energia elettrica, un sistema di vibrazione composto da frequenze specifiche, come ci si aspetterebbe di trovare in ogni oggetto che risuona. Come è stato descritto più volte, l'immagine che vediamo sulla superficie del tubo a raggi catodici è la traccia di un singolo punto di luce in movimento che fa parte di un flusso di elettroni che colpiscono lo schermo dal retro, facendo così brillare il fosforo della sua superficie compressa. Nel video non esiste immagine fissa. Il tessuto di tutte le immagini televisive, ferme o in movimento, è il fascio radioattivo di elettroni che viene scagliato costantemente, il flusso continuo di impulsi elettrici proveniente dalla telecamera o dal videoregistratore. Le divisioni in linee e *frames* sono soltanto divisioni nel tempo: l'apertura e la chiusura di finestre temporali che demarcano periodi di attività all'interno del flusso corrente di elettroni. Così, l'immagine televisiva è un campo di energia vivente e dinamico, una vibrazione che appare solida soltanto in quanto supera la nostra capacità di distinguere porzioni di tempo così piccole.

Ogni immagine video trae origine dalla diretta, dalla ripresa dal vivo. La caratteristica di vibrazione acustica che ha l'immagine video in quanto immagine virtuale è

<sup>4</sup> Frank Waters, *Book of The Hopi*, Ballantine Books, New York 1963, p. 5.

l'essenza della sua "vitalità". Tecnologicamente, il video si è evoluto dal suono (l'elettromagnetico) per cui apparentarlo al cinema è fuorviante, dal momento che il cinema e il suo predecessore, il processo fotografico, fanno parte di un ramo completamente diverso dell'albero genealogico (il chimico-meccanico). La telecamera, in quanto dispositivo elettronico trasduttore di energia fisica in impulsi elettrici, ha in origine una più stretta somiglianza con il microfono che con la macchina da presa.

Il primo studio televisivo era un ibrido fra la radio, il teatro e il cinema. Le sue immagini esistevano nel presente. La sua costruzione si basava sullo studio radiofonico, con la stanza di controllo isolata da un vetro, con segnali alle pareti e telecamere disposte nella stanza per riprendere l'azione. L'organizzazione degli elementi nello studio può anche essere vista come l'incarnazione fisica dell'estetica cinematografica, una soluzione ingegnosa alla "limitazione" di dover essere dal vivo. Telecamere multiple, di solito tre (che rappresentano le inquadrature classiche del film: campo lungo, medio e primo piano), inquadrano l'azione dal loro punto di vista individuale. A differenza del cinema, in cui l'attività all'interno di una data scena deve fornire l'illusione della simultaneità e del flusso di tempo sequenziale (con l'azione girata spesso a prescindere dall'ordine cronologico delle scene), il video rappresenta un punto di vista che slitta letteralmente nello spazio e nel tempo presente, parallelamente all'azione. Il video ha dovuto lavorare moltissimo per raggiungere l'illusione del trascorrere del tempo, facendolo soltanto quando necessario e utilizzando zone diverse dello studio, in combinazione con effetti di illuminazione. La traduzione diretta di una specie di arte sorella del tempo presente, il teatro, è stata utilizzata per dare forma ai primi sceneggiati televisivi e a molti dei programmi di varietà. Questi erano quasi sempre realizzati in uno spazio teatrale con un vero pubblico, che funzionava da surrogato del pubblico di casa, fino ad essere più tardi rimpiazzato dalla risata registrata e dalla macchina degli applausi.

L'aspetto fondamentale del cinema, il montaggio (articolazione nel tempo), è stato interpretato alla luce della caratteristica fondamentale della televisione delle origini, la diretta (articolazione nello spazio), in un dispositivo chiave dell'equipaggiamento dello studio, il commutatore, lo strumento creativo centrale per organizzare quello che alla fine doveva essere il programma visto dallo spettatore a casa. Gli elementi base del linguaggio cinematografico furono integrati nella sua struttura: un semplice interruttore rappresentò il sommo montaggio di Eizenstejn, il taglio, e con un interruttore per ogni telecamera si potevano fare tagli per ogni punto di vista desiderato. La dissolvenza in nero di Griffith divenne una riduzione graduale del segnale del voltaggio per mezzo di un potenziometro variabile. *Wipes*<sup>5</sup> e *splitscreens*<sup>6</sup> furono trasformati dagli ingegneri in progetti di circuiti per interferire elettronicamente e modificare il regolare voltaggio nel

<sup>5</sup> [N.d.T.] Tendine.

<sup>6</sup> [N.d.T.] Ripartizione dello schermo.

flusso del segnale, dove le diverse forme più simmetriche e fisse di tendine erano rappresentate dagli ipertoni armonici delle frequenze fondamentali del segnale video di base. Così, senza la capacità di registrare, fu creata una simulazione di montaggio temporale di tipo cinematografico, per mezzo di uno strumento elettronico che operava in diretta.

Soltanto alla fine degli anni Sessanta si interruppe questo tentativo di emulare il cinema, quando gli artisti cominciarono a guardare incuriositi sotto la superficie per scoprire le caratteristiche fondamentali del mezzo e liberare i potenziali visivi – unici nel loro genere – dell'immagine elettronica, che oggi sono dati per scontati, con uno sbadiglio e spesso con una smorfia, come il pasto quotidiano che ci offre la TV. L'interruttore del video fu riprogettato all'interno del primo video sintetizzatore. I suoi principi erano acustici e musicali, una trasformazione ulteriore dei primi sistemi musicali elettronici come il Moog. Il videoregistratore fu poi l'ultimo anello della catena ad essere sviluppato, giungendo dopo ben dieci anni dall'invenzione della televisione ed integrandosi pienamente nel sistema di elaborazione dell'immagine video soltanto con l'introduzione del *Time Base Corrector*<sup>7</sup>, nei primi anni Settanta. Con l'incorporazione continua del materiale registrato nel flusso delle immagini e i progressi nel montaggio elettronico, nacque la necessità di identificare specificatamente trasmissioni a distanza come "in diretta". Non soltanto il video cominciava a somigliare e agire come il cinema, ma iniziava a somigliare e agire come qualsiasi altra cosa: la moda, la conversazione, la politica, l'arte visiva e la musica.

Un singolo neurone opera con una potenza di circa un mille-milionesimo di watt. Per cui il cervello intero opera con circa dieci watt.

Sir John Eccles<sup>8</sup>

Nel linguaggio musicale, la fisica di una trasmissione radiofonica è un tipo di bordone. L'immagine video si ripete in perpetuo senza posa con la stessa serie di frequenze. Questa nuova condizione comune rappresenta uno slittamento significativo nelle nostre strutture di pensiero di derivazione culturale. La cosa è evidente se si paragona un altro sistema basato sul bordone, la musica tradizionale indiana, con la nostra musica classica europea.

La musica occidentale costruisce, aggiungendo note una sull'altra, aggiungendo una forma all'altra, nel modo in cui si costruirebbe un edificio, fino a quando il pezzo è completo. È aggiuntiva: la sua base è il silenzio, tutti i suoni musicali procedono da questo punto. La musica indiana, al contrario, comincia dal suono. È sottrattiva. Tutte

<sup>7</sup> [N.d.T.] Correttore della base dei tempi.

<sup>8</sup> Sir John Eccles, *The Physiology of the Imagination*, in «Scientific American», vol. 199, n. 3, settembre 1958, pp. 135-149.



le note esistenti o potenziali sono presenti prima che i solisti comincino perfino a suonare, date dalla presenza e dalla funzione del *tambura*. Un *tambura* è uno strumento basato sul bordone, di solito con quattro o cinque corde, che, a causa della particolare costruzione del suo ponte, amplifica gli ipertoni o le serie armoniche delle singole note in ogni corda accordata. Ciò si ode distintamente all'inizio e alla fine di un concerto, ma è sempre presente per tutta la sua durata. La serie di ipertoni descrive la scala musicale che deve essere suonata, perciò quando i solisti suonano, si considera che stiano estraendo note da un campo sonoro preesistente, il bordone.

La struttura musicale riflette il concetto filosofico hindu che tutto abbia origine dal suono, rappresentato dalla vibrazione essenziale, l'Om, che si crede sempre presente, senza inizio né fine, ovunque nell'universo, generatore di tutte le forme del mondo fenomenico. Nella musica si dà grande importanza all'intonazione, mentre i filosofi parlano di "sintonizzare l'individuo" come mezzo per entrare in contatto e ripristinare queste energie fondamentali. L'idea di un campo sonoro che è sempre presente allontana l'attenzione dagli oggetti della percezione per portarla sul campo in cui sta operando la percezione: un punto di vista non specifico.

Considerato come un bordone, l'aspetto significativo del video è che le sue immagini elettroniche esistono ovunque nello stesso istante, il ricevente è libero di richiamare il segnale ad ogni punto stabilito lungo il suo percorso o in ogni luogo del campo della trasmissione. Si è saputo di bambini che hanno afferrato segnali radio con le loro apparecchiature dentali, una manifestazione contemporanea del "parlare a denti stretti". Lo "spazio" della trasmissione richiama lo spazio acustico della cattedrale gotica dove tutti i suoni, non importa quanto vicini, lontani o alti, sembrano originare in uno stesso spazio distante, separati dalla scena immediata, fluttuanti in un altrove dove il punto di vista è diventato l'intero spazio. In tecnologia, il corrente slittamento dall'analogico sequenziale alla combinatoria digitale accelera viepiù il diffondersi del punto di vista. Come nella trasformazione della materia, c'è un movimento dalla tangibilità dello stato solido e di quello liquido a quello gassoso. C'è meno coerenza, prima le barriere solide diventano porose, e la prospettiva è quella dello spazio intero, il punto di vista dell'aria.

Dopo diverse settimane dal lancio del suo satellite, il Brasile aveva stabilito contatti con tutti gli angoli remoti del paese e aveva disegnato la mappa di ogni chilometro quadrato di uno dei più grandi territori rimasti nel mondo a non essere mai stato riportato su carta, il bacino amazzonico. Oggi, teoricamente, si può fare una telefonata tenendo conto della propria posizione da ogni luogo della giungla e perfino vedere *Dynasty*, se si ha a portata di mano un apparecchio televisivo e un generatore. Negli Stati Uniti esiste già un dispositivo per le nuove automobili attraverso il quale la posizione e la direzione del veicolo vengono trasmesse a un sistema satellitare di navigazione, che circoscrive la sua dislocazione sul territorio e disegna una mappa elettronica che appare su uno schermo sul cruscotto. Sulla mappa si può selezionare ogni strada del paese in diverse scale sempre più piccole fino a ridursi a pochi isolati, dove si leggono i nomi delle strade. Ora è diventato impossibile perdersi: un'idea noiosa e fastidiosa, per non dire paranoica.

Sul finire del ventesimo secolo, l'Inconoscibile, "il lato opposto della montagna", così fondamentale nella struttura del nostro pensiero, ha cessato di esistere in termini spaziali e geografici. Entro i primi anni Ottanta l'intera superficie terrestre era stata disegnata dal satellite in una mappa fino a una risoluzione di circa trenta piedi. Questa "conoscenza" di tutto crea alcuni bizzarri modelli di consapevolezza, come il sistema di navigazione computerizzato dell'esercito, dove non c'è alcun legame sensibile diretto con il mondo esterno. Per sua virtù, il razzo di un jet può viaggiare ad altissime velocità rasentando la superficie terrestre, contando soltanto su informazioni sulla conformazione precisa del terreno e dei caratteri precedentemente immagazzinati nella memoria di bordo del computer, dati che a loro volta provengono dall'azione a distanza del satellite. La memoria sostituisce l'esperienza sensibile come un incubo proustiano.

Lo spazio senza un contenitore è il mondo mentale dei pensieri e delle immagini. Molte delle tecniche dello sciamano si basano sull'acquisizione di un controllo magistrale e misterioso del proprio "punto di vista", la comprensione che "punto di vista" non è necessariamente sinonimo di posizione fisica. Mircea Eliade, tracciando le origini del pensiero religioso, suggerisce che l'acquisizione della posizione eretta abbia riorganizzato la coscienza di sé lungo l'asse verticale, dando inizio all'esistenza delle quattro direzioni cardinali nello spazio (davanti, dietro, sinistra, destra, con la possibile aggiunta di altre due, sopra e sotto) e, insieme ad essa, stabilendo il centro privilegiato, l'ego tolemaico, punto focale che ne è conseguenza implicita<sup>9</sup>. La stanza a sei facce, cinta da quattro mura, è la distillazione archetipica di questa base mentale e la prospettiva di Brunelleschi, un'invenzione urbana, la articola ulteriormente. La mente non soltanto è confinata nello spazio tridimensionale, ma lo crea.

Mura robuste, con i loro riflessi ricorrenti che ci avvolgono, si dissolvono in spazi trasparenti di architettura informativa. La stessa matematica che descrive uno spazio acusticamente piatto e privo di riverbero, una stanza "neutra" senza né eco né riverbero, descrive anche una vasta pianura in espansione. Per gli indiani d'America che abitavano le vaste pianure o per gli aborigeni dei deserti australiani dell'entroterra, non esiste una "acustica" di questo tipo, i loro spazi acustici sono interiori.

Quando c'è un uomo lontano nella pianura e io sto sulla collina, io guardo nella sua direzione mentre parlo tranquillamente a me stesso. Egli mi vede e si gira verso di me. Io dico: «mi senti?», muovo la testa da una parte all'altra gettandogli degli sguardi e, alla fine, lo fisso e poi, voltandomi, dico: «vieni qui, presto». Mentre lo guardo fisso, lo vedo che si volta quando sente il mio sguardo, poi si guarda intorno per un po' mentre continuo a fissarlo, quindi dico: «cammina in questa direzione, dritto, dove sto seduto», allora lui cammina proprio dritto verso il luogo dove sto seduto, dietro un cespuglio. Lo attiro con il mio potere (miwi). Tu non vedi nessun gesto della mano e non senti nessun

<sup>9</sup> Mircea Eliade, *A History of Religious Ideas*, vol. 1, University of Chicago Press, Chicago 1978, p. 3 (trad. it., *Storie delle credenze e delle idee religiose*, Sansoni, Firenze 1990).

richiamo. Alla fine, egli sbuca e quasi mi cade addosso. Dice: «tu mi parlavi ed io ho sentito. Come facevi a parlarmi così?». Io spiego, e lui aggiunge: «sentivo le tue parole mentre mi parlavi, e poi ho sentito che tu eri qui». Io rispondo: «è vero, è stato proprio così che ti ho parlato, e tu hai sentito quelle parole e anche quel potere».

Una storia del *medicine man* degli aborigeni australiani, così come è stata raccontata a Ronald M. Berndt, a Lower Murray River, in Australia<sup>10</sup>

Come il telegrafo e le successive tecniche di comunicazione “senza fili” furono la risposta all’isolamento dell’individuo nei vasti spazi del Nuovo Mondo, così la trasmissione del pensiero e la “visione a distanza” per gli aborigeni sono manifestazioni della vastità e immobilità del deserto australiano. La solitudine desertica è una prima forma di tecnologia visionaria. Figura con forza nella storia delle religioni. Gli individui l’hanno utilizzata per udire le voci del passato e del futuro, per divenire “profeti”, per ricevere immagini o, come gli indiani d’America, per ospitare la “ricerca delle visioni”.

Sembra che quando tutto il rumore e la confusione della vita quotidiana si riducono a tale minimalismo bruto, le usuali valvole di controllo si rilassano e le immagini emergono dal profondo. Il confine fra il *software* del privato interiore e l’*hardware* del panorama esterno si confonde, le loro forme si mescolano e conversano.

La sinestesia, con l’incrocio e l’interscambiabilità dei sensi, è stata riscontrata in alcuni individui fino dalle prime civiltà. Essa è stata particolarmente suggestiva per gli artisti che hanno sognato l’unificazione dei sensi e ci sono molti esempi nella recente storia dell’arte, a partire dal piano cromatico del compositore russo Scriabin, che suonava colori da una tastiera, fino alle manifestazioni turistiche nauseanti di *son et lumière*. Gli artisti visivi hanno spesso raccontato di udire musica o suoni mentre erano al lavoro, come ci sono stati compositori che hanno dichiarato di percepire la loro musica in forma di immagini.

La mia immaginazione intera fremeva di immagini; forme perdute da tempo per cui avevo tanto anelato si manifestarono sempre di più e con più chiarezza in realtà che vivevano nuovamente. Presto sorse davanti alla mia mente un intero mondo di figure, che si rivelavano così plastiche e primitive e strane che, quando le vidi chiaramente di fronte a me e udii le loro voci nel mio cuore, non potevo render conto della familiarità quasi tangibile e della sicurezza della loro condotta.

Richard Wagner<sup>11</sup>

<sup>10</sup> In Adolphus Peter Elkin, *Aboriginal Men of High Degree*, University of Queensland Press, St. Lucia, Australia 1977, p. 45.

<sup>11</sup> Richard Wagner, *My life*, Dodd and Mead, New York 1911 (trad. it.: *La mia vita*, Einaudi, Torino 1982), citato in Carl Emil Seashore, *Psychology of Music*, Dover Publications Inc., New York 1967 (1 ed. 1938), pp. 166-167.

La sinestesia è l’inclinazione naturale della struttura dei media contemporanei. Il materiale che produce musica da un impianto stereo, trasmette la voce attraverso il telefono e materializza l’immagine su un apparecchio televisivo è, alla base, lo stesso. Con l’ulteriore perfezionamento di codici digitali che permettano di acquistare il gas e pagare online, attivare la cottura a microonde o altre funzioni simili, ci sarà una radice linguistica comune ancora più estesa. Gli sforzi della tecnologia artificiale hanno reso necessaria la distinzione fra sinestesia in quanto teoria e pratica artistica, e sinestesia intesa come genuina abilità soggettiva o condizione involontaria in certi individui; c’è una propensione naturale in ognuno di noi a collegare il suono con l’immagine. La bellezza di queste esperienze consiste nel linguaggio fluido dell’immaginazione personale e nei loro legami con lo stato d’animo e la situazione del momento. Fino a quando la loro natura soggettiva individuale viene compresa, non potranno mai diventare convenzionali, per cui ci sarà risparmiata la noia del dogmatismo e delle teorizzazioni private dei praticanti, dal musicista visuale all’artista del video musicale.

La libera traduzione all’interno di tutte le modalità sensoriali, tuttavia, non è che il primo passo verso la trascendenza dell’ultima barriera che separa i domini del corpo fisico dalla mente illuminata. In casi estremi, la soglia fisica è stata varcata. E. Lucas Bridges, figlio di un missionario cristiano vissuto nel XIX secolo fra gli indigeni della Terra del Fuoco, gli Ona, ne descrive una vivida dimostrazione.

Houshken ... irruppe in un canto e sembrò entrare in trance, posseduto da un qualche spirito a lui estraneo. Tirandosi su per tutta la sua altezza, fece un passo avanti verso di me e lasciò cadere la sua veste, il suo unico indumento, sul terreno. Portò entrambe le mani alla bocca con un gesto altamente espressivo, poi le allontanò di nuovo tenendo i pugni stretti e i pollici uniti. Li tenne sollevati all’altezza dei miei occhi, e quando furono soltanto a pochi centimetri dal mio volto, li separò. Vidi che c’era ora un piccolo oggetto, quasi opaco, tenuto fra i pollici; misurava circa due centimetri di diametro al centro, e si assottigliava dentro le mani. Poteva trattarsi di un pezzo di pasta semi-trasparente o di un elastico, ma qualsiasi cosa fosse stata, sembrava essere viva, perché roteava ad altissima velocità, mentre Houshken, apparentemente a causa della tensione muscolare, tremava violentemente. La luce della luna brillava abbastanza da consentire di leggere, mentre osservavo quello strano oggetto. Houshken allontanò ulteriormente le mani fra loro e l’oggetto divenne sempre più trasparente, fino a quando ci furono quasi dieci centimetri di distanza fra loro ed io mi accorsi che era sparito. Non si era spezzato e non era scoppiato con una bolla, semplicemente era sparito, dopo essermi apparso per meno di cinque secondi. Houshken non fece alcun movimento brusco, ma lentamente aprì le mani e le voltò per farcele controllare. Sembravano pulite e asciutte. Era completamente nudo e non c’erano complici accanto a lui. Guardai per terra sulla neve e, a dispetto del suo stoicismo, Houshken non poté fare a meno di sogghignare, perché niente deve essere svelato<sup>12</sup>.

<sup>12</sup> E. Lucas Bridges, *The Uttermost Ends of the Earth*, E.P. Dutton, New York 1948, citato in Joseph Campbell, *The Way of the Animal Powers*, Harper and Row, Alfred Van Der Merck Editions, San Francisco 1983, p. 163.

Quando le prime tecnologie che associavano l'immagine e il sonoro codificarono il funzionamento dei sensi umani in una forma che ne era un surrogato artificiale, si acquisì un'incredibile e imprevedibile conoscenza delle operazioni della percezione umana. Similmente, dal momento che il perfezionamento del computer lo ha reso un'incarnazione della mente umana, i nuovi legami fra l'elaborazione dei dati digitali e la "materia della mente" forniranno certamente possibilità di traduzione perfino più potenti, oltre i dati sensoriali di base. Sebbene si sia tentati di considerare una possibile "ricombinazione" sinestetica dei compartimenti cognitivi e percettivi distinti della scienza, ispirati da questi interscambi elettronici liberi e fluidi dei nostri modi di vedere, quello che sembra emergere al momento è lo stato di amnesia e di anestesia in cui versa un vasto panorama disordinato e confuso di immagini frammentate, il paradiso dei semiotici.

Questa condizione della cultura dei media a noi contemporanea è incarnata in modo ossessionante in un singolo individuo vissuto agli inizi del secolo, un notevole mnemonista per il quale tutte le modalità sensorie erano connesse in modo fluido e incontrollabile; egli poteva essere assalito da una barriera di immagini e di associazioni che si mantenevano per ore, giorni e perfino anni; trovava, inoltre, costantemente, che le distinzioni fra il passato (la memoria), il presente (l'esperienza esperita) e il futuro (la fantasia) erano indistinte o inesistenti. Il grande studioso russo del cervello, A.R. Luria, studiò per trent'anni in modo imbarazzante questo personaggio profetico, che egli chiamava semplicemente "S". Luria descrisse il modo in cui S. recitava perfettamente dozzine di pagine di un testo in cui era incluso di tutto, dalla narrativa alle parole di una lingua straniera che non conosceva, a una complessa terminologia scientifica e perfino al nonsense. La sua era anche una memoria spaziale: poteva ricordare le posizioni dei singoli elementi sulla pagina o sulla lavagna in qualsiasi ordine si presentassero e lo faceva anche quando gli veniva chiesto di ripeterli alcuni anni dopo aver letto il testo originale. Da bambino l'immagine della scuola era per lui così reale che qualche volta dimenticava di alzarsi dal letto per prepararsi ad andarci. Una caratteristica del mondo interiore di S. che tanto impressionò Luria era la sua straordinaria abilità sinestetica, per la quale non faceva alcuno sforzo, e nella quale Luria individuò la ragione per cui S. era capace di tali incredibili imprese.

S. descrisse il percorso dei suoi pensieri:

Sentivo una campana che suonava. Un piccolo oggetto rotondo rotolava sulla destra davanti ai miei occhi ... le mie dita sentivano qualcosa, come una corda ... poi sentii un sapore di acqua salata ... e qualcosa di bianco.

Sto seduto in un ristorante, c'è della musica. Sai perché mettono la musica nei ristoranti? Perché cambia il sapore di tutto. Se tu scegli il giusto tipo di musica, ogni cosa sembra buona. Di certo la gente che lavora nei ristoranti lo sa<sup>13</sup>.

A poco a poco, per S. diventò difficile andare avanti:

Ho sempre sensazioni come queste. Quando vado in tram sento lo scampanello che fa nei miei denti. Così una volta andai a comprarmi un gelato, pensando che mi sarei seduto e lo avrei potuto mangiare senza sentire quel rumore. Mi avvicinai alla commessa e le chiesi che tipo di gelato avesse. «Gelato di frutta», disse. Ma rispose con un tale tono che un'enorme pila di carboni e di cenere nera le scoppiò fuori dalla bocca, e non potei più pensare di comprarmi un gelato dopo una risposta come quella ... Un'altra cosa ... se leggo mentre mangio, ho una grande difficoltà a capire cosa sto leggendo, il gusto del cibo attira tutto il senso<sup>14</sup>.

Quando fu più vecchio, l'impossibilità di S. di dimenticare cominciò seriamente a influenzare la sua vita, tanto che alla fine fu costretto a lasciare il suo lavoro e iniziò una vita di spettacoli, esibendosi come attrazione pubblica. Luria commentava la difficoltà incontrata nel compilare un rapporto finale sul suo soggetto dal momento che, durante le sessioni, delle immagini si presentavano alla mente di S. facendogli costantemente perdere il controllo e facendolo iniziare a "operare automaticamente", tanto da renderlo verboso, con la mente intasata da dettagli irrilevanti mentre divagava senza sosta. S. conviveva con un flusso di immagini che non poteva interrompere. Dal possesso di questa sua memoria indelebile e superumana, egli sviluppò un'opprimente e fastidiosa sensazione che tutto fosse temporaneo.

Se S. fosse vissuto nell'antica Grecia, sarebbe stato uno degli individui più straordinari che la cultura avesse prodotto. Invece, finì per essere un eroe tragico contemporaneo, immortalato nelle pagine degli annali scientifici, con le sue esperienze che qualche volta sembrano la maledizione e la vendetta di un pessimo regista di video musicali. Oggi, il sistema dei media che si è auto-generato ci offre potenziali creativi che prima erano alla portata soltanto di individui provvisti di poteri speciali. Le possibilità sinestetiche nel dominio sensoriale e in quello dei concetti derivano dall'ispirazione ma, al contrario, in quanto vittime di "sani" specialisti della comunicazione provvisti di immaginazioni altrettanto "sane", stiamo diventando come il mnemonista di Luria: sovrastati e annientati da immagini senza senso e da voci amplificate. È del "veggente" delle antiche città che noi sentiamo la mancanza e non delle strutture formali di un sistema manageriale informativo efficiente, né degli specialisti della comunicazione professionale.

Gli artisti, i poeti, i compositori e gli scienziati che hanno sentito delle voci, sanno di non essere matti; il loro lavoro ne è la testimonianza. Tuttavia, seri disturbi mentali sono un tipo di rischio reale per certe persone che lavorano ai confini della realtà del senso comune, che è uno spazio fabbricato dalla cultura secondo le convenzioni percettive imposte dai dispositivi strutturali del linguaggio, dal comportamento abituale

<sup>13</sup> Aleksandr Romanovic Luria, *The Mind of a Mnemonist*, Basic Books, New York 1968, pp. 81-82.

<sup>14</sup> Ivi, p. 159.

e da storie dimenticate. La “follia” creativa potrebbe essere semplicemente un disordine della storia, “curato” dal passaggio del tempo, quando l’intuito visionario diventa un luogo comune culturale. In tutti i loro incontri, S. non fece riferimento neanche una sola volta al pensiero di crederci pazzo. Egli disse una volta a Luria che, prima di divenire adulto e di ottenere il suo primo lavoro, aveva sempre dato per scontato che tutte le menti funzionassero esattamente nello stesso modo della sua.

Tutti gli uomini sono capaci di sognare e di avere visioni.

William Blake

## Intervista con Bill Viola \*

di Michael Nash

Michael Nash: *Qualche tempo fa, in una discussione che abbiamo avuto, hai usato l’espressione “vivere nella cornice” per descrivere un’ambizione del tuo lavoro, in un punto particolare del suo sviluppo. È un’affermazione che ritengo possa servire anche come una sorta di etica filosofica della tua pratica artistica. Cosa ti ha portato a questo approccio, piuttosto che ad alcune delle prospettive che i tuoi contemporanei hanno scelto, come appropriazione, orientamento semiotico, drammatizzazione performativa o manipolazione della tecnologia visiva?*

Bill Viola: Penso che principalmente sia stata la curiosità per la vita. Curiosità su cosa sarebbe successo alla morte dei genitori. Dove sono andati? Potrebbero ancora essere raggiunti? Curiosità nel vedere nascere un nuovo membro della famiglia. Da dove proviene? Cosa era prima di essere qui con noi? Curiosità per le esperienze personali che sembrano indicare l’esistenza di un altro ordine o un altro territorio di esperienza. Ricordo di essere caduto in un lago quando avevo dieci anni. Stavo quasi per morire. La cosa che ricordo sono le immagini di questo mondo blu-verde, incredibilmente bello e sereno, che non avevo idea esistesse sotto la superficie. Quando ho iniziato a fare video, sono stato coinvolto nelle questioni del tempo; lo strutturalismo era probabilmente il tema dominante. Eravamo nei primi anni Settanta. Molto del mio lavoro è iniziato cercando di sperimentare qualcosa, proprio come uno scienziato. Inizi con una premessa o un’ipotesi o un’osservazione, e desideri creare un’arena che funga da rappresentazione simbolica di quell’aspetto del mondo che è in te. L’idea dell’esperimento controllato coinvolgeva molta performance art e arte concettuale, che assumevano quel tipo di approccio pragmatico positivista secondo il quale l’esperimento esiste

\* Il testo di *Interview with Bill Viola* (Long Beach, California, 30 maggio 1990) è stato pubblicato per la prima volta in «Journal of Contemporary Art», vol. 3, n. 2 (autunno-inverno 1990), pp. 63-73 e successivamente in B. Viola, *Reasons for Knocking at an Empty House: Writings 1973-1994* (curato da Robert Violette, in collaborazione con l’autore), The MIT Press, Cambridge MA 1995, pp. 175-182. Traduzione di Isa Sambucci.

in una specie di stato rarefatto, al di fuori della normale esistenza. Ma il video non mi avrebbe permesso di fare questo, perché la telecamera, nel suo percorso evolutivo, è diventata migliore e più maneggevole; e all'improvviso avrei potuto portare questa cosa all'aperto, invece di lavorare all'interno dei confini dello studio. Ho scoperto che avrei potuto semplicemente portare una videocamera fuori, camminare per strada, riportarla indietro e integrarla in questo dominio elettronico. Avrei potuto riprendere semplicemente la vita così com'è, cosa che succede quando togli il copri-obiettivo.

Ora mi sto allontanando da quel tipo di paradigma scientifico empirico. Le cose che ho fatto quando ero ancora alla facoltà di Fine Arts e subito dopo sono state letteralmente modellate su quell'approccio, e le influenze erano evidenti. Mi interessava la body art, Vito Acconci, Terry Fox, Dennis Oppenheim e altri – che usavano quel dispositivo per inquadrare l'esperienza. Era uno di quei rari momenti storici in cui gli artisti si vengono a trovare di volta in volta, incorporando l'esperienza stessa in quella che viene chiamata un'opera d'arte. È stato un grande cambiamento: non fare qualcosa per fare un'esperienza, ma fare di qualcosa un'esperienza; come quando Acconci si è bendato gli occhi nel 1969 o 1970 e qualcuno che non conosceva bene lo ha condotto sino al molo sul fiume Hudson a New York, mentre lui non sapeva se sarebbe stato portato al limite oppure no. È un'esperienza molto reale. Mi ha molto influenzato. Vivere all'interno della cornice è vivere all'interno dell'esperienza. L'arte deve far parte della propria vita quotidiana, altrimenti non è onesta.

*Il fatto che ciò che concerne il tuo lavoro si contrapponga agli interessi che dominano l'attuale indagine critica ti fa evitare questo pericolo.*

Penso che oggi sia un grande fallimento quel discorso critico sull'arte che vive ai margini di alcune delle aspirazioni più elevate che abbiamo come esseri umani, che non comprende cioè le qualità umane della nostra vita emotiva. Oggi non senti mai emergere l'amore nel discorso critico. Ho avuto il mio primo figlio due anni fa, e la cosa più incredibile a riguardo è vivere e capire davvero cosa significa l'amore e da dove viene. È stato così profondo per me vedere la gioia sul volto di mio figlio quando suoniamo, quando siamo insieme. Ci sono tutte le difficoltà e i problemi associati all'educazione di un bambino, all'incidenza che ha sul tuo lavoro e tutte le altre cose di cui tutti ci preoccupiamo, incluso i giorni in cui vuoi semplicemente buttarlo fuori dalla finestra con l'acqua del bagno. Ma esiste questa cosa più grande chiamata amore, che lega l'intera situazione ed è profondamente radicata. Si va creando per lui proprio davanti ai miei occhi, mentre matura come essere umano. Non potrei mai realizzare un'opera d'arte che si avvicini all'immensità di quell'esperienza. Ci sono molte altre cose che riguardano la vita interiore che non vengono affrontate, perché non sono proprietà di alcun gruppo specializzato di persone. Esistono in ognuno di noi: l'amore, l'odio e la paura, i grandi temi della nascita, della morte e della coscienza; sono temi secolari e ci affascina comprenderli in un contesto storico, vedere come le diverse culture li hanno affrontati e risolti. Sono irrisolvibili e misteriosi, nel senso positivo dell'universo,

quindi vivificanti. Qualcosa che non è risolvibile e non ha una risposta dà vita, perché spinge a continuare la ricerca. Sono invece un po' frustrato dal fatto che molte persone non stiano pensando ai grandi temi della vita, che pure rientrano nel dominio dell'arte.

*Potresti parlare della matrice in cui avviene il tuo lavoro, della sua relazione con il contesto dell'arte, della televisione e dell'home video e di come vedi il futuro del mezzo video in generale, in relazione a questi contesti?*

Dopo aver attraversato un periodo iniziale di infatuazione per la tecnologia, l'ho cancellata – letteralmente e metaforicamente – nel 1973, in un video che ho chiamato *Information*. Ho scelto di lavorare con immagini del mondo reale, immagini fotografiche, registrate all'esterno per le strade o in montagna, immagini che ovviamente sono rappresentazioni, problematica ora molto attuale e di cui eravamo consapevoli già all'inizio degli anni Settanta. Concetti che sono stati elaborati in modo abbastanza eloquente da studiosi come Baudrillard. Sono rappresentazioni, e ciò porta a tutta un'altra serie di problemi. Ciò nonostante, sono state prese per verità assoluta, come sostiene Baudrillard, sono diventate ciò che rappresentano. Una persona diventa ciò che vede. Per questa ragione, esiste una sorta di capitale culturale con queste immagini, in quanto sono parte integrante dei mass media.

Per quanto riguarda il mio lavoro, c'è sempre stata la possibilità fisica di comprenderlo al di fuori dei confini delle questioni specializzate, appartenenti al mondo dell'arte. Questo per me ha risolto molti dei problemi che in quel momento stavo avendo con le teorie di Clemente Greenberg, e altri approcci simili, che sembravano restringere e limitare il discorso e il dialogo, a un gruppo di iniziati. Alla fine, ho cambiato punto di vista, rispetto a quando frequentavo la scuola d'arte e detestavo qualsiasi cosa che mia madre avrebbe invece apprezzato; fino a chiudere il cerchio e capire che dovevo fare un lavoro che mia madre non potesse capire, come una parola molto complicata, che non le permettesse di intromettersi. Il contesto cambia il lavoro, ovviamente, e sappiamo questo non soltanto dalle teorie dell'arte contemporanea, ma anche da figure come Heisenberg, che ci ha insegnato come l'osservatore e l'osservato siano parte di un sistema interattivo. Sono fortunato per il fatto che molte persone diverse, provenienti da contesti molto diversi, sono state in grado, alle loro condizioni, di apprezzare ciò che faccio: è molto importante per me.

*Ma non è una situazione in cui il contesto influenzi il lavoro.*

È un dato di fatto. È qualcosa che c'è. Non è qualcosa che nego o che voglio ignorare, ma qualcosa che è assolutamente fondamentale nel lavoro. Voglio dire: cos'è una nascita? La nascita di un essere umano può significare tante cose diverse, per così tante persone, a causa del potere della mente di speculare, fantasticare, proiettare su un altro e quindi creare metafore. Questo è un modello fondamentale per la mente umana, che esiste da millenni. Lo si può vedere in funzione nel Paleolitico, sulle pareti di

Lascaux. È qualcosa che facciamo come esseri umani; ed è una cosa bellissima, bellissima. Quando diciamo che tutto è vivo, non intendiamo dire che una pietra salterà e scapperà – i biologi e gli scienziati si preoccupano di usare terminologie mistiche, tutte esagerate. Ciò significa piuttosto che ogni cosa c'è un qualche tipo di essenza che può essere raggiunta attraverso il pensiero umano. Il pensiero è l'animatore. Questo è un principio della natura, non è una proprietà del mondo dell'arte.

*Di recente hai sollevato un'interessante questione legata alla relazione tra l'attuale situazione politica, con il National Endowment for the Arts e il modo in cui il disempowerment della televisione per l'azione individuale agisca, per bloccare la risposta politica individuale e consentire a una minoranza isterica di essere invece raggiunta e politicizzata. In qualche modo, l'imperialismo percettivo della televisione ha prodotto questa crisi artistica. È anche una riflessione su come gli artisti non riescono a sfidare questo imperialismo, o pensi che sia ingiusto criticare gli artisti per il dilemma in cui ci troviamo?*

Questa è una domanda molto complicata, porta con sé molte questioni. Penso che gli artisti debbano in un certo senso sentirsi in colpa rispetto alla situazione attuale. Non mi riferisco letteralmente al fatto che non si mobilitano abbastanza politicamente e rapidamente, verso il Congresso degli Stati Uniti, per il NEA. Ma intendo che gli artisti, in generale, non sono in contatto con ciò che le persone sentono e pensano, perché partecipano a un dialogo specialistico. Ci sono molti aspetti diversi nel mondo dell'arte e penso che sia arrogante credere, o inconsciamente promuovere l'assunto, che questo mondo abbia un qualche tipo di monopolio sulla creatività. Considero i pittori della domenica, che si ritrovano nel parco degli artisti, validi quanto le persone che espongono nelle gallerie di Soho. Il tratto umano comune della creatività è qualcosa che porta a collegare tramite l'arte le persone che abitano tutte le diverse sfere della vita. Penso che sia importante, per le persone che sono coinvolte come artisti professionisti, iniziare a uscire dai loro piccoli sgabuzzini e iniziare a conoscere il resto della società. Nello stesso tempo, nell'arte abbiamo bisogno di un terreno di specializzazione, nello stesso modo in cui gli scienziati hanno bisogno di tenere conferenze in cui i fisici parlano in equazioni che io e te non potremmo probabilmente comprendere. È assolutamente necessario. Tendo a considerare questo non tanto come un fatto che ha a che fare con avanguardia – perché questo termine porta molte connotazioni politiche e sociologiche – ma come il braccio di ricerca nel campo dell'arte, nel quale le persone stanno spingendo la loro curiosità al limite, facendo qualcosa che nessun altro sta facendo, mettendo insieme ad esempio due idee che non sono state messe insieme prima.

*Direi che più di ogni altro artista che lavora con il video, forse più di qualsiasi altro artista contemporaneo a cui riesco a pensare, il tuo lavoro afferma ed elabora la vita dell'anima. L'idea della vita dell'anima non è molto in voga ai giorni nostri: molti post-strutturalisti rifiuterebbero qualsiasi tipo di nozione dell'essenza o direbbero che la percezione di qualcosa come l'anima è solo il motore del linguaggio, qualcosa che non è attivo o operativo in alcun modo. Qual è la tua*

*teoria dell'anima e come si riflette nel tuo lavoro? È possibile associare il tuo pensiero sull'anima a una nozione o a una teoria?*

No, non penso che si possa associare il mio pensiero a una nozione piuttosto che a una teoria, perché la ragione per cui faccio il mio lavoro è capire. Non faccio il mio lavoro per spiegare, descrivere o affermare una questione. Penso che questa sia una grande differenza rispetto alla scienza, perché gli scienziati hanno il compito di dimostrare qualcosa che attesti le loro teorie; o, in maniera analoga, gli avvocati in tribunale hanno una premessa che va sostenuta, sulla base delle regole del sistema legale. Gli scienziati dimostrano che esiste una serie di relazioni e interazioni che chiamiamo leggi della natura, manipolate al fine di dimostrare qualcosa, qualunque sia il punto in questione. Quindi, ciò a cui siamo pervenuti è una specie di pensiero morto; e questo è uno dei detriti dell'evoluzione dell'empirismo logico. Il metodo cartesiano è stato una grande rivoluzione nella coscienza, non c'è dubbio; ma proprio quando siamo ormai arrivati al momento in cui il metodo subisce un arretramento, scopri che questo modo di pensare ha preso in definitiva il sopravvento, nella misura in cui le persone tendono ad avvicinarsi alla vita in quei termini.

Quindi, si ha nel mio caso un tipo di scienziato che non viene fuori per provare nulla, ma solo per imparare qualcosa. In verità, tutte le grandi scoperte scientifiche sono accompagnate da questo tipo di umiltà, che viene sperimentata quando qualsiasi pensiero, idea e preconetto che uno ha avuto nella propria mente viene completamente spazzato via da comportamenti apparentemente incongrui e inspiegabili del mondo naturale. Questa è la magia. Mi pongo domande e sono interessato al motivo per cui le cose esistono.

*Il tuo lavoro espone spesso i confini della percezione. Penso a opere come Chott el-Djerid, nella quale persegui un limite assoluto di percezione visiva, fino a quando quella percezione diventa qualcos'altro. C'è una linea d'orizzonte in quel video e una linea di vita in altri, dove la finitudine genera l'esistenza. Le tue opere recenti sembrano enfatizzare in particolare i momenti di soglia della vita, concentrandosi sul venire al mondo, forse un po' più che sulla mortalità, come una sorta di fattore istigante nella percezione dell'esperienza.*

Ti riferisci ad *Angels Gate*. La nozione di confine è una parte fondamentale della struttura della coscienza umana. La finitudine è davvero l'essenza di ciò che significa essere vivi. Nasce un bambino e immediatamente la mortalità è stata creata sotto i tuoi occhi. I desideri di due individui diventano meno concentrati in questo essere fisico, che è stato creato come una sorta di condensazione di possibilità in una singolarità, in una cosa. Spesso, ho usato l'acqua come metafora, sia per la superficie che rifletteva il mondo esterno, sia per il fatto di fungere da barriera per l'altro mondo. Senza limiti non c'è energia creata; i fisici ci hanno insegnato che i limiti creano energia. Se esiste qualcuno che crede in tutto, allora non crede in niente.

*Potresti parlare di ciò che stai leggendo in questo momento, a cui in qualche modo attingi per il tuo lavoro, o si tratta solo di una più ampia indagine intellettuale che si manifesta nel lavoro a cui ti stai dedicando?*

L'area dell'indagine intellettuale, che per la maggior parte proveniva dallo studio personale di vari libri e testi, attualmente sta uscendo dalla mia esperienza personale. In una parola, riassumerei la cosa come "responsabilità". Responsabilità verso me stesso, la mia famiglia e la comunità, amici e sconosciuti. Tutti abbiamo bisogno l'uno dell'altro, in un modo o nell'altro, nonostante gli artisti, come gli sciamani, richiedano del tempo lontano da tutti gli altri, "per la grande solitudine", come dicono gli Inuit. In questo caso, lo stare in solitudine produce risultati per il gruppo. È necessario, altrimenti hai una pratica artistica disconnessa, inefficace, impotente in termini di potere interiore o esclusivamente economico. In altre parole, quello che definiamo decadenza – che è in gran parte una descrizione della nostra attuale situazione, relativa al mondo dell'arte commerciale. Quindi, questa responsabilità che ho avvertito ultimamente, innescata dalla crescita di nostro figlio di due anni e mezzo, ha a che fare con il riconoscimento dell'arte e delle capacità artistiche come un dono, piuttosto che come un possesso o un bene; un dono che si adatta nell'insieme più ampio della comunità, con l'autoconoscenza – che è il filo conduttore che lega tutte queste cose – delle nostre vite come individui solitari e delle nostre vite come gruppo, insieme. Negli ultimi anni, ho imparato che quella che precedentemente consideravo una pratica fisica – che implicava rimanere sveglio tutte le notti, trascurando il sonno, il cibo, la socializzazione – è stata gradualmente modulata in una pratica interiore più profonda, che è altrettanto totale e in corso, che mi permette di condividere il tempo e lo spazio con mia moglie Kira e il mio bambino Blake, con i miei genitori e con amici e persone del mio quartiere, qui a Long Beach. Ora, lavoro nel mio studio sulla base di un programma, praticamente dal lunedì al venerdì, e trascorro i fine settimana facendo cose come andare al parco con la mia famiglia. Il tempo restante lo sfrutto per fare un lavoro politico nella comunità, con la Coalition for Freedom of Expression che abbiamo creato qui a Long Beach. È stato molto soddisfacente vedere che la stessa energia creativa che ha guidato il mio lavoro nell'arte per tutti questi anni può essere la stessa, con la differenza che questa volta di base c'è la condivisione.

## Video nero. La mortalità dell'immagine \*

Da qualche parte c'è una videocamera che non è mai stata spenta negli ultimi vent'anni. Il suo occhio fisso, senza battiti, ha osservato instancabilmente un settore di un parcheggio in qualche luogo, è stato testimone silenzioso di tutti quelli che sono andati e venuti nelle due decadi trascorse. Ha visto lo stesso uomo uscire dalla sua automobile ogni mattina, il suo corpo incurvarsi gradualmente, meno resistente alla gravità, e la sua andatura rallentare impercettibilmente durante tutto questo tempo. Ha visto la processione ininterrotta dei giorni e delle notti, il ciclico alternarsi di sole e luna, la crescita degli alberi e le perpetue variazioni del tempo con l'accumularsi dei suoi inflessibili segni. Ha seguito il corso della moda attraverso i differenti disegni di automobili e vestiti, ed è stato testimone di come l'uomo sia intervenuto a modificare il paesaggio circostante.

Comunque, questo osservatore perpetuo non ha storie da narrare, nessuna provvista di saggezza, nessuna conoscenza dei grandi modelli. Chiuso in un grande immutabile Ora, non ha il senso del passato o del futuro. Senza una memoria che gli dia una vita, gli eventi guizzano attraverso la superficie della sua immagine, protraendosi come retro-immagini soltanto per mezzo secondo, sparendo per sempre senza lasciare traccia. Quando oggi verrà spenta, il mondo finirà all'improvviso in un punto arbitrario di interruzione, come accade in tutte le fini, e un nuovo modello di videocamera verrà installato. In un'altra società questa videocamera, con tutta la sua esistenza accumulata, godrebbe di una consacrazione come oggetto di potere da venerare. I tubi delle vecchie videocamere come questa dovrebbero, almeno, essere conservati in un reliquiario, con la speranza che un giorno qualche tecnologia futura possa trarre dalla loro superficie il sottile residuo di esperienza di tutta una vita. L'evento di oggi passerà, invece, appena con un cartello di avviso.

\* *Video nero. La mortalità dell'immagine* è stato pubblicato per la prima volta in italiano in Valentina Valentini (a cura di), *Bill Viola. Vedere con la mente e con il cuore*, traduzione di Alessandra Cigala, Gangemi, Roma 1993, pp. 59-68; originariamente pubblicato con il titolo *Video Black – The Mortality of the Image* in Doug Hall – Sally Jo Fifer (a cura di), *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*, Aperture Found, New York NY 1990, pp. 477-486.

## L'immagine eterna

È difficile immaginare come la mente umana possa funzionare senza la convinzione che ci sia qualcosa di irriducibilmente reale nel mondo; ed è impossibile immaginare come la coscienza possa apparire senza un senso degli impulsi e le esperienze dell'uomo. La consapevolezza di un mondo reale e profondo è intimamente connessa con la scoperta del sacro ...  
In breve, il "sacro" è un elemento nella struttura della coscienza e non uno stadio nella storia della coscienza<sup>1</sup>.

Il concetto che gli oggetti possano acquisire potere, che i pensieri e gli impulsi interiori di un essere umano possano avere un effetto residuo sul mondo fisico, è di origine arcaica e riflette un tempo in cui gli elementi materiali della natura erano effusi da una mente o da uno spirito. Questa visione di un mondo senza tempo è confinata oggi in vaghe sensazioni soggettive, spesso descritte come emozionali e frutto di empatia, nella consapevolezza di un ordine "più-grande-di-me" che spesso segna gli incontri con il resto del paesaggio naturale. La trasformazione, nella memoria (storia) culturale, della posizione assunta dall'immagine artificiale, si può descrivere come un emergere progressivo dall'interno del cuore e della mente dell'individuo verso l'esterno, verso la sua attuale dimora come rappresentazione del mondo esterno. L'arte sacra, nella tradizione occidentale, evoca immagini di pannelli dipinti a foglia d'oro nel Medioevo, un tempo in cui l'arte europea e asiatica condividevano un terreno comune. Una delle cose che colpiscono di più nell'arte religiosa medievale è il fatto che il paesaggio (per noi la *materia prima*<sup>2</sup>, la sostanza fisica, dura, "reale" del mondo) appaia come un elemento insignificante, uno sfondo subordinato alla visione o all'epifania religiosa. Lo spazio è d'oro radiante ed è sostanzialmente meno reale della realtà spirituale (scena o eventi) rappresentata. Dal nostro punto di vista, il mondo interiore e quello esterno hanno capovolto i rispettivi ruoli.

L'icona indiana o estremo-orientale, scolpita o dipinta, non è né un'immagine di memoria né un'idealizzazione, ma un simbolismo visivo, ideale in senso matematico. [...] Dove l'arte europea ritrae naturalmente un momento, un'azione determinata, o un

effetto di luce, l'arte orientale rappresenta un processo. In termini di tradizione europea dovremmo esprimere questo dicendo che l'arte europea moderna tenta di rappresentare le cose così come sono in se stesse, mentre l'arte asiatica e cristiana cerca di rappresentarle più intimamente come sono in Dio o più vicino alla loro fonte.

A. K. Coomaraswamy

Fondamentale per la nozione dell'immagine come oggetto sacro è l'icona, una forma che si trova sia nella tradizione orientale che in quella occidentale. Il termine *icon* (in greco antico sta per "immagine"), come è comunemente inteso, si riferisce a un processo o a una condizione piuttosto che a una qualunque caratteristica di un oggetto. Un'icona può essere qualunque immagine che abbia acquistato potere attraverso il suo uso come oggetto di culto.

Infatti, lo status di icona era il fine e anche la misura del successo di quasi tutti i manufatti artistici realizzati nelle grandi tradizioni religiose dell'antica Cristianità, del Buddhismo e dell'Induismo. La presenza della critica d'arte non era richiesta, poiché i fedeli riconoscevano fin dal primo sguardo se il lavoro in questione possedesse tale qualifica. Gli artisti creavano le loro opere per Dio, non per il mondo dell'arte, e dunque l'opera doveva essere eccezionale e più vicino possibile alla perfezione, essendo la devozione e la percezione personale il principale criterio e l'attestato primario di qualità del lavoro compiuto.

Le icone sono immagini senza tempo e anche nel pensiero occidentale spesso rappresentano un evento temporale (l'Annunciazione, la Fuga in Egitto, ecc.) la cui esistenza mitico-religiosa (cioè il loro presente) è molto più importante. Le icone mantengono la propria circolazione grazie a un continuo adattamento al presente, sostenendo una costante rilevanza dell'Ora. Sono necessariamente oggetti funzionali, il cui ruolo soddisfa il più elementare, primario e personale bisogno interiore dell'individuo.

Le immagini diventano icone o in virtù di un solo contenuto, come quelle commissionate per rappresentare tali funzioni o, in maniera più rilevante, attraverso il potere cumulativo d'uso, esso stesso una riaffermazione del potere intrinseco di un'immagine. È come se l'atto continuo di adorazione-venerazione lasci un residuo che aumenta con gli anni. Questo aspetto dell'icona cristiana è un'eco della visione animistica del mondo delle più antiche società tribali, "pagane". Nessuna meraviglia che nella dimora dell'icona classica cristiana, la Chiesa orientale dell'impero bizantino, si scatenasse una forte reazione, tanto che, nell'ottavo secolo, i cosiddetti iconoclasti dichiararono pagane tali pratiche, iniziando un conflitto durato più di cento anni. Il culto dell'icona fu infine restaurato per decreto imperiale.

A differenza delle immagini della cultura contemporanea orientate al consumo mass-mediatico, le icone mantengono la propria rilevanza grazie al loro rimanere identiche per secoli. Dando forma a realtà eterne, la loro identità va verso l'imperituro.

<sup>1</sup> Mircea Eliade, *A History of Religious Ideas*, vol. 1, University of Chicago Press, Chicago 1978, p. xiii (trad. it.: *Storie delle credenze e delle idee religiose*, Sansoni, Firenze 1990).

<sup>2</sup> [N.d.T.] In latino nel testo originale.



## L'immagine temporale

Come l'occhio, così l'oggetto

William Blake

Un giorno, nel 1425, Filippo Brunelleschi si diresse verso Piazza del Duomo a Firenze e, fermatosi al portale principale della cattedrale, di fronte al battistero, dall'altra parte della piazza, collocò su un sostegno una piccola scatola in legno. Aveva invitato vari autorevoli amici e *cognoscenti* ad assistere al suo esperimento. Uno alla volta essi salivano su questo curioso congegno e chiudevano un occhio per guardare attraverso un piccolo foro praticato su un lato.

Per un osservatore del ventesimo secolo l'unica interpretazione possibile di questa scena potrebbe essere quella della dimostrazione di una nuova macchina fotografica da parte di un fotografo e forse, attraverso un allargamento più che accettabile della definizione di fotografia, la scatola di Brunelleschi potrebbe in fondo essere considerata come una rozza fotocamera. Per un cittadino della Firenze del quindicesimo secolo gli effetti del guardare dentro questo dispositivo furono incredibili e sbalorditivi, come se avesse visto per la prima volta una delle attuali fotocamere. Scrutando attraverso il piccolo foro, essi prima videro la veduta monoculare diretta del battistero dall'altra parte della strada, poi, allo scatto di una leva, uno specchio si spostò in posizione e apparve un piccolo dipinto del battistero, esattamente in linea e proporzionale alla visione diretta. Infatti, rispetto alla forma e alla geometria, le due immagini si distinguevano appena l'una dall'altra: Brunelleschi aveva compiuto una netta svolta che lo portava fuori dal Medioevo.

Quanto ci sembra così ovvio, oggi, nella dimostrazione di Brunelleschi, dà la misura dell'entità della sua impresa intellettuale: più una scoperta sposta o addirittura manda in frantumi la visione del mondo, più questa sembra banale agli osservatori delle epoche seguenti. Quello che egli raggiunse quel giorno deve essere apparso agli uomini del suo tempo davvero ai confini della conoscenza, tanto incredibile, per esempio, quanto alcune delle descrizioni del nostro mondo fatte dalla fisica quantistica. Prima del 1424, nessuno aveva mai dipinto un'immagine in quel modo. Gli storici riportano questo evento come una pubblica e solenne dichiarazione di Brunelleschi delle leggi della prospettiva lineare, di cui gli fu attribuita la scoperta, e non c'è dubbio che il suo nuovo sistema, insieme alla sua formalizzazione ed elaborazione scritta da parte dell'amico Leon Battista Alberti, avvenuta vent'anni più tardi, alterò in modo irrevocabile la storia della pittura e accelerò lo sviluppo delle tecniche di costruzione artificiale delle immagini.

Comunque, descrivendo questo varco aperto da Brunelleschi semplicemente come la scoperta del punto di fuga, si pone un'enfasi eccessiva sulla pittura stessa come

luogo di questo cambiamento rivoluzionario. Quello che Brunelleschi raggiunse fu la soggettivizzazione dell'immagine, la creazione di un "punto di vista" e la sua identificazione con un luogo nello spazio reale. Facendo questo, egli elevò la posizione dello spettatore nei confronti della pittura, codificando questa presenza come la fonte inversa, *in absentia*, delle linee prospettiche convergenti. Il quadro divenne per lo spettatore uno specchio opaco e lo spettatore, a sua volta, l'incarnazione del pittore, dal momento che "completa il quadro", come amano dire gli storici, con la fusione dei due punti di vista in un unico luogo. Il pittore ora dice quando dipinge: «Guarda le cose come le vedo io ... mettiti nei miei panni ...». Di conseguenza, il piano del quadro e la retina divennero la stessa superficie. Naturalmente la questione chiave fu: la retina di chi? Di conseguenza, all'elenco delle tecniche artistiche venne aggiunta la manipolazione dello spettatore, una prima forma di comportamentismo.

Nel dialogo tra spettatore e immagine ci furono a questo punto tre entità, mentre in passato erano solo due, o forse anche una. Poiché prima la maggior parte delle immagini era costituita da rappresentazioni diagrammatiche e/o emblematiche (per esempio, minuziosamente bidimensionali), il loro uso era finalizzato, in quanto veicoli sacri, al raggiungimento di un senso di unione tra lo spettatore e la divinità. L'immagine era concepita per colpire al cuore l'interiorità individuale, formando con la perdita concomitante della propria identità, così comune all'esperienza religiosa, l'immagine unica dell'"io/divinità". Era un'evocazione piuttosto che una descrizione (il quadro evocava interiormente il dio o gli dei, non li descriveva nei tratti esteriori).

Con la nuova identificazione dello spettatore con il pittore, più che con l'oggetto sacro, comunque, si giunse alla collocazione di entrambi rispetto a una terza entità, l'oggetto fisico vicino, o il soggetto del quadro, e insieme con esso, forse, all'inaugurazione del processo di superamento dell'immagine da parte dell'ego individuale (per esempio dell'artista) nelle arti visive.

Nel mondo brunelleschiano il meccanismo è la percezione, l'immagine retinica. Quando l'enfasi è posta sull'atto del vedere un luogo fisico, allora anche il tempo entra a far parte della pittura («se è qui, non è lì; se è ora, non è allora»). Le immagini diventano "momenti congelati", manufatti del passato. Assicurandosi un posto sulla terra, esse hanno accettato la propria mortalità.

## L'immagine temporanea<sup>3</sup>

Perché i ricordi in sé ancora non sono.  
Solo quando diventano sangue in noi,  
sguardo e gesto,  
anonimi e non più distinguibili da noi stessi,  
soltanto allora può accadere che in un momento eccezionale  
si levi dal loro centro e sgorgi  
la prima parola di un verso<sup>3</sup>.

Più di quattrocento anni fa, dopo "la Caduta" dell'immagine, proprio quando l'originale efficace realizzazione dell'immagine ottica si andava trasformando nella forma fisica della macchina fotografica, questa evoluzione non si trovò a coincidere con le scoperte dei pittori sulla luce e sull'immagine, intese come sostanze percepibili indipendentemente dall'oggetto. Avevano reso evidente, con le proprie mani, l'atto fisico del rendere il mondo visibile come-l'occhio-lo-vede, mentre l'immagine, ancora una volta, non si era posta sulla strada del lento ritorno alla dematerializzazione e all'interiorizzazione.

L'inevitabile meccanizzazione dell'immagine rese possibili due cose che condussero alla sua liberazione dalla prigione del tempo congelato: la natura della macchina introdusse ripetitività automatica e sequenzialità e gli avanzamenti nelle scienze materiali resero possibile il fissaggio delle impressioni luminose su una superficie durevole, entrambi necessari all'avvento delle prime immagini in movimento. È importante notare che l'invenzione della fotografia non fu tanto l'invenzione della fotocamera, ma del processo di fissaggio di un'immagine su un piano. Scatole di visione in tempo reale, simili alle odierne fotocamere senza pellicola, sono state disponibili a partire dalla fine del diciottesimo secolo, le proiezioni delle lanterne magiche erano note fin dal diciassettesimo secolo e la *camera obscura* lo era già da millenni, probabilmente risale all'antica Cina. (Con ogni verosimiglianza Brunelleschi era a conoscenza della *camera obscura*, ma, oltre a questo, fu certamente influenzato dalle nuove concezioni che si facevano strada in tutti i campi, inclusa l'ottica, che era stata allora importata dalla cultura orientale araba e persiana attraverso la traduzione di antichi manoscritti greci e i testi più recenti di grandi pensatori arabi come Alhazen [Ibn al-Haytham]).

In questo senso, le immagini in movimento erano in circolazione da molto tempo. In termini tecnici, comunque, la prima volta in cui venne impartito il movimento a immagini artificiali (in questo caso disegni) fu nel 1832, con le invenzioni simultanee

del fenachistoscopio di Joseph A. F. Plateau e dello stroboscopio di Simon R. von Stampfer, presto seguiti da altri, che condussero gradatamente alla definitiva integrazione dell'immagine fotografica al procedimento ottenuto in laboratorio da Edison nel 1888-89 e alla nascita del cinema vero e proprio. L'enfasi del termine *immagine in movimento* è qualcosa di ingannevole, poiché le stesse immagini in realtà non si muovono e l'arte cinematografica sta più nella combinazione delle sequenze di immagini nel tempo (montaggio), piuttosto che nel farle muovere.

Un pensiero è una funzione del tempo, un modello di crescita, e non la "cosa" che le lenti della parola stampata sembrano oggettivare. È più simile a una nuvola che a una roccia, sebbene i suoi effetti possano essere durevoli quanto un blocco di pietra e il suo invecchiamento soggetto a processi simili di erosione distruttiva e di edificazione costruttiva. La durata è il mezzo che rende possibile il pensiero, dunque la durata è per la coscienza ciò che è la luce per gli occhi.

Tuttavia, la questione rimane: cos'è esattamente questo movimento nell'immagine in movimento? Chiaramente è qualcosa di più della frenetica animazione dei corpi. Hollis Frampton, il grande filmmaker dell'avanguardia americana, l'ha descritto come «la mimesi, l'incarnazione e il tentativo di dar corpo al movimento della stessa coscienza umana». La radice del processo cinematico è rimasta la fotografia, ma le immagini ora hanno assunto un comportamento e l'intero fenomeno ha iniziato ad assomigliare meno agli oggetti materiali rappresentati e più al processo della mente che li muoveva.

Il tempo stesso è divenuto la *materia prima* dell'arte dell'immagine in movimento. Il "distaccarsi" dell'immagine nel tempo è stato un processo graduale e i suoi effetti stanno permeando l'arte e la cultura della fine del ventesimo secolo, spingendosi oltre il dominio della forma cinematografica convenzionale e contribuendo a rimuovere il modello compositivo dominante della narrazione drammatica (basata sulle teorie aristoteliche del 400 a.C.). Questo capitolo nella storia dell'arte potrebbe essere potenzialmente altrettanto significativo di quanto lo fu, in origine, l'introduzione dello spazio tridimensionale nella pittura. Senza dubbio i primi esempi di arte visiva basata sul tempo nel ventesimo secolo saranno guardati dagli spettatori futuri come creature goffe e infantili, esattamente allo stesso modo in cui l'occhio moderno tende a vedere i primi tentativi del pittore medioevale verso la rappresentazione tridimensionale.

Se dal punto di vista medievale la pittura ottica post-Brunelleschi sembrava non essere solo questo (l'illusione di uno spazio che va oltre l'esistenza concreta, immediata, non-descrittiva dell'immagine iconica), allora neanche il cinema si esauriva in questo. L'apparato fisico dell'immagine in movimento postula la propria esistenza come un fenomeno mentale primario. Lo spettatore vede soltanto un'immagine per volta nel caso di un film e, nel video, in maniera più estrema, solo la traccia che va perdendosi di un singolo punto di luce. In ognuno dei due casi, non esiste la totalità (tranne che in stato dormiente, avvolta nella scatola di latta della pellicola o nel contenitore del nastro) e può quindi soltanto risiedere nella mente della persona che l'ha vista, per essere periodicamente rivissuta attraverso la sua memoria. Movimento fisico e concettuale coincidono, l'esperienza diviene linguaggio e una strana sorta di concretez-

<sup>3</sup> Rainer Maria Rilke, *The Selected Poetry of Rainer Maria Rilke*, a cura di Stephen Mitchell, Random House, New York 1982, p. 91; trad. it. Id., *I quaderni di Malte Laurids Brigge*, Garzanti, Milano 2002, p. 14.

za emerge dall'estremamente astratta, metafisica natura del mezzo. È la concretezza dell'esperienza individuale, l'impulso originale per la storia: «Sono venuto qui ed è accaduto questo ...». Seduti in una stanza buia, abbiamo la sensazione di una singolare familiarità: un'immagine nasce, balena davanti ai nostri occhi e muore nell'oscurità.

Una volta esisteva una successione di immagini che si schiudevano in sequenza nel tempo, c'era un'immagine in movimento e con essa, necessariamente, un inizio e una fine; immagini mortali, con la macchina da presa come portatrice di morte. Finché il movimento perpetuo rimarrà un sogno irrealizzato, ci sarà sempre un'ultima immagine, di solito con l'oscurità quale punteggiatura finale. Dissolvenza in nero ...

### *L'ultima immagine*

Sollevo lo specchio della mia vita  
Sul mio viso: sessant'anni.  
Con un colpo frantumato il riflesso –  
Il mondo come al solito.  
Tutto al suo posto<sup>4</sup>.

Dopo aver scritto queste righe nel 1555, il monaco Zen Taigen Sofu posò il suo pennello e morì.

Dalla tradizione giapponese dei *jisei*,  
poemi scritti da monaci Zen e poeti Haiku in punto di morte

In molti paesi del mondo il nero è il colore del lutto.

Riecheggiando questa ineffabile prerogativa, anche nella cultura europea il nero è considerato un colore estremo, la condizione dell'“assenza di luce”. Il punto focale per il nero nella nostra anima è la pupilla, portale aperto verso il minuscolo ambiente al centro del bulbo oculare, dove l'oscurità è necessaria a scomporre la fonte primaria dell'immagine artificiale.

Dal momento che gli strumenti della creazione delle immagini sono le leggi dell'ottica e le proprietà della luce, in cui il punto focale è l'occhio umano, c'è voluto del tempo prima che qualcuno abbia pensato di introdurre uno specchio. Lo specchio ideale, fin dagli inizi del genere umano, è stato il fondo nero della pupilla. C'è una naturale propensione umana nel voler guardare fisso negli occhi di un altro o, per estensione di sé, un desiderio di vedere la visione stessa, come se lo sforzo di guardare all'interno del piccolo centro nero dell'occhio rivelasse i segreti non solo dell'altro, ma della totalità della visione umana. Dopo tutto, la pupilla è il limite, il velo, tra la visione interna e quella esterna.

Guardando attentamente nell'occhio, la prima cosa, anzi la sola, che si vede, è la propria immagine. Questo ci rende consapevoli che l'atto del fissare una pupilla comporta due curiose proprietà: la prima è la condizione di infinita riflessione, il primo *feedback* visivo. Anche la persona minuscola che vedo riflessa sul nero della pupilla ha un occhio nel quale è riflessa la piccolissima immagine di una persona ... e così via. La seconda è il fatto fisico in base al quale quanto più da vicino riesco ad avere una migliore visione nell'occhio, tanto più ampia si fa la mia stessa immagine, ostacolando la mia visione. Questi due fenomeni hanno entrambi ispirato diverse direzioni dell'an-

<sup>4</sup> Yoel Hoffman, *Japanese Death Poems*, Charles E. Tuttle Company, Tokyo 1986, p. 188.

tica investigazione filosofica e, oltre all'evidente potere ontologico relativo al guardare direttamente negli organi della vista, sono stati considerati prova dell'unicità e del potere speciale degli occhi e del senso della vista.

Fissare l'occhio è un'antica forma di autoipnosi e di meditazione. Nell'*Alcibiade* di Platone, Socrate descrive il processo di acquisizione della conoscenza di sé attraverso l'auto-contemplazione nella pupilla dell'occhio di un altro, o nella riflessione del proprio.

*Socrate (nel descrivere l'iscrizione delfica "gnothi seauton")*: Ti dirò che ciò che penso è proprio il consiglio offerto da questa iscrizione. L'unico esempio che trovo per esprimerlo ha a che fare con la vista ... Supponi che abbiamo parlato al nostro occhio come se fosse un uomo e che gli abbiamo detto: «guarda te stesso» ... Non vuol dire che l'occhio dovrebbe guardare qualcosa nella quale potersi riconoscere?

*Alcibiade*: Specchi o altre cose del genere?

*Socrate*: Più o meno. E non c'è qualcosa di questo tipo nell'occhio con cui vediamo? ... Non hai osservato che quando uno guarda qualcun altro negli occhi, vede il proprio viso al centro dell'occhio dell'altro, come se fosse in uno specchio? Ecco perché noi chiamiamo il centro dell'occhio "pupilla" (burattino): perché riflette una specie di immagine in miniatura della persona che vi guarda dentro. ... Così, quando uno guarda un altro e fissa quella parte interiore in virtù della quale quell'occhio vede, allora egli vede se stesso.

*Alcibiade*: È vero.

*Socrate*: E se anche l'anima vuole conoscere se stessa, non deve guardarne un'altra, specialmente quell'intima parte di essa dove dimorano la ragione e la sapienza? ... Questa parte dell'anima assomiglia a Dio. Così, chiunque la guardi e arrivi a conoscere tutto ciò che è divino – Dio e la comprensione attraverso la ragione – guadagnerà in questo modo una profonda conoscenza di sé<sup>5</sup>.

I Neoplatonici medioevali praticavano la meditazione nella pupilla dell'occhio, o *speculazione*, parola che letteralmente significa "fissare uno specchio". La parola *contemplazione* deriva dall'antica pratica divinatória nella quale viene delimitato un *templum* nel cielo dal bastone di un augure per osservare il passaggio dei corvi attraverso il quadrato tracciato. *Meditazione* e *concentrazione* si riferiscono entrambe al processo concentrante di messa a fuoco sul sé.

La nera pupilla rappresenta anche la terra del nulla, il luogo prima e dopo l'immagine, la base del "vuoto" descritta in tutti i sistemi di pratica spirituale. È ciò che Meister Eckhart ha descritto come «lo spogliarsi di ogni cosa, non solo di ciò che è altro,

ma anche del proprio essere».

Nella cosmologia dell'antica Persia, il nero esiste come colore ed è considerato "più alto" del bianco nella gamma cromatica universale. Questa idea è derivata in parte anche dal colore della pupilla. Il disco nero della pupilla è l'inverso del cerchio bianco del sole. La minuscola immagine nel "cuore dell'occhio"<sup>6</sup> era tradizionalmente credeva l'Io di una persona, la sua anima, esistente in relazione complementare al sole, l'occhio-del-mondo.

Non c'è nulla di più luminoso del sole, per mezzo di esso tutte le cose diventano manifeste. Eppure, se il sole di notte non scomparisse, o se non fosse velato dall'ombra, nessuno si renderebbe conto che esiste una cosa come la luce sulla faccia della terra [...]. Le persone hanno percepito la luce attraverso il suo opposto [...]. La difficoltà nel riconoscere Dio è perciò dovuta alla luminosità; Egli è così splendente che il cuore umano non ha la forza di percepirlo [...]. È nascosto dalla Sua stessa luminosità<sup>7</sup>.

Al-Ghazzali (1058-1111)

Così, il nero diviene una luce splendente in un giorno scuro, l'intensa luce che porta all'oscurità protettiva dell'occhio chiuso; il nero dell'annichilimento dell'io.

Dissolvenza in nero ...

[Silenzio]

*Si sente una voce nel buio*: ... ma aspetta, la dissolvenza in nero è solo una delle possibilità per cui può apparire il nero in video: sono effettivamente tre le condizioni, nel video, in cui può esistere il nero, come ciò di cui stai parlando.

*Narratore*: E quali sono?

*Voce*: Allora, c'è il video nero, come nella "dissolvenza in nero". Poi c'è la neve, quando l'apparecchio è acceso ma non ci sono segnali, puoi anche vederlo sui monitor video come uno schermo vuoto, scuro. E infine non c'è nulla, quando la spina è stata estratta e il set è freddo. Se si trattasse del nostro corpo, potremmo dire che sono stati simili al sonno, o alla morte, quando chiudiamo gli occhi.

<sup>6</sup> [N.d.T.] Letteralmente "nella mela dell'occhio", equivalente all'italiano gergale "nelle palle degli occhi", che può essere tradotto "nella pupilla".

<sup>7</sup> Riportato in Nader Ardalan – Laleh Bakhtiar, *The Sense of Unity*, University of Chicago Press, Chicago 1973, p. 47.

<sup>5</sup> Citato in Wilhelm Fraenger, *Hieronymus Bosch*, G.P. Putnam and Sons, New York 1983, p. 42.

*Narratore:* Provo a vedere se ho capito cosa dici: finché c'è un nucleo di coscienza di sé, come nelle prime due condizioni e a volte perfino nelle più oscure profondità della zona intermedia tra il secondo e il terzo stadio, le esperienze che si situano "vicino-alla-morte" o "oltre-la-morte", allora c'è sempre possibilità di rinnovamento.

*Voce:* Proprio così. La consapevolezza di sé è la coscienza del contesto ... La visione dall'alto, la spinta a premere continuamente avanti e indietro il pulsante di accensione.

*Narratore:* Questo mi ricorda un mio sogno ricorrente.

*Voce:* Raccontamelo.

*Narratore:* Non c'è nulla se non il nero. Sono sveglio. Disteso sul dorso, sento il mio respiro, quieto e regolare. Mi rivolto e guardo fisso verso l'alto. Non vedo niente, o piuttosto sto cercando di capire cosa vedo. Ho la sensazione dello spazio, percepibile nell'oscurità, ma è abisso senza il contenuto rassicurante di un'immagine. Sento il mio corpo, la sua estensione e il suo peso che premono verso il basso. E ci sono queste domande in un dialogo silenzioso con l'oscurità. Porto la mia mano sul viso. Non c'è nulla. La volto, la agito e mi sento sfiorare la guancia da un leggero movimento d'aria. Giaccio immobile. C'è nelle mie orecchie un'esile sensazione sonora e la mia bocca ha sete perché non l'ho voluta muovere, neppure per deglutire. Senza movimento, divengo lentamente conscio della perdita di sensi delle mie membra. Non so quanto a lungo sono rimasto disteso così. Immagino l'oscurità come un'immensa soffice nuvola nera di ovatta, silenziosa e senza peso, che si stringe a poco a poco intorno al mio corpo. Sembra che ogni cosa stia chiudendosi verso una piccola apertura proprio intorno al mio viso; oltre questa piccola area, l'oblio del nulla. Alla fine, come un corpo sott'acqua concentrato a respirare attraverso una sottile cannuccia, la lascio andare e mi sento immergere nel grande conforto del vuoto insensibile e senza peso.

*Voce:* [Silenzio confuso]

Dissolvenza in nero.

In due minuti, il nastro si esaurisce e lo schermo piomba nella neve. Il suono sibilante scuote lo spettatore dal sonno. Arriva lentamente una mano e cerca a tastoni il pulsante di accensione. Si ode un suono secco, silenzio, e la neve sullo schermo sprofonda in un transitorio punto di luce che gradualmente si dissolve, mentre lo schermo di vetro manda leggeri crepitii, disperdendo la sua carica statica, e i circuiti interni cominciano a perdere calore nella notte fredda.

## Il corpo addormentato \*

[...] le idee filosofiche da sole non cambiano nulla nella vita di un individuo. Senza la conoscenza pratica per introdurre le grandi idee nel cuore e perfino nei tessuti del corpo, la filosofia non può condurci molto lontano. Sistemi, spiegazioni, chiarificazioni, prove: attraverso essi l'uomo moderno spreca la sua attenzione nella funzione intellettuale mentre rimane tagliato fuori dal lato emozionale e istintuale della sua natura, dove risiedono le più potenti energie del nostro essere, e senza lo sviluppo delle quali nessun autentico potere morale è possibile<sup>1</sup>.

Turba di più svegliarsi guidando piuttosto che cadere addormentati al volante. Il pensiero pauroso di quanto tempo siamo rimasti a dormire intercala la monotonia del movimento con il ricordo penetrante dell'incertezza e della fragilità dell'esistenza. Tornare da soli verso casa nel cuore della notte, attraversando a piedi i dintorni densamente popolati, rappresenta un altro momento in cui stare svegli può turbare di più che essere addormentati; il silenzio tonante delle masse di persone che dormono dietro le pareti e le porte chiuse risuona nel vuoto delle immediate vicinanze, come se una grande marea si sia ritirata per un momento dal mare, una visione silenziosa dell'oltretomba che ricorre ogni notte nelle strade sconosciute delle nostre città.

Comunque, c'è un altro e forse più inquietante senso di vigilanza che questi eventi semplicemente suggeriscono, cioè l'essere "svegli" mentre si è vivi – il solo vero "iper-realismo", la base fisica profondamente imm modificabile e la fine dell'"arte concettuale" autentica, l'incarnazione incerta del momento, l'insicurezza dell'infinito del tempo presente, tutte cose realmente conosciute soltanto attraverso il dolore. Distendersi immobili al buio equivale a far sì che la resistenza del corpo sia illuminata dal

\* Il *corpo addormentato* è stato pubblicato per la prima volta in italiano in Valentina Valentini (a cura di), *Bill Viola. Vedere con la mente e con il cuore*, traduzione di Alessandra Cigala, Gangemi, Roma 1993, pp. 81-84; originariamente pubblicato con il titolo *The Body Asleep/Le corps endormi* in *Pour la suite du monde*, catalogo della mostra (Musée d'Art Contemporain de Montréal, 28 maggio-11 ottobre), 1992, pp. 56-57.

<sup>1</sup> Jacob Needleman, *Lost Christianity*, Doubleday, New York 1980.

malessere; scompaiono le zone intorpidite, perché il torpore significa assimilazione del corpo alle tenebre, invisibilità, oscurità e anonimato. Anonimato come forma di torpore sociale, in quanto senso comune e convenzioni divengono forme di intorpidimento mentale. La perdita dei sensi diviene piacere.

Quando viene chiesto loro cosa è reale, gran parte delle persone si volge nell'intimo della propria esperienza individuale e pensa a cose come battere la testa contro una roccia, colpire il viso della propria madre o perdere il lavoro. Non pensa necessariamente a se stessa, lì nel momento in cui le viene posta la domanda. Essere svegli è molto più difficile, instabile e scomodo che rimanere addormentati, sebbene il dormire sia da un'opposta prospettiva spesso percepito come esistenza trasparente e invisibile, come testimoniano i molti esempi di scenari di "sogno nel sogno" ricorrenti in differenti culture e periodi storici. (Un famoso esempio cinese del V secolo a.C. recita «Io non so se sto sognando che Chuang-tzu è una farfalla, o se la farfalla sta sognando che è Chuang-tzu»<sup>2</sup>). Come sai che sei sveglio? Perché ti pizzichi il corpo finché non ti duole, secondo il vecchio consiglio.

L'evoluzione della storia mentale, nella cultura occidentale, descrive la sostituzione del corpo come strumento di conoscenza con la ragione e con la logica, nello stesso modo in cui il "giorno dei morti" della tradizione pagana europea fu sostituito con il "Giorno di Tutti i Santi" cristiano, che cade ancora nello stesso giorno, oppure in cui il termine negativo "strega" sostituì il ruolo vitale di "sciamano"; allo stesso modo, le insolite configurazioni geologiche nel paesaggio del Nuovo Mondo riconosciute e/o adorate dai nativi furono immediatamente etichettate come "The Devil's ..." dai pionieri venuti dall'esterno.

Il ricco mondo sotterraneo dell'archeologia mentale vivifica il presente riconnettendoci al tempo mitico dell'azione e creazione, un universo che oggi classifichiamo come "inconscio". Esso intrattiene con le nostre menti contemporanee, modernizzate e consapevoli, la stessa relazione che la sporczia sotto Main Street, visibile talvolta tra le crepe e negli angoli, intrattiene con i negozi e le strutture artificiali che gli fanno da supporto e allo stesso tempo la rendono invisibile e insignificante. È la stessa sporczia che collega la nostra comune quotidianità a quella del mondo urbano e a quella del suo più antico passato, e che appare sempre più in abbondanza quando ci avventuriamo fuori dai confini della città per trovarci di fronte al paesaggio naturale ancora selvaggio, anche se sempre più delimitato entro riserve ben definite chiamate "parchi nazionali". Là si ridestano antiche sensazioni inconscie (più evidenti se il tempo e il luogo si trovano a coincidere con uno stato recettivo solitario), una consapevolezza che è allo stesso tempo strana e familiare. Messe a lungo da parte come mera emozione o sentimento, queste sensazioni e capacità sotterranee del cuore e della mente umana sono centrali nelle più antiche culture tradizionali per l'acquisizione e l'impiego della cono-

scenza, che sarebbe insignificante senza di esse. Nel mondo urbano contemporaneo, sempre più spesso costituito esclusivamente da dispositivi e strutture realizzati dalle persone, il corpo e le sue funzioni rimangono una delle ultime, se non l'ultima, vestigia della natura con cui si può vivere a stretto contatto. La sua dimensione insostituibile e ineliminabile può alla fine salvarci dal totale collasso cartesiano. Wilhelm Reich, lo psicologo austriaco che fu imprigionato per il suo lavoro (tanto rigoroso e sconvolgente esso appariva al regime), comprese che nelle società industriali contemporanee il corpo era la chiave dimenticata. Per raggiungere la mente, la sua terapia si concentrò nella cura del corpo attraverso il tatto. «Quando metto le mie mani sul corpo», diceva, «le metto sull'inconscio»<sup>3</sup>.

Da Reich fino a Mapplethorpe, le immagini dirette e il riconoscimento del corpo e delle sue funzioni hanno avuto formulazioni sconvolgenti, inquietanti, minacciose, reattive che definiscono il potere che la separazione ha generato, ma sfortunatamente spesso conducono i loro creatori a vite tormentate e a un'ulteriore polarizzazione per il resto della comunità. La controversia censoria nelle arti visive Mapplethorpe/Serrano, ovunque negli Stati Uniti e altrove, in questi ultimi anni è stata vista come una battaglia il cui oggetto è il corpo e quindi parte della più ampia lotta ambientale, essendo il corpo uno degli ultimi terreni di scontro tra la natura e il vecchio mondo delle forze umane ostili. La più grande lotta di cui siamo oggi testimoni non è tanto tra credenze religiose e morali in conflitto, tra sistema legale e libertà individuale, tra natura e tecnologia, ma si sta combattendo una battaglia tra le nostre vite interiori ed esteriori e i nostri corpi. È il vecchio problema filosofico "corpo-mente" che giunge a un crescendo come dramma ecologico, le cui conseguenze si basano non solo sulla nostra percezione che l'ambiente fisico naturale è un tutt'uno con il nostro corpo, ma che la natura stessa è una forma di intelletto.

Il termine ecologia è una delle più potenti rappresentazioni della nostra condizione presente e del futuro, non l'ecologia specifica relativa alla botanica, alla biologia, gli studi sul clima, ma la più generale e profonda Ecologia, come sistema filosofico e morale (in un percorso interamente contemporaneo e vicino allo Zen) dove gli elementi naturali non siano considerati indipendentemente ma come rappresentazioni del tutto, dove abbiano la precedenza le relazioni e non gli oggetti, dove il valore sia basato su processi interattivi e non su qualche gerarchia assoluta (il coyote è "cattivo" per il cane delle praterie, ma "buono" per l'equilibrio della popolazione animale). Oggi la nostra più grande responsabilità e la più profonda crisi morale è che ci si chiede di assumere e compiere, in maniera totalmente autocosciente, le azioni di quello che è stato per la Natura, nel corso di millenni, un unico grande e interrelato processo inconscio. Questo carico di autocoscienza, per il momento estremamente difficile e scomodo, può costituire esso stesso un proseguimento del processo di evoluzione della Natura nella scala più elevata.

<sup>2</sup> Chuang Tzu, *Basic Writings*, traduzione di Burton Watson, Columbia University Press, New York 1964.

<sup>3</sup> Wilhelm Reich, *Selected Writings*, Noonday Press, New York 1973.

In quest'ottica, le contemporanee macchinazioni della maggior parte del mondo dell'arte, sommerso dalla scia confusa di una produzione obbligata, nata dal disperdersi dei codici "estetici" formalisti del XIX e XX secolo e dall'indisciplinata espressione individuale, sembrano sempre più trite, frivole, non in sintonia, con l'unica eccezione, ovviamente, delle poche luci individuali che ci sono sempre state vicino per indicarci la strada.

La pratica artistica del ventesimo secolo ha fatto bene, comunque, nel porre l'accento sulla visione e l'azione individuale. Come nessun altro vero mutamento politico, nessun cambiamento nella consapevolezza e nella pratica ambientale o sociale (che dovrebbero poi essere considerati come una cosa sola) può essere autentico se non si origina e risiede simultaneamente all'interno di ciascun individuo. Questa è la reale natura politica della pratica spirituale, di solito trascurata dai teorici politici, per cui le religioni orientali, con la loro enfasi sull'illuminazione individuale e la consapevolezza di sé (i devoti sono chiamati "praticanti" e non, come nella cristianità, "seguaci"), rappresentano davvero una risorsa vitale per l'equilibrio della vita contemporanea.

E infine, come la Natura stessa ci ha mostrato, nessun cambiamento che si possa mettere in pratica con successo, sia che si tratti di suonare il pianoforte o di andare in bicicletta, deve in definitiva essere inconscio e automatico; il suo posto nel corpo deve essere nelle ossa e non sulla punta della lingua (uno dei luoghi preferiti dai critici d'arte).

Nel 1977, in un periodo di grande siccità, una carovana di bianchi e di aborigeni in Land-Rover lasciò il distretto di frontiera di Wiluna e si diresse nel grande retroterra australiano per riportare indietro oppure confermare la morte di quelli che si credeva fossero gli ultimi due esseri umani sul continente a vivere secondo la tradizione, vecchia di 40.000 anni, dei bivacchi dei cacciatori nomadi. Mentre l'estenuante e accurata spedizione trascorreva lentamente e si faceva più pressante (i due aborigeni alla fine erano stati trovati), nacque una frizione tra il capo aborigeno della perlustrazione, il più anziano, che aveva conosciuto i due quando ancora vagavano per il paese, e il capo bianco del gruppo.

Sembra che far bruciare vaste distese di arbusti spinosi che avrebbero incontrato nel corso dell'"attraversamento" facesse parte della tradizione della cultura nomade. Questa pratica aveva numerosi scopi. Per primo, creava un "fumo", un pennacchio visibile per qualcosa come 100 miglia che serviva come segnale di posizione per i gruppi isolati di individui che si muovevano simultaneamente attraverso il vasto paesaggio aperto. In secondo luogo, fertilizzava la terra, permettendo a certe piante di crescere, di far germogliare i loro semi e far emergere piccoli virgulti che divenivano la fonte primaria di sostentamento per gli stormi di piccoli uccelli della zona. (Alcune delle piante e degli uccelli stanno ora scomparendo, da quando gli aborigeni hanno abbandonato la terra per trasferirsi nelle riserve). Tutto questo veniva compiuto abbastanza "inconsciamente" (dal nostro punto di vista) dagli aborigeni.

La tensione nella carovana si fece crescente per il fatto che, più il viaggio procedeva rapidamente, più il vecchio aborigeno diventava di cattivo umore e non sopportava

che si attraversassero le distese di arbusti spinosi senza fermarsi. Quando gli chiesero quale fosse il motivo del suo malumore e della sua ostilità, non riuscì a spiegarlo, ma disse semplicemente che era "di cattivo umore e inquieto". Alla fine, pur di andare avanti, i bianchi si accordarono per fermarsi e, non appena lo fecero, gli aborigeni vollero scendere dalle automobili e appiccare il fuoco agli arbusti, facendo alzare in aria un'enorme nube di fumo per sentirsi in comunicazione con gli alti spiriti e ringraziarli del viaggio<sup>4</sup>.

A questo punto critico della nostra storia collettiva, la nostra relazione con il paesaggio e con i suoi elementi, sia naturali che prodotti dall'uomo, per essere positiva, deve divenire inconscia come quella degli aborigeni. Alla fine del XX secolo, come i tasselli mancanti di un puzzle, le nostre azioni e aspirazioni, sia per costruire una casa, sistemare il deserto, concludere un affare o creare un'opera d'arte, diventano sempre meno incisive se sono compiute senza accordo con il mondo naturale, sia interiore che esteriore. Devono evocare dentro di noi quel cattivo umore, quel senso di disagio, come se nessun'altra via d'azione sia possibile finché non siano state analizzate le sensazioni. E, naturalmente, non c'è altra via d'azione.

<sup>4</sup>William John Peasley, *The Last of the Nomads*, Fremantle, Fremantle Arts Centre Press 1983. Cfr. anche Morris Berman, *The Re-enchantment of the World*, Cornell University Press, Ithaca NY 1981.

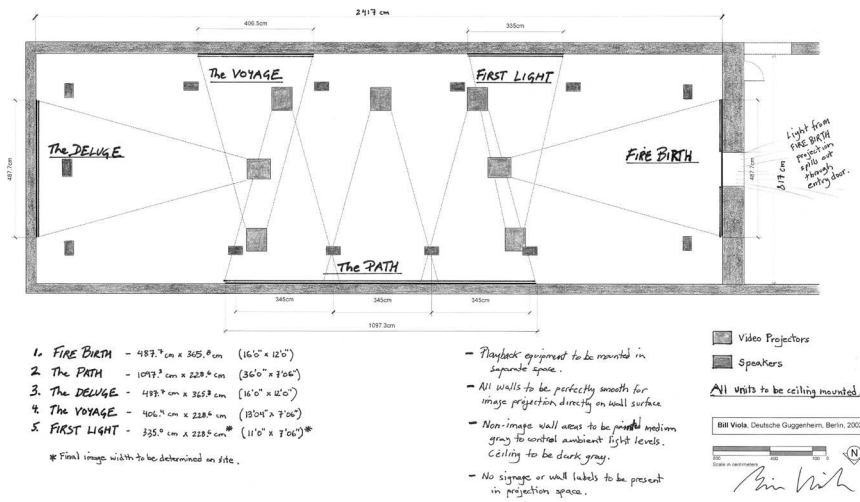
**Bill Viola**  
*Going Forth By Day*

Disegni preparatori, febbraio 2002. © Bill Viola Studio, 2020.



GOING FORTH BY DAY - A Projected Image Cycle in 5 Parts

DEUTSCHE GUGGENHEIM BERLIN February 2002



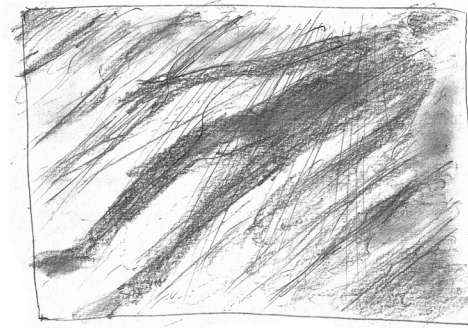
1. FIRE BIRTH - 487.7 cm x 345.0 cm (16'0" x 12'0")
  2. THE PATH - 1097.2 cm x 322.8 cm (36'0" x 10'6")
  3. THE DELUGE - 449.7 cm x 325.2 cm (16'0" x 12'0")
  4. THE VOYAGE - 406.7 cm x 228.5 cm (13'4" x 7'6")
  5. FIRST LIGHT - 335.0 cm x 228.5 cm (11'0" x 7'6")
- \* Final image width to be determined on site.

- Playback equipment to be mounted in separate space.
- All walls to be perfectly smooth for image projection directly on wall surface.
- Non-image wall areas to be painted medium gray to control ambient light levels. Ceiling to be dark gray.
- No signage or wall labels to be present in projection space.

Video Projectors  
Speakers  
All units to be ceiling mounted.

Bill Viola, Deutsche Guggenheim, Berlin, 2002

1. FIRE|BIRTH



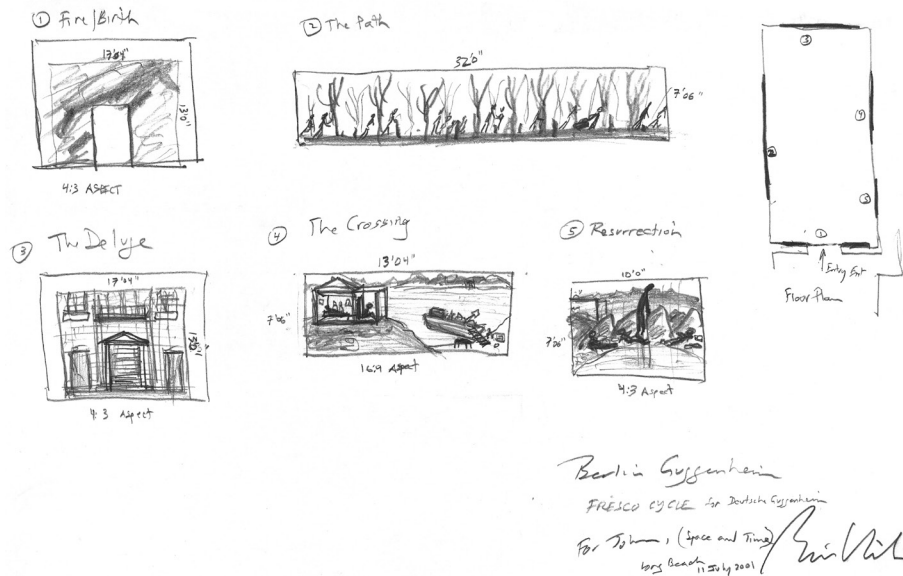
Naked Man in murky underwater environment.  
Light is pure FIRE - orange, yellow, red shafts of light thicker and shimmer on his body - more fully visible.

Process through analog equipment: Grass Valley model 100 condenser with matte key and color key gen. Use analog slow motion.

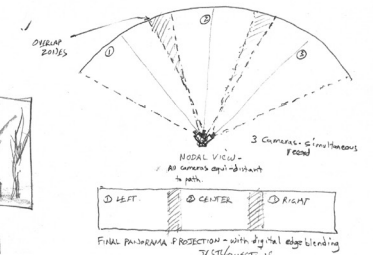
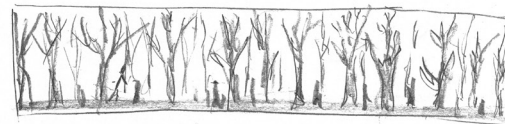
1. Secure FOOTAGE - Existing 3/4" or?
  2. OFF LINE EDIT (BVS)
  3. COLORIZE (BVS)
  4. EDIT
    - Final Cut/AV
    - After Effects (Comps)
    - Compuer File
    - RIOT Ronly - RD.Same
    - D.Bela MASTER
  5. UP RES to ? - HD?
    - SXRA?
    - VEA?
    - Yes: HD res for Final - HDX, HDX1
    - (See to) - NTSC (SVD)?
- SEAMER REQUIRED? OR PROJECTOR CAN DO? (Projector does scaling)
- NO - up res before final Master
- The previous world ended in fire

Bill Viola, Going Forth By Day, 2002. Disegni preparatori, febbraio 2002. © Bill Viola Studio, 2020.

Bill Viola, Going Forth By Day (Fire Birth), 2002. Disegni preparatori, febbraio 2002. © Bill Viola Studio, 2020.



2. The PATH



- LOCATION: Orientation (N/S)
- How long PATH? Size of path in frame?
- DURATION - Action, Screen, Slo Mo Needed?
- OUTDOORS - 2 lanes per bay, Weather, Natural/real?
- IN DOORS - Sets, Props, Controlled Lighting, Background/Depth?
- SCENE - Burned? Verdant?
- TIME/LIGHT - AM, PM?
- TREES
- TALENT - Number of People? Dispersal? - say, no say? - Extras, Actors. - Wardrobe - Renaissance Styling Actor - Time Score & Action
- TECH: - Final - HD Resolution? - Res - SXRA - 4 panels? - VEA - 4 panels? (recommended by Panasonic) - Editing - 4:3 compound frames, DVI or RGB/RGB-etc? - 16M compound frames?
- Panoramic System: - Panoram Systems? - other? (incl. HD PROJECTION)

Bill Viola, Going Forth By Day, 2002. Disegni preparatori, febbraio 2002. © Bill Viola Studio, 2020.

Bill Viola, Going Forth By Day (The Path), 2002. Disegni preparatori, febbraio 2002. © Bill Viola Studio, 2020.

### 3 The DELUGE



- SET**
- Size Doorway
  - scale of people
  - facade - Size
  - Scale
  - Material/texture
  - Color
  - Design/Proportions (bill, blinds)
  - Construction/Engineering
- Talent**
- Glass
  - Fabric
  - Water
  - How many people?
  - Wood/rope
- Props**
- Carrying objects
  - objects in water
- ACTION**
- Overall time sequence
  - Actors - Time
  - Duration of Flood
  - Play in water
  - Props in Water

The glaring light of day - stark reality

Duration - whole  
Timeline action  
Time between takes  
How big person? (vis-a-vis SET)

**LOCATION**

- Indoor? - Black external light
- Outdoor? - Lighting constant?
- If Night - artificial light?

**SOUND** - Live? Mixed?

**SET DESIGN** - cross section

**WATER**

- Duration Flood
- Sequence of Flood - (Open Windows)
- Volume of Water
- Time between Takes?
- Refills
- Exact Water?
- Dry up time? (set materials)

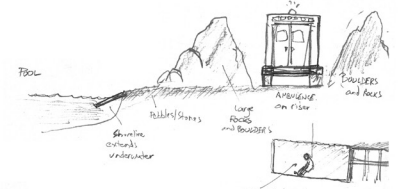
**TESTS**

- Small Model/Garden Hose (Slow down, duration of flood)
- HD Slo Mo - parameters - quality
- Framing, Height, doorway, width of window

### 5. -The Resurrection



Twilight: Twilight (cool light)

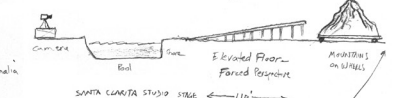


- Talent**
- 4 Actors
  - 1 Woman
  - 1 Angel - MANNEKIN?

- Set**
- Size, texture, color, scale
  - Shoreline - shape
  - Bridge - Trans-light
  - Projection Screen?
  - Mid-ground

**Timeline** - Timeline - set?

- Props**
- Ambulance
  - Actor (magnifying glass)
  - Shoes



- Vocabulary**
- Fireman, last guard, Paramedics
  - Woman - Small, Blunt
  - Angel - Clothes

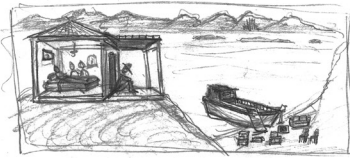
- Rain** - Depth?
- Drops off man
  - Sequencing?

- Water**
- Ambient motion (E.A.T)
  - Bubble Machine - underwater

Bill Viola, *Going Forth By Day (The Deluge)*, 2002. Disegni preparatori, febbraio 2002. © Bill Viola Studio, 2020.

Bill Viola, *Going Forth By Day (First Light)*, 2002. Disegni preparatori, febbraio 2002. © Bill Viola Studio, 2020.

### 4. The Crossing (Saltan Sea)



Voyage to the distant shore

- SETS**
- Geometric Distortion? How much?
  - What?
  - Constructed exterior w/ forced or altered perspective?
- PROPS**
- House - Bed, Couch, wall art, light, table, chair, table
  - Boat - furniture, TV, chair, sofa, bed, table, lamp
- LOCATION**
- Saltan Sea
  - Lake Matthews
  - Lake Piru
- EFFECTS**
- Piss, Composite Elements
  - House interior
  - House exterior
  - Beach w/dirt
  - mannequin
  - distant city
- Timeline**
- Timeline Sunday
- Digital Stills**
- We res 2 in pixel w/e, city, etc.
- ACTION**
- Couple attending father's death bed
  - Man keeping vigil outside boat
  - Boat being loaded for voyage to the far shore.
- PRESENT**
- House - 3 people - Old man, Younger Couple
  - Exterior - Beach - man, Younger Couple
  - Beach - 6 movies - Old man, Old man, Boat Drive

Time/light: Late Afternoon



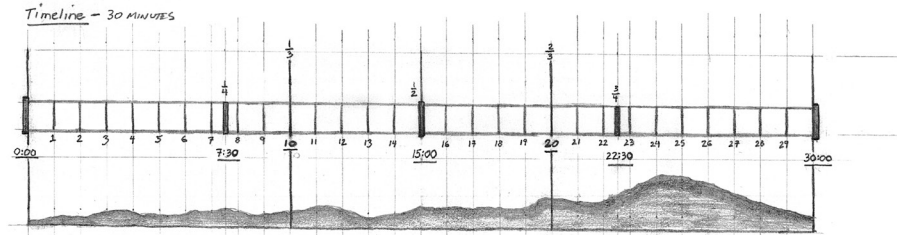
- TESTS**
- House - interior mate to exterior (geometry)
- The Sides of the Beach - Barcelona PACE
  - The Near Shore and Boat - PIRU CHANNEL PACE
  - Each side House in the Hill FOREGROUND PACE
  - The Boat - in boat room - INTERIOR PACE

### Sunrise

"The setting of the senses is the Dawn of Truth." Heinrich Suso

The first light of dawn is a space of silent communication. Workers retract into their own world. Social interaction becomes gestural not verbal. External actions become introspective.

The nocturnal world reverts in the light of day.



The Space of Time - The Shape of Light

ANNIHILATION and ETERNAL LIFE

MASTER TIMELINE

Bill Viola, *Going Forth By Day (The Voyage)*, 2002. Disegni preparatori, febbraio 2002. © Bill Viola Studio, 2020.

Bill Viola, *Going Forth By Day*, 2002. Disegni preparatori, febbraio 2002. © Bill Viola Studio, 2020.

**Bill Viola**  
***Going Forth By Day***  
*(Fire Birth, The Path, The Deluge)*

Foto di Kira Perov. © Bill Viola Studio, 2020.



Bill Viola, *Going Forth By Day (Fire Birth)*, 2002. Foto di Kira Perov. © Bill Viola Studio, 2020.



Bill Viola, *Going Forth By Day (The Path)*, 2002. Foto di Kira Perov. © Bill Viola Studio, 2020.



Bill Viola, *Going Forth By Day (The Deluge)*, 2002. Foto di Kira Perov. © Bill Viola Studio, 2020.



Bill Viola, *Going Forth By Day (The Deluge)*, 2002. Foto di Kira Perov. © Bill Viola Studio, 2020.

Bill Viola, *Going Forth By Day (The Deluge)*, 2002. Foto di Kira Perov. © Bill Viola Studio, 2020.

# Risvegliare il corpo con le “immagini potenti” dell’esistenza \*

*Intervista a Bill Viola di Jörg Zutter*

Jörg Zutter: *Quando è stato il tuo primo incontro diretto con la cultura europea?*

Bill Viola: Nel momento in cui sono stato concepito. Mia madre era nata nel nord dell’Inghilterra, la madre di mio padre era tedesca e suo marito era italiano, e quando mio padre, da bambino, entrò per la prima volta in una scuola di New York, non parlava neppure una parola di inglese. Questa è la natura speciale e particolare dell’America: dietro di te c’è sempre l’ombra dell’Europa, che tu ne sia consapevole o no. Ed è proprio a causa di questa diffrazione, del fatto che si tratta di un riflesso angolato, diffuso, che si amalgama e slitta continuamente, e non di un’immagine fedele, che tanti intellettuali europei ne hanno subito il fascino, a partire da De Tocqueville fino a Eco e Baudrillard.

*Sono più di venti anni che l’Europa è coinvolta nei tuoi progetti. In che modo questa tua esperienza di prima mano, sia dell’originale che della sua “ombra”, influenza il tuo lavoro e te stesso?*

Naturalmente è molto interessante e spesso anche divertente, se conosci l’origine delle cose. Tuttavia, non mi disturba né mi infastidisce particolarmente il fatto che qui, nel sud della California, mi capiti, mentre guido, di superare una casa in stile spagnolo con il tetto di autentiche tegole in ceramica, oppure delle case costruite nella tipica

\* La conversazione è stata pubblicata per la prima volta in italiano in Valentina Valentini (a cura di), *Bill Viola. Vedere con la mente e con il cuore*, traduzione di Michela Giovannelli, Gangemi, Roma 1993, pp. 85-96; originariamente pubblicata, con il titolo *Gespräch Mit Bill Viola*, in Marie Luise Syring (a cura di), *BILL VIOLA. Unseen Images*, catalogo in tre lingue (inglese, francese e tedesco) della mostra itinerante (Düsseldorf, Stoccolma, Madrid, Losanna, Londra), Verlag und Offserdruckerei R. Meyer, Düsseldorf 1992, pp. 93-98.

struttura di legno della Nuova Inghilterra o dell'epoca Tudor, oppure in stile giapponese, e tutte una di fianco all'altra, lungo la stessa strada; o anche che mi capiti di penetrare nello scenario bizzarro e un po' squallido di una strada commerciale per acquistare una borsa di cuoio originale fabbricata in Toscana, mentre un gruppo di messicani incollati alle loro moto fila via facendo agitare le foglie di piante da giardino originarie dell'Australia e la musica di Mozart si propaga dagli altoparlanti nascosti in un sushi bar giapponese. È normale. È così che sono cresciuto. Mi dà energia. Sono gli europei, credo, ad essere i più preoccupati per la "crisi di rappresentazione" che queste condizioni sembrano evocare. Quando sono stato in Giappone la prima volta, ero meravigliato del fatto che una pagoda buddhista stesse proprio accanto a un Mc Donald. Dopo aver vissuto in quel paese per un po' di tempo, mi resi conto che i giapponesi non se ne curano molto: quando hanno fame entrano nel Mc Donald, quando vogliono pregare entrano nel tempio. La singolare caratteristica della cultura materiale nel mondo di oggi è che, considerata come una serie di immagini, non è più proprietà di nessuno. Non è nazionale. È proprietà di tutti: di ogni tempo, luogo, materia o stile, di ogni periodo storico. L'elemento comune oggi non è l'apparenza, ma l'uso che determina il valore. E la moneta chiave dello scambio di questo valore è l'immagine. Questo è il motivo per cui l'arte è giunta a un punto tanto critico della sua evoluzione e il motivo per cui si mettono in questione tanti metodi della pratica artistica. Ed è anche il motivo per il quale c'è tanta incertezza, come disse Rumi nel XIII secolo: «ogni immagine è una menzogna», ma anche, come disse William Blake, cinquecento anni dopo Rumi: «qualsiasi cosa in cui si deve credere è un'immagine della Verità».

*Esiste una linea d'azione per l'artista, o anche per l'individuo al più basso livello di sopravvivenza, che provoca questa situazione?*

Il punto non sta nel cercare di "risolvere" questi contrasti apparenti, quanto piuttosto di comprendere che sono l'espressione più diretta e prevedibile di una nuova serie di condizioni sconosciute che ci si presentano oggi. Non si tratta di condizioni geografiche, climatiche, convenzionali oppure tradizionali. Le vere forze costrittive che sono al lavoro oggi, al di sotto della superficie, e che creano queste giustapposizioni apparentemente stridenti, sono alfa-numeriche; sono informative ed economiche e, in ultima istanza, politiche. Il loro è un terreno trans-culturale e multi-nazionale. È soltanto a causa del fatto che noi osserviamo ancora il panorama solo a livello superficiale che non vediamo che ciò che balza su e incontra il nostro sguardo, formando disegni che sembrano casuali e privi di rapporto, è in realtà totalmente collegato, intrecciato e coerente, appena sotto la superficie. Vedere l'invisibile è una capacità che deve essere sviluppata in questo scorcio del ventesimo secolo.

*Il tuo primo lungo soggiorno in Europa è stato all'età di 23 anni, quando hai lavorato per un anno e mezzo nello studio fiorentino art/tapes/22, nei primi anni Settanta. Il tuo lavoro è stato influenzato da questo ambiente classico, culla del Rinascimento?*

È sempre interessante entrare in contatto con idee che sono frutto, in pratica, dell'istinto, e ben consolidate nel nostro corpo sotto forma di "buon senso". Gli effetti del pensiero dell'avanguardia rinascimentale si percepiscono in tutti i paesi industrializzati della terra, incluso il Giappone e l'Estremo Oriente. Quindi, in un certo senso, queste influenze vi erano già insite. Personalmente, la cosa più importante è stato il fatto di trovarmi là per sentire la storia dell'arte che traspirava dalle pagine dei libri e impregnava la mia pelle. Probabilmente ho avuto allora le mie prime esperienze inconsce di un'arte collegata al corpo, poiché molte delle opere di quel periodo, dalle grandi sculture pubbliche ai dipinti incorporati nelle architetture delle chiese, non sono che una forma di installazione – un'esperienza fisica, spaziale, da consumare interamente. Inoltre, nella funzione, l'arte classica del Rinascimento era qualcosa di molto più vicino alla nostra televisione che alla pittura contemporanea, dove molte delle immagini sono destinate a comunicare delle storie ben riconoscibili direttamente alle masse incolte in luoghi pubblici ben visibili.

*Che genere di lavoro hai sviluppato personalmente durante il tuo soggiorno a Firenze?*

In effetti a Firenze ho trascorso la maggior parte del mio tempo all'interno di spazi prerinascimentali, come le grandi chiese e le cattedrali. In quel periodo mi interessavano molto i problemi legati al suono e all'acustica in generale, cosa che rimane una base rilevante del mio lavoro. Luoghi come il Duomo furono per me una rivelazione. Ho passato molte ore al suo interno, non con il blocchetto degli appunti, ma con il registratore. Alla fine, ho realizzato una serie di registrazioni sonore di molte delle architetture religiose della città. Mi impressionava il fatto che, indipendentemente dal credo religioso di ognuno, le imponenti pareti di pietra che risuonavano esercitassero un innegabile effetto sullo stato interiore del visitatore. Ed il suono sembrava gravarsi di grande parte del sentimento dell'ineffabile.

L'acustica e il suono, che rappresentano una ricca parte della storia umana dal punto di vista speculativo e intellettuale, sono fenomeni completamente fisici. Il suono presenta una serie di qualità uniche se paragonato all'immagine: gira intorno agli angoli, attraversa le pareti, si può percepire simultaneamente nell'arco di 360 gradi intorno allo spettatore e giunge perfino a penetrarne il corpo. Indipendentemente dall'atteggiamento personale nei confronti della musica, non si può ignorare quella vibrazione fisica che rimbomba nella cavità toracica durante un concerto rock. Si tratta di una reazione che prescinde dal gusto musicale. Quando mi sono reso conto che ci sono schemi di onde fissi e che esiste una struttura di riflessione e di rifrazione totalmente spaziale, una specie di architettura acustica in ogni spazio dato in cui sia presente il suono, e che esiste un contenuto sonoro, essenzialmente una singola nota o frequenza risonante, la-

tente in tutti gli spazi, allora ho sentito di aver individuato un nesso vitale fra il visibile e l'invisibile, fra un astratto fenomeno interiore e il mondo materiale esterno.

In questo consisteva il passaggio di cui avevo bisogno, sia personalmente che professionalmente, e questo ha portato al manifestarsi di molte cose che erano rimaste nascoste, incluso me stesso. C'era qui una forza elementare che stava fra l'essere una cosa e l'essere un'energia, una materia e un processo, qualcosa che andava dalla sottile sensazione data dall'esperienza di un grande brano musicale fino alla forza bruta che distrugge un oggetto fisico per mezzo di onde di compressione, come è in grado di fare ogni genere di suono. Tutto questo mi ha fornito una traccia con la quale avvicinarmi allo spazio, una guida per creare opere che includessero l'osservatore e coinvolgessero nella loro manifestazione il suo corpo, che esistessero simultaneamente in tutti i punti dello spazio, pur essendo percepibili soltanto localmente e singolarmente. Ho iniziato a utilizzare la mia macchina da presa come una specie di microfono visivo e ho cominciato a pensare in termini di registrazione di "campi" e non di "punti di vista".

Mi sono reso conto che si trattava sempre di un interno, ho iniziato a vedere tutto come un campo, come un'installazione, a partire da una stanza di un museo con le pareti piene di quadri, fino al fatto di stare seduto in casa nel pieno della notte a leggere un libro.

*Molte persone diffidano degli effetti fisici delle immagini e dei suoni elettronici. Qual è lo spazio che il corpo e la sensazione fisica hanno nel tuo lavoro e nella natura del mezzo che hai scelto?*

In un'epoca in cui, per tanto tempo, il corpo è stato bistrattato e/o rifiutato in quanto serio strumento di conoscenza, si è grossolanamente trascurata la fisicità di questi nuovi media (nel cinema, per esempio, questo è dovuto alla preminenza dell'elemento letterario-teatrale). Esiste ancora un'enorme diffidenza nell'ambiente intellettuale circa le cose che parlano alla mente attraverso il corpo; è come se si temesse che questa direzione possa infine condurre a spalancare i cancelli chiusi della zona proibita delle energie emotive più profonde. A mio avviso, sono precisamente le emozioni l'elemento che si è perso, per cui è stato turbato l'equilibrio delle cose e non si verificherà mai troppo presto il recupero del ruolo che compete loro in quanto manifestazioni supreme della mente umana. Sono ormai fin troppo evidenti i tranelli del sentimentalismo e della bassa sensualità. Come ha detto un filosofo americano, Jacob Needleman, non tenendo conto del lato emotivo della nostra natura, abbiamo voltato le spalle alle energie più forti del nostro essere, alla fonte della più umana fra le qualità, la compassione, senza la quale non è possibile alcuna autentica forza morale.

Proprio recentemente, durante un'intervista fatta a Kassel, l'intervistatore descriveva il mio come un lavoro che utilizzava «effetti, come avviene a Hollywood», sostenendo che, in qualche modo, questi fossero elementi che lo sminuivano, sensuali ed effimeri, perfino seducenti e, per questo motivo, pericolosi. È assolutamente necessario rivedere i nostri vecchi modi di pensare che perpetuano la separazione fra mente e corpo. Questo atteggiamento nega gran parte della risposta della cultura mondiale ai problemi

della mente, dell'essere e dell'Io e, per esempio, nega la validità di cose come 2500 anni di storia del Buddhismo e il significato delle varie discipline di meditazione esistenti in tutto il mondo. Senza questo approccio alla conoscenza e al controllo della mente attraverso il corpo, scopriamo che, ironicamente, uno dei maggiori problemi che si presentano oggi all'Occidente nasce dalla mancanza di una mente sviluppata in una precisa direzione, trascurata a causa di un'enfasi esagerata sul corpo, trattato come autosufficiente immagine cosmetica, staccata da ogni altra funzione più profonda.

È vero che, da un punto di vista intellettuale, l'aspetto che sgomenta del meccanismo corporeo è il fatto di essere puramente reattivo e, soprattutto, involontario, immediato e, perciò, isolato dai normali meccanismi dell'analisi razionale e del pensiero logico. C'è una grande possibilità di manipolazione e di uso scorretto in opere che utilizzano la dimensione corporea. È anche vero che, in mancanza di un più ampio contesto culturale ben definito in rapporto al linguaggio delle immagini, ci potrà essere un proliferare di questo uso scorretto, vuoi a causa dell'incompetenza e degli equivoci che essa crea, vuoi a causa di abusi deliberati della forma, che passano inosservati e non vengono sottoposti a critica. Si spera che questi aspetti siano soltanto il risultato di una situazione transitoria, in quanto ci stiamo allontanando dalla carta stampata e dalle formule letterarie per entrare nel mondo dell'immagine e ci stiamo allontanando dal ragionamento deduttivo per andare verso matrici associative.

Una delle sfide più grandi della cultura attuale e, dal punto di vista politico, di urgente necessità, è come indurre le capacità analitiche ad entrare in rapporto con il linguaggio dell'immagine, fisiologico e percettivo, un evento e non un oggetto, che cambia, vive e cresce continuamente.

Come ha osservato Neil Postman, oggi molti messaggi divulgati dai media si muovono in un ambito che prescinde dal distinguere il vero dal falso e sono di difficile accesso, oppure irrilevanti, di fronte ai tradizionali metodi logici e discorsivi messi in atto per stabilire la loro autenticità. Perfino una cultura universitaria non è sufficiente. In America, i produttori di pubblicità dell'era Reagan-Bush, come John Deaver e Roger Ailes, hanno approfittato con successo della circostanza di avere a che fare con una popolazione in gran parte ignorante del linguaggio dei media e priva degli strumenti necessari per leggere attentamente il contenuto di un'informazione che proviene dal suo medium dominante, la televisione. Ciò ha portato conseguenze politiche pericolose per il sistema democratico. Ed è significativo che le capacità richieste per decodificare con successo i messaggi commerciali e politici siano divenute di tipo associativo e provengano dal dominio dell'arte, e non dalla ragione. Questo dà nuova importanza al sapere e alla maestria dell'artista e al ruolo che ha l'educazione all'arte nella vita di tutti i giorni.



*Nel tuo lavoro ci sono elementi formali che si collegano alla tradizione europea, come i riferimenti alla pittura (Goya, Bosch, Vermeer, ed altri) e a particolari strutture tradizionali, come la pala d'altare (The City of Man, Nantes Triptych). Che interesse hai nel ripetere questi tipi di forme classiche?*

Mi considero appartenere a una lunga tradizione della pratica artistica, una tradizione che include il mio personale background europeo, ma anche la vasta gamma di culture orientali ed euro-asiatiche antiche che abbiamo conosciuto in questo scorcio di ventesimo secolo e che abbraccia perfino il modello francese, tipico del XIX secolo, dell'avanguardia post-accademica con il suo rifiuto della tradizione. Credo che, dopo centocinquanta anni in cui si è praticato il rifiuto della tradizione, questo abbia prodotto conseguenze molto serie, anche se all'inizio è stato necessario. Soprattutto non deve essere sottovalutato il nostro rapporto con la cultura orientale. Non bisogna dimenticare che una delle pietre miliari del nostro secolo è stata la diffusione dell'antico sapere orientale in Occidente da parte di individui straordinari, come il maestro Zen giapponese D. T. Suzuki e lo storico dell'arte A. K. Coomaraswamy, originario dello Sri Lanka, un evento pari alla reintroduzione in Europa del pensiero dell'antica Grecia attraverso le traduzioni dei testi islamici dei Mori in Spagna. Il rapporto fra l'Europa e l'Oriente scorre in profondità e in passato è stato offuscato dagli sviluppi del Rinascimento e della successiva industrializzazione di massa. Nell'epoca dei viaggi aerei è facile dimenticare che è possibile andare a piedi dalla Kamchatka alla Penisola Iberica. Ai tempi di Cristo, a Gerusalemme c'erano missionari buddhisti e l'apostolo Tommaso trascorse del tempo in India.

Per quanto riguarda il mio uso del trittico classico, l'immagine triplice è una forma antica. Mi interessa il suo uso in quanto rimanda alla tradizione cristiana europea, come immagine che si sprigiona dalla cultura e di conseguenza risiede al di dentro, non è una cosa esterna, e per lo stesso motivo interessa alle tante persone che in Europa sono venute a vedere questo mio lavoro. Mi interessa meno il suo uso come citazione, o come "appropriazione", perché penso che se si procede troppo speditamente lungo quel sentiero sia facile rimanere affascinati dal meccanismo di citazione in se stesso e di per se stesso, e si perda il rispetto per il potere latente dell'oggetto e degli stessi materiali, per le profonde ragioni di mutamento che ci inducono in primo luogo ad appropriarcene.

Al di fuori di ragioni prettamente tecniche, quali il delicato equilibrio del numero tre e del suo uso per un contrasto comparativo e per l'interazione – sia dal punto di vista visivo che, soprattutto, da quello temporale –, negli ultimi tempi mi interessa la forma del trittico perché riflette una visione sociale e cosmologica del mondo: "Cielo-Terra-Inferi"; e perché la sua struttura tripartita è un'immagine della struttura della mente e della consapevolezza dell'uomo occidentale. Questi aspetti possono trasformarsi in energia attiva se applicati ad immagini di natura contemporanea.

*I tuoi videotape e le tue installazioni sono impregnati di trasformazioni emblematiche ed immagini archetipiche. Alcune opere suggeriscono sogni del subconscio e ci riportano alle teorie di Jung, a cui ti sei riferito. Qual è il rapporto?*

Per prima cosa, penso sia importante riconoscere che non è più tollerabile analizzare le cose soltanto dalla prospettiva dei nostri punti di vista culturali locali, regionali o, addirittura, "occidentali" e "orientali". Alla fine del ventesimo secolo, abbiamo in comune il fatto di occupare una posizione privilegiata, poiché abbiamo a nostra immediata disposizione vaste risorse intellettuali, come mai nessuno in passato, raccolte e ordinate in tutto il mondo per opera del lavoro assiduo di studiosi e traduttori nelle diverse discipline. Qualsiasi valutazione o analisi di una serie di idee, oggi, deve basarsi sulla loro localizzazione all'interno della cultura mondiale.

Il contributo che Freud, Jung e il movimento psicoanalitico europeo hanno dato è stato di grande importanza. Esso ha spalancato alla cultura occidentale, per la prima volta in molti secoli, le energie nascoste della mente umana. Carl Gustav Jung, in particolare, era più aperto agli aspetti della cultura mondiale e ai suoi antecedenti e la sua teoria delle immagini archetipiche, come una specie di archeologia visuale della mente, rappresenta un modello molto efficace, con implicazioni importanti nella pratica artistica. Soprattutto rilevante è la nozione – componente base della cultura antica – che le immagini abbiano poteri di trasformazione all'interno dell'individuo stesso, che l'arte possa instaurare un processo di guarigione, di crescita o di organicità, in breve che essa sia un ramo della conoscenza, un'epistemologia nel senso più profondo, e non una mera pratica estetica. La combinazione esplosiva di un approccio estetico estremamente limitato, con lo sviluppo enorme di un sistema commerciale basato sulle merci, è in gran parte responsabile dello stato deprimente in cui versa il mondo dell'arte e della prevalenza, in questi ultimi dieci anni e più, di oggetti artistici vuoti, banali e frivoli.

Tuttavia, l'opera di Jung, Freud e degli altri, deve anche essere vista alla luce di una storia mondiale. In questo senso, le culture dell'Asia, basate su concetti non materialistici, oltrepassano di gran lunga quelle europee in quanto a profondità e ampiezza di speculazione sulla natura della mente e dell'essere. Gli psicologi della fine del secolo scorso rappresentarono un primo passo, primitivo ma già avanzato nei risultati, dell'Occidente verso lo svelamento della natura del mondo interiore. Il lavoro recente da parte di psicologi, oggi esperti del pensiero orientale, come James Hillman, insieme alle conclusioni radicali circa la natura della materia (un termine che è stato, nella mente occidentale, per così tanto tempo sinonimo dell'universo stesso) a cui sono pervenuti gli scienziati del ventesimo secolo, come Werner Heisenberg, rappresentano correnti di pensiero convergenti che ridefiniscono il mondo per includere realtà interiori, che fanno slittare la scienza occidentale su un tracciato più vicino alle tradizioni orientali, indicando al tempo stesso che questo sviluppo delle idee è molto più ampio di quanto inizialmente abbiano descritto Freud e Jung. Secoli di raccolte di sutra, di testi e di scienza filosofica buddhista sulla natura della mente, superano di gran lunga l'archivio viennese della Società Psicoanalitica. Gli antichi testi indiani e le speculazioni sulle teo-

rie della rappresentazione oltrepassano in numero gli scritti degli intellettuali francesi contemporanei sullo stesso argomento. Non ci sono più scuse per ignorare il quadro generale, in tutti i campi, nella scienza, nella filosofia come nella storia dell'arte.

*Perché ti interessa tanto inquadrare gli individui sullo sfondo di correnti mistiche, di solito collegate a tradizioni religiose, piuttosto che prendere in considerazione i principali artisti del passato?*

In realtà riesco a individuare uno stretto rapporto fra gli artisti e i mistici più eminenti. Credo che il mio interesse per il misticismo sia emerso da certi miei problemi, inizialmente inconsci, nei confronti del concetto stesso di storia dell'arte. Più tardi sono arrivato a concludere che quello che avevo studiato a scuola, ciò che è chiamato comunemente "storia dell'arte", è frutto di una scelta casuale e non rappresenta un fatto reale. Esiste in quanto si è verificato, ma non perché ci sia un seppur vago e generale rapporto fra le opere considerate nel loro insieme. L'uso e la creazione delle immagini sono così fondamentali per gli esseri umani, fin dall'inizio dei tempi, che deve essere preso in considerazione in quanto parte essenziale dell'esistenza dell'umanità, come il sesso. Quindi, se esiste questa propensione naturale a creare immagini, allora esisterà sempre questa cosa chiamata "storia dell'arte" e ci saranno sempre tanti prodotti artistici a seconda delle diverse forme, dei diversi generi e scopi, così come continueranno a nascere bambini. E non basta, la maggior parte delle espressioni creative elaborate sotto forma di immagini dagli esseri umani ne sarà necessariamente sempre esclusa.

Il libro di testo fondamentale che utilizzavo all'università, lo stesso che si usa ancora adesso, *La storia dell'arte* di Janson, non ha mai contemplato l'arte giapponese, cinese o indiana, sebbene il suo titolo non fosse "Storia dell'arte europea". Infatti, la maggior parte delle opere che mi è capitato di vedere durante i miei viaggi in Asia e nel sud del Pacifico, sia classiche che contemporanee, non erano mai prese in considerazione. Mentre altre cose venivano etichettate come "arte folkloristica", ed escluse.

Se gli intenti, l'essenza, gli scopi e la vera natura di queste espressioni creative sono così diversi e contraddittori, uno dei modi possibili per collegarli tutti fra loro e inserirli all'interno della stessa categoria o è casuale (nel senso che sono state tutte estrapolate dall'accumulazione lineare della storia) oppure è formale, vale a dire che esibiscono un certo tipo di forma fisica e non un altro: una forma di zoologia ed un approccio mutuato dal materialismo scientifico del XIX secolo. Quello che, a mio avviso, mancava in questi libri è l'essenza della visione dell'artista, la connessione con i livelli più profondi della vita umana a cui si rivolgevano tutti i grandi artisti che ammiravo, dal momento che le loro tecniche e i loro stili erano fattori secondari che esistevano esclusivamente al servizio della "grande opera", la vera forza del loro risultato.

Quando ho iniziato a concentrarmi su questo aspetto, mi sono reso conto che quelli che a prima vista apparivano come barlumi di luce splendente, esplosioni di ispirazione trascendente sopra un campo arido, si collegavano in virtù di qualcosa che inconsciamente si percepiva al di sotto della superficie nota. Ho seguito queste luci senza

preoccuparmi del resto, realizzando la mia propria "storia" alternativa, un'anti-storia piuttosto, dal momento in cui qualità essenziale di quello che stavo inseguendo era il fatto che sembrava esistere al di fuori del tempo storico. Pensavo che fosse qualcosa che non si potesse descrivere, priva di precedenti o di modelli. In seguito, ho percepito l'esistenza di una storia consolidata, parallela e alternativa, che scorreva lungo la storia della religione, con descrizioni e prescrizioni molto elaborate a proposito di questi stati creativi che stavo cercando di comprendere. Mi sono immerso nelle opere della mistica, orientale e occidentale, e personaggi come Jalaluddin Rumi, Chuang-Tzu, San Giovanni della Croce e Meister Eckhart hanno incarnato, ai miei occhi, le qualità e la vera natura del lavoro dell'artista, che sentivo essersi così confuso e distratto nel corso dell'espressione materiale attraverso la storia dei fatti umani.

*Esiste una differenza particolare fra misticismo europeo e americano, tale da avere un certo rilievo sul tuo lavoro?*

Per prima cosa è necessario analizzare il termine "mistica". Nella cultura occidentale, il termine è impreciso: spesso ne fanno uso persone con scarsissima, se non addirittura nessuna, esperienza o conoscenza del soggetto e che vivono all'interno di una società priva di criteri e povera di una terminologia atta a giudicare o descrivere gli stati interiori. Dal punto di vista storico, il termine si è caricato di tutte le valenze collegate alla storia politica della Chiesa cristiana, la quale scoraggiava o reprimeva violentemente ogni genere di devianza dai canoni. In ultima analisi, la categoria comprende un'ampia gamma di individui che hanno fatto cose molto diverse e oggi è diventato un termine onnicomprensivo per classificare chiunque faccia qualcosa di diverso.

Dal punto di vista storico, l'uso del termine si è diffuso, ed è divenuto sempre più necessario, via via che la cultura europea andava allontanandosi dalle sue origini pagane e sciamaniche, considerando l'Inquisizione e la persecuzione delle "streghe" (gli sciamani) come l'ultima grande epurazione, dal momento che il corpo e l'energia femminile erano considerati l'estremo rifugio in cui queste forze risiedevano. Se si guarda al *rock and roll* e alla controcultura dei tardi anni Sessanta, è interessante individuare un *revival* di quello che la cultura occidentale ha tradizionalmente definito come tendenze "dionisiache". Questi fenomeni riguardavano, in concreto, proprio la riscoperta del corpo, insieme col tentativo di scardinare (in America) l'etica protestante che l'aveva negato e di rimettere le tecniche corporali, a partire dalla forma base istintuale del sesso fino al più alto livello meditativo, in discussione, allo stesso livello con il fondamento della tradizione intellettuale europea che fa risiedere le facoltà della ragione soltanto nella mente. Per tornare alla tua domanda, è naturale che la maggior parte dei mistici più influenti nella tradizione occidentale siano europei. In America, ci vengono alla mente personaggi come Walt Whitman e Madre Ann Lee degli Shakers ma, per la maggior parte, essi si dimostrano troppo affezionati alle utopie di riforma sociale che la promessa di un Nuovo Mondo portava con sé. I mistici europei, al contrario, erano in primo luogo catturati dalla visione individuale, sebbene molti di loro fossero dei riformatori e teorici di nuovi ordini sociali e politici.

Molti dei mistici europei erano ansiosi di reintegrare nella tradizione cristiana un antico insegnamento che ne era stato espulso fin dai primi secoli dopo Cristo: quello che tradizionalmente viene chiamato la via negativa, una dottrina e una pratica mutuata direttamente dai concetti religiosi orientali (dall'Induismo e dal Buddhismo), presente negli insegnamenti degli gnostici dell'era pre-cristiana e incarnata soprattutto in un personaggio oscuro e ambiguo, vissuto nel V secolo e chiamato Pseudo-Dionigi l'Areopagita, che era, con molta probabilità, un monaco siriano. I suoi insegnamenti sulla Gerarchia Celestiale – fu lui ad introdurre il termine – e sull'impossibilità di conoscere o descrivere Dio in modo diretto, divennero fondamentali per il più tardo movimento neoplatonico, a partire dal XII secolo, e furono fonte di ispirazione per molti eminenti mistici, quali l'anonimo autore inglese del testo classico del XIV secolo, che la descrisse nel titolo come «la nube della non conoscenza», o come San Giovanni della Croce, che la chiamò «la notte oscura dell'anima».

Gli assiomi di base della *via negativa* sono l'inconoscibilità di Dio; il concetto che Dio è totalmente "altro", indipendente, completo; che la natura di Dio non può essere afferrata dall'intelletto umano e Dio non può essere descritto in alcun modo; quando la mente umana cerca di affrontare la realtà divina, si svuota e si blocca e penetra la nube della non-conoscenza. Quando gli occhi sono impossibilitati a vedere, allora, l'unica cosa con la quale andare avanti è la fede e l'unico vero modo di avvicinarsi a Dio viene dal di dentro. A partire da questo momento, la sola via per la quale Dio può essere raggiunto è l'amore. Attraverso l'amore l'anima si unisce a Dio, in un'unione non raramente descritta con la metafora del sesso estatico. La religione orientale la chiama illuminazione.

Dal momento che si ritiene che Dio risieda nell'individuo, molti aspetti legati alla fede individuale presentano una stretta somiglianza con i concetti e la pratica orientali. La *via negativa* rappresenta un luogo in cui la religione occidentale e quella orientale si incontrano su un terreno comune ma, attraverso il potere dell'Inquisizione e più tardi in altri modi, la *via negativa* è stata alla fine debellata dalla più consueta *via positiva* di oggi, un metodo affermativo che ascrive attributi positivi e umani, come il Bene e l'Onniscienza, all'immagine di un Dio trascendente. Sebbene rimanga ancora al di là della comprensione umana, il divino si collega al mondo umano in modo potente attraverso gli attributi espressi in termini di grandezza, una differenza quantitativa piuttosto che qualitativa.

Dopo aver impiegato tanto tempo nello studio delle religioni orientali e del misticismo islamico, e dopo aver rifiutato le mie stesse radici cristiane, mi ha riempito di gioia scoprire che lo stesso filo correva lungo la mia personale storia culturale, qualcosa che non mi sarei mai sognato di trovare. Ho capito che il misticismo è una tendenza umana basilare, piuttosto che uno specifico movimento storico, e questo ha chiarito molti aspetti della natura universale dell'esperienza mistica, come l'essenza della creatività e dell'ispirazione, gli esiti dell'isolamento nei confronti della comunità e il ruolo del punto di vista individuale nella società, rendendo anche più chiara la mia pratica artistica. Faccio riferimento al ruolo che svolge il mistico in quanto seguace di una *via*

*negativa*, poiché le basi del mio lavoro risiedono nella inconoscibilità, nel dubbio, nel sentirsi perduti, nel fatto di porsi delle domande e non di cercare di dare delle risposte e, infine, nel riconoscimento che le mie opere più importanti sono scaturite dal fatto di non rendermi conto, in quel momento, di quello che stavo facendo. Questa è la forza del momento in cui stai per gettarti dalla scogliera giù nell'acqua e non ti curi se ci siano rocce sotto la superficie.

*Si nota nel tuo lavoro la diretta immissione di momenti fondamentali della vita umana come, per esempio, la nascita e la morte. Qual è il ruolo svolto da questi elementi autentici, spesso quasi documentaristici?*

Normalmente nella nostra società il video porta il peso del fattore verità. La maggior parte delle persone pensano che quello che si vede attraverso una telecamera sia la registrazione veritiera di un evento reale. Questa sensazione ha le sue radici in alcune caratteristiche del mezzo, come la possibilità di mostrare un'immagine "dal vivo", che è spesso descritta dal punto di vista figurativo come una qualità di "immediatezza": c'è differenza nel mostrare un quadro che raffigura una donna che partorisce piuttosto che trasmettere le immagini dell'evento reale.

Sono convinto da molto tempo che l'arte contemporanea, come la filosofia, abbia trascurato le energie fondamentali del nostro essere. Concetti come quello di "progresso" delle idee hanno tralasciato temi essenziali come la nascita e la morte, che pure sono i grandi temi di tanta parte dell'espressione creativa dell'uomo. Dal momento che così gran parte del mio lavoro ha a che fare con l'azione del vedere, nel senso più vasto, mi sono reso conto che registrazioni rozze e dirette nel nostro contesto abituale possono avere grandissima forza. Queste esperienze essenziali sono universali, profonde e misteriose e giacciono come equazioni irrisolte nella società contemporanea, lasciate in un angolo della scrivania del matematico, dal momento che sono irrisolvibili con i metodi della matematica di uso corrente. Ma questo è il punto, si tratta di misteri nel vero senso della parola che non sono intesi per essere risolti, piuttosto, sperimentati e vissuti. Questa è la natura del loro potenziale conoscitivo. Spero davvero che per le generazioni future queste immagini perderanno il loro potere di shock, perché credo che in qualche modo questo offuschi la vera essenza della loro natura, anche se oggi lo shock come risposta è un metro necessario per misurare quanto si sia allontanata la società industriale dalle sorgenti della vita. Queste immagini potenti sono come richiami al risveglio, ed io credo che oggi si senta il bisogno di risvegliare il corpo prima di essere in grado di risvegliare la mente.

A dispetto del furibondo attacco delle immagini dei media che ci colpiscono incessantemente, distorcendo le nostre percezioni, mantengo ancora una grande fede nel potere intrinseco delle immagini (e per immagini intendo l'informazione che ci arriva attraverso la vista, l'udito e tutte le modalità sensorie). Le immagini che abbiamo creato nel corso della storia e della preistoria sono nostre compagne e guide, esseri indipendenti con una loro propria vita ed entità. Per gli antichi greci, una delle domande

principali che alimentava ogni speculazione filosofica era come distinguere cosa è vivo e cosa non lo è, chi è fornito di “psiche” e chi no. Per la scienza moderna, la domanda si è trasformata in: chi ha una mente? Questo restringimento dei parametri al regno del pensiero, soprattutto del pensiero umano, alimenta un atteggiamento che ci separa dalla natura e dalla totalità del nostro essere e che produce conseguenze disastrose: fa sì che la natura sia violentata e sfruttata, che gli animali possano essere uccisi, macellati e perfino torturati senza che ci siano conseguenze morali, o almeno senza alcuna cornice rituale.

Secondo me, uno degli eventi più decisivi degli ultimi centocinquanta anni è l'animazione dell'immagine, l'avvento dell'immagine in movimento. Questa introduzione del tempo nell'arte visiva può considerarsi tanto determinante quanto l'affermazione della prospettiva da parte di Brunelleschi e la rappresentazione dello spazio pittorico tridimensionale. Le immagini oggi hanno una forma quadridimensionale e hanno una vita propria, un comportamento, sono in possesso di un'esistenza al passo con il tempo dei nostri propri pensieri ed immaginazioni: nascono, crescono, si modificano e muoiono. Una delle caratteristiche proprie degli esseri viventi è di possedere molti “io”, identità molteplici fatte di tanti momenti contraddittori e tutti capaci di trasformazioni costanti, all'istante, nel presente, ma anche retrospettivamente e nel futuro. Questo per me è la cosa più eccitante del lavoro dell'artista in questo momento storico, ed è anche la responsabilità maggiore. Mi ha insegnato che il vero materiale grezzo non sono la telecamera e il monitor, ma il tempo e l'esperienza stessa, e che il vero luogo in cui esiste l'opera non è la superficie dello schermo o lo spazio racchiuso dalle mura della stanza, ma la mente e il cuore della persona che la osserva. È là che tutte le immagini vivono.

17 settembre 1992

## Rimettere insieme tutto \*

*Conversazione con Bill Viola di Otto Neumaier e Alexander Pühringer*

*Alexander Pühringer: Negli ultimi anni si è dibattuto molto sul corpo umano nell'arte. Anche Jan Hoet ha detto in un'intervista che, frugando nei suoi “Documenta” ha avuto l'impressione che il soggetto ricorrente nelle opere degli artisti che aveva invitato negli ultimi anni fosse per lo più il corpo. Mi sembra che il corpo, o meglio, l'esperienza fisica dell'arte, abbia un ruolo molto importante anche nel tuo lavoro, ma non credo sia quello che Jan Hoet voleva dire.*

Bill Viola: Parlando di arte, la prima cosa cui la gente pensa oggi è l'arte visiva. La pittura e la scultura sono chiamate arti *visive*. Questa idea del visivo come un occhio autonomo è storicamente recente, e non solo nega alcuni aspetti fondamentali della storia dell'arte (quasi tutta l'arte orientale, islamica e indiana, e anche molta arte medievale in occidente, nella quale ciò che si vede è solo la superficie apparente e il linguaggio simbolico di un sottostante ordine divino, più reale), ma nemmeno riconosce fedelmente la nostra situazione attuale. L'arte è sempre stata un'esperienza fisica, che coinvolge tutto il corpo. La sensualità è alla base della sua vera natura concettuale e culturale, ed è inseparabile da essa. Se l'attuale dibattito ci dice che oggi l'arte si occupa del corpo, il pericolo è di non saper riconoscere che le immagini dei corpi nelle opere d'arte sono più che semplici immagini visive – proprio come l'essenza di una persona è sempre molto di più di quello che vediamo. Non sto parlando di rappresentazione simbolica, ma di un linguaggio diretto, fisico, palpabile, una forma dell'Essere. Dobbiamo liberarci dalla comune idea di arte “visiva”. Per me, quando penso all'opera che sto facendo

\* Il testo *Putting the Whole Back Together: In Conversation with Otto Neumaier and Alexander Pühringer*, 1992, contiene gran parte di una conversazione che ebbe luogo in una stanza d'albergo a Düsseldorf il 20 dicembre 1992, due giorni dopo l'apertura della mostra di Bill Viola “Unseen Images”. È stato riscritto dall'autore e pubblicato nel catalogo della mostra omonima: *Exhibition catalogue Bill Viola* (a cura di Alexander Pühringer), Salzburger Kunstverein, Salzburger 1994, pp. 112-156. Traduzione di Valentina Ajmone Marsan.

come collegata al corpo, non penso che debba necessariamente contenere l'immagine di un corpo, ma che le persone che vengono a sperimentare l'opera devono riceverla con tutto il corpo, non solo con l'intelletto o con gli occhi, consapevoli o no.

Otto Neumaier: *Un pensiero simile si trova in filosofia. Fra gli altri, Aristotele disse che non è l'occhio che vede, ma è la persona che vede.*

Sì, è bellissimo.

O.N.: *Ed è vero. Ma forse tu vuoi andare oltre e dire: «non solo vedo qualcosa, ma lo sperimento come un tutto».*

Sì, e si vede anche nella lingua. Per dire che ho capito, dialogando, la risposta comune in inglese è: "vedo". C'è una connessione talmente profonda fra vedere e conoscere che è strano come si possano concepire le due cose separate. Si è discusso molto sul risultato del famoso dualismo di Cartesio, ed è ovvio che oggi noi vediamo il corpo e la mente separati uno dall'altro e consideriamo l'intelletto, i sensi, le emozioni come parti separate della mente. Se consideriamo un panorama ampio della cultura mondiale, passata e presente, passando in rassegna quella più sofisticata e avanzata rispetto a quella primitiva e tribale, appare chiaro che l'attuale divisione che abbiamo sviluppato nell'occidente industrializzato è un travisamento. Andando indietro ai vecchi tempi, il corpo era sempre una parte necessaria del processo di apprendimento, e in molte culture era perfino considerato uno strumento chiave della conoscenza. Oggi, in una classe dove si chiede ai bambini di risolvere, per esempio, un problema matematico, e un bambino o una bambina cominciano a muovere il corpo, l'insegnante li rimprovera dicendo: «seduto! E fai il tuo lavoro». È completamente stupido, perché il bambino *sta* facendo il lavoro. Gli anatroccoli non ricevono l'imprinting se sono portati in un cestino, e non possono camminare e inciampare dietro alla madre. Si impara tanto più a fondo quanto più ci si muove – in effetti, pensare è una forma di movimento.

O.N.: *Ecco perché i bambini imparano molto di più nei primi anni della vita, quando interagiscono con i genitori. Non imparano il linguaggio usando l'intelletto quanto, piuttosto, ascoltando e percependo, agendo e reagendo.*

Esattamente. Sono totalmente d'accordo.

O.N.: *Ha a che fare con il tuo sviluppo artistico il fatto che tu sottolinei il ruolo di tutta la persona? Per quanto ne so, è una cosa veramente eccezionale che tu non sia "cresciuto" con le arti visive, ma vieni dalla musica sperimentale. Hai lavorato con David Tudor ...*

Anche Nam June Paik ha avuto un'evoluzione simile.

O.N.: *OK, ma tu hai fatto ricerche anche con l'acustica ...*

... che è l'esperienza dello spazio ...

O.N.: *... e hai lavorato nella cupola di Brunelleschi a Firenze.*

Ho fatto delle registrazioni sonore. A quel tempo, lavoravo in uno studio locale di video-arte.

O.N.: *Sei stato influenzato anche da classici come Dufay, in particolare dal suo mottetto per la cupola, molto vicino alle porzioni della cupola?*

Non specificamente, anche se i collegamenti fra musica, suono, architettura e proporzione visiva sono stati importanti per me. Cose come la sezione aurea, come le influenze neoplatoniche sulle cattedrali gotiche – come Chartres – mi interessavano molto: tutto quello che cercava di unire i sensi con la conoscenza culturale. Venire dalla musica è stato certamente importante, ma io direi che l'effetto più profondo sul mio lavoro di artista è derivato dal fenomeno del suono. Però, quando cerco di individuare con esattezza una influenza specifica, non ci riesco – è come una grande scodella di minestrone, e questo è forse il modello più preciso di quello che è un essere umano. Non sai mai quale cosa avrà un'influenza – il momento in cui sei stato male in un lungo viaggio in macchina, oppure leggere un libro sulla storia della religione. Credo di averlo sempre inconsciamente saputo, perché da quando ero giovane ho sempre tenuto dei taccuini di appunti. Non taccuini come blocchi per schizzi, che non ho mai tenuto, ma come un giornale o una specie di diario di viaggio, con un percorso personale fra varie letture, citazioni, associazioni, osservazioni, esperimenti e idee per opere, tutti uniti insieme alla rinfusa. Ogni tanto c'era una figura, ma per la maggior parte era tutto scritto a parole, anche le cose visive. Tutto quello che ho pubblicato o creato come artista è venuto da questi taccuini. Dovrei chiamarli ricettari di minestrone. È interessante: tante parole e così poche figure; era come se stessi cercando di arrivare al visivo girandoci intorno. Suppongo che avessi una diffidenza a risolvere una cosa soltanto con le figure; una paura che si potesse realizzare qualcosa che ha un bell'aspetto (cioè: ha successo), ma non un buon *pensiero* (cioè: profondità). Per me, il visivo è sempre stato l'ultimo passo; così che il punto finale del realizzare un'opera è l'immergersi, il tuffarsi direttamente nell'immagine, completamente, d'un tratto, grazie a tutto il lavoro precedente. Nel mio lavoro, il visivo è sempre sottomesso al *campo*, il sistema totale di percezione/cognizione dell'opera. I cinque sensi non sono cose singole ma, integrati con la mente, formano un sistema completo e creano questo *campo*, un campo sperimentale che è la base della consapevolezza cosciente. Questa è l'unica vera *immagine* completa.

A.P.: *Quando sottolinei che noi sperimentiamo l'arte e il mondo come persone intere e sperimentiamo un tutto, sembra che questo abbia le radici nella tua conoscenza delle tradizioni spirituali, che vedono l'esperienza umana diversamente dalla nostra occidentale "visione scientifica del mondo"; e credi che la "conoscenza" non abbia solo a che fare con l'attività culturale, ma sia anche il risultato della totalità della nostra percezione sensoriale.*

È vero. Ma questo è presente anche nel pensiero americano – prendi Walt Whitman, per esempio. In America, c'è una tradizione che risale all'idea del Nuovo Mondo, una diffidenza verso gli intellettuali, il "professore colto" dell'università, che parla di teorie astronomiche ma non guarda mai il cielo notturno. C'è una specie di visione ingenua, presente nella storia culturale dell'America.

O.N.: *Questo solleva due domande: da una parte, quali sono le ragioni per la diffidenza nei riguardi della cultura e, dall'altra, c'è fiducia in quello che vedi e in quello che percepisci? È vero che non fai il percorso più lungo dell'analisi e delle argomentazioni culturali, ma che ti fidi dei tuoi sensi?*

Sì, ma mi fido dei sensi solo fino al punto di sapere quando non fidarmi di essi. È molto intuitivo per me, fa parte della mia natura da quando ero molto giovane. Ho capito poi che quello che volevo non era necessariamente scardinare la dimensione intellettuale, perché sarebbe stato un tremendo errore. Gli esseri umani tendono a pensare per estremi – buono o cattivo, giusto o sbagliato. La nostra cultura si basa su un approccio dualistico, esclusivo, contraddittorio. Alcuni dicono che l'intelletto è la funzione umana più alta, altri dicono che siamo esseri emozionali. Per me, lo scopo è cercare di collegare questi due elementi essenziali in modo che si equilibrino, che uno non domini l'altro.

A.P.: *Ma che ruolo giocano la sfera intellettuale e quella emozionale e quali sono i loro limiti?*

Non credo ci sia molto da discutere sul fatto che la nostra sfera emozionale e intuitiva si siano atrofizzate, o – almeno – che le società contemporanee del mondo sviluppato non diano loro sufficiente riconoscimento formale, né rappresentazione funzionale. Mettere in guardia dal pericolo di lasciar predominare la sfera sensoriale, emozionale, intuitiva, è corretto perché, se fai solo quello che ti piace, non vai da nessuna parte. Se lasci un bambino senza sorveglianza, vorrà mangiare sempre caramelle, perché sono buone, ma non avrà il giusto nutrimento per il suo corpo. L'intelletto interviene per rompere le abitudini, cosa molto importante nel mio lavoro, perché le abitudini si formano quando continui a fare la stessa cosa, anche una cosa spiacevole (che può anche essere in qualche modo gradevole) e, dopo un po', non è più piacevole o stimolante, è solo normale. Allora, l'intelletto dice: «no, questo non lo faccio», e arriva una forza mentale che non fa fare al corpo quello che sembra naturale fare. La mente contro la materia. Nel mio lavoro, mi sono fermato molte volte a esaminare quello che stavo facendo e mi sono detto: «fai quest'altra cosa», senza pensare perché. Ad esempio:

«accendi la camera e tienila ferma su qualcosa per molto tempo, sempre registrando», mentre tutta la mia esperienza, la mia formazione e le persone con cui lavoravo mi dicevano: «non riprendere troppo a lungo, è una cattiva tecnica». La mente mi diceva di farlo, ma il corpo mi diceva di non farlo. E si possono fare altri esempi della situazione opposta. È interessante che per gli antichi mistici cristiani il lavoro spirituale, che noi classifichiamo come intuitivo, era chiamato "mortificazione degli appetiti", un approccio che consideriamo intellettuale. Quindi, il rapporto fra intuito e intelletto è importantissimo.

O.N.: *Volevo arrivare a questo incontro con una domanda sulla musica. Perché mi sembra che tu sia un "artista equilibrato", che lo sia a diversi livelli. Cerchi di integrare l'intera persona, l'esperienza sensuale con la riflessione intellettuale, e così via. Mi sembra anche che integri diverse discipline artistiche, e integri, diciamo, diversi tipi di conoscenza, o diverse esperienze culturali dell'umanità. Secondo me, questa è una delle ragioni della "potenza" del tuo lavoro.*

Ho avuto la fortuna di frequentare una scuola d'arte in una grande università umanistica. Ho sviluppato presto tanti interessi e ho potuto coltivarli. Quando ho finalmente capito che cosa volesse dire realmente studiare e imparare (cioè, che queste due attività sono motivate dalla passione e non dal voler soddisfare le esigenze del professore), ho cominciato a leggere tutto e a frequentare quante più lezioni potevo: filosofia orientale, teorie della percezione, fisica, elettronica, religione e misticismo – le lezioni di arte mi sembravano le meno interessanti, almeno così era in quella università piuttosto conservatrice. L'arte è diventata un modo di attualizzare, sintetizzare o mettere in pratica tutte queste influenze, ed era l'unico campo tradizionalmente abbastanza ampio da permettermi di farlo. A quel tempo, era entusiasmante studiare. Erano gli anni a cavallo fra il 1960 e il '70, un periodo di cambiamenti sociali, e c'era un genuino e tonificante senso di scoperte, di invenzioni, di vedere le cose e rimettere insieme i pezzi. Uscendo dal diciannovesimo secolo, abbiamo ereditato un punto di vista scientifico materialistico, che ritiene che il capire consista nel dividere, separare, isolare, catalogare, specializzare. Non si ritrovava solo nei contenuti delle lezioni che seguivo, ma era intrinseco nella struttura stessa di istituzioni come l'università. C'era una sensazione nell'aria (e in qualche modo è ancora un tema dominante) secondo la quale, anche se abbiamo raggiunto un ottimo metodo per capire le cose con questa procedura di dividere e analizzare, era arrivato il momento di rimettere tutto insieme. Questa istanza si manifestava in materie diverse: la teoria del caos in matematica, la gestione delle risorse naturali, la nutrizione e la psicologia nella medicina clinica, e anche nell'emergere di aree come l'arte concettuale, le performance e le installazioni degli ultimi anni del ventesimo secolo.

O.N.: *Questa separazione e differenziazione di campi di conoscenza sempre più piccoli ha una lunga tradizione. È un processo addirittura tipico per la cultura europea, e sono d'accordo con te che bisogna cambiarlo. Come pensi che questo funzioni a livello individuale?*

I modelli fondamentali di noi esseri umani vengono dalla natura, perché facciamo parte della natura. E se consideriamo qual è l'essenza del mondo naturale, capiamo che è il *cambiamento* e il *processo*. Negli esseri umani, nel trascorrere della vita, c'è un tipo di processo che in termini geologici chiamiamo "sedimentazione", attraverso il quale gli strati dell'esperienza umana diventano come strati sedimentati nella terra. Man mano che questi strati si accumulano, si spostano dai livelli della "coscienza" e della ragione che risiedono alla superficie visibile, verso i più profondi strati dell'inconscio e dell'intuizione. Intanto, le cose vengono sommerse e ricoperte, ma non spariscono. Tutto continua a esistere e forma la base che sostiene l'intera struttura. Quindi, tutte le esperienze che hai passato restano con te per la vita, e diventano quello che definiamo una persona. L'invisibile è sempre molto più presente che il visibile. Nella vita c'è una direzione fondamentale che va dalla coscienza all'inconscio. Per dominare uno strumento, il musicista deve renderlo inconscio, anche se quando ha cominciato la prima volta pizzicava diligentemente, molto consciamente, ogni singola nota. Impariamo qualcosa per dimenticarla, per liberarci della mente cosciente: vale per i musicisti come per i professori, che senza sforzo richiamano i contenuti importanti della loro memoria inconscia, in una specie di improvvisazione controllata. Il timore reverenziale che proviamo davanti all'opera di un maestro è contenuto nella comune espressione «è stato fatto senza sforzo, senza pensare». Anche se il nostro sistema educativo mette la mente cosciente al livello più alto, ho capito che la destinazione dell'intero lavoro è raggiungere l'inconscio, gli strati più profondi sommersi del sé, che «diventano anonimi, come gli sguardi e i gesti», come li definì Rainer Maria Rilke. Quindi, c'è un processo che genera una struttura profonda, dove non tutto è finito ma esiste per sostenere tutto; ed è l'architettura dell'ispirazione.

O.N.: *Questa è sicuramente una questione importante. Ma la mia osservazione si riferiva non solo al processo e alla struttura dell'esperienza, al ruolo delle nostre capacità naturali, dell'ambiente e così via. Quello che volevo dire è che, almeno in Europa, esistono scuole esoteriche che dicono alla gente che dovrebbe tornare all'intuizione, dato che questa, secondo loro, è il punto di partenza della nostra esperienza. Tu ci hai detto, tuttavia, che l'intuizione è una cosa che si "impara" o si "pratica" con l'esperienza (in mancanza di un'espressione migliore).*

Quello che adesso per me è intuitivo era cosciente quando avevo 21 anni. Ho cominciato a usare una videocamera a quell'età. Dovevo pensare a dove la stavo dirigendo, come la stavo usando, che luce c'era e così via. Era un processo non solo tecnico, aveva un effetto diretto sul contenuto del lavoro. Poi ho usato quella camera per venti anni, e quella parte di me di 21 anni, che combatteva con la composizione e la luce, è ora da qualche parte più profonda, e si è spostata alla mia *mano*. La mia mano adesso "sa" dove mettere la camera, cosa che faccio naturalmente quando trovo una nuova posizione.

O.N.: ... *come il pianista che deve "pensare" con le mani ...*

Si; e la mia mano non saprebbe dove mettere la camera se a 21 anni non avessi passato il tempo a combattere con la mente cosciente, con tutto ciò che potevo, per cercare di dominare quell'oggetto. È un processo meraviglioso.

O.N.: *Ora siamo a un punto ancora più importante: diresti che è possibile trattare le "esperienze della vita" in modo da "formare" tutte le nostre personali capacità; trattare, diciamo, le "questioni essenziali" della nostra vita? E che ruolo ha l'arte in questo processo? Non direi che l'arte è come una "eco-nicchia", dove si "vede" la "vita vera"; ma immagino che sia almeno una possibilità di vedere meglio, o di sperimentare di più.*

L'arte rappresenta uno dei lati dell'essere umano. Se pensi a tutta la cultura come a un essere umano, hai una personalità molteplice, con un lato molto preciso rappresentato dalla scienza e un lato più aperto rappresentato dall'arte. Non considero in alcun modo che l'arte sia necessariamente in una posizione privilegiata, perché molto di quello che è la scienza per noi oggi, anticamente e certamente nei tempi preistorici, era una pratica che noi oggi definiremmo artistica. La grande triade di scienza, religione e arte era un tutto unico nell'era paleolitica. Ora si sono allontanate e oggi la scienza è in auge e l'arte è in ribasso. Io penso che l'arte abbia ancora una funzione molto importante. La considero come un ramo della conoscenza, non dell'estetica. Il fine dell'atto creativo cambia, per soddisfare i bisogni del tempo. Oggi penso che ci sia un'esigenza, un bisogno di reintegrarci, di ricollegarci alle questioni e ai punti fondamentali a cui si è passato sopra, come punti attivi, imperativi per via del "progresso" delle idee. Nella nostra vita quotidiana, nella nostra società, ci siamo allontanati tantissimo da queste cose fondamentali, dalle cosiddette "grandi" questioni, dall'origine della religione e della filosofia: la nascita, la morte, l'esistenza, e così via. L'intelletto ti dà la convinzione sbagliata che puoi capire una cosa semplicemente analizzandola, così che dimentichiamo che queste non sono domande a cui si risponde con una logica discorsiva, non problemi da risolvere, ma piuttosto arene da abitare, da incontrare, come essere umano. Vediamo le radici primarie di questa forma di materialismo scientifico nel lavoro di Isaac Newton. Fino alla scoperta decisiva di Newton sulla gravità, la domanda principale non era *come* cade la mela, ma *perché* cade la mela. Per gli antichi greci la mela cade perché deve essere al suo naturale posto di riposo, portata lì da una specie di desiderio. Ma Newton, invece di risolvere il problema, semplicemente lo ignorò. Rese la questione non pertinente, spostando il punto di vista su un altro binario; e rispose alla domanda *come* cade la mela (cioè, secondo le leggi della "gravità"). Questa è la misura del genio e del risultato di Newton, che ha comunque lasciato senza risposta la fondamentale domanda del *perché*. Se leggi i suoi scritti, Newton era consapevole di questo problema, perfino preoccupato, come anche tanti altri (persone come Pascal, Goethe, e specialmente William Blake, che lo chiamò "il sonno di Newton"). Ecco il fondamento dell'illusione di aver capito qualcosa per il solo fatto di descriverla razionalmente e di analizzare come avviene. Perciò, negli ultimi anni del ventesimo secolo, domande come la nascita e la morte non richiamano più la nostra attenzione, dopo che ne è stata data una spiegazione fisica.

A.P.: *Puoi parlare ancora delle tue idee sul rapporto fra l'arte e le cosiddette "domande fondamentali"?*

Nella recente storia europea occidentale c'è il concetto di *progresso delle idee*. C'è l'idea che stiamo facendo scoperte, aggiungendo mattoni su mattoni, e che tutto porterà da qualche parte. Perciò, il passato diventa subalterno, una versione inferiore, ingenua, o meno sviluppata del presente, e il futuro un potenziale stato ideale. Le idee precedenti valgono principalmente in quanto supportano la nostra posizione attuale. Il pericolo in tutto ciò è prima di tutto di presumere che a tutte le domande si possa *rispondere*, e poi che le risposte si debbano usare come basi per la domanda successiva. Adesso siamo abbastanza avanti su questa strada, per cui quando ci imbattiamo in qualche questione fondamentale, che ha dato la spinta e l'energia originale alla filosofia e alla religione, supponiamo semplicemente che, dato che a tutte le cose venute dopo si poteva dare una risposta, possano essere trattate allo stesso modo. Non è vero. I popoli antichi le chiamavano "i Misteri". Non hanno risposta. Non c'è risposta alla nascita o alla morte. Devono essere *sperimentate*, possono essere avvicinate e studiate, ma alla fine non si può dar loro una risposta. Allo stesso modo, la questione del perché la mela cade non era veramente un problema da risolvere. Così, ho capito che come artista contemporaneo, dell'ultima parte del ventesimo secolo, riandare a queste cose mi ricollega all'arte tradizionale, e ad alcune direzioni con le quali l'avanguardia in Francia aveva rotto circa 150 anni fa.

O.N.: *Hai fatto la differenza fra domande significative e domande senza senso. In questo contesto, la cosa potrebbe voler dire che chiedere perché siamo nati o perché moriamo potrebbe non essere una domanda significativa, ma sarebbe invece significativo chiedere perché dobbiamo includere la morte nella nostra vita.*

È un buon argomento, anche se non so se ci siano domande veramente senza senso. Le domande sul "perché" (che la speculazione intellettuale ha per lo più evitato) quando si applicano al mondo materiale, oggettivo, ci portano nel campo soggettivo, personale, delle emozioni e dei sentimenti; mentre le domande sul "come" parlano ai meccanismi e alle strutture. Penso che «perché siamo nati?» e «perché moriamo?» siano domande valide per gli uomini oggi, e siano state alcune delle domande che in origine hanno portato alla speculazione filosofica. Comunque, la domanda di solito è più importante della risposta. Per me è una cosa molto semplice pensare: «perché mia madre non è qui ora? Dov'è andata?». Anche se la scienza mi spiega le ragioni per cui il corpo non funziona più fisicamente, io mi pongo ancora quelle domande. La domanda è la scintilla, la provocazione che spinge a *scoprire*, a *imparare*.

O.N.: *È come un Koan, dove non si riceve una risposta letterale.*

Esattamente, non c'è una risposta sola. Non è come in matematica.

O.N.: *Anche in matematica puoi scoprire che non c'è risposta a un problema matematico, e anche quella è una soluzione. Pensa a Gödel, per esempio, o ad alcuni problemi di Hilbert. Ma hai sollevato così tanti argomenti che dobbiamo concentrarci su uno di essi. Hai detto che l'arte non è una parte separata della storia culturale o della storia spirituale. Mi sembra, tuttavia, che almeno nel nostro tempo l'arte sia in qualche modo separata dalla nostra vita. Non ha un ruolo come parte della conoscenza o dell'esperienza; ma, d'altra parte, ha davvero una tradizione in comune con altri tentativi intellettuali di capire il mondo, di capire la vita, e così via. Ma cosa intendi, dicendo che l'arte è un ramo della conoscenza, non dell'estetica? Che cosa intendi con estetica?*

Beh, io uso "estetica" nel senso del classico termine greco legato alla percezione dei sensi, specialmente la vista, e che ha a che fare con la bellezza, la forma visiva, i principi o i giudizi della pratica artistica. Alcuni strumenti dell'estetica convenzionale e alcune teorie apprese alla scuola d'arte sono sicuramente importanti, e sono stati utili nel mio lavoro. Ma a me interessavano di più i fenomeni della percezione sensoriale, come linguaggio del corpo e percorsi per l'auto-conoscenza, e meno ordinare o analizzare l'esperienza sensoriale, come mezzo per meglio creare, discutere, valutare immagini e oggetti. Nella nostra società la parola "estetica" serve a mantenere l'oggetto che è in discussione lontano dagli argomenti centrali della vita. Come è stato a volte in passato, l'arte per me è un mezzo per arrivare a conoscere di più; non creare qualcosa di semplicemente bello, interessante da guardare, o che fa avanzare il discorso sull'arte contemporanea e la storia dell'arte.

O.N.: *A questo punto, vorrei tornare a Aristotele. Il quale indicava una differenza fra tre tipi di conoscenza, teoria, pratica e poiesis. Per lui, poiesis (cioè a dire, semplificando, la creazione artistica di un'opera) è un tipo di approccio egualmente giustificato al mondo, per cercare di capirlo in modo analogo alla teoria, sebbene Aristotele propendesse proprio per la teoria. Nel diciannovesimo secolo, Nietzsche criticò il pregiudizio scientifico secondo il quale qualsiasi conoscenza che non sia teoria debba essere giustificata, e non sia accettata come un tipo di conoscenza "naturale". L'arte può quindi essere un ramo della conoscenza; ma, d'altra parte, non è necessariamente qualcosa di bello. E l'estetica è in qualche senso una teoria al meta-livello, una teoria che cerca di spiegare alcuni aspetti dell'arte (anche se non hanno niente a che fare con la bellezza). Questa è una parte dell'estetica; d'altro canto, l'estetica è anche una teoria, diciamo, di un certo modo di trattare il mondo, le esperienze del corpo, le esperienze dei sensi. Ma per tornare a prima, se associ l'estetica soltanto con la bellezza, allora sembra che il tuo lavoro non faccia affatto parte dell'estetica, ma di qualcos'altro. È corretto dire che il tuo lavoro è nella tradizione dell'arte sublime (dove "sublime" va inteso nel senso originale di rappresentare qualcosa ai limiti di quello che possono sperimentare gli esseri umani)? Una ragione in favore di questa ipotesi sono i temi delle tue opere (ad esempio la nascita e la morte); un'altra è il fatto che ci voglia un grande impegno da parte dell'osservatore, per afferrare le tue opere nelle loro dimensioni spaziali e temporali.*



Si, è vero, nel mio lavoro hanno un ruolo importante le forze che sono dietro e oltre la nostra vita, e i poteri al di là di quello che gli umani possono identificare e controllare.

O. N.: *Un altro aspetto di questo tipo di arte sublime è che ci permette di fare esperienze che molte persone non vogliono fare, e ne fanno un tabù.*

Questo porta al tema degli effetti della cultura, sul comportamento e sulla coscienza dell'individuo. Quello che è tabù per qualcuno è accettabile per qualcun altro. Nel mondo di oggi dobbiamo superare le nostre preferenze e i nostri limiti, o almeno esserne consapevoli. Proviamo a elaborare insieme questo punto, con alcune delle cose di cui abbiamo discusso: la creatività e l'espressione individuale, l'estetica, la super-specializzazione e così via. È chiaro che queste questioni riflettono un processo più grande che avviene nelle nostre vite, dove contesti che erano invisibili, come i gruppi sociali, lo stile dell'arte, le leggi della fisica eccetera, sono sempre più considerati come facenti parte di un tutto in espansione. Alla fine del secolo, con le sue prospettive storiche e la maggiore conoscenza, ci rendiamo conto che nessun sistema è dominante, autonomo o privilegiato, rispetto agli altri. Accettare la sfida di questa visione è il coraggio e la responsabilità che ci viene richiesta in questo momento storico. Ora, se applichiamo questa visione all'arte contemporanea, e la vediamo come parte di altre pratiche artistiche, storiche e geografiche, capiamo che sebbene oggi coesistano diversi stili e approcci, c'è anche un elemento essenziale che manca, un elemento presente in molte altre situazioni, passate e presenti. È il fatto che quasi tutta l'arte oggi non ha alcuna relazione funzionale con le comunità presso le quali viene esposta, almeno in modo formale o riconosciuto da tutti. La società non prevede che l'arte abbia alcuna funzione importante, non nello stesso modo che si riconosce alla scienza e alla tecnologia. C'è un reale collegamento pratico fra il lavoro dello scienziato e la vita quotidiana delle persone. È vero che abbiamo bisogno di migliori ponti e automobili, fax, chirurgia laser, il biadesivo Velcro e tutto il resto. Ma non è un caso che i due campi che parlano direttamente alla vita interiore dell'individuo, l'arte e la religione, condividano lo stesso problema a questo riguardo. È un grande problema in America, laddove siamo stati estranei alla tradizione di una storia e una cultura unitaria, e quasi tutti considerano la produzione artistica un tipo di hobby o un'attività minore, non essenziale alla vita degli esseri umani. È una vera tragedia.

O.N.: *Può darsi che la maggior parte delle persone potrebbe dire che la scienza è importante nella loro vita, perché ne vedono il risultato nella tecnologia. Ma, d'altra parte, vedono anche gli effetti negativi dello sviluppo delle scienze. Ora c'è un atteggiamento molto scettico verso la scienza, che ha come risultato o effetto collaterale il fatto che l'arte e l'estetica sono oggi "risco-perte", ma solo come luogo dove risiede la "bellezza". Così facendo, l'arte è scollegata dal resto della nostra vita: nella vita di tutti i giorni hai tanti problemi, ma poi vai a casa e ti rilassi con l'arte, pensi che l'arte sia qualcosa che aiuta a sentirti bene.*

Si, è vero. A volte pensiamo che l'arte esista solo per sentirsi bene. Tutti vogliono sentirsi bene, è la natura umana. Il Re voleva solo qualcosa di bello appeso al muro. Non voleva che entrasse uno stupido, a dipingere una scena che lo ritraeva una sua sconfitta in battaglia.

A.P.: *A questo punto, vorrei interrompere la discussione e tornare a una questione di cui abbiamo parlato prima. Quando esaminavo i "Documenta" mi sono chiesto perché, prima di tutto, le installazioni video, specialmente quelle di Bill Viola, Gary Hill e Bruce Nauman, mi colpissero tanto. Mi sembra che voi artisti che lavorate con il video (compresa Marie-Jo Lafontaine, che era presente nei "Documenta"), tutti voi trattiate la conditio humana, la condizione della vita dell'uomo. Voi andate indietro alle domande basilari dell'esistenza. Pensi che la spiegazione del perché soprattutto l'arte video abbia avuto questo effetto sia l'aspetto "tecnico"? L'arte video può raccontare storie, ha un elemento narrativo; il tempo gioca un ruolo importante nel video, al contrario di altri tipi di arte come la pittura e la scultura.*

Direi che più che la camera, il monitor, il video registratore e così via, sia il tempo la base fondamentale, la vera materia grezza del mio lavoro. Gli esseri umani, come tutte le cose viventi, sono essenzialmente creature del tempo. Tuttavia, è agli esseri umani – con la loro maggiore coscienza – che è stata data la conoscenza del tempo, la possibilità di estendere il sé nel tempo, con la capacità di anticipare e di ricordare. Per l'individuo, le due finalità ai due estremi di queste estensioni sono i grandi poli soggettivi della vita e della morte. Molto importante è la consapevolezza della nostra mortalità, che definisce la natura degli esseri umani ed è in sostanza la *conditio humana* a cui tu ti riferivi. In quanto strumenti del tempo, i materiali video e per estensione l'immagine in movimento hanno come parte della loro stessa natura questa fragilità dell'esistenza temporale. Le immagini nascono, sono create, esistono e, in un battito di ciglia, muoiono. I quadri nelle sale del museo sono sempre lì nel cuore della notte, in una specie di sonno, ma nella sala delle proiezioni video non c'è niente. Le immagini sono totalmente inesistenti, in un'altra dimensione. Dalla prospettiva della storia dell'arte, penso che la fine del ventesimo secolo si rivelerà come un importante punto di svolta nell'arte visiva, nel senso che le immagini si sono spostate in un'altra dimensione, la quarta dimensione del tempo. Dico la fine del ventesimo secolo perché, sebbene il cinema esista dal diciannovesimo secolo, è stata l'immagine elettronica e la sua espansione ad istituire un collegamento diretto con l'arte contemporanea. Secondo me, questa scoperta sarà tanto significativa quanto nel quindicesimo secolo lo è stata l'"invenzione" della prospettiva, di Brunelleschi e di Alberti. Nel prossimo secolo, sarà sempre più difficile pensare che le immagini non siano collegate al tempo. Qualche anno fa, in un articolo intitolato *Video Black – The Mortality of the Image*<sup>1</sup>, cercavo di mostrare che adesso l'im-

<sup>1</sup> Bill Viola, *Video nero. La mortalità dell'immagine*, in questo volume, pp. 123-134.

magine è mortale, le è stata data una nascita e una morte, perciò ha un'esistenza finita. Ha perfino un comportamento. Quindi, per gli studiosi di estetica del prossimo secolo, il campo dell'estetica visiva sarà forse una sorta di scienza del comportamento.

A.P.: *Sei quindi d'accordo che gli artisti video usino deliberatamente le caratteristiche di questo medium, per occuparsi della condizione umana?*

Se gli artisti, nella loro vita e nel loro lavoro sono attratti verso questi temi, sì; troveranno che il video è molto adatto ad esprimere queste preoccupazioni. Ma queste questioni vanno al di là di un medium specifico e diventano una riflessione sul nostro tempo. Persone come Jenny Holzer e Christian Boltanski, con i quali sento un'affinità, non lavorano necessariamente con il video. D'altra parte, non credo che l'arte debba essere un valore assoluto, anche se è necessario, urgente e vitale per la nostra vita oggi. Io accetto e rispetto diverse forme di espressione creativa. Per quanto possa essere frustrante che qualcuno voglia avere dall'arte solo qualcosa di bello da guardare sul muro, è sempre un impulso valido, e molto migliore di altre risposte e altre azioni. Sento un legame perfino con i "pittori della domenica" che mostrano il loro lavoro nel parco. La creatività, insieme con la trasformazione dell'ispirazione in azione, sono una parte universale e fondamentale dell'umanità.

A.P.: *Un'altra caratteristica tua e degli artisti che hai citato è forse l'uso del video come strumento giusto per dar vita a certe immagini – come quelle di Marie-Jo Lafontaine, che nella sua ultima installazione video affronta il fuoco; anche tu lavori con l'acqua. Queste non sono immagini giuste da esprimere attraverso la pittura, che non è più moderna in questo senso, nell'età dei multimedia e della televisione di oggi.*

Sì, ogni medium ha affinità con certe cose e collegamenti con specifici tempi e luoghi. La pittura, per esempio, era una parte essenziale del Rinascimento, si adattava ad essere integrata con l'architettura e permetteva ad essa di ottenere il ruolo di un mass medium dominante. Ma pensa anche alla situazione attuale, in cui il medium video o televisivo appare essere un fattore altissimo di verità, accettato nella nostra società. In altre parole: la maggior parte di quelli che guardano un'immagine su un televisore, la considerano non necessariamente come "vera", nei termini del contesto, ma la accettano indiscutibilmente come reale, come qualcosa che è veramente accaduta. Non sto parlando soltanto degli aspetti politici, di cui si è discusso molto, ma di questo fenomeno come una condizione fondamentale del medium. Per esempio, se tu vedi l'immagine della faccia di un estraneo, qualcuno che non hai mai visto prima, sai che è stata ripresa con una videocamera, perciò sai che questa persona deve esistere. Questo aspetto di "conferma ontologica" del medium è in corso di cambiamento, perché le immagini al computer diventano sempre meno distinguibili da quelle della camera, e sarà interessante vedere che cosa succederà. Per quanto riguarda la mia opera, il grande trittico *Nantes Triptych*, una forma classica della storia dell'arte, viene rappresentato con il medium del video. Per l'osservatore di oggi, se queste immagini di na-

scita e morte, che sono state dipinte molte volte nella storia, fossero presentate come immagini dipinte, verrebbero viste come visioni soggettive, interpretazioni personali di questi eventi.

O.N.: *La pittura e il video sono semplicemente linguaggi differenti ...*

Hanno valori differenti, in diversi tempi storici.

O.N.: *Quando tu, artista, lavori con il video, devi affrontare almeno due problemi. Il primo è l'atteggiamento verso l'immagine "reale", perché è un'immagine mediata, non è quello che vedi; l'altro è che noi, che conosciamo bene la TV, ci aspettiamo una narrazione, ci aspettiamo che ci sia una storia. Ma tu non racconti storie. Mi sembra che il tuo lavoro sia, per te come per l'osservatore, una pratica spirituale. Credi che io abbia frainteso, o tu usi esattamente questo medium per sviluppare l'esperienza del medium, di quello che media?*

Hai assolutamente ragione a dire che io faccio le mie opere per me stesso. Penso che tutta l'arte, onestamente, debba essere una forma di pratica individuale come dici tu, e non una forma di cortesia a un pubblico. Però, il pericolo è che le cose private possano facilmente essere incomprensibili o irrilevanti per gli altri. Metti insieme tutto questo col modello che abbiamo usato fino adesso, circa l'idea dell'avanguardia francese di 150 anni fa, del singolo artista fuori dall'accademia e dalla tradizione, e così via, e capisci il rischio di creare un campo di individui che fanno ognuno la sua cosa separata. Ma torniamo a noi: sì, le mie opere sono fatte prima di tutto e soprattutto per me. Derivano da domande che hanno origine nella mia esperienza; qualche volta in modo talmente diretto e semplice che mi meraviglio che la gente pensi che provengano da un altro pensiero o da una speculazione astratta. Sono totalmente concrete per me. Sai, quando è nato il nostro bambino è stata una delle esperienze più profonde della mia vita; e dopo ho sentito il desiderio intenso, il *bisogno* di mostrare, condividere la conoscenza di questa esperienza. Alla fine, penso che quello che per me è importante è che le esperienze si *condividano*. La condivisione è essenziale: dà vita all'opera. Questo è il dono dell'arte, come dice chiaramente Lewis Hyde nel suo importante libro *The Gift*. Se consideri la funzione dell'arte nella storia, questa è la sua essenza, la condivisione di doni. La nozione dell'arte come prodotto, invece, è relativamente recente. Ed è fonte di disorientamento per gli artisti di oggi, anche se molti non lo riconoscono. Se qualcuno è creativo, ad esempio suona il piano o un altro strumento, in inglese diciamo che ha un *dono*, un *dono* creativo. Qualsiasi artista sa che deve dare qualcosa di sé in ogni opera. Ogni cosa, grande o piccola, finisce per bruciarsi, usarsi, come una materia grezza che si consuma per dare energia. Se in questo sistema ci metti i soldi, può diventare arbitrario. Voglio dire: come puoi prendere l'ispirazione che ti è venuta e attribuirle un prezzo, confrontarla economicamente con altre ispirazioni? Ora, io non sono qui a disimpegnare l'arte dal sistema economico del mercato. È il linguaggio dominante della cultura odierna. E non dico che il prezzo non dovrebbe avere nulla a che fare con l'arte. Non vedo alcuna ragione per la quale una grande opera d'arte non dovrebbe

costare più di un piccolo piano. Però, capire il dono essenziale della natura dell'arte può rimetterci in contatto con le ragioni per cui facciamo questo lavoro e per cui vogliamo innanzitutto essere vicini ad esso. E ricorda l'aspetto più importante dei doni: un dono è un dono solo se la persona che lo riceve lo può utilizzare. È la ragione per cui tutte le opere artistiche, per essere arte, devono essere funzionali. In questo senso, non mi importa veramente, né mi aspetto, che alla gente piacciono tutte le opere nella mia mostra. In quanto professionisti culturali, tu o io dovremmo studiare tutto, senza preoccuparci se le opere ci parlano a un livello personale profondo. Ma, in generale, solo un paio di quadri, un paio di poesie, un paio di brani musicali possono durare per una vita intera. Per me è un successo, se una persona va via con una immagine, un pensiero, un sentimento che può usare nella sua vita, anche se non si ricorda il mio nome, il nome delle opere o quante ne ha viste.

O.N.: *C'è un problema in quello che hai detto: che quando la gente parla di una "funzione" dell'arte molti pensano che voglia dire che l'arte dovrebbe funzionare in questo o quel modo. E non è quello che intendi tu.*

Sì, non è quello che sto dicendo. O, forse, lo confondono con il movimento di William Morris, l'Arts and Crafts Movement della fine del diciannovesimo secolo: una tazza deve essere una bella opera fatta da un artista, ma devi anche usarla per bere il caffè.

O.N.: *Quello che intendi con "funzione" è che l'arte deve avere posto nella nostra vita ...*

Sì, è una funzione nel senso originario di arte, nel senso di *rituale*. La puoi usare per imparare qualcosa nella vita, per andare a fondo. A una fiera in Francia ho illustrato il mio lavoro *Science of the Heart*, e c'era una donna il cui padre era morto d'infarto poco prima. Nella mia opera c'è l'immagine di un cuore che batte sempre più lentamente, fino a fermarsi. Poi torna in vita e ricomincia a battere. Non è un'immagine facile da guardare, ma non è negativa o pessimistica. Contiene entrambi i lati della vita; un cerchio non è negativo o positivo, è una circolazione. Quello che è giù va su, e tutto ritorna. Quando vide quell'opera, la colpì, e significò molto per lei in quel momento, e mi scrisse una lettera in cui diceva che sebbene suo padre fosse morto lo aveva sentito tornare in vita con quell'opera. Le cose sono andate indietro, nel mondo dell'arte contemporanea. Sono *queste* le cose essenziali dell'arte, e le pratiche analitiche, critiche che dominano la nostra vita di professionisti dell'arte sono funzioni secondarie.

O.N.: *Quindi, quello che collega il medium del video con la vita è il tempo. Cioè: il video è un medium che usa il tempo, nei due sensi del termine. Anche la vita ha a che fare con il tempo, e a un certo momento si ferma. Nel tuo lavoro c'è l'idea del ciclo, che è molto diversa dalla nostra esperienza della vita – almeno come background della cultura europea. Se credi in un ciclo di vite molteplici, hai anche più collegamenti fra i cicli e le esperienze spirituali. Ma, in ogni caso, vedi la tua vita come parte di qualcos'altro. Perciò è una sorta di religione: ti vedi connesso con qualcosa più grande di te.*

Sì, nel senso originario di "religione", c'è una sorta di religione; in contrasto con, per esempio, il cristianesimo di oggi.

A.P.: *Nel catalogo della tua mostra di Düsseldorf ho letto che a un certo punto della tua vita hai dato un taglio alla religione cristiana nella quale sei cresciuto, ma in un'altra parte dici che sei religioso. E, quando l'ho raccontato a Otto, ha detto: «sì, ma nel senso originario di 'religione'».*

Sì, anche quello si spiega. Dopo che mi sono allontanato dall'educazione cristiana, mi sono interessato alla cultura orientale, sono andato in Giappone e ho praticato la meditazione Zen. Una volta tornato, ho studiato intensamente il grande maestro Zen laico Daisetz Suzuki, e un'altra persona molto importante per me, Ananda Coomaraswamy, lo storico dell'arte dello Sri Lanka che ha ridefinito il modo di discutere e analizzare l'arte asiatica. Sia Suzuki che Coomaraswamy erano cresciuti in oriente, a contatto diretto con antiche intatte tradizioni; e hanno passato gli ultimi anni in occidente, specificamente in America. Poi, quando arrivarono, Suzuki, Coomaraswamy e altri intellettuali asiatici cominciarono a studiare la storia occidentale, cercandovi le stesse connessioni che sapevano esserci. Cominciarono a scrivere di persone che non conoscevo, come Meister Eckhart, San Giovanni della Croce, Hildegard von Bingen, e Plotino, Platone e Aristotele. Non riconoscevano queste persone come individui, ma come parte dell'altro lato della tradizione occidentale, una tradizione che era portata avanti in oriente ed è stata sviluppata ben oltre l'avvento del pensiero razionale positivista (che subentrò in occidente), direttamente fino al ventesimo secolo. Poi, ho cominciato a leggere del primo cristianesimo, dei padri nel deserto della valle del Nilo e in Siria, che stavano nella natura come monaci Zen in ritiro, e a studiare con i loro maestri spirituali. Per me, è stata una rivelazione trovare queste radici nella storia della mia religione.

A.P.: *Ma che non viene praticata con il papa attuale.*

No, non è praticata. Questa è religione nel senso negativo, la *via negativa* come è chiamata, in contrasto con l'accettata *via positiva*.

O.N.: *L'aspetto della "via" che non si basa su dogmi in cui credere, ma che enfatizza piuttosto una certa condotta di vita ed è aperta ad ogni essere umano, si trova anche in altre religioni, per esempio nella tradizione ebraica, con la visione "halakhah".*

Si tratta dell'unione con il divino – l'individuo può collegare direttamente il suo spirito con la divinità, senza dover passare per un sacerdote. Naturalmente, questo è politicamente pericoloso per il potere stabilito. L'artista poeta inglese William Blake, uno dei grandi artisti visionari nella storia recente dell'occidente, non pensò mai che il suo dono di intuito fosse unico. In più di un'occasione, affermò che tutti sono in grado di avere visioni ed essere in contatto con l'Immaginazione Divina.

# Paesaggio come metafora \*

*In risposta alle domande di Martin Friedman*

Martin Friedman: *Qual è la relazione tra i siti paesaggistici che visiti e la storia del territorio?*

Bill Viola: Apparentemente esteriore, ma la vera estensione di ogni paesaggio attraversa sia l'esterno che l'interno dell'individuo. In breve, il paesaggio è il legame tra il nostro io esterno e quello interno. La sua sostanza è tanto della mente quanto del corpo, che non possiamo considerare scissi, non più di quanto una cellula vivente possa essere considerata autonoma all'interno del corpo che la ospita. La sorpresa e l'indignazione che le persone registrano, scoprendo che le sostanze chimiche che sono state scaricate nel fiume ora attraversano i loro flussi sanguigni, sono una misura diretta della distanza che abbiamo inserito artificialmente tra noi stessi e il mondo circostante.

*Puoi definire e commentare la relazione tra il paesaggio e l'inconscio?*

Il paesaggio naturale è la materia prima della psiche umana. Il tempo in cui le impressioni dell'ambiente urbano, creato dall'uomo, si sono accumulate sulla superficie della retina collettiva è minuscolo, rispetto al tempo che abbiamo trascorso cacciando e raccogliendo nelle grandi distese del mondo naturale selvaggio. Le accumulazioni che costituiscono le nostre archeologie interiori parlano più del tipo di immagini testimoniate oggi nei nostri parchi nazionali, che di quelle che vediamo nelle nostre strade del centro; giacciono sotto ogni azione e pensiero, come un substrato personale, intatto e oscuro. Attraverso i cliché e la stereotipata banalità sentimentale dell'idea di un "punto di vista scenico", si riconoscono comunque una familiarità e una connessione

\* *Landscape as Metaphor. In response to questions from Martin Friedman for the exhibition "Landscape as Metaphor", Denver Art Museum, 5 Marzo, 1993, pubblicato in Bill Viola, Reasons for Knocking at an Empty House: Writings 1973-1994 (curato da Robert Violette, in collaborazione con l'autore), The MIT Press, Cambridge MA 1995, pp. 253-256. Traduzione di Isa Sambucci.*

lontane. Gli ultimi tratti rimasti di terra non urbanizzata intrattengono quella stessa relazione – con il nostro comune mondo quotidiano, fatto di strade trafficate e uffici della città – che le nostre menti inconse, più ampie, più profonde e più nascoste, intrattengono con la visione più ristretta del nostro sé razionale consapevole. In questo senso, quelle piccole terre veramente selvagge rimaste nel mondo devono essere preservate, non solo per ragioni scientifiche o ecologiche, ma per il nostro essenziale equilibrio e benessere psicologico.

*Qual è la percezione del paesaggio americano alla fine del XX secolo, da un punto di vista psicologico?*

Parcheggi la tua auto in una distesa pavimentata di un parcheggio e ti dirigi verso l'ingresso di un centro commerciale. Poco prima di entrare, guardi in basso e ti accorgi appena di una piccola macchia di terra marrone, un'aiuola sul bordo di una striscia chiusa di paesaggio. Questa piccola apertura, incorniciata come la traccia di una ferita non guarita, è l'unica presenza visibile della realtà sottostante all'intera struttura edificata in cui ti immergerai momentaneamente.

È l'essenza originale del sito, intravista come un lampo momentaneo di una consapevolezza più profonda, che a volte colpisce mentalmente la nostra quotidianità. Sebbene sia ora pavimentato, escluso, nascosto, esistente solo nel paesaggio rigido che lo rende conforme ai nostri termini, è il terreno che supporta l'intero artificio. La sporcizia sotto i negozi di Main Street è il nostro inconscio collettivo. Nell'elevata velocità della vita contemporanea, i negozi e le costruzioni vanno e vengono, ma il terreno non si muove mai. Forse è per questo che gli effetti di un terremoto sono percepiti dall'individuo come un'estrema dislocazione psicologica e disorientamento, malauguratamente registrati come un tradimento su larga scala, piuttosto che come il campanello d'allarme della nostra profonda connessione psicologica con la terra che questi sintomi inquietanti descrivono.

*Puoi parlare della qualità animistica della terra?*

Non è difficile capire perché è necessario un grande balzo dell'immaginazione per riconoscere che l'essenza materiale degli strumenti che utilizziamo nella vita contemporanea, i nostri telefoni, la TV a colori, videoregistratori e computer, appartengono alla terra. Tutti questi dispositivi provengono dalla terra, creati dal "nulla", conformazione di un'idea immateriale su materie prime, animali, vegetali e minerali, raccolti e distillati dalla terra grezza. Tutte presenze nascoste, dai metalli nel telaio ai distillati di petrolio che compongono il nastro e le cassette video. Il culmine evidente del destino e della storia dell'America – che considera la natura vergine del Nuovo Mondo come una parte inseparabile di un futuro di successo, che considera il paesaggio e la popolazione indigena al suo interno come l'Altro, ostile, da domare o eliminare del tutto, che vede la sostanza materiale della terra esclusivamente come materia prima

da forgiare e trasformare, e che quindi considera tutte le terre non sviluppate come un profitto non realizzato – è la scarsità e l'eliminazione dello stesso carburante che ha acceso il motore della nazione. Questo è il bordo della crisi su cui ci troviamo oggi in bilico, intuitivamente percepito o vissuto in modo drammatico. Alla fine del XX secolo, la rivalutazione del nostro rapporto con la terra è essenziale per la nostra sopravvivenza, sia fisicamente che spiritualmente. Questo classico problema "corpo-mente", l'incapacità della scienza occidentale di conciliare il mondo fisico esterno con l'essenza interiore immateriale della mente umana, sta raggiungendo il culmine su una scala senza precedenti, con conseguenze senza precedenti.

# Apprendere la tecnologia degli esseri umani \*

## *Gli inizi: azione e manipolazione*

Le opere video realizzate all'inizio degli anni Settanta si situano, fondamentalmente, in due aree diverse: la prima deriva da Nam June Paik e si riferisce alla natura elettronica del medium stesso, attraverso la manipolazione dei sistemi e dei circuiti per creare immagini astratte senza l'uso della telecamera; l'altra segue la ricerca di artisti come Bruce Nauman e riguarda l'uso della telecamera che registra il corpo mentre compie delle azioni. Queste due forme sono state a volte molto avverse l'una all'altra; mi ricordo di un'occasione in cui Jonas Mekas, che era il direttore della *Filmmaker's coop.*, si prese a pugni con Stan Vanderbeek, che era più interessato a realizzare immagini astratte usando o eventualmente partendo dalla danza.

All'inizio a me interessavano entrambi gli approcci, ho lavorato sia nell'una che nell'altra direzione e poi ho finalmente realizzato *Information* (1973) che mi convinse a non fare più nulla con immagini astratte o con l'impiego del sintetizzatore video. *Information* è un video per me molto importante perché rappresenta un punto di svolta;

\* Il testo è la trascrizione del seminario tenuto da Bill Viola a Taormina nell'agosto del 1993, in occasione dell'VIII Rassegna Internazionale del Video d'Autore, dedicata all'artista; il racconto dell'artista si intreccia con alcune domande dei partecipanti. Testo già pubblicato in italiano in Valentina Valentini, *Video d'autore. Luoghi, forme, tendenze dell'immagine elettronica*, Gangemi, Roma 1995. Traduzione di Gianfranco Mantegna, revisione Alessandra Cigala e Valentina Valentini.

è lungo trenta minuti. Lentamente, avvicinandosi alla fine, l'immagine viene progressivamente distrutta diventando illeggibile. Questo video, come le opere precedenti, è importante in quanto riguarda la manipolazione dell'immagine, ottenuta usando la stessa capacità di sintesi dell'immagine video. *Information* nasce da un errore che io commisi nello studio: volevo fare una copia di un nastro con un secondo apparecchio e per errore mandai il segnale che proveniva dall'apparecchio di registrazione, attraverso tutti i circuiti e i collegamenti che c'erano nello studio, dentro all'originale che volevo copiare. Erano circa le due del mattino, ero completamente solo e quando spinsi il pulsante di registrazione ad un tratto tutto divenne completamente caotico. Dopo che riuscii a calmare la mia agitazione, mi resi conto che qualunque bottone premessi creava delle nuove forme a seconda delle varie interferenze che si venivano a creare con le funzioni del registratore e mi accorsi che potevo "suonare" l'intero studio come se fosse uno strumento, stando seduto lì, premendo i tasti del registratore. Il video non piacque molto, perché si trattava di immagini molto confuse e caotiche, mentre le persone che realizzavano immagini astratte erano interessate a creare immagini molto belle, eleganti e suggestive. Mi resi conto che se avevo fatto il mio migliore video fino a quel momento solo a causa di un errore, evidentemente non ne sapevo molto di tecnica video. Allora mi liberai di tutta l'attrezzatura di studio e ritornai a quelli che erano gli elementi fondamentali del video: la telecamera e il monitor. Per circa sei mesi lavorai con un sistema estremamente semplice, senza neppure impiegare il video. Lentamente ripresi a realizzare dei video e, allora, mi resi conto che la cosa più importante era l'uso della luce. Il mio primo video fu realizzato in una stanza completamente buia, dove la fonte di illuminazione era limitata ad un solo semplice flash fotografico, il che significava che illuminava dei singoli momenti in diversi fotogrammi. L'ho considerato in un certo senso un secondo inizio: a partire da quest'opera ho poi continuato a lavorare in questa direzione.

Inizialmente la cosiddetta scena video mi frustrava molto perché non la trovavo sufficientemente rigorosa e seria, si avvertiva la sensazione che il video fosse una forma di gioco; fatto, questo, di per sé abbastanza interessante, perché il gioco è un'attività umana molto importante. Purtroppo, però, senza nessun insegnamento formale si trattava innanzitutto di capire come poter imparare ed era molto difficile farsi prendere sul serio.

Lavorai perciò come assistente per artisti come Nam June Paik e Peter Campus, osservavo le opere di altri artisti e leggevo molto. Paik era una persona piuttosto caotica e imprevedibile dal punto di vista del lavoro; è stata una buona esperienza lavorare con lui, per quanto ho imparato di più lavorando con Peter Campus. Campus era molto più preciso, più deciso e focalizzato di quello che potesse essere Paik. Prima di diventare artista era stato psicologo, e mi aveva regalato un libro che si chiamava, *La percezione sensoria degli animali*, che mi ha influenzato molto e che ancora oggi rileggo volentieri.

Quando cominciai a lavorare nel campo video all'inizio degli anni Settanta, il cinema sperimentale era al suo apice; l'opera di film-maker come Maya Deren, Jack Smith e Stan Brakhage, aveva dato l'avvio ad una nuova ricerca strutturale. Intorno

al 1970-'71, grazie ad un amico, iniziai a scoprire l'opera dei film-maker sperimentali. Era molto eccitante che ci fosse un gruppo di persone che stesse esplorando l'immagine in movimento; lessi i loro scritti, vidi i loro film, e ciò mi aiutò molto ad andare avanti con il mio stesso lavoro. La parte più importante era il montaggio. I miei primi video hanno pochissimo montaggio, talvolta è quasi assente, anche per una motivazione tecnica: all'inizio degli anni Settanta era praticamente impossibile eseguire dei montaggi video. A quell'epoca girava una battuta ironica: le opere degli artisti video erano esattamente della lunghezza stessa del nastro della bobina perché non si poteva montare nulla, e quella era la durata standard. Dallo studio delle opere dei film-maker cominciai a rendermi conto di quanto fosse importante la strutturazione dell'immagine in termini di montaggio e finalmente intorno alla metà degli anni Settanta, quando le prime apparecchiature di montaggio video si resero disponibili, iniziai a lavorare, a montare e a strutturare la mia opera.

Film-maker e artisti video appartenevano a due mondi completamente separati. Chi lavorava col video andava a vedere opere di film-maker molto più di frequente di quanto i film-maker andassero a vedere dei video. C'è forse una generalizzazione, ma i film-maker ritenevano che il lavoro video fosse infantile, primitivo e molto rozzo. Gene Youngblood è stato il primo a rendersi conto che il video fosse in effetti un'estensione del lavoro sperimentale del cinema. I film-maker che avevano iniziato a lavorare col video erano più interessati a quello che Youngblood chiamava cinestesia, che è la realizzazione di effetti astratti o di immagini astratte ma, per la maggior parte dei casi, la reazione dei film-maker era ostile e negativa. D'altra parte, Jonas Mekas dirigeva un centro che si chiama Anthology Film Archive a New York e, sin dagli anni Settanta, aveva incorporato il video nei regolari programmi del centro e diverse volte alla settimana si mostravano video di artisti che lavoravano con lui. Erano però due pubblici diversi.

Io iniziai ad insegnare nel '74, subito dopo la mia laurea. La parte più importante di quello che insegnavo riguardava l'uso dell'attrezzatura: come funzionava e come adoperarla. Questa era una funzione particolarmente importante perché a quell'epoca, per motivi economici, ancora nessuno aveva accesso all'attrezzatura, per cui l'unica possibilità per riuscire a lavorare era prenderla in prestito e usarla sporadicamente.

Intorno allo stesso periodo in cui avevo realizzato *Information* mi resi conto che avevo passato così tanto tempo nel cercare di capire come questa attrezzatura funzionasse che in realtà sapevo solo la metà di quello che si poteva fare con essa, perché l'altra metà era data soprattutto dall'essere umano ed in particolare dalla persona che guarda l'opera: sono la macchina e lo spettatore insieme che formano questo sistema che si chiama video. Mi resi conto che era importante conoscere anche la "tecnologia" degli esseri umani, la "tecnologia" di noi stessi; quindi iniziai a studiare come funziona l'occhio, come funziona l'orecchio e come il cervello integri queste funzioni. Alcune delle cose che insegnavo nei miei corsi erano le funzioni della percezione, per cui, a volte, bendavo gli studenti e li mandavo fuori per mezz'ora per realizzare un video senza che loro vedessero quello che fotografavano o quello che riprendevano, oppure chiedevo che puntassero la videocamera verso degli elementi che potessero essere

interessanti, poi prendevo degli spaghi e dal punto di vista della telecamera segnavo l'angolo visivo tra la telecamera e l'elemento che era stato ripreso. Si trattava quindi di poter capire il nostro stesso modo di funzionare, oltre che apprendere come funzionassero tecnicamente gli strumenti di ripresa.

Circa il rapporto con la cosiddetta scena dell'arte, ho avuto la fortuna, già all'età di ventidue anni, di mostrare il mio lavoro insieme all'opera di artisti come Richard Serra e Bruce Nauman; in quel momento eravamo tutti quanti su un piano di eguaglianza perché nessuno sapeva bene come adoperare questo medium. La mia fortuna è stata anche quella di aver cominciato esattamente all'inizio stesso del medium, e all'inizio di un altro sistema, quello del finanziamento di artisti mediante borse di studio assegnate da Enti come il National Endowment for the Arts. E anche se questo medium esisteva solo di un paio di anni, si potevano presentare progetti per la realizzazione di opere video, come se si trattasse di un'altra forma o di un altro medium artistico. Questo contribuì in maniera decisiva alla creazione della cosiddetta scena video e, inoltre, per gli artisti che utilizzavano il video fu possibile realizzare delle mostre nei musei accanto ad artisti più affermati.

Questo fu importante non soltanto per il video ma anche per tutta l'arte negli Stati Uniti, soprattutto per lo sviluppo di quelle forme di arte non oggettuale come la Performance Art e la Body Art che iniziarono a manifestarsi dalla fine degli anni Sessanta.

I membri delle commissioni che decidevano l'assegnazione dei finanziamenti o delle borse di studio erano degli artisti stessi o direttori di museo, che trovavano così una forma di finanziamento sia per loro che per i loro colleghi. A questo proposito intendo sottolineare che Nam June Paik, una delle persone più generose che io abbia conosciuto, ha aiutato materialmente molti studenti presentandoli a diverse Fondazioni (e questo è successo anche nel mio caso), raccomandandoli per avere dei fondi o per ricevere borse di studio per realizzare la loro opera. Tutto ciò permise, durante gli anni Settanta, lo sviluppo di nuove forme d'arte e il sostegno materiale di artisti completamente al di fuori della struttura e del sistema delle gallerie d'arte; permise anche agli artisti di realizzare delle opere che fossero al di fuori del sistema dei valori del mercato dell'arte. Il momento più importante di questa avventura fu tra l'inizio degli anni Settanta e la metà circa degli Ottanta.

Intorno al 1974 cominciarono a essere disponibili i primi sistemi video a colori e gli artisti iniziarono a servirsene subito. È anche interessante osservare lo sviluppo dei video sintetizzatori: il primo fu costruito intorno al '68-'69. Ovviamente tutto il lavoro che è stato fatto fino al '74-'75 era in bianco e nero perché fino a quella data gli unici sistemi cui si poteva accedere erano in bianco e nero. Il colore era disponibile solo nei grandi studi professionali, dove si utilizzavano sistemi molto costosi e, in ogni caso, l'accesso era molto difficile. I soli altri sistemi di ingombro minore, a parte il famoso portapack, erano quelli a circuito chiuso, che erano impiegati a scopo di sorveglianza, soprattutto nelle banche, ovviamente in bianco e nero. Queste erano le uniche telecamere che uno poteva riuscire a tenere in mano, e erano usate soprattutto dagli artisti per le installazioni o anche per realizzare dei videotape.

Tecnologicamente è interessante guardare allo sviluppo del video, che è diverso da quello della fotografia. L'invenzione della fotografia – sviluppata nel XIX secolo – non riguardò tanto l'invenzione della camera oscura, quanto quella dei sistemi o dei mezzi chimici per fissare l'immagine. I sistemi a scatola erano conosciuti sin dall'inizio del 1800<sup>1</sup>. In Cina già da qualche secolo prima esistevano scatole che funzionavano appunto col principio della camera oscura e che rendevano possibile la visione delle immagini in movimento là dove veniva puntata la scatola. La grande rivoluzione della fotografia è stata la lastra fotografica che ha permesso di creare un'immagine fissa. La cosa curiosa del video è che la telecamera fu inventata e sviluppata prima ancora del videoregistratore. Le telecamere erano state in uso per circa vent'anni, prima che si potessero trovare dei sistemi per registrare e mantenere le immagini; infatti erano usate soltanto in studio per trasmissioni in diretta e l'unica maniera per registrare un programma era mediante gli apparecchi cinematografici. Quindi le due grandi rivoluzioni del video alla fine degli anni Sessanta furono: la miniaturizzazione della telecamera e lo sviluppo del videoregistratore, il sistema per registrare l'immagine su un nastro magnetico. E qui occorre notare la differenza fondamentale che colloca il video, come processo tecnico, nella linea dei registratori audio su nastro magnetico, piuttosto che dei registratori cinematografici come la macchina da presa. Il processo del registrare immagini che si muovono deriva, ovviamente, dal processo fotografico; mentre lo sviluppo della registrazione video proviene dalla registrazione magnetica e dalla registrazione di segnali elettronici.

Un altro elemento di rilievo della telecamera è il fatto che – come il microfono – essa ci permette di ricevere un'immagine in diretta nel momento stesso in cui questa immagine viene ripresa, senza il bisogno di doverla registrare. Oggi tutto questo ci sembra molto ovvio, però è un concetto piuttosto profondo; storicamente riporta indietro il video al principio della camera oscura, ma ci offre un sistema del tutto differente per la creazione di immagini. Anche oggi che non vediamo più molte immagini video dal vivo (a parte quello che si può vedere nei notiziari televisivi), ci accorgiamo che queste sono create esattamente nello stesso istante in cui vengono recepite dalla telecamera e che non esistevano precedentemente, come potrebbe essere per quelle che sono già fissate sulla striscia di pellicola del cinema. Tutti i video che ho realizzato sono frutto di questa particolare caratteristica. Nel senso che mentre creavo un'immagine, potevo vederla direttamente sul monitor; se per caso non avessi avuto a disposizione

<sup>1</sup> [N.d.C.] Bill Viola si riferisce al "box system", che è come dire "scatola ottica", un modo generico di denotare in inglese la "camera obscura". Ora, le scatole ottiche sono conosciute e usate da molto prima della nascita della fotografia, sia come "macchine da disegno" (la lente proietta l'immagine all'interno, o su un vetro opaco, e il disegnatore ricalca su un foglio), sia come macchine da proiezione (lanterna magica). Le tecniche per animare le immagini erano molteplici e soprattutto non direttamente riconducibili all'uso della scatola ottica: se la rivoluzione della fotografia è stata la lastra (statica), quella del cinema è stata la "lastra mobile" (i sistemi di trascinamento), ed entrambi si basano sul principio della scatola ottica». Ringrazio Daniele Fracapane per questa consulenza.



un monitor, avrei potuto rivedere la registrazione nel giro di pochi secondi, attraverso il mirino della telecamera.

I video *Decay Time* e *Olfaction*, entrambi del 1974, sono le ultime opere che ho eseguito in studio; sono realizzati a colori impiegando però attrezzatura da studio, solo più tardi ho iniziato a lavorare con apparecchiatura portatile.

*Decay Time* nasce dalla frustrazione di non riuscire a capire esattamente il medium con cui stavo lavorando. Così dopo un periodo in cui avevo lavorato senza nastro magnetico, ripresi ad usarlo e pensai di eliminare qualsiasi elemento estraneo all'immagine che volevo ottenere. In questo caso si trattava della luce e, nonostante essa fosse di fondamentale importanza, decisi di iniziare a registrare lo stesso, facendone a meno. Registrai una serie di azioni violente che mostravano soltanto il minimo di informazione, cioè l'attimo dell'impatto di queste azioni; ho registrato tutto ciò usando un flash fotografico elettronico. Decisi di non usare il flash in automatico attivato dal rumore del colpo, cosa che si sarebbe potuta fare facilmente dal punto di vista tecnico, ma siccome questa situazione non si svolgeva completamente al buio e si poteva vedere più o meno il momento in cui iniziava l'azione del colpire, chiesi a un amico di azionare il flash nel momento in cui il colpo stava per arrivare sulla persona e su un oggetto. Vedendo queste immagini fisse ci si può rendere conto che a volte l'oggetto non si è ancora rotto o è sul punto di essere rotto o altre volte è già stato rotto dal colpo che ha ricevuto.

Probabilmente la cosa più importante che ho imparato dalla realizzazione di questo video è il valore del suono: se si elimina l'immagine rimane solo questo, in questo video è il suono stesso che crea l'opera, e ci dà una sorta di fantasia, una vaga immagine di quello che sta succedendo. Fu la prima volta che mi resi conto di quanto il suono fosse importante per convogliare un significato o il senso di un'informazione stessa.

Con *Olfaction*, dello stesso periodo, cerco di mostrare come funziona il senso dell'olfatto. L'olfatto è l'unico dei sensi che ci dà delle informazioni circa il passato nel momento presente: quando un animale sente l'odore di un altro animale che è passato in una determinata zona in precedenza, percepisce una cosa che è avvenuta nel passato, ma continua nel presente. Pensavo a come rappresentare tutto ciò in termini visivi e nel video ho registrato cinque azioni separate, avvenute in momenti differenti, sovrapponendole una all'altra, così che passato, presente e futuro diventavano tutti quanti simultaneamente presenti.

A quell'epoca mi interessava la tecnologia degli esseri umani con i loro sensi e questo fu il tratto caratterizzante il lavoro di questo particolare periodo.

### *art/tapes/22: un progetto in anticipo sui tempi*

Circa un mese dopo aver realizzato quest'ultima opera, fui invitato a lavorare in uno studio a Firenze gestito da Maria Gloria Bicocchi; il nome dello studio era *art/tapes/22*. È stata un'esperienza molto importante: ero un giovane americano un po' sprovveduto, abituato a mangiare hamburger e a bere coca-cola; non ero mai stato fuori dagli Stati Uniti. Se uno ha sempre vissuto negli Stati Uniti e poi tutto a un tratto li lascia per andare in un altro posto, è come un pesce che scopre l'esistenza dell'acqua. La cultura negli Stati Uniti è qualcosa che esiste un po' nell'aria, ma di cui la gente non è molto consapevole; da una parte crea una situazione molto libera, ma allo stesso tempo molto pericolosa perché non c'è nessuna idea dell'esistenza di una cultura storica o di quello che veramente sia la cultura. Quando andai a Firenze mi resi conto di quanto odiassi i miei corsi di storia dell'arte; in verità io non avevo studiato la storia dell'arte ma la storia della fotografia d'arte. Per esempio, molte persone che al Louvre vedono *Monna Lisa* per la prima volta restano un po' deluse perché non è come ci si aspettava, sembra che sia un po' troppo piccola.

Sono arrivato a Firenze nel settembre del 1974 e poi sono partito a febbraio del 1976; facevo il tecnico al servizio di tutti gli artisti che Maria Gloria Bicocchi invitava in quel periodo a lavorare presso *art/tapes/22*. Questa è stata un'altra esperienza che distrusse quanto avevo appreso nei miei precedenti studi d'arte: quando si lavora con tanti artisti ci si rende conto di come veramente avvenga il processo della creazione artistica. Un tecnico, quale ero io allora, è un po' parte dell'attrezzatura, parte del macchinario stesso, e non c'è possibilità di far valere il proprio punto di vista estetico; anche se non sei d'accordo ti devi completamente affidare a quello che l'artista sta facendo, devi entrare nella sua maniera di pensare. Così, facendo pratica, si impara molto, perché ci si rende conto di come alcune cose che l'artista sta facendo siano strettamente controllate, rigide; mentre altre possono essere completamente improvvisate o dipendere da particolari intuizioni del momento. Alcune delle cose che questi artisti facevano erano il risultato di idee molto chiare, precise, strutturate, mentre altre potevano essere frutto del caso o di incidenti. Secondo me il lavoro migliore è una combinazione di tutti questi elementi che l'artista riesce a fare entrare nell'opera.

Vivevo in una stanza molto piccola sul retro dello studio e in pratica non lascio mai lo studio stesso: non so se fossi prigioniero o ospite, a parte il fatto che lavoravo in continuazione. Sono convinto che le idee che Maria Gloria Bicocchi aveva a quell'epoca fossero decisamente in anticipo sui tempi. Il suo progetto era quello di dirigere uno studio dove gli artisti potessero realizzare delle opere con questo nuovo mezzo che si chiamava video. E allo stesso tempo voleva creare un sistema di distribuzione di queste opere, per poter essere in grado di finanziare lo studio e la realizzazione delle opere stesse attraverso di essa. Tutto ciò avveniva nel 1974 e a quell'epoca c'era il problema della differenza degli standard, che continua tutt'oggi (1993). Negli USA si lavora col sistema NTSC, mentre in quasi tutta l'Europa il sistema è il PAL, per cui si

dimostrò inconsistente l'idea che diversi musei sparsi nel mondo potessero mostrare allo stesso tempo delle opere che venivano dall'Italia o dagli Stati Uniti. Purtroppo, apparve chiaro nel '76 che lo studio, nella maniera in cui era strutturato, non poteva più continuare ad operare e dopo pochi mesi dalla mia partenza fu chiuso. Ad ogni modo in quel periodo realizzai dei video molto importanti, sia per l'energia di Maria Gloria, sia per il fatto di poter vivere in questa incredibile città e avere la possibilità di fare un lavoro in assoluta libertà.

L'esperienza di art/tapes/22 ci fece rendere conto che l'artista aveva bisogno di un supporto, di una base di assistenza, per realizzare il proprio lavoro. Il video è un medium per cui è molto difficile realizzare completamente da soli un'opera e purtroppo c'è una stretta relazione tra denaro e qualità, ovviamente qualità tecnica non estetica. È un problema comune a ogni parte del mondo che la maggior parte dell'energia degli artisti sia spesa a cercare il modo di procurarsi dei quattrini per realizzare il proprio lavoro, per trovare sistemi di montaggio o soluzioni tecniche perché, se non si lavora con apparecchiature della massima qualità, il lavoro non interessa. Ma è anche vero che oggi è possibile realizzare degli ottimi lavori impiegando la videocamera, che è ormai diventata attrezzatura domestica, alla portata di tutti, cosa inconcepibile a quei tempi. Per esempio, alcuni miei studenti adoperano l'attrezzatura dei loro genitori per realizzare dei video perfettamente accettabili. Intorno al '72 il costo di acquisto di un'apparecchiatura (il famoso portapak in bianco e nero a bobine aperte) era di 1.500 dollari; il costo di un'automobile familiare era intorno a 1.800-2.000 dollari; oggi la differenza è molto diversa, nel senso che le automobili costano molto di più, mentre questo tipo di attrezzatura costa intorno a mille dollari o addirittura meno.

Tutti i video fino al 1975 sono stati realizzati in studi che sorgevano intorno alle università, che ricevevano finanziamenti governativi per mettere in grado gli studenti di realizzare opere video, erano dei posti indipendenti che davano l'accesso a chiunque volesse servirsene.

Dal pubblico: *A Firenze, nello studio art/tapes/22, hai avuto modo di lavorare con alcuni tra i più significativi artisti contemporanei. Che tipo di rapporto costoro avevano con il video?*

Gli artisti prodotti da art/tapes/22 non avevano dimestichezza con questo medium, anche perché potevano disporre di pochi giorni per realizzare qualcosa, per cui non ebbero molta possibilità di esprimersi completamente.

Penso che Giulio Paolini abbia creato uno dei più interessanti lavori fatti nello studio in quel periodo, *Unisono*. Egli prese tutte le opere che aveva realizzato fino a quel momento, in forma di fotografia e le fece stampare su pellicola in maniera tale che ciascuna opera fosse un fotogramma del film; poi trasferì questo film in video e riservò a ogni sua opera un'inquadratura di 1/30 di secondo; quindi l'intera opera della sua vita si svolge in circa trenta secondi.

Non ho mai incontrato qualcuno come Gino De Dominicis. Ricordo che vestiva sempre alla stessa maniera, con gli stessi abiti, e che una volta ebbi modo di guardare

dentro il suo armadio e scoprii che aveva dieci abiti identici. Vestiva esclusivamente in bianco e nero, al punto che aveva un bocchino nero per le sigarette. Quando lavoravo con lui e voleva che cambiassi qualcosa, si metteva a passeggiare avanti e indietro nello studio e poi, come un classico musicista virtuoso, si stirava i capelli indietro, tirava una boccata di fumo della sigaretta, mi guardava e diceva: «la camera più bassa», poi io abbassavo la telecamera di qualche centimetro e lui riprendeva ad andare avanti e indietro, e finalmente, piano piano, nel corso dei giorni riuscimmo a trovare la posizione di questa telecamera e a realizzare il video.

Ricordo di aver lavorato con Sandro Chia quando non era ancora molto conosciuto. Realizzò un'opera in cui c'era una candela che bruciava e la durata dell'intero videotape copriva la durata impiegata dalla candela a bruciare tutta. Siamo andati a mangiare, abbiamo lasciato la candela accesa e, quando finalmente siamo ritornati, ci siamo accorti che il tubo del video, che è molto sensibile alla luce diretta, si era bruciato e dovemmo ovviamente comprare un'altra telecamera. Il secondo video ritraeva la sua ragazza tedesca – non ricordo il nome del video – che posava senza abiti, indossava soltanto una pelliccia e cantava una canzoncina di Marlene Dietrich.

Era soprattutto interessante lavorare con persone che non avevano mai usato il video, come ad esempio Charlemagne Palestine, un artista americano che era fondamentalmente un musicista.

### *Allargare lo spazio del monitor*

Intendo insistere sul fatto che fare delle installazioni e realizzare dei videotape sono state due attività parallele e allo stesso tempo interrelate. A volte delle idee si sono sviluppate come delle installazioni, altre volte le stesse idee si ritrovano anche nei video, ma questi sono due momenti della stessa attività o almeno due forme di svolgimento di una particolare idea.

Negli anni Settanta, fino all'inizio degli anni Ottanta, il mio lavoro è stato conosciuto soprattutto attraverso i videotape; nonostante ciò, dedicavo allo sviluppo delle videoinstallazioni la stessa quantità di tempo dedicata ai videotape. Così, solo più tardi – quando le installazioni divennero più comuni e più presenti nel mondo dell'arte – si incominciò a conoscere il mio lavoro anche sotto questo aspetto. Adesso mi trovo nella situazione opposta e, cioè, che mi conoscono assai poco per i miei videotape. In questi ultimi giorni, quando insieme abbiamo rivisto il mio lavoro, ho cominciato a pensare all'importanza di questo tipo di lavoro come momento culturale; non proprio del "mio lavoro" ma, in generale, dell'importanza culturale di un certo "tipo" di lavoro che sta cominciando a prendere una vita autonoma, pur partendo completamente dalle arti visive, ma che è definitivamente diverso dalla storia della pittura o della scultura. E questa mi pare che sia proprio l'essenza del lavoro video in sé.

Mi preme insistere sul fatto che i materiali primari che impiego per la realizzazione delle mie opere non sono la videocamera, lo schermo del monitor oppure il proiettore video, ma sono piuttosto l'elemento del tempo e l'esperienza stessa. Proviamo a guardare gli ultimi cento anni in maniera globale – e non nella maniera in cui li abbiamo esaminati, analizzando cioè le specifiche differenze tra il cinema, il video e la fotografia – se guardiamo unicamente alla nascita specifica dell'immagine in movimento ci accorgiamo che stiamo osservando un singolare fenomeno che avrà un'enorme influenza sullo sviluppo futuro delle arti. Per me la cosa più importante della nascita dell'immagine in movimento non è l'immagine stessa, ma è proprio il movimento. Una volta il film-maker sperimentale d'avanguardia Hollis Frampton, parlando specificamente del movimento, ha detto che non si trattava del movimento di oggetti o di corpi ma, piuttosto, del movimento stesso della consapevolezza della coscienza umana. E così, se guardiamo alla storia dell'arte nel XX secolo, ci accorgiamo che a un certo punto le immagini hanno ricevuto una sorta di vita: gli era stato dato il movimento e di conseguenza gli era stato dato un comportamento e quindi una "nascita", una "vita" e, anche, una "morte". In questo modo all'artista era affidata la responsabilità non solo della creazione, ma anche della distruzione delle immagini. Quindi l'essenza del tempo che è sempre stata implicitamente presente in ogni pittura, finalmente in queste nuove immagini è diventata un fatto autonomo.

L'innovazione del movimento è paragonabile all'innovazione della prospettiva tridimensionale nell'immagine fatta da Brunelleschi nel 1400. Anche se per ora solo un ristretto numero di persone sono interessate a questo tipo di immagini, tutto ciò è senz'altro destinato ad avere la stessa carica rivoluzionaria e la stessa portata nel futuro, dello sviluppo della prospettiva tridimensionale di Brunelleschi e di Leon Battista Alberti. La loro scoperta importante non è stata tanto l'introduzione nell'immagine della quarta dimensione, quanto l'introduzione di questo spazio in una cornice di riferimento che è bidimensionale. Oggi, alla stessa maniera, l'introduzione nell'immagine della quarta dimensione (il tempo o il movimento) è un'illusione, perché è inserita in immagini che vivono in due o tre dimensioni. E questa illusione persisterà finché non saremo in grado di inventare e di realizzare dei sistemi dove l'immagine possa crescere e acquistare una propria vita autonoma; solo allora potremo dire che veramente stiamo lavorando con la quarta dimensione del tempo, perché la vera natura del tempo non è soltanto la durata, ma anche la crescita stessa.

Per ritornare a oggi, mi pare che noi stiamo cominciando a vedere delle opere che vivono nel tempo, anche se non è davvero un tempo assoluto o completo. Di conseguenza stiamo cominciando a realizzare delle opere che sono parallele allo stesso sviluppo o movimento del pensiero umano e ciò crea un tipo di familiarità e una dinamica che, ritengo, si percepisce quando si incontra per la prima volta questo medium.

Quando ho cominciato a lavorare col video e con le installazioni, la cosa più importante per me fu il fatto che potevo prendere lo spazio astratto che esiste all'interno del monitor televisivo ed estenderlo, allargarlo dentro l'ambiente e farlo partecipare dello stesso spazio in cui mi trovavo io, in cui io respiravo, in cui in fondo eravamo anche

tutti noi. Mi resi conto che il suono era estremamente importante in questo processo e che avrei potuto anche creare qualcosa che esiste dietro di noi, qualcosa che non fosse proprio davanti ai nostri occhi: qualcosa che noi avremmo potuto percepire girando la testa, provando a muoverci in questo spazio, qualcosa che non era soltanto esclusivamente ridotto o compreso nello spazio del nostro angolo visuale.

Cercherò di ripercorrere la storia delle mie prime installazioni video.

*The Mysterious Virtue* è una delle prime installazioni che ho realizzato nel 1972, vista soltanto da pochi amici nel mio studio; poi, finalmente, quattro anni più tardi è stata presentata in uno spazio pubblico. È un'opera che impiega suono e oggetti: raccolti delle pietre dal greto di un fiume – pietre la cui forma levigata era stata creata dall'azione dell'acqua – le misi sopra un tappeto e disposi un altoparlante a un'estremità del tappeto, inviai attraverso l'altoparlante il suono di una singola onda sonora di bassa frequenza ed essa, viaggiando nello spazio, creò nell'intera stanza una vera e propria forma sonora palpabile. Per me era come inviare questo suono nella stanza sopra le pietre.

*River* (1974) è un'opera per due videocamere in azione, un esperimento molto semplice. Disposi le telecamere, puntandole esattamente sugli angoli opposti di alcuni mattoni; gli angoli erano opposti ma identici e gli oggetti stessi erano molto simili, se non addirittura identici. Quello che feci fu di sovrapporre queste due immagini separate per mostrarle nel monitor. Il risultato era l'immagine, in un certo senso, di un mattone composto, formato cioè da due diversi mattoni, ma, siccome le telecamere erano puntate su angoli uguali, l'immagine appariva come quella di un mattone solo.

*Frame Blu* (1974) è un'altra opera che impiega dei mattoni, qui c'è anche un videoproiettore che è visibile al centro, sul retro. Avrei voluto realizzare l'opera con cento mattoni; l'idea era di prendere una telecamera e di disporla sul soffitto in maniera che non fosse visibile. La messa a fuoco si regolava su uno dei mattoni di questo gruppo (che idealmente doveva essere formato da cento mattoni), ma una volta che si entrava in questa stanza, vedendo i mattoni per terra, non c'era nessun modo di potersi accorgere di quale fra questi fosse stato elevato all'altezza di avere la propria immagine inquadrata sullo schermo. Il titolo dell'opera, *Frame Blu* era motivato dal fatto che le immagini in bianco e nero viravano piuttosto al blu.

*The Secret Life of Plants* era un'opera sonora per una piccola pianta. Realizzai una cassetta audio con una voce umana che parlava ad una pianta esprimendo compassione e pena per essa perché si trovava in un piccolo vaso piuttosto che all'aperto. La voce continuava a parlare in tono molto basso, quasi un bisbiglio, in un ritornello, in modo ripetitivo.

*Rainforest IV* (1979) è una performance di David Tudor, un'opera per oggetti trovati, in questo caso, bidoni di metallo. A volte gli oggetti arrivavano fino a cinquanta, erano sospesi dall'alto ed erano muniti di un trasduttore sonoro che funzionava come elemento guida o come un altoparlante che trasmetteva il suono direttamente nell'oggetto; in tal modo l'oggetto cominciava a vibrare e a risuonare producendo anch'esso un suono. Ovviamente la forma e la natura dell'oggetto modificano e trasformano il

carattere del suono; una delle cose interessanti è che era un'opera molto "aperta", che perciò permetteva libere azioni. Tudor aveva dato poche istruzioni su quello che voleva che noi facessimo, ciascuna persona del gruppo era libera di scegliere il proprio oggetto e il tipo di suono che proveniva da diverse audio cassette nei vari oggetti; ci si poteva accorgere, una volta che si era iniziato a lavorare con questi oggetti, che essi davvero modificavano il genere del suono e comprendere come questo suono funzionasse. L'intento era quello di scoprire dei suoni che, collegati a un tale particolare oggetto, producessero la trasformazione maggiore. Una delle cose interessanti circa quest'opera è che essa era spazialmente omogenea: non c'era un luogo particolare dove collocarla: gli spettatori erano liberi di muoversi nello spazio esplorando i vari oggetti; ciascun oggetto produceva il proprio suono, singolarmente unico, che si può sentire o soltanto quando si è vicini all'oggetto o dai microfoni che sono a contatto con ciascun oggetto o, contemporaneamente, da tutti questi oggetti mixati insieme, la cui combinazione veniva trasmessa da quattro altoparlanti disposti nell'ambiente. Quattro performer erano seduti nelle proprie postazioni e ciascuno di essi era libero di parlare con lo spettatore che si avvicinava ai vari oggetti. Una persona entrò e chiese a David Tudor: «... ma quest'opera ha sempre questo aspetto da festa, da cocktail-party?» e lui rispose: «Sì!» e gli offrì da bere un bicchiere di tequila che era la sua bevanda preferita e, per estensione, anche del nostro gruppo.

Ho realizzato *Rainforest IV* nel '79, a Parigi. In quel periodo mi ammalai di stomaco e registrai i suoni di questi dolori (una bella sinfonia!); li feci trasmettere attraverso un bidone e quindi la gente poteva sentirli entrandoci dentro. Fu molto bello, anche perché noi facemmo una performance per ciechi e sordi, e i sordi furono in grado di percepire le vibrazioni toccando gli oggetti.

Anche *The Talking Drum* fu realizzato nel '79. Passai una settimana con altri compositori in una piscina abbandonata. In questo particolare spazio c'era un periodo di decadimento del suono; per esempio, quando si battevano le mani, questo periodo di decadimento era di undici secondi. Lo stesso avviene più o meno nelle cattedrali gotiche. Quindi noi realizzammo diversi esperimenti e diverse esplorazioni acustiche in questo spazio e alla fine della settimana creammo delle opere sonore unicamente concepite per questo spazio e ne fu data una performance. Scoprimmo cose interessanti che succedevano negli angoli, dove erano molto evidenti dei suoni che in altri momenti o in altri posti era a malapena possibile sentire.

Usammo un riflettore parabolico; in questo modo fu possibile mettere a fuoco un raggio sonoro molto preciso, quasi come se fosse stato uno spot sonoro. Così questo fascio di suono poteva essere immesso nell'ambiente, come i fari delle contraeree.

L'opera che avevo creato per lo spazio si chiamava *The Talking Drum* (1979). Avevo realizzato una serie di percussioni molto semplici, però a causa della riflessione di questo particolare spazio si potevano sentire suoni diversi o a volte addirittura in questi suoni si potevano percepire delle note. Impiegai anche uno strumento chiamato "cancello acustico", mediante il quale potevo prendere dei suoni differenti provenienti da diversi registratori e inserirli negli spazi delle singole percussioni del tamburo, in

modo che questi apparissero esattamente al momento in cui il tamburo veniva colpito. Ma, siccome ciascun suono ha una particolare frequenza e un diverso periodo di decadimento, avveniva così che essi in differenti punti fossero percepiti in maniera e in momenti diversi. E quindi tutto era molto ambiguo, perché in ciascuna di queste battute era possibile sentire anche rumori di cani che abbaiano o altri suoni di gente che parlava e uno non era mai sicuro di cosa stesse succedendo davvero. C'era anche un compositore giapponese che viveva (o sopravviveva) a New York facendo l'idraulico, che costruì una gigantesca cornamusa con pezzi di tubi usati e con pezzi veri di cornamusa, attivata da un compressore d'aria.

Torniamo al 1972, alla prima presentazione al pubblico di una mia opera. Fu presentata nell'atrio di una banca e si chiamava *Bank Image Bank*<sup>2</sup>. Si può considerare tutto il mio lavoro nei primi anni Settanta, con telecamere dal vivo, come una forma di scultura, perché non avevo maniere diverse di rompere, dividere e riconfigurare uno spazio. La mia esperienza col suono, e in particolare con l'acustica, mi dette l'idea di usare lo spazio in maniera piuttosto astratta e non fisica e mi fece riflettere sul fatto che in realtà io stessi lavorando con lo spazio e non con un'immagine in particolare. Trovandosi, quest'opera, nel contesto di una banca, generò una certa confusione tra le persone che si trovavano nella galleria o nei vari punti della banca, e dovettero mettere un cartello che comunicava che quella era un'opera d'arte non un nuovo sistema di sorveglianza. Allora mi resi conto che stavo facendo qualcosa di realmente interessante. Proprio perché generava la confusione sul fatto che potesse trattarsi di un sistema di sorveglianza: questo non sarebbe accaduto se avessi eseguito dei quadri.

Anche *Localization* (1973) riguarda lo spazio; impiega il sistema di televisione via cavo che contribuì a realizzare all'Università di Syracuse, nello stato di New York. L'idea era quella di creare due situazioni identiche in due luoghi diversi dell'Università. In ciascuno dei due spazi su un tavolo vi erano: un monitor, una grande videocamera e un microfono. Feci mandare l'immagine raccolta dalla telecamera che era in uno spazio A, non al monitor che si trovava nello stesso spazio, ma al monitor che era nell'altro spazio a circa un chilometro di distanza. Ciò creava una situazione in cui chi entrava negli spazi vedeva un monitor su un tavolo (che però ovviamente era in un altro luogo); su questo monitor i visitatori potevano vedere altri visitatori che guardavano il monitor, mentre la loro immagine appariva su un televisore che era in un altro spazio. Quest'opera è molto semplice da realizzare ma la sua comprensione non è affatto facile; quindi mi resi conto che questa tecnologia ha una natura che è molto difficile da spiegare verbalmente.

*Amazing Colossal Man* (1974) è un'opera realizzata nella casa in cui abitavo quando ero studente, che si trovava a circa un chilometro dall'Università. Una sera presi una

<sup>2</sup> [N.d.C.] Cfr. la descrizione dell'opera nella scheda redatta dall'artista e pubblicata in Bill Viola, *vedere con la mente e con il cuore*, cit., pp.109-110.

telecamera e la puntai su una lastra di vetro; dietro questa lastra c'ero io che urlavo e picchiavo contro i vetri; realizzai questo nastro, poi misi uno schermo su due finestre della casa e proiettai il nastro dall'interno della stanza, sull'altra finestra misi un altoparlante al massimo volume. Non dissi a nessuno cosa stessi facendo, era l'una del mattino e l'opera durò fino a quando non arrivò la polizia e mi chiese di spegnerla<sup>3</sup>.

*Olfaction* (1974) è la prima di una serie di opere basate sull'olfatto. C'è anche un videotape dallo stesso titolo in cui ho tentato un'esplorazione dell'uso del video basandomi sul senso dell'olfatto. In questa particolare installazione si può vedere in una stanza un uomo solo, in piedi, che si tiene la mano, ma se guardiamo lo schermo sembra che ci sia un'altra persona vicino a lui. Ecco cosa feci: dopo che tutto era stato preparato chiusi la porta della stanza e registrai un video di me stesso mentre stavo lì per un'ora, con la videocamera disposta in una posizione fissa sul muro; poi camminai girando nella stanza e soffiando in un tubo, producendo un suono molto profondo, molto basso. Presi questo video e lo mixai insieme al segnale di quello che riprendeva ciò che succedeva nella stanza dove la telecamera era disposta nella stessa posizione, nello stesso angolo. Siccome la telecamera non si muove, tra le due immagini c'è una sovrapposizione diretta del passato e del presente. Il suono che producevo, attraverso questo tubo, era accordato col suono di un oscillatore elettronico che produceva lo stesso suono generato nella stanza. I due suoni, cioè quello preregistrato del tubo e quello dell'oscillatore elettronico, creano una sorta di vibrazione.

*Olfaction* è un'altra opera della stessa serie. Di nuovo, avevo registrato delle attività private in una stanza, prima che il pubblico vi entrasse; dapprima ero seduto su una sedia, poi mi muovevo e suonavo una campana e, di nuovo, si creava questa combinazione di passato e presente quando gli spettatori entravano nello spazio.

*Il Vapore* (1975) è il mio lavoro preferito di questa serie; fu la prima volta che realizzai un'opera all'estero, a Firenze; è stata mostrata solo per un giorno, in uno spazio chiamato *Zona*, di Maurizio Nannucci. Era costituito da una telecamera, un monitor e uno spot. In primo piano c'era una pentola d'acqua che bolliva e che lentamente evaporava, dentro la pentola c'erano delle foglie di eucalipto che producevano un odore molto forte nell'ambiente. L'azione che era stata registrata, in precedenza, consisteva in me stesso che riempio questa pentola prendendo dell'acqua da un'altra pentola e facevo ciò versando nella prima pentola l'acqua con la brocca. Quando la gente entrava nella stanza percepiva questo forte odore di eucalipto. Si tratta dell'unica opera che, oltre a essere un'opera d'arte, può anche curare il raffreddore. Una volta entrati nella stanza le persone potevano vedere di se stesse soltanto le gambe insieme all'altra figura che ormai non esisteva più<sup>4</sup>.

<sup>3</sup> Cfr. *op. cit.*, pp. 111-112.

<sup>4</sup> [N.d.C.] Per un'accurata descrizione delle altre installazioni di Bill Viola, cfr. le schede in (a cura di) Valentina Valentini, *Bill Viola, vedere con la mente e con il cuore*, Gangemi, Roma, pp.107-128.

## *Lavorare con l'essere puro*

Quando ho iniziato ad interessarmi di altre culture – ed è stato quando ho cominciato a vivere a Firenze – mi resi conto che non solo stavo imparando differenti stili di vita, ma anche diversi modi culturali e, allo stesso tempo, venivo esposto a diverse forme di consapevolezza, differenti sensi dell'essere.

Quando ho vissuto a Firenze ho cominciato a imparare un po' l'italiano; mi sono accorto che mi trovavo di fronte a una nuova maniera di pensare: quando si impara un'altra lingua, uno si accorge che anche la maniera di pensare sta cambiando. Si iniziano a scoprire cose su se stessi di cui non ci si era resi conto prima e ci si comincia ad osservare in una maniera in cui non ci si era osservati prima. Si comincia a pensare di essere qualcuno indipendentemente dalla nostra stessa cultura d'origine. Tu sei sempre lì, sei sempre la stessa persona, però l'ambiente naturale a cui ti eri abituato fin da bambino – che è diventato quasi invisibile per te – non è più intorno a te. Così quando l'ambiente inizia a cambiare ci si rende conto che il terreno base è un "essere" stesso.

Anche dopo, quando ho vissuto un po' in Giappone – e anche lì ho imparato un po' il giapponese – ho avuto questa rivelazione, dentro di me ho cominciato a sentire voci diverse che avevano altri significati, altre personalità; perché noi, ovviamente, viviamo sempre con queste voci dentro, nel mio caso la voce che sentivo costantemente era quella della lingua americana. Quando mi resi conto che stavo cominciando a fare dei pensieri prima in italiano, poi in giapponese, mi accorsi che c'era un altro "luogo" al di sotto di quello che era la lingua americana, con cui avevo molta familiarità e con cui ero in costante contatto. Ed è un luogo che esiste prima ancora che il pensiero diventi una voce in una particolare lingua, capii che c'era una sorta di substrato dove esistevano delle cose di cui non mi ero reso conto prima.

Quando ho iniziato a lavorare col video, ho realizzato immagini in cui la camera seguiva particolari oggetti. Avevo molti preconcetti su quello che volevo fare, su come realizzare un particolare video. Fu quando iniziai a lavorare col paesaggio che mi accorsi di questo substrato dove c'era la possibilità della esistenza dell'essere umano, e si stabiliva un particolare rapporto tra l'essere e l'apparecchiatura che utilizzavo.

Una volta iniziai a usare la camera in posizione fissa e abbandonai le idee preconcette su quello che volevo fare e su come volevo che questo video fosse; nello specifico, è ciò che avviene nel video *Chott el-Djerid* (1979), sebbene sia presente anche in altre opere. Mi resi conto che quando accendevo la telecamera e la lasciavo lì senza nessun altro intervento, creavo un campo dell'essere che in questo sistema tecnologico artificiale era una metafora del campo dell'essere stesso. Cosicché le cose che mi interessavano diventarono sempre più strettamente connesse con concezioni ed idee ontologiche. Cominciai a lavorare con qualcosa che chiamo "essere puro", nel senso di fondamentale. È il momento in cui si accende la telecamera e uno non fa nulla; si rimane completamente fermi, oppure si registra un oggetto che di per sé non ha nessuna possibilità di movimento; anche se non c'è nessun movimento nell'immagine

che la camera sta vedendo o registrando in un preciso momento, si può ancora avere l'esperienza del passaggio del tempo o della durata: lì c'è uno stato dell'essere. Questo è stato anche il motivo che mi ha spinto a lavorare con gli animali che vivevano in un enorme spazio aperto e rimanevano lì immobili in un posto fisso.

Ho realizzato una serie di opere che hanno a che fare con la misurazione e con situazioni di riferimento. Per esempio, ho posato un grosso peso sul piatto di una bilancia all'interno di un ascensore, con la telecamera puntata in basso verso il piatto e, ovviamente, il peso che veniva indicato dalla bilancia cambiava a seconda che l'ascensore salisse o scendesse. In un'altra occasione avevo messo un grosso ventilatore davanti al monitor, la telecamera riprendeva quello che c'era sul monitor – che era un notiziario sul boicottaggio della carne a causa dei prezzi eccessivamente alti – e questo ventilatore veniva azionato a velocità diverse. Avevo pensato al ventilatore come a una metafora per l'apparecchio televisivo che emette o che soffia dell'aria calda, o soltanto delle parole vuote verso di noi. Una cosa interessante, di cui ancora non mi rendo conto, era la creazione di queste nuove forme prodotte dalle interferenze tra le pale del ventilatore e le linee dello scanning della televisione che variavano a seconda della velocità delle pale.

Dal pubblico: *C'è un aspetto alchemico nella tua propensione a lavorare con la luce e con il buio?*

Inizialmente, non mi rendo conto di quale potesse essere la connessione, nel mio lavoro, con l'alchimia e con altre discipline più antiche; avevo appena iniziato a studiare la filosofia orientale per quanto riguardava il suo rapporto con la cultura europea e con l'occidente. La cosa più importante, quando si studia la filosofia orientale, compresa quella contemporanea, è che si ottiene un'immagine di quello che era il sistema europeo o occidentale prima del Rinascimento.

Ero soltanto vagamente consapevole di queste importanti questioni, quali l'uso della luce o l'idea della luce in senso spirituale; però, più comprendevo queste idee e più mi rendo conto delle questioni storiche contenute nell'esperienza fisica stessa di lavorare con la luce. E, proprio in questa idea dell'uso della luce, si ritrova la radice di sistemi formali come l'alchimia. Per esempio, se uno va in una camera buia e rimane seduto lì dentro per mezz'ora e, improvvisamente, si accende una forte luce che lo illumina direttamente, questi ha l'esperienza dello shock del momento in cui la luce si accende; se poi si muove, proverà dentro di sé delle sensazioni inconsce che daranno l'impressione che la luce è un materiale spirituale.

Molti dei miei video hanno uno stretto legame con la solitudine piuttosto che con una situazione sociale dove ci sono scambi o dove si incontrano delle persone. Quando si è soli in un paesaggio, può essere la stazione centrale o un posto qualunque della città, si diventa particolarmente consapevoli del mondo intorno a sé e di come si possa diventare parte di questo mondo. Quando si è soli e in silenzio si diventa particolarmente consapevoli di quello che ci sta avvenendo intorno e di tutti i suoni

che ascoltiamo; quando siamo soli e immobili diventiamo particolarmente consapevoli del nostro respiro, dei nostri movimenti o addirittura di quello che stiamo pensando e acquistiamo la consapevolezza che il mondo che ci circonda è un elemento dinamico più di noi stessi.

In molti lavori realizzati all'inizio degli anni Settanta la telecamera era in una posizione fissa, non si muoveva mai. Così la telecamera rimaneva fissa mentre il mondo intorno si muoveva e diveniva azione. E così l'azione del bere l'acqua era una forma di attività in una situazione fondamentalmente molto fissa o immobile o statica.

Dal pubblico: *In questo rapporto di solitudine qual è la posizione dello spettatore? Sembra quasi come fosse sorvegliato.*

Penso che vedere film e video sia una situazione molto curiosa, è un po' come essere in chiesa perché è una situazione allo stesso tempo sociale e molto privata, molto individuale. Quando siamo al cinema o quando osserviamo un video, si ha l'impressione di essere soli in rapporto diretto con l'immagine che c'è davanti.

L'aspetto sociale si manifesta più tardi, quando noi discutiamo queste opere e ci rendiamo conto che ci possono essere degli elementi comuni che si manifestano nelle nostre vite quotidiane; questa è proprio la singolare posizione dell'artista. L'artista si deve immergere in un mondo particolarmente intimo e privato, allo scopo di creare qualcosa che può essere condiviso da molte e diverse persone. A questo proposito si può citare la frase di uno sciamano eschimese che vive nei pressi del circolo polare: «La grande sapienza vive lontano dal genere umano, laggiù, fuori, nella grande solitudine che può essere raggiunta soltanto attraverso grande dolore e sofferenza».

L'artista inglese William Blake all'inizio del secolo XIX ha detto: «La sapienza o la saggezza sono in vendita nel desolato mercato dove nessuno viene a comprare ...», quindi un posto piuttosto singolare dove trovarsi. In queste opere la posizione dello spettatore è una posizione di "solitudine comune".

Dal pubblico: *Qual è il tuo rapporto con il grande cinema e con Kubrick in particolare?*

È una domanda interessante. Il cinema di Kubrick ha avuto una grande influenza su di me; la sua opera si avvicina a ciò che io definisco arte (aggiungerei anche *Casablanca* con Humphrey Bogart).

All'inizio non avevo ben capito cosa mi attirasse maggiormente nei film di Kubrick – ancora adesso scopro di volta in volta delle nuove cose – ma l'elemento più importante si trova da una parte nel rapporto col mistero, con lo sconosciuto, dall'altra, invece, nel rapporto con le cose ovvie. Questa relazione riguarda la vita stessa, la storia: è qualcosa che anche dopo cento anni ci mette in condizione di trovare degli elementi rilevanti.

Il cinema di Kubrick è fondamentalmente un'opera sull'illuminazione; questa illuminazione, o questa rivelazione, è un'esperienza unicamente umana. Un'esperienza solitaria. Per me, uno dei momenti più importanti nella sua opera cinematografica e, forse,

nell'intera storia del cinema, è quando in *2001: Odissea nello spazio* uno degli astronauti esce dall'astronave per andare a riparare qualcosa e si ritrova completamente solo nel cosmo. Quello che fa Kubrick a questo punto è molto interessante: durante tutto il film lui usa bene la musica, ma, nel momento in cui l'astronauta esce fuori dall'astronave, si sente solo il suono del suo respiro; questo suono è il filo che gli dà la vita all'interno del contenitore metallico.

Nell'immagine di un essere umano completamente isolato, solo nella profondità cosmica, c'è il suono del nostro stesso respiro che, probabilmente, è la prima cosa che noi riusciamo ad ascoltare quando siamo nel ventre materno.

L'influenza dei film di Hollywood è avvenuta soprattutto a un livello di subconscio, mi riferisco alla televisione che guardavo ogni giorno quando ero bambino e che, ovviamente, trasmetteva molti film. Nel momento in cui sono stato in grado di realizzare il mio primo video all'università, ho finalmente capito in una maniera molto profonda – sebbene un po' ingenua – quello che gli adulti chiamano il "linguaggio del cinema". Lo zoom, i salti, i tagli, le diverse angolazioni – tutti questi particolari effetti cinematografici, che sono parte dello specifico filmico – furono una cosa di cui mi resi conto soltanto quando iniziai a lavorare e a realizzare le mie opere e che avevo percepito un po' in precedenza, osservando i film.

Ecco perché a un certo punto mi è sembrato molto normale poter prendere una videocamera e lavorarci, piuttosto che prendere matita e pennello e mettermi a fare dei quadri.

Dal pubblico: *In un tuo saggio c'è una citazione di Marco Vassi: «Scrivere di video è come spiegare un viaggio a qualcuno che non si è mai fatto un acido». A me pare che il retroterra psichedelico sia importante negli USA e, se è vero questo, come pensi che possa agire nell'attualità artistica di oggi questo retroterra?*

Penso che i tempi in cui viviamo oggi siano un po' unici; è come se ci avessero dato il vaso di Pandora e non ci fosse nessuna maniera per rimettere dentro tutto quello che è scaturito fuori; la vera storia dell'umanità è la storia della consapevolezza, non la storia delle azioni. Adesso noi stiamo vivendo delle trasformazioni, degli spostamenti storici nella consapevolezza. Gli effetti delle droghe psichedeliche nei tardi anni Sessanta ci hanno fornito degli strumenti fisici allo stesso modo in cui, tornando più indietro, psicoanalisti come Freud e Jung ci hanno dato degli strumenti teorici e concettuali: per la prima volta dopo molto tempo nella storia della cultura occidentale ci è stata offerta la possibilità di capire in maniera consapevole l'essere umano e come la consapevolezza stessa si articolasse: è come se qualcosa di invisibile tutt'ad un tratto diventasse visibile.

Tuttavia, ci sono delle altre dottrine orientali – ho citato la cultura cinese, quella giapponese e quella tibetana – dove esisteva già da secoli una differente consapevolezza, o piuttosto un differente concetto di consapevolezza, della coscienza umana. Queste dottrine avevano già nella loro cultura un linguaggio che permetteva loro di

affrontare una consapevolezza differente, che l'occidente aveva dimenticato da molto tempo. I mass-media, e in particolare la televisione, sono un'estensione di questo processo di smemorizzazione, nel senso che lo spot-light della telecamera è diventato l'oggetto della nostra cultura occidentale; è lo spot della nostra stessa consapevolezza. Su qualunque cosa questo spot si posi o illumini, esso si sposta da quello che è perfettamente conosciuto a ciò che è sconosciuto o ignoto. Anche se si impiega soltanto un attimo, occorre un lungo processo prima che queste cose che vengono illuminate siano dimenticate. Così questo hinterland o quello che poteva essere l'underground sono stati illuminati, nella seconda parte di questo secolo (questo processo di illuminazione però è molto legato all'idea di moda).

In questo momento ci troviamo a un punto in cui non credo che questo "hinterland psichedelico" possa verificarsi di nuovo. Per questa stessa ragione non credo che potrà più esistere quel fenomeno sotterraneo della musica – in particolare della musica *blues* che molti anni prima era stata scoperta dall'uomo bianco.

Quello che oggi è differente è che una volta che le cose sono state scoperte e nuove cose sorgono, esse non hanno la possibilità di svilupparsi e maturare autonomamente e consapevolmente al di fuori di un breve spot-light.

Il vino che matura nelle cantine al buio, oggi ci viene messo davanti, sulla tavola, ben illuminato da uno spot, quasi per maturare proprio sotto i nostri occhi; cospicché noi ci troviamo in una situazione in cui l'idea di maturazione o di sviluppo è completamente legata al tempo, ma tempo come "verbo presente".

Non intendo fare delle considerazioni di valore, per cui una cosa è migliore dell'altra, ma sottolineare che questa è la nostra condizione presente.

## Deserti \*

Per me, deserti è una parola profondamente evocativa. Suggestisce spazio, solitudine, distacco. Per me significa non solo deserti di sabbia, mare, montagne e neve, spazi esterni, strade cittadine deserte, non soltanto questi aspetti spogli della natura che suggeriscono nudità e isolamento, ma anche il remoto spazio interiore della mente che nessun telescopio può raggiungere, un mondo di mistero ed essenzialmente di solitudine.

Edgard Varèse

Nel 1993, l'Ensemble Modern, un gruppo concertistico che ha sede a Francoforte, probabilmente uno dei più straordinari e dotati gruppi musicali del mondo, era coinvolto in un progetto con Frank Zappa, che aveva invitato i musicisti a Los Angeles per realizzare una serie di registrazioni della musica di Edgard Varèse. Nel corso di queste incisioni scoprirono degli appunti di Varèse inerenti un lavoro per musica e immagini insieme.

Varèse era un musicista profondamente visionario e profetico. In effetti, pur essendo un compositore assai longevo (la sua esistenza durò a lungo, dal 1883 al 1965), ci ha lasciato relativamente poca musica. Se non sbaglio tutta la sua opera non dura più di tre ore. Quello che ha fatto, in realtà, è stato aprire un sentiero dove nessuno si era mai avventurato prima. Varèse, come molti della sua generazione, arrivato negli Stati Uniti nel 1915, era stato totalmente conquistato non solo dalla scena americana e dalla sua vitalità, ma dalla tecnologia, la nuova tecnologia che si andava sviluppando e, in particolare, da qualcosa che oggi non consideriamo tecnologia: l'elettricità. Varèse e non pochi artisti e musicisti di quei tempi, all'inizio del XX secolo, furono sedotti dall'elettricità come medium espressivo, nel senso che utilizzò delle idee e delle situazioni che

\* Il testo è la trascrizione di una conferenza tenuta da Bill Viola al Museum of Modern Art di New York il 10 febbraio 1995, in occasione della presentazione dell'opera *Deserts*. Già pubblicato in italiano in *Video d'autore*, a cura di Valentina Valentini, Gangemi, Roma 1995, pp. 71-77. Traduzione di Gianfranco Mantegna.



venivano da questa nuova fonte di energia per far realmente progredire le sue idee sulla musica. Per esempio, nella scala musicale occidentale, che è basata su un sistema tonale che deriva da corde vibranti, quando abbiamo una corda che vibra, c'è la tendenza ad avere punti nodali in certe posizioni lungo le quali si produce una scala, a seconda di come si mette un ponte sulla corda. Nel mondo dell'elettricità, che è un'altra specie di vibrazione, non ci sono punti nodali preferiti, ma c'è una possibilità continua per una portata ininterrotta di energie e frequenze, perciò si possono trovare suoni che esistono negli spazi tra le note della scala occidentale. Questa idea, che stimolò moltissimo Varèse, è quella che produce la sensazione di qualcosa di diverso nella sua musica. Era anche molto concentrato sull'idea di organizzare il suono, derivata di nuovo da questo interessante effetto elettrico che sembrava immateriale, pur essendo molto forte, e sull'idea di spazio, di cui una delle prime conseguenze era che poteva situare musicisti in posti diversi nell'auditorium e ottenere un tipo di ambiente totale.

Ho studiato Varèse quand'ero all'università, perché per un breve periodo mi sono dedicato alla musica elettronica, di cui lui è considerato il padre, il primo compositore a lavorare con suono puramente elettronico nelle sue maggiori opere. Il suo lavoro mi ha impressionato e influenzato molto in quel periodo in cui ero impegnato a lavorare con questo nuovo medium, tentando di realizzare opere ambientali. Così, quando l'Ensemble venne da me con il progetto di *Deserts*, Varèse rappresentava naturalmente un legame con qualcosa su cui mi ero impegnato per un certo periodo, e da cui in un certo senso mi ero allontanato, perciò ritornarci è stato davvero magnifico. *Deserts*, è un'opera che Varèse ha scritto quando emerse dal periodo dei cosiddetti "anni di silenzio", che durò quasi venti anni, durante i quali fondamentalmente abbandonò la scena e passò attraverso una di quelle sorprendenti esperienze proprie a certi artisti, musicisti o persone creative: scrivono musica, ne scrivono ancora e la buttano via, o iniziano progetti e non li portano mai a compimento. Mi piacerebbe sostenere che avrebbe potuto darci molta più musica in quel periodo, se fosse stato in grado di completare le opere. D'altra parte, chiunque abbia avuto esperienza del cosiddetto "blocco dello scrittore", o in qualunque modo si voglia chiamare questa interruzione d'ispirazione e creatività, sa che, se si riesce a superarla, rappresenta anche un'esperienza da cui s'impara e che rende più umili, perché può essere perfino una fonte di conoscenza. E davvero straordinario vedere qualcosa – che hai supposto rimanesse lì tutta la vita – semplicemente evaporare nell'aria. Egli uscì da quel periodo con una composizione, scritta tra il 1949 e il 1954, di cui la prima, che si tenne a Parigi nel 1950, provocò uno scandalo abbastanza grande. Fu la prima trasmissione stereo della radio francese, c'erano ogni sorta di funzionari della radio, gente del Ministero della Cultura e così via. La musica di Varèse è assai intensa, molti la considerano piuttosto difficile, è molto astratta e non è convenzionale in alcuna maniera. C'era un pubblico che sperava in qualcosa di assai più familiare e gli fu offerta quest'esperienza che mise in pericolo il progetto di Pierre Schaeffer, che stava mettendo su lo studio per la *musique concrete* a Parigi, sul punto di perdere i finanziamenti; l'evento provocò un mucchio di problemi.

Di questo pezzo la cosa più significativa per me è che in esso c'è una struttura fondamentale: tre volte, nel corso dell'esecuzione della musica dal vivo, questa viene interrotta da collage pre-registrati realizzati da Varèse. È una delle prime volte in cui è stato fatto questo, ed è un'esperienza assai toccante, particolarmente nei primi anni '50: puoi immaginare i musicisti che suonano dal vivo col suono che viene acusticamente direttamente dall'auditorium poi, improvvisamente, ci sono tre momenti in cui i musicisti smettono di suonare e questa musica registrata si diffonde da altoparlanti stereo, a quei tempi i primi. Il contrasto tra questi due spazi, che era uno dei grandi interessi che aveva Varèse, era enorme, specialmente per quell'epoca. La natura di queste "Interpolazioni" – lui le chiamava così – era composta da suoni elettronici astratti e da suoni registrati in fabbriche, o da suoni di strumenti musicali registrati e poi manipolati in maniere diverse. Menziono questo perché, in un certo senso, queste tre Interpolazioni, in contrasto con la musica dal vivo, mi hanno dato la chiave per entrare nel lavoro. Ho scelto di lavorare con l'idea di spazi interni ed esterni con una struttura assai semplice per quella che è in realtà un'opera molto complessa. Il progetto è stato commissionato dalla televisione tedesca che lo ha anche trasmesso, ma, in realtà, l'idea originale di creare un'opera da usare in una esecuzione dal vivo è venuta dall'Ensemble.

A parte la citazione riportata all'inizio di questa conversazione, in un'altra occasione Varèse fece riferimento all'idea di deserti non solo di sabbia, cielo e mare, ma anche mentali. Ritengo che l'idea di vuoto, di spazio vuoto, di nudità, messa in relazione con la solitudine, sia un'idea sospetta, e anche sbagliata. Sebbene non abbia mai avuto il privilegio d'incontrare Varèse, non credo che lui parlasse necessariamente di solitudine nel senso di alienazione. Culturalmente evoca immagini d'isolamento e alienazione e quindi potrebbe avere connotazioni negative, ma credo che Varèse avesse un'idea più vasta. Quando ho letto le sue parole mi sono sentito, in realtà, assai vicino a lui perché l'idea del deserto è stata presente per molto, molto tempo nel mio lavoro. Credo che Varèse parli di quello che lo spazio rappresenta, che non è necessariamente una visione negativa della solitudine, ma una visione espansiva, inclusiva, dove l'essere si fonde con una parte più grande. Questa non è un'interpretazione emotiva e neppure morale. Se si guarda alla pittura paesaggistica in Oriente, particolarmente in Giappone e in Cina, si trova la classica figurina immersa in un grande paesaggio. Dal punto di vista occidentale ciò potrebbe essere interpretato negativamente, ma in realtà nella loro cultura non è affatto così, si riferisce a un legame più profondo, in cui uno perde se stesso, l'essere che possiamo identificare con la parte di noi che va alla banca, che soppesa il libretto degli assegni, si assicura che l'affitto sia pagato e mette il proprio nome lassù dove può avere successo: l'io, in altre parole. Se ti sei trovato all'aperto in spazi come il deserto, penso che una delle cose che succedono, – non importa cosa tu stia pensando – né se tu ne sia consapevole o no – sia questa incredibile sensazione di essere piccolo, una particella insignificante e, allo stesso tempo, assai grande. Ho un amico, un artista canadese, che mi ha raccontato di essersi perduto, alcuni anni fa. Era accampato in un luogo assai remoto, con la moglie e il figlio. Andò a cercare della legna, lasciò l'accampamento e si perse. Si sentì perduto per circa 20 minuti, che a lui sembrarono delle ore:

l'esperienza di sentirsi davvero perduto per 20 minuti lo colpì profondamente. Non riusciva a ricordare la via del ritorno all'accampamento, ma più tardi, naturalmente, la trovò. Dopo essere caduto in preda al panico ed essersi poi calmato, capì di essersi perduto. Ricordo che aveva usato le parole «una specie d'imparzialità», per definire quale fosse il suo sentimento: una natura completamente imparziale cui non importava chi fosse lui, che non avesse completato questo o quel progetto, o qualunque altro, era semplicemente una cosa là fuori, tra le tante cose del mondo e se non fosse riuscito a tornare all'accampamento, probabilmente sarebbe morto, e allora? Questo può portare alle altre interpretazioni dell'alienazione nel nostro secolo, alla concezione esistenziale, al dilemma esistenziale. Credo che i buddhisti abbiano parlato del vuoto. E tra i pochi luoghi vuoti che ci sono rimasti, lo sono particolarmente i deserti, potentemente vuoti, perché quando si arriva nel deserto non ci sono alberi, non c'è erba verde, niente ruscelli gorgoglianti, ci sono solo rocce dure, calde, appuntite, frastagliate, sassi e quelle piante selvatiche che vivono ai limiti di dove è possibile vivere.

Così, le scene che ho girato nella Death Valley sono una serie di immagini per modo di dire "graziose" del deserto. Quando ho girato una delle sequenze, c'erano 41 gradi all'aperto e non c'era nulla di grazioso<sup>1</sup>. Anche Varèse si era trovato nel deserto, durante gli "anni perduti" o "anni di silenzio" visitò realmente il deserto in Arizona e ne fu ispirato. Infatti, il titolo della composizione risale a quel periodo. Penso che l'elemento chiave per me, di nuovo, sia quel rapporto tra dentro e fuori, che non riguarda solo il paesaggio desolato che è là, perché quando sei lì ti accorgi che ce n'è abbastanza anche qui. C'è un senso interiore che portiamo dentro di noi, è questo che cerco di esternare rappresentando l'uomo dentro la stanza, nella prima Interpolazione su nastro che è nella musica, in una stanza senza finestre che si apre sull'altro lato, probabilmente di notte. E ciò, come ho detto prima, è stato il punto di partenza.

È stata una delle cose più difficili perché non ho mai fatto nulla che ha coinvolto l'opera di un altro artista, le cose che ho realizzato in tutti questi anni sono una specie di territorio personale, in un certo senso: come entrare in una stanza vuota e cominciare a metterci le proprie cose. In questo caso sono entrato nella stanza e c'era qualcuno lì. Varèse, la sua musica, sono lì e lui non è precisamente la persona più facile con cui stare soli in una stanza. Puoi sentirlo dalla sua musica, ci sono cose che sporgono da tutte le parti e, similmente al deserto, sono cose acuminate, rocciose, spinose e puntute. Quando cominci a mettere le tue cose al di sopra di quello, come ero abituato a fare in tutti questi anni, non riescono a stare in piedi, continua a cadere tutto; metto giù un'immagine, e non funziona, così la muovo per qualche secondo in un'altra direzione e ancora non funziona. In un certo modo, diventa una specie di balletto con qualcosa che esiste già e perciò non c'è molta reciprocità, perché la musica è assai forte.

Credo che anche il modo in cui il progetto è stato realizzato sia interessante. Non mi piace parlare di tecnologia, di tecniche, e cose del genere, ma in questo caso lo farò. Avevamo un'idea, io e Peter Kirby, per realizzare quest'opera, perché Peter aveva molta esperienza avendo lavorato prima nel cinema, mentre io non ne avevo nessuna. Usando la struttura base del pezzo musicale, pensai di girarne parte su pellicola e il resto in video. Un'altra esperienza del tutto nuova per me è stata quella di lavorare con un'intera troupe in uno studio, girando in pellicola, cosa che non avevo mai fatto prima. Naturalmente, la cosa più elegante è che ti danno una sedia di tela e un megafono e puoi dire quello che vuoi, tipo: «silenzio sul set!» e ti ascoltano davvero. A parte questo, è davvero un'esperienza stupefacente. Abbiamo costruito dal nulla la stanza che si vede nel video. Questo è un altro esempio, per quelli che conoscono il mio lavoro: passo molto tempo a trovare il posto dove ambientare l'idea, un luogo reale, per cui faccio molti sopralluoghi per cercare gli spazi dove girare. Sono stato in deserti, o nel Saskatchewan in inverno, sono stato in piena Manhattan nel mezzo della notte, dovunque trovo sempre una buona stanza da qualche parte che mi attira. È una parte assai importante del mio lavoro, e vale anche per le installazioni che devono avere dimensioni specifiche e essere conformi allo spazio preesistente. In questo caso non c'era nulla, era equivalente alla classica tela bianca. Abbiamo detto: «OK, facciamo una stanza», e abbiamo lavorato con un art-director di talento che mi ha chiesto: «Che genere di stanza vuoi?». Io ho risposto: «Vuoi dire che posso avere *qualunque stanza?*». Era un concetto sorprendente; ci mettemmo a discutere di spazio e di stanze e creammo un mondo dal nulla. È stato davvero straordinario: un gruppo di persone venne nel mio studio e costruì lì questa stanza di quattro metri per quattro, ci misero quasi una settimana. Era una piccola stanza inconsueta, abbiamo dovuto costruire una piscina, su un lato accanto, ciò non succede mai in una stanza, ma la costruimmo e procedemmo a lavorarci. Ci volle un giorno e mezzo solo per illuminarla. L'esperienza di lavoro che ricordo per me più vicina a questa è dipingere. Chi ha fatto del cinema lo sa bene: puoi stare lì e guardare questa stanza e se non ti piace qualcosa puoi dire: «Muoviamo quel tavolo di una quindicina di centimetri». Un paio di persone arrivano e lo spostano, e tu puoi dire: «Mettetelo un po' più in là». Puoi accordare letteralmente lo spazio – come uno strumento – con la luce e gli oggetti. È semplicemente meraviglioso inventare questa specie di mondo. E poi, l'altro motivo di grande interesse per me riguarda quello che si può fare quando qualcosa viene registrata, perché si può avere un completo controllo su tutto grazie alla tecnologia elettronica. Vai in sala di montaggio e puoi contare su minute sfumature d'ombra, colore e luce, perché operi a un livello che aggiunge al lavoro un'altra dimensione e lo porta su un piano assai controllato, avendo a che fare, lavorando con pellicola 35 mm, con un'altissima risoluzione che il video non possiede. Abbiamo usato il video per il resto del materiale, tutte le riprese del deserto sono state girate in Betacam PAL. Poi, alla fine, abbiamo preso il materiale in video e in pellicola 35 mm e lo abbiamo montato su *visual component video*, che è il supporto di più alta qualità disponibile al momento, che diventò un *master video* e quel *master* venne trasferito su 35 mm per essere proiettato dietro ai musicisti nella sala da concerto, su

<sup>1</sup> [N.d.C.] Bill Viola si riferisce al video *Chott el-Djerid (A Portrait in Light and Heat)* 1979, una parte del quale è stata realizzata nel deserto della Tunisia.

uno schermo largo circa dieci metri. La versione mostrata nelle proiezioni in spazi al chiuso, come al MoMA, è stata riversata in PAL su *digital video master* e trasferita in NTSC, lo standard americano. Così, è stato un lavoro che si è svolto tecnicamente su molti livelli, c'è anche del materiale mio, girato in video molti anni fa, che è stato integrato nell'opera. Tener tutto questo sotto controllo è stato molto complesso.

Quando sono arrivato alla musica di Varèse mi sono trovato a confrontarmi con un lavoro molto interessante, con una struttura molto, molto densa, così complessa da essere quasi inscrutabile, in cui ogni momento succede qualcosa, incontri piccole frasi e frammenti. Cominciai con l'ascoltare musica classica, jazz, ho persino ascoltato il tema di *Missione Impossibile*, a un certo punto. Ho cominciato a fare ricerche, trovandomi quasi incanalato in quello che divenne per me un tipico lavoro di collage per il modo in cui tutti i frammenti sono insieme, attraggono la tua mente da una parte, poi ti colpiscono con un altro passaggio e la tua mente va nella parte opposta. Si manifestano tutte queste relazioni, la musica è ammassata molto densamente: scoprii che mi stava trascinando a fare un film collage, un film di montaggio. Verso la metà o nei primi anni '50, cosa facevano i cineasti? Realizzavano film collage, di montaggio, fittamente montati, con tanti tagli e materiali messi insieme: Robert Rauschenberg prendeva ritagli di riviste e li incollava sulla tela. Cominciai a vedere questo lavoro come un pezzo di quell'epoca, in un certo senso. Fu assai duro per me figurarmi cosa fare. E poi, tornare indietro, fare un passo indietro mi aiutò a chiarirmi le idee. In un certo senso per tutto il periodo intermedio del lavoro ho completamente dimenticato la musica e quando ci sono ritornato mi sono accorto dell'operazione assai semplice che Varèse aveva fatto: in tre momenti nel corso dell'esecuzione della musica dal vivo aveva interrotto la performance dei musicisti - come ho già anticipato - per inserirvi collage di musica elettronica registrata, tentando di riarrangiare il suono. Era una struttura molto semplice. Realizzare una tale semplice struttura nella sua complessità era un po' come guardare un maglione o qualcosa con un disegno sopra, un disegno semplice: prima qualcuno te lo mostra allungato, avvicinandolo al tuo viso, e tu vedi la tessitura in tutti i minimi particolari, i fili colorati e roba del genere. Poi, a un certo punto, ti tiri indietro un po' e vedi direttamente il disegno. Ecco cos'era successo. Una volta raggiunto quel punto, cominciai a lavorare soltanto sulle Interpolazioni e sull'uomo nella stanza; le immagini non erano connesse alla musica in alcun modo, le avevo messe giù solo per ragioni visive, e quando la musica cambiava era una pura coincidenza; al contrario, altre volte, quando sentii che occorreva che il rapporto tra musica e immagini fosse molto stretto, ne tenni conto, come quando inserii i fulmini che si scaricano in terra, un piccolo omaggio a Varèse e al suo rapporto con l'elettricità. Una volta compreso quel tipo di struttura semplice, interno/esterno, e le tre Interpolazioni, avevo una mappa del pezzo e fui in grado di iniziare a lavorare assai intensamente. Era un lavoro destinato a una performance dal vivo e per questa ragione, una volta accertato che non aveva finalità di pura ambientazione video, che non avrei potuto proiettare con successo in un auditorium un video per duemila persone, che avrei evitato il compromesso di un basso livello di qualità dell'immagine e anche i limiti di dimensione se avessi scelto un'am-

bientazione multi-schermo, cosa che però non volevo fare perché volevo mantenerlo davvero un lavoro puro - un suono, un'immagine. Decisi così che era meglio servirsi della pellicola a 35 mm. Peter mi aiutò molto grazie alla sua esperienza cinematografica. Ne parlammo e decisi: «Bene, facciamo un pezzo video e lo trasferiamo su pellicola». Avevamo i fondi della televisione tedesca, e così iniziammo a lavorare sulla classica differenza tra film e video di cui tutti si preoccupavano così tanto negli anni '70. Tuttavia, ancora non so come chiamare questa cosa da un punto di vista mediale, giacché parti di essa sono state girate su pellicola 35 mm, il resto su Betacam PAL, il sistema europeo che ha più linee e perciò una migliore risoluzione rispetto all'NTSC usato in America. Le riprese nel deserto le ho girate in PAL e ho anche usato materiali presi dal mio archivio, immagini più vecchie che trovavo legate a questo lavoro in maniera molto diretta, perché in quel momento, ascoltando Varèse, mi stavo anche legando a un periodo più lontano della mia vita, quando avevo girato per la prima volta nel deserto. Alla fine, le riprese in 35 mm furono girate ad alta velocità, in maniera che venissero rallentate, ottenendo un movimento unico fluido e rallentato, un lavoro davvero stimolante.

# Essere un artista nel mondo d'oggi \*

*Conversazione di Bill Viola con Lewis Hyde*

Parte II – Long Beach, California, 10 marzo 1997

Bill Viola: Vorrei discutere alcuni ampi temi che riguardano il fatto di essere un artista nel mondo di oggi, temi cui penso molto e con i quali devo convivere.

Il primo scaturisce dal tuo nuovo libro *Trickster Makes This World*. Si tratta della posizione dell'arte e del ruolo dell'artista nella nostra società. Molti pensano che oggi la posizione dell'artista sia critica o almeno problematica, che gli artisti siano isolati dalla comunità a cui presentano la propria opera, come una persona che guarda il mondo e lo commenta da dietro un vetro. Inoltre, gli artisti sembrano parlare un linguaggio che soltanto una minoranza privilegiata è in grado di capire e apprezzare. In termini culturali, ci troviamo in una sorta di fisica pre-quantistica; il che deriva da un'idea caratteristica dell'avanguardia, che vede l'artista opporsi alla società borghese, oltre all'influenza di numerosi altri fattori, soprattutto in America. Questa nostra situazione è molto diversa rispetto alle culture tradizionali, in cui l'artista è un elemento necessario alla comunità e il suo lavoro è in armonia ed è apprezzato dal prossimo.

Eppure, ci sono parallelismi fra le due cose. L'artista che lavora in solitudine nel suo studio è oggi per noi un'immagine familiare; anche nel contesto tradizionale l'artista di solito ha bisogno di tenersi separato dal gruppo per operare – sia esso un rituale di purificazione e un travestimento, il viaggio visionario in un territorio disabitato, il volo sciamanico fuori dal corpo, o l'isolamento dell'eremita nella sua cella. La chiave natu-

\* Il testo è stato pubblicato la prima volta in *Conversation, Lewis Hyde and Bill Viola*, in (a cura di) David Ross e Peter Sellars, *Bill Viola*, Whitney Museum of American Art, New York 1997, pp. 143-165. La seconda parte è stata già pubblicata in italiano in Valentina Valentini (a cura di), *Allo specchio*, Lithos, Roma 1998, pp. 31-49. Traduzione di Michela Giovannelli. In questa conversazione, è Bill Viola a porre domande a Lewis Hyde, in occasione della pubblicazione del libro *Trickster Makes This World: Mischief, Mith and Art*, Farrar, Straus and Giroux, New York NY 1997.

ralmente sta nel tornare indietro, per condividere la conoscenza e utilizzare i risultati di tali sforzi. È qui che nascono le differenze.

Comunque, in tutti i casi, entra in gioco qualche tecnologia. E, qualche volta i risultati sono nuovi e strabilianti, contrari a ogni senso comune. Quindi, credo che la tua domanda nel libro sia: a che punto si trova l'artista nel mondo moderno, ed esiste un rapporto con la tradizione, perfino nel clima antagonista e privo di qualsiasi tradizione dell'arte contemporanea? E qual è il ruolo dell'atto affermativo e di quello dissacratorio, di cui dicevo prima?

Lewis Hyde: *Bene, una delle opinioni sui "Buffoni" nelle antiche mitologie è che essi siano creativi e dissacranti. Una delle storie che si incontrano in tutte le culture è quella del Buffone che ruba il fuoco agli dèi; o, qualche volta, come nella mitologia greca, si raccontano due storie diverse a proposito del fuoco. Nel primo caso, Prometeo è il personaggio comico che ruba il fuoco agli dèi; nel secondo caso, Mercurio inventa un trucco per ottenere il fuoco: inventa il modo di strofinare due bastoncini insieme. Quindi, contrapposta a questa versione dell'invenzione e del trucco, c'è sempre l'idea che i Buffoni siano personaggi amorali. Non sono cattivi, ma sono premorali o amorali: vivono in uno spazio in cui la regola etica è poco chiara o, comunque, in cui non si può agire secondo regole normali.*

*Penso che attraverso questo mito passi il tentativo di descrivere la scoperta di nuove tecnologie. Fin da quando esiste la razza umana, noi immaginiamo nuovi modi di manipolare il mondo: figurativamente, ogni volta che ci imbattiamo in una nuova metodologia, in un nuovo dispositivo tecnologico, è come se agli dèi fosse stato di nuovo sottratto il fuoco, e senza un adeguato pagamento. Ciò ci procura un senso di sollievo che non abbiamo mai avuto; ma, allo stesso tempo, ha un effetto di disturbo, perché non rientra nel nostro modo di vivere e di comportarci. Quindi, forse, tutte le nuove tecnologie sono amorali e rientrano in questa mitologia.*

*Una delle cose che mi colpiscono nel tuo lavoro è che la televisione, il tubo catodico, tutto il mondo dell'immagine video, sono nati nell'arco della mia vita, e quindi si tratta di "nuove invenzioni". Anche io sono coinvolto nell'assimilazione culturale di tali abilità tecnologiche, che sono potenzialmente disgreganti, ma anche benefiche. Funzionano come delle protesi, che ci permettono di incrementare il nostro contatto con il mondo. In un certo senso, penso che la comunità sia sempre ostile nei confronti delle novità, sia perché non vuole uscire dal passato, sia perché ha timore di una frattura fra passato e presente. Ma l'individuo artista può non esserlo. Infatti, a pranzo tu mi parlavi di un nuovo schermo televisivo ad alta definizione che hai visto a New York, e ho percepito in te un grande eccitamento a riguardo, un'impazienza di utilizzarlo. Ecco una nuova scoperta! Qualcosa che prima non esisteva! È come un'estensione della gamma, come se qualcuno si presentasse in città con un colore nuovo.*

*Allora, la domanda è: in che modo possiamo utilizzare le nuove tecnologie, via via che esse appaiono? Hai un dovere verso la comunità, per il fatto che sei la persona che traduce questa tecnologia in una forma accessibile a tutti? Voglio dire: quando la tua opera possiede una dimensione spirituale, si tratta di una reincarnazione dello spirito in una nuova forma, o piuttosto di una frattura fra il passato e il presente, attraverso un nuovo strumento?*

Bene, hai individuato qualcosa che ho sempre avuto, per quanto io possa ricordare: l'entusiasmo per una nuova tecnologia. Appartengo alla generazione cresciuta nel dopoguerra. Su di me ha avuto grande influenza la Fiera mondiale del 1964-65, che era più vicina all'utopia industriale di quanto ci si potesse immaginare. Per me, si trattava essenzialmente di un gruppo di stanze buie, con immagini proiettate sulle pareti, una serie di installazioni all'interno di un contesto alla moda, del tipo "la tecnologia è buona, il futuro positivo". Abbiamo visto questi automi del futuro che abbattevano alberi in Amazzonia o attraversavano l'Antartide, e nessuno che diceva quanto tutto questo fosse orribile. Avevo tredici anni, e ne ho visto il lato negativo soltanto più tardi. Ora ne sono consapevole, ci convivo, eppure voglio ancora credere che ci sia un lato positivo nella tecnologia e nell'immagine. Una delle cose che complica questo argomento è che per essere veramente utile, qualsiasi tecnologia deve essere inconsapevole. Siamo in un'epoca in cui queste nuove tecnologie sono ancora molto inconsapevoli. Non vuol dire che dobbiamo smettere di porci delle domande, ma abbiamo bisogno di sapere che stiamo utilizzando queste cose per andare in qualche posto, raggiungere qualcosa, diventare più profondi noi e la nostra conoscenza. Non prendiamo un martello per vivere l'esperienza "del martello e del chiodo", lo utilizziamo per costruire un tavolo o una casa.

*Si dice che la curva dell'apprendimento vada da "inconsapevole incompetenza" a "consapevole incompetenza" e da "consapevole competenza" a "inconsapevole competenza". Quindi, al termine della curva, per esempio, ti puoi trovare a camminare inconsapevolmente; ma, di nuovo, all'apparire di nuove tecnologie, ci deve pur essere un periodo di verifica in cui queste novità vengono raccolte e inserite in un modo di vita per gli esseri umani, «un nuovo modo di camminare», come direbbero i vecchi cantanti blues.*

Sì, ma questa è ancora la visione comune. Parlavamo anche di quando lo sciamano della tradizione si allontana da solo, spesso rischiando la propria vita, letteralmente e metaforicamente, per lasciare il gruppo e viaggiare nel mondo dell'aldilà e tornare con qualche conoscenza più profonda, il cui scopo è quello di aiutare la comunità. In arte, questo è un processo fondamentale; anche Mozart, per esempio, dovette fare tutto da solo. Non c'era nessuno ad aiutarlo. Come hai scritto nel tuo libro *Il dono*<sup>1</sup>, è un'esperienza dolorosa, difficile e non divertente; e tuttavia si tratta di un dono che porta qualcosa al gruppo. Si tratta di dare e ricevere, sia che questo comporti sostegno dalla comunità e reciprocità, sia che si tratti di rimanere per sempre degli outsider; dove l'unica cosa che resta alla comunità è soltanto il risultato materiale del lavoro.

<sup>1</sup> Lewis Hyde, *The Gift: Creativity and the Artist in the Modern World*, Random House-Vintage Books, New York 1983.

*Mi hai fatto pensare a una cosa che si dice sempre sul carattere del Buffone, nelle mitologie degli indiani del Nord America: che essi siano parodie degli sciamani. Nella tradizione, lo sciamano dice di essere in contatto con gli spiriti e li corteggia, per poter andare di notte con loro, in volo nel mondo soprannaturale. Nell'iniziazione sciamanica, il soggetto è sottoposto a un rituale che comporta una morte spirituale e una resurrezione; e nella resurrezione del "morto" viene inserito un oggetto magico nel suo corpo, come un cristallo di quarzo; nel tempo, durante altri rituali sciamanici, egli potrà estrarre questo cristallo dal suo corpo, per guarire un malato o per altri scopi. Nelle storie del Coyote, costui è protagonista di imprese proprio come uno sciamano, ma l'esito è sempre un fallimento. Quindi, cerca di volare e si fa sollevare in aria da un falco; e cosa succede? Naturalmente, c'è la gravità che governa questo mondo, e finisce per sfraccellarsi in modo ridicolo.*

Sei sicuro che non stai parlando dei cartoni animati di Willy il Coyote?

*C'è un po' di questo, nei cartoni animati. Ma c'è un momento in cui la parodia dello sciamano è perfetta, nelle storie di Coyote: invece di espellere un cristallo di quarzo dal suo corpo, nel momento in cui ha bisogno di un aiuto da parte del mondo soprannaturale, Coyote defeca e instaura una conversazione con le sue feci. Questa è la ragione per cui il mio libro è intitolato I Buffoni creano "questo" mondo, perché le storie raccontano di un personaggio incredibilmente inventivo, ma in modo molto terreno; tanto è vero che qualsiasi cosa inventi, presenta sempre una doppia faccia. È allo stesso tempo utile e disastrosa, il che è un modo di descrivere qualsiasi tecnica umana. Vedi, l'invenzione dell'agricoltura è stato uno straordinario balzo in avanti, ma ha comportato anche la distruzione della superficie terrestre, che alla fine si rivela un disastro anche peggiore. Pensiamo, nella nostra epoca, all'invenzione dell'energia nucleare. Ci stavo pensando quando tu hai ricordato la Fiera Mondiale: c'è stato un atteggiamento ottimistico verso tutte le tecnologie; ma più le analizziamo, più ci rendiamo conto che il potere che ci danno è ambivalente.*

*Per tornare agli artisti che si appropriano di nuove tecnologie, c'è una tradizione in cui l'artista purifica questa tecnologia in qualche maniera, facendone uso e integrandola nelle nostre tradizioni, in modo da essere assimilata come un cibo che diventa parte del corpo. Ma un'altra tradizione insiste sull'ambiguità di tutte le tecnologie e le considera insieme utili e problematiche. Gli sciamani e gli artisti hanno bisogno della parodia del Buffone, per salvaguardare la loro onestà. Riconosco questa ambiguità nella tua installazione The Theater of Memory (Il teatro della memoria). Entrando in quella stanza, si sentivano due suoni. Uno era un tono melodioso e l'altro una specie di suono forte e gracchiate, statico, come un collegamento elettrico difettoso. È come se nella mitologia dell'alta fedeltà fosse stata fatta una promessa: che un suono si possa riprodurre perfettamente; ma l'alta fedeltà combatte anche contro il problema del rumore, e questa opera presenta entrambi i tipi di suono. Si sente uno scampanello, che è un suono reale e non mediato, e poi c'è questo non-suono, statico: in qualche modo, ci si trova di fronte all'ambivalenza del suono, un tipo di bellezza-non-bellezza. Eppure, la cosa mi divertiva, perché il mio libro sul Buffone parlava anche di John Cage; e una delle cose che interessavano Cage era abbattere questa distinzione fra musica e rumore. Dal punto di vista intellettuale, mi affascina*

*questa idea; ma, in effetti, di fronte a quello che abitualmente riconosco come rumore reagisco nel modo in cui mi hanno insegnato a reagire: fuggo il rumore. Forse, c'è una parte di noi che riconosce la complessità della tecnologia, mantenendo il punto di vista del Buffone, sospettoso dello sciamano che annuncia come buona la nuova scoperta. Quando qualcuno pretende di aver addomesticato la nuova tecnologia in modo perfetto, i Buffoni dicono: «buona fortuna». Così, è per Il mago di Oz. Lo puoi ignorare per un po' di tempo, ma presto accadrà qualcosa che rivelerà quanto questo universo sia molto più ambiguo di quanto noi pretendiamo.*

È vero. C'è un atteggiamento irriverente verso le cose; e questo, scommetto, avvicina i Buffoni ai clown, o a quelli che chiamiamo clown: personaggi che si prendono gioco dei valori più sacri. È l'incarnazione degli opposti: l'arte alta, a un certo punto della storia, deve necessariamente finire, per generare e definire l'arte bassa. E, una volta fatta questa distinzione, ci deve essere una fase successiva, in cui si forma un gruppo di artisti che si ritiene appartengano all'arte "alta", ma che in effetti si dedicano a quella che viene definita arte "bassa".

Questo probabilmente è già successo in altre fasi storiche. È un po' come quello di cui parlavamo prima, quando dicevamo che gli occhi possono essere considerati oggetti che si sviluppano negli esseri umani oppure, il risultato dell'ambiente circostante, creati dal suo aspetto visivo. C'è un bellissimo poema di Rumi che parla di un uomo che si imbatte in un Sufi in meditazione, ad occhi chiusi, in un bellissimo giardino. L'uomo gli dice: «Non vuoi aprire gli occhi e guardare questo meraviglioso giardino, dove i segni di Dio sono messi davanti ai nostri occhi, perché noi li contempliamo?». Ed il Sufi risponde: «Vedo i segni dentro di me. Quello che vedi tu ne sono soltanto i simboli».

*Credo che il Buffone a questo punto direbbe qualcosa del tipo ...*

*... che entrambi sbagliano.*

*Penso che quello che farebbe il Buffone sia mostrare come si sia instaurata una falsa contrapposizione: in questa piccola storia c'è una sorta di denigrazione del giardino; il Buffone tenterebbe invece di riportarti nel giardino in mezzo al concime, ma anche in mezzo ai suoi bellissimi fiori. Da una parte, si può considerare il video come un puro mezzo attraverso il quale vedere qualcosa di diverso. Dall'altra, come un medium che ci rende coscienti del mezzo stesso e dell'atto del vedere. Una grande parte del tuo lavoro presenta questi molteplici livelli. C'è l'esempio di I Do Not Know What It Is I Am Like, in cui inizi con un panorama nel quale si stagliano dei bisoni, poi uno di loro si accorge della telecamera e comincia a fissarla. Poi si passa a una sequenza in cui si mettono a fuoco soltanto gli occhi degli animali, fino ad arrivare così vicino all'occhio di un gufo da vedere la telecamera e l'operatore riflessi sulla superficie nera della sua pupilla.*

Il nero è l'oscurità dello spazio all'interno della pupilla, è soltanto un buco, un'apertura. Mi ha sempre affascinato il paradosso per il quale quanto più ti avvicini e guardi nell'occhio di qualcuno, tanto più grande diventa la tua immagine riflessa in esso, e

copre quello che stai guardando. Questo paradosso e il concetto di “avere visioni”, o di guardare dentro “l’anima” di qualcuno, sono stati all’origine di tanta speculazione filosofica nel mondo antico, soprattutto fra i greci, che chiamavano la pupilla il “pupazzo”, riferendosi alla piccola persona che si vedeva riflessa in essa. Guardare dentro l’occhio genera la prima immagine, fotogrammi dentro fotogrammi, l’originale riflesso di sé.

In effetti, Kira [Perov] per prima mi ha fatto notare che tutti i rumori, in molti dei miei primi video, rivelano una presenza dietro la telecamera. Quelli che normalmente si considerano errori da evitare, o tecniche “sbagliate”, servono a incrementare il livello di consapevolezza, un paesaggio invisibile dietro la telecamera. A quel tempo, io non facevo attenzione al fatto che quei rumori ci fossero o meno. Mi interessava piuttosto lo spazio, e come esso è trasportato dal suono: ascoltare e vedere quello che succedeva. Sicuramente, mi era presente il lavoro dei registi d’avanguardia, e la loro attenzione a incorporare le caratteristiche del mezzo all’interno del contenuto dell’opera. Ricordiamo che la telecamera non è un occhio oggettivo, sebbene sia figlia del XIX secolo; e, inoltre, la dimensione di autoanalisi della coscienza umana – quel fenomeno che si esprime con: «sto pensando a me stesso, mentre sto seduto qui a pensare a me stesso, mentre sto seduto qui ...» – è parte della natura, non soltanto della telecamera, ma della visione stessa.

*Quindi in alcune opere, come Pneuma, ci sono cose che stanno per essere risolte, oppure, come Tiny Deaths, in cui l’immagine sta sulla soglia fra la luce e l’oscurità, si vede e non si vede, oppure c’è un sibilo nell’audio che normalmente si sarebbe eliminato. E ancora: è presente nella tecnologia e quindi è presente nell’arte; ma in maniera opposta ad un uso naif della tecnologia, che tenta semplicemente di utilizzare il dispositivo come mezzo trasparente, attraverso il quale siano fruite pura musica e pura immagine.*

*Dunque, ci sono questi elementi che frustrano costantemente la capacità dell’osservatore di lasciarsi andare e di farsi incantare dalle immagini. In questo contesto, vorrei tornare al problema dell’individuo e della comunità per chiederti: per chi crei le tue opere?*

Bene, creo un’opera perché qualcuno la veda, e questo “qualcuno” è insieme uno e me stesso, ma non sono io [ride]. Ho notato una cosa curiosa mentre scorrevo i miei vecchi quaderni di appunti per affrontare il tuo libro. Gli appunti hanno funzioni diverse. Uno dei motivi per cui prendo appunti è quello di mantenere traccia di qualcosa che mi interessa e che non voglio dimenticare; un altro motivo è tirar fuori qualcosa da dentro di me, mettere idee sulla carta e fermare i procedimenti mentali; un altro motivo è registrare commenti e osservazioni che più tardi potrei utilizzare come base per libri da pubblicare. Rileggendoli – ovunque, ma soprattutto nella parte dei commenti – ho notato che c’è un dialogo con una persona ideale, il lettore. Naturalmente, fino a poco tempo fa non ho mai avuto idea o intenzione che questi appunti venissero mai letti. Eppure, è qui il lettore, lo spettatore. Mi chiedo se si possa mai vivere senza la presenza di entrambi, il soggetto e l’oggetto.

Credo che qualsiasi artista direbbe che prima di tutto, e soprattutto, egli crea un’opera per se stesso. Guarda che disastri succedono quando, per esempio, un gruppo di distributori forza il punto di vista di un regista, o quando un gallerista convince un artista a creare qualcosa per il mercato, o quando un redattore ritocca il testo di uno scrittore. Tuttavia, ognuno di noi ha bisogno di un riferimento esterno, al fine di sfuggire gli inevitabili tranelli del lavoro creativo individuale: narcisismo e autoindulgenza. Ma arrivare a un compromesso è sempre ingannevole. A questo riguardo, mi sono stati utili alcuni testi, come *Kadensho* scritto nel XIV secolo da Zeami, uno dei fondatori del Teatro Nō, per insegnare agli attori dove dirigere la mente sulla scena; o gli scritti dei maestri Zen, come il giapponese Takuan Soho, che insegnavano a dimenticare se stessi. Nella tradizione classica, molti artisti operavano nel nome di Dio, il che risolve in modo radicale questo problema.

Sono anche estremamente consapevole di essere un personaggio pubblico, e mi comporto in modo che il mio lavoro sia visibile. L’immagine che ho è che là fuori, da qualche parte, ci sia una sola mente, un solo spettatore, destinato a ricevere questo qualcosa. La posizione di questa unica altra mente è la stessa in cui io mi trovo quando sono al lavoro. È tutta interna. Voglio che la gente veda il mio lavoro. Credo che sia lo stesso per molti artisti. Quindi, c’è un’interessante ambivalenza in questa equazione fra l’artista e la comunità, in quello che chiamiamo “pubblico-privato”.

*In The Gift ho scritto qualcosa sulla mitologia del pubblico, su come molti artisti si raccontino un mucchio di storie su chi sia il destinatario del proprio lavoro. Whitman, per esempio, invoca il Lettore del Futuro. In Crossing Brooklyn Ferry<sup>2</sup>...*

*Così immagina qualcuno che lo legge in un remoto futuro, il che presenta qualche analogia con quello che stai dicendo. Si tratta anche qui di un lettore immaginario perché, naturalmente, deve ancora nascere. Non è un lettore con un’identità tanto spiccata da influenzarlo e tuttavia – sebbene ci sia una questione al proposito – non è completamente solo. È un tentativo di immaginare qualcuno al di fuori di te stesso, al quale rivolgere il tuo lavoro. Anche se gli artisti non producono arte per un individuo in particolare, c’è spesso una platea immaginaria; e questa platea immaginaria non sei necessariamente tu.*

*Ho un amico che insegna Shakespeare, che un giorno mi ha detto: «Sai, Shakespeare non era obbligato a scrivere queste commedie». Gli risposi: «Cosa vuoi dire?», ed egli disse: «Il pubblico per cui egli scriveva avrebbe accettato ogni genere di intrattenimento». Potresti fare un film di Beavise Butthead in qualsiasi epoca e la gente andrebbe a vederlo. Non c’era un terreno particolarmente propizio, o una domanda artistica di un livello molto alto; eppure, egli aveva una qualche coscienza che qualcuno avrebbe prestato ascolto alle sue parole. Vedi, qualcosa che l’artista può fare è invocare il miglior orecchio possibile e rivolgersi a questo. Quello che egli*

<sup>2</sup> È una poesia di Walt Whitman del 1856, che descrive il viaggio in traghetto attraverso l’East River da Manhattan a Brooklyn.

*fa è di risvegliare quell'orecchio nell'ascoltatore; in ognuno di noi ci sono molte identità, molti esseri e molte potenzialità ricettive; e alcune opere d'arte possono catalizzare in noi degli esseri che credevamo di impersonare, ma senza esserne sicuri.*

*Ma adesso invertiamo la domanda, per chiederci: quando sei al lavoro, hai presente una tradizione con la quale instauri una sorta di dialogo?*

Mi ci è voluto un tempo infinito per realizzare che anch'io stavo lavorando all'interno di una tradizione. Mi è capitato di lavorare in un'epoca in cui la "tradizione" è quella di rompere con la tradizione: l'avanguardia, il modernismo, un approccio nel campo dell'arte che ha le proprie origini nella Francia dell'Ottocento. Quando ero giovane non lo vedevo affatto come un periodo storico definito. Immaginavo soltanto che fare arte significasse creare qualcosa che nessuno aveva mai visto prima e che gli artisti fossero degli esseri diversi, in polemica con la società. Tutto quello che vedevo intorno a me, alla fine degli anni Sessanta, non faceva che confermarmelo. Qualsiasi cosa avesse a che fare con l'arte classica, con la pittura dei Maestri dell'antichità, oppure fare qualcosa che sarebbe piaciuto a mia madre, tutto questo era da evitare, come l'origine del problema. Il video era il mezzo ideale, perché si trattava di uno strumento radicalmente nuovo, il più nuovo fra i nuovi, privo di qualsiasi tradizione, in contrasto con la televisione, indipendente dalla scultura, dalla pittura, dalla fotografia e perfino dal cinema, o così almeno credevo.

Col passare degli anni, con i miei viaggi e le esperienze di culture diverse, prima a Firenze e poi nel Pacifico, nel sud-est asiatico e soprattutto in Giappone, e in combinazione con le mie letture di filosofia antica e di religione, ho preso coscienza di una tradizione più profonda, di una corrente sotterranea che attraversa la storia e le culture e che non riguarda gli stili e le forme, le categorie e le distinzioni che governano il nostro approccio al mondo. Quell'impostazione – che ci viene dal pensiero scientifico del XVIII e del XIX secolo, dalla mentalità che separa e conquista, che crea compartimenti stagni e impone una sorta di classificazione delle cose – ci governa ancora oggi, nelle strutture dei musei e delle gallerie istituzionali, nel modo in cui valutiamo e classifichiamo l'arte.

La corrente più profonda di cui sto parlando è quella antica tradizione spirituale che riguarda la coscienza di sé; la troviamo nella Grecia antica e in tutte le più grandi religioni, nella prima fase del Cristianesimo come nello Sciamanesimo siberiano: quella che Aldous Huxley chiamava la "filosofia perenne", il legame fra Oriente e Occidente. Il tuo libro *The Gift* mi ha aiutato a capire quanta parte di questo pensiero sia presente nel mondo contemporaneo; una trama che risale non dalle istituzioni, ma nel cuore dei popoli, fino alle origini più profonde. Mi sono anche reso conto che la storia spirituale e la storia politica sono una cosa sola. Ho cominciato a interessarmi ai mistici, quelli che invocano direttamente la conoscenza di Dio attraverso la propria coscienza, che coltivano una visione individuale al di fuori delle istituzioni ufficiali e che spesso sono stati ostacolati o perseguitati dal potere. Sono divenuti per me non soltanto la chiave di accesso al Taoismo, ai maestri Zen e Sufi della cultura orientale, ma anche alla mia

condizione di artista contemporaneo. Soltanto allora ho iniziato a considerare le idee dell'avanguardia non come una rottura con la tradizione, ma come una rinascita della tradizione: la tradizione dell'esperienza diretta. Questo riguarda gran parte dell'arte del XXI secolo, specialmente oggi, nell'era dell'assenza di regole, di stile, di strutture, dove all'individuo è permesso inserirsi in modo autonomo. È stata una rivelazione scoprire che non solo c'erano delle regole e degli insegnamenti a questo proposito, ma che esisteva anche un'intera tradizione antica e transculturale: l'opera di A. K. Coomaraswamy e di S. H. Nasr mi è stata molto utile al riguardo.

Quindi, la tradizione da cui provengo è impregnata del problema dell'individuo e del suo ruolo nella società. Questo è il motivo per il quale uno dei miei primi lavori è intitolato *Truth Through Mass Individuation* (1976). Il posto dell'individuo nella società è uno degli argomenti di moda oggi in America, terra della libertà e patria dei diritti civili, soprattutto quando tutto ciò si rende manifesto nelle nuove tecnologie. Posso viaggiare in Internet senza uscire dal privato della mia casa e, in contatto ravvicinato con migliaia di cervelli, posso usufruire di una vasta mole di informazioni in tutto il mondo, senza praticamente nessuna guida all'uso che ne posso fare. Tutti i punti di riferimento tradizionali sono annullati. La religione non è più un'efficace forza unificatrice che ci dice quello che dobbiamo fare. È il campo dei trasgressori di regole, con un'arte basata sulla trasgressione delle regole. Il linguaggio pubblico televisivo sicuramente non rispetta la struttura morale della comunità, che ne esce, anzi, disgregata nella sua forma. Ora, questo apre di certo nuove possibilità, ma crea anche nuovi problemi: essenzialmente, il messaggio è che tu sei completamente solo, mentre navighi attraverso questo flusso caotico di cose.

*Nella tradizione, questo è il momento in cui il Buffone fa il suo ingresso: egli è il Dio delle Strade, la guida che sa come gestire gli spazi sconosciuti.*

Mi stavo chiedendo, dalla tua prospettiva di scrittore e di poeta, di qualcuno che si è molto interessato di tradizioni e mitologie diverse, come queste interagiscono con la vita di oggi. Per chi hai scritto, per esempio, *This Error Is the Sign of Love*?<sup>3</sup>

*Qualche volta si scrive per persone precise; è il caso tipico dei versi d'amore: sono diretti a una persona specifica. Penso che quando si è giovani si scrive anche per i propri insegnanti. Come nel caso dei bambini: essi hanno bisogno che i genitori stiano loro vicini mentre giocano. È come se tu volessi essere controllato senza essere controllato. Crescere significa anche accorgersi che il tuo guardiano non è propriamente la persona che credevi. Con gli insegnanti, significa imparare che essi sono persone particolari e che tu sei destinato a tradirli; oppure, che non sono in grado di capirti, o che verrà il momento in cui il rapporto non si instaurerà più, anche se sai che*

<sup>3</sup> Lewis Hyde, *This Error Is the Sign of Love*, Milkweed Editions, Minneapolis 1988.



*è stato fatto un buon lavoro. Più tardi, essi diventano tutti parte di un pubblico immaginario, formato da persone di cui stimi il lavoro. Pensi: «Mi piacerebbe scrivere un libro come quello che ha scritto Tizio» oppure «Mi piacerebbe scrivere un libro che piacesse a Caio».*

Posso pensare a molte occasioni in cui mi sono trovato a lavorare con la supervisione di qualcuno che rispettavo. Questo ci porta ad affrontare un altro argomento di cui volevo parlare: la memoria. So che è molto importante per entrambi. Inizierò con una citazione di un filosofo antico, Plotino, che disse: «La memoria serve a coloro che dimenticano».

Ecco allora la storia: Kira ed io abbiamo visitato Ladakh, nell'Himalaya, nel 1982. Per la prima volta abbiamo conosciuto una comunità buddhista tibetana più o meno intatta, che tale era rimasta da secoli. Abbiamo visitato diversi monasteri nella regione e abbiamo notato che si trovavano in condizioni diverse. Alcuni erano stati restaurati di recente, altri erano in uno stato di abbandono. Ci siamo recati alle preghiere del mattino e della sera, per ascoltare i monaci che cantavano i sutra. Qualche volta venivamo completamente catturati ed elevati dal canto, altre volte sembrava che qualcosa ci sfuggisse. Ho cominciato a pensare a come le tradizioni si deteriorino, e questi monasteri mi sono apparsi – con le loro biblioteche e i loro riti – come giganti che annotano indovinelli e il canto dei sutra, giorno dopo giorno, incuranti del livello di conoscenza dei partecipanti; come un enorme sistema di riproduzione meccanica che ne garantiva il tramandarsi. Dove si percepiva l'alito della decadenza, si attendeva soltanto che qualcuno arrivasse a impartire un'iniezione di energia e far loro capire di cosa si trattava.

Mi sono reso conto che in tutte le tradizioni esiste un ciclo necessario di declino e rinascita, particolarmente in quelle basate sulla rivelazione di un individuo originario. Qualcosa si perde lungo la strada, fino a quando uno di questi personaggi, come il maestro Zen Hakuin, vissuto nel XVIII secolo, si fa avanti ed innesca l'allarme, per reinterpretare, rinnovare e aggiornare ogni cosa, di solito con una sferzata. Si tratta di ricordare, in modo profondamente fisico, un ritorno alla sorgente o all'essenza, trascinando la vena attuale, in quanto secondaria. Uno dei testi di Hakuin si intitolava *Licking up Master Hsi-Keng's Fox Slobber*. Anche Kabir, il poeta indiano del XV secolo, lo faceva, in maniera drastica e magnifica. I riformatori sono sempre dei personaggi controversi, ma forniscono alternative indicando una via d'uscita, e operano una rinascita riaccendendo gli animi e le energie dell'ispirazione originaria, non con argomenti razionali o con fatti specifici.

*È un'azione della memoria o si tratta di afferrare il presente?*

Questa è un'ottima osservazione, non ne sono sicuro.

*Il modo in cui io la descrivo rende manifesto che sono due azioni simultanee: si tratta di entrambe. Nelle descrizioni della mitologia la verità esiste al di fuori del tempo; tutte le cose si deteriorano con il passare di esso, e il profeta che rivitalizza la tradizione riesce a porsi in*

*mezzo a questa intersezione, in cui il momento presente corrisponde al tempo eterno. Afferra il presente e al tempo stesso ricorda quello che è vero per sempre. Perciò la memoria, in molte di queste tradizioni spirituali, non è la memoria come la intendiamo noi, quando cerchiamo di ricordare, per esempio, cosa è accaduto nel 1954. La memoria è una forma di conoscenza, un processo di apprendimento; significa conoscere il vero al di là del tempo cronologico. Una facoltà della memoria è dunque permetterti di conoscere in un certo modo. È la famosa tesi platonica, per la quale tu ed io esistevamo già prima di nascere, come anime non incarnate, in rapporto con il Divino, e in questo rapporto conoscevamo cose che abbiamo poi dimenticato al momento della nascita. Il lavoro del maestro non è quello di insegnarci qualcosa di nuovo, ma di aiutarci a ricordare quello che abbiamo dimenticato. Ancora, ricordare quello che abbiamo dimenticato non vuol dire risalire nel tempo che l'essere umano conosce, ma è una forma di accedere al tempo eterno.*

Quindi, il collegamento con il presente – perciò il veicolo necessario alla trasmissione di quella conoscenza – diviene l'Essere stesso. In altre parole, è nell'Essere che si colloca quella forma di conoscenza, è qui che deve passare. Non è una conoscenza di testa, non è intellettuale. È questo che intendi?

*Sì. Credo che la persona che sia capace ...*

*... di incarnare qualcosa piuttosto che di ripetere soltanto ...*

*... e di farlo in modo persuasivo. E la cosa opera a tutti i livelli: corpo, linguaggio e mente. In questo modo, viene allora percepita ed espressa in un linguaggio che cattura e ispira. In effetti, un altro modo per descrivere la stessa cosa è pensare che forse non ci sono cose vere in eterno – questo è un mondo ossessionato dal tempo – ma che le cose mutano lentamente e, quindi, le vecchie forme si svuotano o non si adattano più a quello che accade sulla superficie; e la persona che svolge un servizio per la comunità è provvista di una conoscenza popolare ed è capace di rinnovarla, restaurando la vecchia saggezza nel dialetto vivo di quel momento, così che le persone possano ascoltare, in maniera tale da accordarsi alle condizioni presenti.*

Altrimenti, abbiamo soltanto la vuota ripetizione del passato.

*Esattamente. Nel secolo scorso, l'esempio più eclatante di questo slittamento dell'approccio cognitivo ci è venuto dalla teoria dell'evoluzione di Darwin. Essa ha cambiato radicalmente e innegabilmente la nostra percezione del ruolo che svolgiamo nell'universo. Allora nasce il problema: come assimilare queste novità? Potresti dire in modo ironico che Darwin è il Buffone che porge una nuova techné, un nuovo modo di vedere gli aspetti superficiali del mondo. Quindi, il problema che sorge è come raccogliere e riportare tutto questo a una cultura viva, in cui possiamo dare un senso alla nostra vita. Così, si possono considerare utili alla società soltanto gli artisti e i maestri spirituali che sono in grado di raccontare la storia, oggi che il terreno è incerto, e di narrarla in maniera che faccia sentire la gente a casa in questo mondo.*

Come accade tutto questo? Quando, per esempio, il messaggio che impone di fare qualcosa si manifesta in modo violento e spiacevole, come può l'atto creativo entrare a far parte di una cultura viva? Qui stiamo realmente parlando di atti creativi. Questi individui sono creativi perché non sono soltanto dei nostalgici; sono veramente in grado di vedere le cose con occhi nuovi, così che le si possa collegare a un eterno presente. Come fa a succedere tutto questo?

Sono sicuro che la gran parte delle cose totalmente nuove – le pitture di Jackson Pollock, l'*Ulisse* di Joyce, i ready-made di Duchamp, *La colazione sull'erba* di Manet, la *Trinità* di Masaccio – ci sono infiniti esempi - saranno comunque assimilati nel tempo, sia che questo avvenga subito attraverso una battaglia durissima e sensazionale, sia che essi scivolino dalla porta posteriore, per indifferenza o incomprensione. È la stessa cosa che dicevamo prima, che ci sia opposizione o adeguamento.

*Giusto. Emerson<sup>4</sup> ce ne ha dato un piccolo esempio nel nostro paese. Siamo nel 1830 ed Emerson e un gruppo di altre persone si separano dalla chiesa Unitaria, per elaborare un nuovo modo di parlare di ciò in cui credono; credono di trovarsi in uno di quei momenti in cui si sente che la vita spirituale come era concepita dalle vecchie generazioni non ha più senso. C'è un saggio sul trascendentalismo in cui Emerson dice: «Sono seduto in chiesa mentre ascolto un uomo che recita un sermone, e fuori dalle finestre della chiesa c'è una meravigliosa tormenta di neve e la tormenta è eccitante; e io penso che l'uomo sul pulpito, le sue parole, non hanno alcun rapporto con la sua vita. Non ha mai provato un sentimento profondo o un momento di passione, oppure, se li ha provati, non influenzano in alcun modo il discorso che sta tenendo».*

*Ora, per Emerson la tormenta è parte di qualcosa che si chiama Natura, che è una specie di astrazione verso la quale egli gravita, in quanto terreno di rinnovamento. Ma, tornando al punto, quello che Emerson fa è parlare della Natura insultando i più vecchi. Esce dalla chiesa e ne viene cacciato; allora, va a tenere una conferenza alla Phil Beta Kappa Society a Harvard, dove insulta l'Istituto della Religione. Nello stesso tempo i giovani che, dobbiamo immaginare, hanno avuto la stessa identica esperienza di stare seduti in chiesa e annoiarsi a morte, prendono a caso un libro di Emerson, lo leggono e dicono: «Oh, questo tizio sembra avere delle cose interessanti da dire. Il suo linguaggio, il modo di parlare, è entusiasmante».*

*È accaduto con Jackson Pollock, con la performance art e con tutte le espressioni dell'avanguardia che sotto un certo aspetto sono difficili da assimilare. Non sembrano adeguarsi e disgustano i vecchi; ma ci sono persone in giro che riconoscono in alcune opere delle cose che già sentivano, o che incarnano i loro sentimenti in modo tale da rivitalizzarli.*

C'è sempre la necessità di una comunità e, quindi, la necessità di uno specchio riflettente, di uno scambio reciproco.

<sup>4</sup>[N.d.C.] Ralph Waldo Emerson (1803-1882), saggista, filosofo e poeta, fondatore del movimento trascendentalista nella metà dell'800.

*Non importa quanto il gruppo sia piccolo.*

Allora, si presenta un altro modello, quando uno crea qualcosa che non viene affatto percepito, come Van Gogh che aveva un pubblico formato da suo fratello Theo e da pochi amici. Questo modello va oltre il tempo di vita di una persona singola.

*C'è anche Billy Budd di Melville, che fu trovato soltanto quindici anni dopo la sua morte e che oggi si scopre un classico moderno.*

È vero. Parliamo ancora di un altro aspetto della memoria in rapporto alla cultura e alla tradizione, e sto pensando soprattutto alla società contemporanea. Dove è custodita la trama della memoria culturale? La tecnologia aiuta o nuoce alla memoria culturale? In altre parole: che posto assegniamo alla tecnologia della registrazione, in rapporto al contesto tradizionale della memoria? Viviamo nell'epoca della memoria, e questo è il mezzo di cui mi servo.

*L'idea è che il nastro magnetico, in tutte le sue forme, registri qualcosa al di fuori del tempo, e quindi è una sorta di memoria artificiale che ci permette di vedere il passato. Vediamo in un film i nostri figli perfino dopo che sono cresciuti. Hai un'idea particolare della tensione che si instaura fra questo tipo di memoria e la memoria culturale, oppure la consideri una forma di incremento della memoria culturale?*

Per valutarlo, credo che si debba tornare alla fotografia, che rappresenta il primo momento in cui la luce è stata catturata su una superficie, senza l'intervento delle mani di un artigiano. Lo si può considerare come l'inizio di un fenomeno unico, la volontà di lasciare un segno, di catturare un momento congelato che, quindi, si prolunga nel tempo e diventa una sorta di riferimento da cui giudicare il presente.

Mentre mi trovavo nelle isole Salomon nel Sud del Pacifico, in visita ad alcuni villaggi sperduti, portando la telecamera e la Polaroid sempre con me, una delle cose che mi ha colpito di più fu quando uno degli anziani mi si avvicinò e mi disse: «Mi sembri Mr. Jim», ed io risposi: «Chi è Mr. Jim?» e lui ancora: «Mr. Jim è un sergente dell'esercito che è arrivato nel nostro villaggio durante la guerra». Osservai che qualcuno di loro portava al collo, insieme alle collane di conchiglie, una targhetta di riconoscimento militare della Seconda Guerra Mondiale. Era il 1977. Ci trovavamo nell'isola di Guadalcanal. Ero un giovane americano bianco sui venticinque anni, apparso dal nulla nel loro villaggio. Mi resi conto che nelle loro teste, quando pensavano a questa persona, Mr. Jim, a cui forse somigliavo, la vedevano proprio come gli era apparsa nel 1945. Per questa gente, in un mondo senza nemmeno uno specchio, per non parlare di una telecamera o di una macchina fotografica, Mr. Jim sarà sempre un giovane ventenne. Mi accorsi in quel momento di quanto la fotografia e il video – che era ancora giovane – avessero radicalmente cambiato la nostra nozione del tempo. Lo specchio è il tempo presente, mentre l'immagine registrata è un perenne tempo passato che scorre all'indietro.

Questa è una prima considerazione; poi arriva la madre del video, la televisione. Sotto un certo aspetto, considero la televisione come il deposito della memoria culturale, il magazzino delle cose che devono ancora essere decodificate. Ci insegna che non esiste un passato assoluto, perché si può sempre trasmettere un episodio di *I Love Lucy*. Jim Hoberman cita a questo proposito Siegfried Kracauer, quando parlava di sua nonna che, sfogliando le pagine di un vecchio album, riviveva la propria luna di miele, mentre i nipoti erano meravigliati da quelle persone che indossavano buffi abiti e guidavano strane macchine. È quello che intendo quando dico «ancora da codificare». E tutto questo diventa più complicato in una società come quella americana, che rappresenta essa stessa una rottura con la memoria e la tradizione: “il nuovo mondo”, un nuovo inizio e una nuova vita. Sradicamento delle tradizioni culturali di gran parte del resto del mondo. Annullamento, isolamento e sterminio delle civiltà che vivevano qui prima di noi. Le forme sintetiche del cinema e del jazz, che non hanno neanche un secolo, diventano le “tradizioni” americane. Dal momento che il passato si ricostruisce, si può anche dimenticare; anche se si tratta di riciclare James Dean o Marilyn Monroe, siamo sempre nel presente. La moda diventa l'apparenza superficiale della memoria.

Naturalmente, questo è molto eccitante da un certo punto di vista: ha liberato un mucchio di idee pietrificate e gettato al vento molta arte di metà del secolo scorso; ma la mia esperienza con le culture tradizionali mi ha mostrato che si è anche perso molto. Ecco un esempio: immagina di ascoltare il tema musicale del programma televisivo preferito nella tua infanzia, oppure di ascoltare una vecchia pubblicità: gli occhi della gente si illuminano – come se un vecchio amico fosse ritornato – ricordano ancora molto bene quella vecchia canzone e la cantano a voce alta. Non solo: Walt Disney ha creato tutto questo, ma lo ha sfruttato in quanto fenomeno pluri-generazionale. L'aspetto tragico nel contesto della memoria culturale è che essa utilizza un meccanismo fisiologico presente in tutti gli esseri umani, che si impossessa di uno stimolo, un'immagine, una canzone, una danza, o qualsiasi altra cosa, e la fissa quando si è giovani, così che viene assimilata in modo profondo. Accade in tutte le culture. Ora, se questo elemento è espressione della cultura più profonda, nella maniera in cui lo sono i disegni sacri sui vestiti o sugli utensili degli indiani d'America, per esempio, o nel modo in cui una canzone è la storia dell'origine del gruppo, oppure una danza rappresenta il movimento della creazione del mondo, allora c'è qualcosa che hai incorporato, che ti è utile e può dare significato e consapevolezza per il resto della tua vita, anche se è iniziato, e tale rimane, come un passatempo, come una canzone buffa da cantare. Che cosa succederebbe se la vecchia colonna sonora di *Mr. Ed*<sup>5</sup> rappresentasse un modello di comportamento nel mondo? O se questa tazza da cui sto bevendo, con questo semplice disegno, raffigurasse un simbolo geometrico che abbia un vero significato,

<sup>5</sup> [N.d.C.] Mister Ed è una serie televisiva statunitense in 143 episodi, trasmessi per la prima volta nel corso di sei stagioni dal 1961 al 1966, la cui colonna sonora è composta da Ray Evans.

o la forma di questo tavolo intorno a cui siamo seduti avesse il potere di metterci in contatto con l'universo, in qualche modo fondamentale?

*Questo dà una grande ricchezza. Ma tu non saresti un individuo come sei, e in quanto americano tu sei affezionato alla tua individualità. Voglio dire: ci sono due tazze di fronte a noi e sono diverse. E se tu credi che Mr. Ed ci appartenga, io credo che anche l'individualismo americano ci appartenga.*

*Ho diverse cose da dire a proposito. Primo, c'è una vecchia discussione circa la memoria – e risale a prima della fotografia, all'inizio della scrittura – nella quale ci si chiede se la scrittura sia in effetti un aiuto alla memoria; perché, naturalmente, prima dell'introduzione della scrittura esisteva una tradizione orale, grazie alla quale le persone ricordavano le canzoni e le storie della propria comunità senza un aiuto artificiale. Le tradizioni orali possiedono specifiche tecnologie mnemoniche – rima e metro ne sono gli esempi più semplici. Infatti, Platone per primo si lamenta che l'invenzione della scrittura uccide la memoria, perché vuol dire che non si ha più bisogno di ricordare alla maniera antica. Ricordiamo in quel modo inerte; le cose stanno sulla carta, prive di un corpo.*

*Ecco un esempio di oggi: possiamo sostenere una conversazione come questa sull'arte del XX secolo senza registrarla. In effetti, noi la stiamo registrando. Se non lo facessimo e, più tardi, dopo cena, tu andassi nel tuo studio e tirassi fuori i tuoi appunti e dicessi: «Cosa ricordo di quella conversazione?», soltanto alcune cose si sarebbero fissate nella tua memoria, e forse sarebbero le più importanti. La tua memoria le trattiene per una ragione. C'è un bellissimo brano di Vladimir Nabokov che dice: «La memoria è la madre delle muse, perché l'immaginazione non può fare a meno di utilizzare ciò che la memoria ha avuto l'intelligenza di immagazzinare prima».*

*In ogni momento della nostra vita qualcosa viene immagazzinato nella memoria e viene poi selezionato nel momento in cui lo si sperimenta. Non c'è modo di immagazzinare l'esperienza di un giorno intero, perché è una quantità infinita di cose; immediatamente si viene a formare una specie di immagine della propria esperienza; senza quella definizione, ne saremmo sopraffatti. L'ho visto accadere quando gli studenti vengono ad intervistarmi con i registratori, e la mia sensazione è che non riusciranno a riconoscere ciò che è veramente importante, perché troveranno tutto ugualmente registrato su nastro. Dovranno trascrivere due ore di registrazione e forse non potranno riconoscere ciò che conta; mentre se non avessero la registrazione e dovessero ricordarsi di tre cose importanti fra quelle ascoltate, forse sarebbero in grado di farlo. Mi viene in mente un'altra analogia: molto tempo fa, correggendo dei versi, mi sono reso conto che posso lavorare sulla poesia durante il giorno, lasciarla da parte e poi, il giorno seguente, tentare di riscriverla basandomi sulla memoria. In realtà, accade che si dimenticano delle cose e se ne ricordano altre. Credo di intuire che durante la notte avvenga una specie di selezione utile, e che quello che dimentico si possa benissimo eliminare dalla poesia.*

*Sono colpito dalla tua considerazione che ci sono cose che penetrano nella memoria da bambini. Ho questa sensazione molto forte riguardo certi eventi che mi sono accaduti quando ero bambino – canzoni, storie e luoghi, e il fatto di stare nella natura – che per il fatto di essere accaduti all'inizio della mia vita sono primordiali in modo autentico, e mi orientano in un certo modo nella vita. Mi sono trovato in piedi nel mio ufficio l'altro giorno, mentre guardavo fuori dalla*

*finestra gli alberi dell'Ohio, e improvvisamente ho pensato al discorso sullo stato dell'Unione del Presidente Clinton, in cui diceva che qualsiasi alunno dovrebbe avere accesso ad Internet per fare una ricerca. Ho pensato: cosa sarebbe successo se il Presidente avesse detto che ogni studente dovrebbe avere la possibilità di entrare in un bosco e riconoscere un albero e spiegarne tutti i collegamenti ecologici? Vedi, entrambe sono cose interessanti e degne di nota, ma noi stiamo vivendo in un'epoca in cui quello che ufficialmente ha valore è l'accesso a Internet. Io utilizzo Internet nello stesso modo in cui utilizzo un catalogo. Presenta dei vantaggi molto chiari, ma dubito che potrà mai approfondire la nostra conoscenza di ciò che si considera umano. Informazione non significa saggezza o conoscenza. Thoreau ha definito molte invenzioni americane come «dei mezzi avanzati per degli scopi antiquati».*

*Una parte della vecchia mitologia che riguarda la memoria dice che quello che la comunità ricorda è la verità. L'America è a questo riguardo un paese strano per molti motivi: la memoria è collegata all'identità. Lo sappiamo dall'esperienza di incontrare qualcuno con problemi di memoria: un anziano affetto dal morbo di Alzheimer o da una malattia simile; si pone la domanda: questa è la stessa persona? C'è un modo per cui noi crediamo di sapere chi siamo, come individui e come gruppo, per quello che siamo in grado di ricordare. Lo consideriamo una virtù, quando diciamo «mai dimenticare». Ma c'è un lato che colpisce: se si verifica la necessità di cambiare la propria identità, se per qualche ragione la situazione della tua vita o quella del mondo richiede di sottoporci a qualche cambiamento radicale, allora hai anche bisogno di dimenticare. Quando i ricercatori si avventurano fra i popoli di tradizione orale con i loro registratori e sovrappongono la versione che quella cultura ha di una certa cosa con una registrazione magnetica della stessa cosa, essi si accorgono – e non bisogna sorprendersi – che in effetti la cultura “cambia” nel tempo. Perfino quando gli indigeni dicono che essi hanno cantato quella stessa canzone nello stesso modo fin dall'inizio, noi sappiamo che le canzoni cambiano nel tempo, perché la comunità cambia e il mondo con essa.*

*Quindi, la capacità di dimenticare è una parte importante del cambiamento. C'è un brano di Emerson: «Sto forse contraddicendomi? Bene. Perché dovrei essere schiavo di quello che ho detto ieri?». Poi aggiunge: «Perché trascinarsi dietro il cadavere della propria memoria?». In un certo senso, fa appello ad un io flessibile. Essere in grado di reinventare continuamente se stessi presenta un certo fascino per la mentalità americana. Per Emerson, a metà del diciannovesimo secolo, si trattava di dimenticare l'Europa. E così, quello che è accaduto in questo paese è che alle persone che approdavano a Ellis Island venivano consegnati dei fogli che dicevano letteralmente: «Ora devi dimenticare le tue tradizioni». Un americano è qualcuno che può dimenticare il passato.*

Il passato è cancellato.

*In Germania, agli operai turchi della Mercedes non viene mai detto: «Ora tu sei un tedesco e per diventare un vero tedesco devi dimenticare le tue tradizioni». Essi sono considerati “lavoratori ospiti”, e saranno buttati fuori se le necessità del mercato lo richiederanno. Questo è il problema con le tradizioni: esse sono anche intolleranti, inflessibili e mantengono le vecchie gerarchie. Se tu sei il terzo figlio in una famiglia che segue le regole della primogenitura e vuoi avere un'azienda, allora vai in America e abbandona le tue usanze.*

Credi che la gente che vive in questa epoca governata dai media abbia una maggiore paura di dimenticare, e gli americani in particolare? La maggior parte delle persone direbbe probabilmente di essere preoccupata di dimenticare le cose, anche se questo è banale. Ci è stato fornito un nuovo modello di memoria, un surrogato. La memoria, nella forma del chip del computer, è diventata uno degli elementi fondamentali della nostra economia. Mi ricordo le prime telecamere portatili. Non era tanto importante la possibilità di riprendere dal vivo, quanto la capacità di registrare qualcosa e di poterlo rivedere immediatamente. La gente cominciava a rendersi conto del “tempo reale” e tutto a un tratto la distanza fra passato e presente si riduceva drasticamente. Questo era nuovo. Rendevo l'esperienza ancora più viva, evocativa. Forse, in questo ultimo stadio, stiamo sviluppando delle tecnologie che ci daranno una migliore definizione della memoria stessa; probabilmente, ci forniranno una risposta assurda, cioè che noi dovremmo ricordare tutto, quando in effetti abbiamo bisogno di dimenticare, per poter sopravvivere in questo mondo e per creare ancora.

*In America c'è una grande voglia di appartenere a una tradizione che dia senso all'esistenza. C'è la necessità di un luogo in cui ci sia non soltanto una comunità, un gruppo di persone con la stessa concezione della vita, ma anche con una stessa consapevolezza – un “modo di essere” – tramandata da persone che si sono applicate a formare questa consapevolezza. Migliaia di persone tengono vive tali tradizioni. Pratico la meditazione buddhista con un gruppo di persone a San Francisco tutti i giorni alle 17.30, per cui in questo momento i miei amici stanno meditando seduti sui cuscini. Se appartieni ad una comunità come questa, hai un senso diverso del tempo: il senso del tempo rituale, in cui qualcosa viene ripetuto sempre nello stesso modo. La ripetizione è estremamente importante per la memoria. Quindi, quando hai chiesto se le persone sono preoccupate di dimenticare le cose banali, forse questo fa parte della nostra voglia di appartenere a una tradizione che ci fa ricordare sempre perché noi esistiamo e dove andiamo. Dovremmo avere un gioco di società chiamato La ricerca di ciò che è importante, in cui si potrebbe trovare una carta che dica: «Nelle culture antiche vigeva una regola che proibiva l'incesto. Vero o falso?». E tu risponderesti: «Sì, lo ricordo». Sarebbe il gioco di tutte le cose che sono state dimenticate in America.*

*Ora, voglio ritornare alla questione specifica della pratica artistica: ci sono fra le tue opere alcune che hanno a che fare con la memoria, con la registrazione e la conservazione dei pensieri?*

Tutte, in un certo senso. *The Messenger*, per esempio, sta sul piano di quella modalità affermativa di cui parlavamo prima. Ti ricorda da dove sei venuto. Ogni volta che si vede l'uomo emergere dall'acqua e fare un respiro, c'è una nuova nascita. E tutti quelli che guardano quella scena sono venuti al mondo allo stesso modo; il fatto che se ne rendano conto in quel momento non ha importanza, è un dato di fatto. Quando ho assistito alla nascita del mio primo figlio, non ero pronto ad affrontare la cruda fisicità e la grande forza spirituale che l'evento conteneva. Vedevo la mortalità prendere forma sotto i miei occhi. Nostro figlio era appena nato e io vedevo la morte entrare nel mondo. Era la stessa cosa. Era scioccante e pauroso, umiliante e profondo. Tutte le volte che

faceva un respiro, avevo paura che non ne sarebbe arrivato un secondo. Era una cosa così fragile e piccola, un esserino impotente che tremava.

Ho visto un'enorme fragilità, e la pura forza in cui si manifesta l'atto della nascita. È straordinario. Vedendo *The Messenger*, c'è un rapporto che la gente percepisce perché si è trovata nella stessa situazione in modi diversi e questo dà senso all'esperienza personale. Quindi, è possibile entrare in relazione con entrambi i mondi, quello conscio e quello inconscio, mediante la pratica artistica. C'è un lavoro che si intitola *Nantes Triptych*, in cui si mostra l'atto della nascita in tutta la sua crudezza, il che risulta molto forte, violento e bello allo stesso tempo. Trascende qualsiasi categoria. E, sullo schermo di fronte, c'è questa donna anziana, mia madre, che sta morendo. Non è facile stare a guardare: sono due cose molto dolorose, e tuttavia si percepisce una grande presenza, che avvince le persone nella stanza.

*Voglio aggiungere una cosa che viene dal mio interesse nei confronti della memoria, ma che in realtà ha che fare con la mortalità. È a causa della nostra consapevolezza del tempo che noi siamo consci della nostra mortalità. La memoria è l'organo che dà senso al tempo. Percepisco il passato, il presente e il futuro, e questo vuol dire che conferisco significato al tempo; e, se sono in grado di capire realmente cosa questo significa, allora sono sempre consapevole che la vita e la morte non sono poi così distinte come volevamo sperare. Sono sempre presenti, come una cosa sola. Ci sono antiche mitologie sulla memoria che affrontano il problema di come la razza preservi il sapere, dato che le persone muoiono. E la mitologia dice sempre che l'individuo muore e fa una specie di salto nell'aldilà, e in questo passaggio dimentica tutto quello che sapeva in vita. Ora, questa è una grande minaccia. Se si deve credere che l'anima torni in vita, allora sarebbe molto utile se si potesse effettuare questo passaggio senza dimenticare. Se si pensa a tutto questo a livello di gruppo, tutte le volte che un individuo muore la sua esperienza si perde, quindi il gruppo non può mai trarre insegnamento dal passato e si trova ad affrontare il problema di come conservarne la memoria. Per questo, il mito dice che l'anima attraversa un fiume – qualche volta il Lete – che lava la sua memoria. Allora, è come se le memorie individuali si sciogliessero in questa acqua ma continuano a scorrere in un fiume sotterraneo, che talvolta sbocca in una sorgente, e la persona che si trova a bere sarà il poeta in grado di raccontare il passato alla comunità.*

*Abbiamo iniziato dicendo che alcune delle tue opere parlano della memoria e del tempo, ma siamo subito arrivati alla nascita e alla morte.*

È vero.

*Nascita e morte potrebbero non essere le prime cose a cui pensare, ma per te è stato così. Eppure, si situano in qualche modo sullo stesso piano della memoria, e quello che deve essere ricordato ha a che fare con l'esperienza del passaggio e con la mortalità.*

Il tempo. La chiave è che queste immagini esistono in questo spazio e nel tempo. Pensiamo a un'opera come *The Stopping Mind*: si vede un campo di fiori e altri paesaggi

ed eventi che si sviluppano sui quattro grandi schermi che ti circondano. Le immagini sono ferme e silenziose, presentate come frammenti congelati. Poi, all'improvviso, scoppia il movimento e quindi la vita – selvaggia, rumorosa, dinamica e caotica. Credo che se qualcuno fra cento anni potesse rivedere quella stessa immagine, quel campo di fiori avrebbe ancora un senso per lui; e il passaggio dall'immobilità al movimento sarà sempre importante per un essere umano, non soltanto in quanto azione, ma in quanto affermazione filosofica e morale. Fa parte della condizione umana.

Quindi, esiste un ulteriore significato della memoria in queste opere, una presentazione di immagini che finiscono per spostarti altrove, nel contesto del mondo fisico e della vita in generale. Questo è presente in tutto il mio lavoro: l'atto della visione, dell'esperienza e i collegamenti con il processo del risveglio. Il richiamo al risveglio, il modo in cui il medium può far risuonare in noi qualcosa, coinvolgendo la nostra consapevolezza di noi stessi. Questo è ciò che accade quando si rende evidente il processo di registrazione. In alcune scene di *The Stopping Mind* si vede l'ombra dell'operatore. Questo non vuol dire restare soltanto nella memoria, ma anche emergere dalla memoria. Rendersi conto che si è qui. Ne sei parte. Non si tratta soltanto di una proiezione dal passato. È un tentativo di afferrare qualcosa che sta oltre la tradizione e la situazione culturale correnti, non importa quanto breve e limitato possa essere tutto questo. È da molto che mi sono reso conto di essermi volto al di là del tempo presente, per trarre ispirazione, idee e persino per le immagini, in qualche caso. È il tentativo di entrare in contatto con qualcosa di più importante di ciò che è successo negli ultimi due decenni, che sembra essere il solo interesse della maggior parte della cultura attuale. Credo che tutto questo entri in gioco in questo mio ultimo lavoro, anche se è stato così per molto tempo; vedo come un'espansione dal centro, che si allarga sempre di più e non se ne vede la fine.

## L'arte alla fine del millennio \*

*Conversazione di Bill Viola con Virginia Rutledge*

*Virginia Rutledge: Hai lavorato con il video fin dal momento in cui questa tecnologia è diventata fruibile per tutti. In che modo è cambiata la percezione del medium nel mondo dell'arte?*

Bill Viola: Il video è stato finalmente accettato come un medium più vitale per l'arte. Questo riconoscimento è uno sviluppo relativamente recente, ma del resto lo è anche il video. Proprio poco tempo fa David Ross (già direttore del Whitney Museum) e io parlavamo dell'accoglienza data al video nell'ultima Biennale al Whitney, dove molte sale erano riservate a proiezioni su larga scala di una certa durata. Molte persone si fermavano a seguire la proiezione per intero, cosa che non avrebbero mai fatto dieci anni fa. Il video allora sembrava fuori sincrono, non solo con il sistema delle gallerie, ma anche con la vita di ogni giorno delle persone. Grandi immagini elettroniche non erano parte del nostro panorama quotidiano come sono oggi.

*Hai scritto molto a proposito di questo medium. Come sono cambiate le tue idee sulla realtà video, nel corso degli anni?*

In effetti, parlando della tecnologia, non credo che il video sia destinato a durare ancora per molto tempo. La tecnologia muta così rapidamente che entro vent'anni il video sarà sparito. A quell'epoca sarà considerato come una pratica limitata che ha avuto una vita breve, un mezzo che è fiorito per breve tempo fra la fine del XX e gli inizi del XXI secolo. Come una volta mi ha detto uno studente seduto davanti allo schermo del computer: «Il video? Ah, sì, quello che usa mio padre». Forse "l'immagine in movimento" finirà per designare complessivamente un genere intero, mentre il video e le

\* Pubblicato la prima volta in Virginia Rutledge, *Art at the End of the Millennium*, «ART in America», marzo 1998; e, in doppia lingua (inglese-italiano), in Valentina Valentini (a cura di), *Zero Visibility*, Maska, Ljubljana 2003, pp. 77-89. Traduzione di Michela Giovannelli.

forme elettroniche continuano a fondersi nel regno del digitale. La pratica del video, tuttavia – la pratica artistica che utilizza immagini elettroniche in movimento – sarà in uso ancora per molto tempo e continuerà a incrementare.

Nei primi tempi i formati erano sorprendentemente deteriorabili: mentre lavoravo alla mia personale, mi resi conto che le mie vecchie cassette di 1/2 pollice, archiviate con la massima cura possibile, erano già inutilizzabili, avevo fatto anche delle copie in 3/4 di pollice. Poi ho dovuto buttare i 3/4 copiati dal mezzo pollice, non c'era altro modo di salvare il lavoro. Più tardi, abbiamo trasferito tutto su Betacam digitale, assicurandone così il mantenimento. Per me, la deperibilità del video non fa che intensificare la sensazione che ho che il mio lavoro non si riferisca al medium in sé e, tuttavia, quella stessa deperibilità rende anche chiaro che, in quanto medium, il video è legato in modo specifico a questa particolare epoca storica.

*Si, e già stiamo notando che ci si riferisce al "video" come a uno stile visivo, spesso con sottintesi nostalgici e arcaicizzanti, come, per esempio, nel lavoro di Sadie Benning.*

*Che ne pensi della categoria "video installazione"? Si è detto che il mercato abbia giocato un ruolo nella sua diffusione, dal momento che i collezionisti preferirebbero acquistare un'opera video che esiste anche come oggetto, invece di opere la cui forma fisica non è altro che una video cassetta.*

Non ne sono sicuro. È vero che fino a tempi relativamente recenti non si può dire che ci sia stato un mercato significativo per il video, ma le cose sono cambiate da quando Leo Castelli fece i primi tentativi di vendere video cassette in custodie firmate; oggi si riconosce generalmente l'importanza storica della forma. Credo che il progresso dell'installazione sia solo un segno che l'arte sta cambiando, per riflettere le epoche. Oggi c'è un forte interesse per tutti i generi di esperienza partecipativa, piuttosto che per il paradigma soggetto-oggetto, dominante in occidente per molti secoli.

*È vero, e credo che ci si possa riferire a tutta una storia mai raccontata che riguarda gli sfondi nelle opere d'arte – panorami, diorami, tableaux vivants, forse anche la scultura policroma rappresentativa del XIX secolo. Ti capita di parlare con altri artisti di questo tuo interesse per lo sfondo in cui si staglia l'azione?*

Soltanto occasionalmente. È "nell'aria", come si usa dire. Sfortunatamente, oggi uno dei problemi maggiori nel mondo dell'arte è l'isolamento dell'artista nei confronti dei suoi colleghi, e del mondo dell'arte nei confronti della comunità in senso più ampio.

*Tu vivi a stretto contatto con molte importanti scuole d'arte del sud della California, eppure non ti dedichi all'insegnamento. Come intendi la tua partecipazione a una comunità?*

Credo di avere la responsabilità di trasmettere quello che ho imparato alla generazione che segue, ma sono scoraggiato dalla politica e dalla burocrazia dell'università. Da stu-

dente, ne sono uscito appena ho potuto. Le persone sono state generose con me quando ero giovane. Da un certo punto di vista Nam June Paik, Peter Campus e soprattutto David Tudor sono stati la mia università. Non credo che esista un'istituzione dove avrei potuto imparare quello che ho imparato lavorando con loro. Gli artisti che insegnano hanno a che fare con gli studenti in una situazione artificiale, ma il problema maggiore è che gli artisti sono isolati dal loro pubblico riguardo alla propria funzione. Hanno rapporti soltanto con artisti come loro ma, anche in questo caso, la competitività creata da quest'epoca così stratificata economicamente e la posizione dell'artista nella società fanno sì che questi legami siano flebili. Per me, il fatto di non insegnare significa che i miei contatti con altri artisti più giovani non siano così frequenti come vorrei. Spero che i miei scritti siano di aiuto a chi è interessato; naturalmente, la mia arte è il legame più importante.

*Hai vissuto a Long Beach in questi ultimi sedici anni, ti consideri un artista della West Coast?*

Quando lo spazio espositivo della Fondazione Lannan – spazio che oggi non esiste più, naturalmente – presentò *Stations*, nel 1996, si trattava della mia prima mostra a Los Angeles da undici anni. La West Coast è famosa per la capacità di sottovalutare i propri artisti prima che questi abbiano avuto successo altrove come, per esempio, è successo per Kienholz e Ruscha. E, d'altra parte, non credo che le istituzioni della East Coast abbiano riconosciuto il loro debito verso gli artisti della West Coast, che dal dopoguerra hanno contribuito in maniera decisiva alla definizione dell'arte nella nostra epoca. Vivere a Long Beach per me è stato un bene, ma non mi considero un californiano, in effetti. Forse il mio lavoro ancora oggi è conosciuto e apprezzato maggiormente in Europa; molte mie opere sono state viste più a Londra che non in altre città. In fin dei conti, sento che cercherò sempre una patria.

*Che influenza ha avuto il sistema delle mostre sul tuo lavoro e sulla tua carriera?*

Molti direbbero che ho fatto un cammino inverso. Ho fatto grandi mostre nei maggiori musei prima che nelle gallerie. La mia prima personale in uno spazio commerciale è stata nel 1992, da Donald Young a Seattle e da Anthony D'Offay a Londra. Le cose sarebbero andate diversamente se non fosse per alcuni musei e spazi alternativi che hanno presentato le mie opere agli inizi della mia carriera, in alcuni casi trovando i fondi per le attrezzature.

*Che prospettive pensi ci siano per il finanziamento dell'arte in futuro?*

Molto deboli. Ho avuto fortuna perché sono stato molto aiutato agli inizi. Quando ho cominciato c'era una politica delle sovvenzioni che ha permesso al video e alla performance di esistere abbastanza a lungo perché le gallerie private se ne accorgessero. La mia prima grande mostra a New York è stata alla Kitchen nel 1974 dove, in quello

stesso anno, venivano presentati artisti affermati come Oppenheim e Acconci. Era un periodo d'incredibile fermento e sembrava che si spalancassero enormi possibilità di realizzare mostre. Ma, alla fine degli anni Settanta si era già formato un gruppo di giovani artisti fuori della portata della Kitchen. Quindi queste opportunità non durano a lungo. Gli artisti hanno la possibilità di avvalersi di canali istituzionali o di rifiutarli, ma oggi ci sono sempre meno canali.

*Abbiamo già parlato di come uno dei problemi delle mostre video sia quello di avere a che fare con opere basate sul tempo e supportate dal suono; una mostra formata da un grande gruppo di opere spesso corre il rischio di creare una meta-opera non voluta. Per un certo aspetto, nella tua personale questo è diventato un vantaggio. Come hai messo insieme questa mostra?*

David Ross e il regista teatrale Peter Sellars, co-curatori della mostra, insieme con Kira Perov, mia moglie e collaboratrice, ed io stesso, abbiamo lavorato in gruppo per mettere tutto insieme. Io e David ci conosciamo da molto tempo. Siamo stati a scuola insieme e da un certo punto di vista le nostre carriere sono corse parallelamente. Quando David fu assunto come primo curatore della sezione video al Whitney nel 1972, mi chiamò come primo allestitore di mostre video – abbiamo tenuto duro nonostante i rischi, lasciamelo dire. Ci siamo guardati crescere e abbiamo sempre voluto creare insieme qualcosa. Io e Peter ci siamo incontrati circa dieci anni fa e siamo diventati amici. Il suo nome è saltato fuori appena io e David abbiamo iniziato a parlare di questa personale, perché capivamo quanto fosse importante lavorare con qualcuno che avesse esperienza del fattore tempo e mestiere nel creare un'ambientazione per un pubblico. È stato incredibile beneficiare dell'esperienza teatrale e operistica di Peter; ed è stato Peter a farci concentrare sull'idea di presentare la mostra sotto forma di una più ampia composizione di parti che interagiscono nello spazio e nel tempo.

*Sei un artista molto prolifico. Come hai selezionato le opere per la mostra?*

La dimensione temporale del mio lavoro ci obbligava a pensare alla mostra come a un insieme, per creare un'esperienza coerente. L'installazione era concepita come una sorta di viaggio attraverso opere legate fra loro, che insieme formavano un'idea più ampia. Alla fine, abbiamo inserito molte delle opere maggiori, che ritengo testimonino una continuità nel corpo di tutte le mie opere. La cronologia è stata completamente ignorata nello schema della mostra, che si discosta dalla solita retrospettiva di una carriera artistica. Succede che la prima opera nella mostra sia il secondo video che ho realizzato, un lavoro di sette minuti in bianco e nero dal titolo *Tape I* (1972). L'ultimo è *The Crossing* (1996), un'installazione con due grandi schermi. Fin quasi dall'inizio ho realizzato sia installazioni che video monocolore, e quindici di queste installazioni formano la sezione principale della mostra. Ma mentre stavamo progettando un'installazione complessiva, ci siamo resi conto che alcuni punti nodali erano rappresentati da alcuni video monocolore. Sapevamo che era necessario inserirli nel percorso della gal-

leria, anche se sono convinto che non si sia ancora trovata una soluzione soddisfacente al problema di mostrare i video in tale contesto. Il fatto è che non si può programmare un nastro di novanta minuti in una galleria dove la gente va e viene continuamente. Alla fine, abbiamo presentato tre video sotto forma di installazioni ambientali nelle gallerie. Altri ventidue titoli sono invece inseriti in un programma nella sala cinema del museo.

L'architettura di quasi tutti i musei è progettata per gestire oggetti come se questi potessero essere isolati in un terreno neutrale, il che è un'illusione. Come si può applicare questo principio a un'opera come *The Stopping Mind* (1991) che non si può considerare tanto un oggetto, quanto piuttosto un sistema di immagini e suoni in movimento che descrivono il perpetuo flusso della coscienza? Concepire la mostra in tal modo era una sfida creativa, e Peter Sellars ed io ci siamo concentrati molto su questo. Abbiamo anche deciso di inserire circa cento pagine dai miei appunti. Sono le ultime cose che il visitatore vede, perché volevamo che prima avvenisse l'incontro con l'opera. Per la stessa ragione non esistono etichette ai muri: volevamo, per quanto possibile, evitare ogni mediazione con l'opera.

*Come, niente visita radio guidata?*

In effetti, avevo considerato un itinerario audio, nel quale prevedevo che si ascoltassero soltanto le poesie di Jallaludin Rumi, un maestro e un mistico del XIII secolo i cui scritti sono stati importanti per me. Ma la cosa non andò avanti, per una serie di ragioni.

*In molti dei luoghi della mostra hai anche sistemato delle opere all'esterno, talvolta in luoghi estranei all'arte sparsi nella città ospite.*

Riposizionare le opere significa soprattutto provocare una disgregazione produttiva della disposizione del museo. Visitare un museo può assomigliare a un viaggio in un grande magazzino. Ogni cosa è incasellata e divisa in categorie. Ma cosa succede quando si incappa inaspettatamente in un'opera d'arte nel corso della propria vita quotidiana? E perfino se leggi la pubblicità e fai uno sforzo cosciente per guardare l'opera, resta l'idea di intraprendere un viaggio verso un luogo in cui normalmente non saresti andato, e questo provoca tutta una serie di esperienze inaspettate.

*Certo, come l'idea di un pellegrinaggio. La tua opera attinge da molte fonti – come Rumi, che hai citato – ma alcuni dei riferimenti più palesi sono alla Cristianità, attraverso l'uso di una forma particolare, come il trittico, o attraverso allusioni a temi quali la Crocifissione o la Resurrezione. Naturalmente questi stessi temi si trovano anche in altre tradizioni sacre. Dove si colloca esattamente il cristianesimo nel tuo racconto personale?*



Sono cresciuto in una cultura cristiana e non nego che ci siano tutte le cose che hai citato, ma questo non vuol dire che mi impegni a illustrare un qualche dogma in particolare – piuttosto, il contrario. Mi interessano le origini alla radice, sotto le forme. Per esempio, la forma fisica del trittico è espressione di una cosmologia così profondamente radicata nella mente occidentale da diventare il substrato di tutti i nostri pensieri – la concezione di un universo tripartito.

La configurazione di paradiso, terra e inferno non è soltanto cristiana ma appare in molte altre culture. Sono attirato da questa rete di connessioni latente nelle nostre vite interiori.

*Eppure, The Greeting (1995), per esempio, sembra saturo della tradizione occidentale e soprattutto cristiana, sia a livello formale che tematico. Qual è stato l'elemento catalizzatore per quest'opera?*

Peter Sellars ha notato qualcosa nei miei primi appunti del 1972: «Fare un'opera sulle persone che si salutano all'aeroporto». Poi, lungo i ventitré anni seguenti, si vede che l'idea emerge e scompare nelle pagine degli appunti – riprendere tre donne che conversano; comporre una scena con la geometria pittorica prerinascimentale; fare qualcosa con attori che riguardi le correnti sotterranee dell'interazione sociale – fino ad arrivare al 1995, quando credo di essere stato improvvisamente ispirato dalla vista di una riproduzione de *La Visitazione* del Pontormo, e dall'osservazione di tre donne all'angolo della strada in un pomeriggio ventoso, avendo dimenticato completamente a quel punto la trama sottostante data dal collegamento delle idee. In senso più ampio, tuttavia, l'opera nasce dal mio interesse da sempre per la rappresentazione degli eventi spirituali, degli archetipi e delle strutture culturali che rimangono parte della coscienza contemporanea sia che le accettiamo o no. Sono fortemente radicate. È così che il cristianesimo entra nel mio pensiero.

*Chi è il soggetto in He Weeps for You (1976)? È una delle opere che preferisco, sebbene il linguaggio universale, con quel pronome di genere così specifico, normalmente mi infastidirebbe.*

Sì, so cosa intendi. Non credo che mi abbiano mai fatto domande sul titolo prima d'ora. All'università, quando cominciavo a studiare i testi religiosi tradizionali, dall'Islam al Buddhismo, sono dovuto scendere a patti con un linguaggio arcaico, nella cui forma tutte queste opere ci sono state tramandate – tutti quei «Tu hai» e «nostro Padre». Dovevo riconciliarmi con questo linguaggio oppressivo per non confonderlo con le idee. La frase «Egli piange per te» è semplicemente balzata fuori dalla mia mente mentre lavoravo a quest'opera. È letteralmente un frammento dalle mie letture, un artificio che sintetizza un modo di pensare il mondo. Funziona come riferimento all'intera nozione di tradizione religiosa, cristiana o altra. Volevo anche fare un collegamento fra la goccia d'acqua dell'opera e le lacrime.

*Pensando ancora a questa frase, come diresti che il tuo lavoro entra in rapporto con gli ideali culturali della bellezza? Dopo anni di disprezzo critico, l'idea del "bello" sembra stia tornando in auge per certa critica. Ma l'opera in questione spesso sembra celebrare soltanto manifestazioni del bello "basse" o popolari, e non sono affatto convinta che il termine abbia riguadagnato il suo significato autentico. Ma ci sono persone che mi hanno detto di aver pianto di fronte alla tua opera ... Cosa pensi di tali reazioni?*

Non mi sento per niente legato all'ingranaggio che crea le mode nel mondo dell'arte, e non mi interessa propagandare alcuna forma di cinismo. Vedo questo come una sostanza tossica da cui dobbiamo depurare il sistema. Il cinismo semplicemente non è una posizione critica plausibile. Credo che quando qualcosa è così travolgente alla vista da farci piangere, quello che succede in realtà è che stiamo penetrando in una corrente sotterranea di sapienza e conoscenza che ci fornisce una visione di una verità fondamentale della vita. Non si tratta "semplicemente" di emozione. L'aspetto visivo è soltanto il veicolo che trasporta il sentimento. Se tale aspetto è bello, allora è la bellezza ad essere forma di conoscenza: una delle grandi idee del Rinascimento.

*Parliamo di come utilizzi la tua immagine nel tuo lavoro. Appari in molte delle tue prime opere. Sei consapevole del fatto che molti danno per scontato che tu sia l'attore in lavori più recenti, come Deserts e The Crossing? Perché hai scelto qualcuno che ti somiglia tanto?*

Il video è particolarmente congeniale all'autoritratto, perché è in grado di convogliare un grande senso di intimità e immediatezza. Di questo si è parlato spesso. Un esempio di queste caratteristiche intrinseche sono i primi rapporti e i contatti continui che il video ha avuto con la performance art e il lavoro molto approfondito del primo Bruce Nauman. Il video permette allo spettatore di sentirsi testimone dell'esperienza privata di qualcun altro, e questa impressione del contatto con un altro essere è particolare al genere, credo. Non ho dato molto peso al fatto di cercare un attore che mi somigliasse, ma è successo in modo misterioso. Deve essere qualche legame inconscio con tutti quei primi lavori in cui io stesso ero il soggetto.

*Dalla posizione davanti, sei passato a quella dietro la telecamera, cosa hai imparato da questo passaggio?*

La ragione per la quale appaio in quelle prime opere è che non credevo che sarei mai stato capace di comunicare a qualcun altro quello che volevo accadesse davanti alla telecamera; inoltre ero preoccupato che l'artificio entrasse nell'opera. Ma *The Passing* (1987), nel quale io appaio, ha segnato un punto di svolta. Mi sono reso conto allora che volevo sorpassare l'atto della registrazione per avvicinarmi di più alla realtà dell'atto della visione. Prima, il mio approccio era stato quello di cercare di collegare l'atto fisico di trovarsi davanti alla telecamera con l'atto della visione dietro ad essa che, naturalmente, finisce per diventare anche il punto di vista del pubblico. In questo consisteva uno slittamento dell'approccio, dalla realizzazione dell'opera calandosi nell'e-

sperienza alla realizzazione dell'opera osservando l'esperienza, spostando il punto di vista dalla performance alla telecamera, e questo spalancava per me nuovi modi di pensare il soggetto e l'oggetto. Continuo a realizzare autoritratti, e infatti ho realizzato una serie di lavori su questa scia proprio un anno fa.

Lavorare da entrambi i lati della telecamera mi ha anche reso più chiaro il rapporto con i miei strumenti. Se dovessi scegliere un fattore che guida il mio lavoro, sarebbe la tecnica. Questo non significa che abbia bisogno dell'ultima novità tecnologica, perché non la utilizzo sempre. Ma la tecnologia a disposizione in quel momento è quello che ti permette di realizzare ogni tua visione, e la può anche trasformare. Se inizi da un'immagine mentale di un tizio che cade nell'acqua, ed è importante che questo movimento risulti fluido, hai a che fare con l'aspetto fisico di questa azione prima ancora di cominciare a lavorare con la telecamera. Il corpo umano cade a una velocità di oltre dieci metri al secondo, quindi il trampolino standard, alto 10 metri, permette al corpo una caduta di circa un secondo. Il video scorre alla velocità di trenta frame al secondo e, se si vuole un movimento fluido, non c'è abbastanza accelerazione. Allora è necessario girare in pellicola, il che ti dà trecento frame al secondo, e sei costretto a ingaggiare una troupe e a diventare regista. Questa esperienza ti aiuta a capire quante altre visioni possono essere realizzate con il nuovo materiale, generando spirali all'infinito.

*Qualche tempo fa, per la prima volta, hai lavorato con le immagini generate al computer. Puoi descrivere questo nuovo lavoro?*

È un corridoio di 15 metri, largo quanto lo specchio di una porta. In fondo, il corridoio si apre in un vuoto buio, nel quale si vede l'immagine di un albero piccolo e giovane. Questa immagine è retro-proiettata su un grande schermo nero. Appena si entra nel corridoio e si inizia a camminare nella direzione dell'immagine, il nostro movimento controlla una sequenza di immagini in movimento che mostra la crescita dell'albero dai nuovi germogli alla maturità e al decadimento. La sequenza si sviluppa nel tempo della fioritura, i frutti maturano e cadono, le foglie cambiano colore, fino al momento in cui si giunge al termine del corridoio, le foglie svaniscono e restano soltanto i pallidi rami bianchi di una forma senza vita. L'opera si intitola *The Tree of Knowledge* perché la conoscenza umana, la "condizione umana", deriva dalla consapevolezza e dalla conoscenza delle conseguenze della nostra esistenza temporale.

La cosa che mi ha entusiasmato di più è di aver potuto lavorare con il tempo in un modo che le telecamere non permettono. Ci sono tre livelli di tempo rappresentati nell'opera: una visione compressa del lasso di tempo che va dalla crescita alla morte dell'albero, sopra la quale è tracciata la mappa di una stagione e infine un elemento di tempo reale rappresentato dal vento che fa cadere le foglie e i frutti. È stata l'occasione in cui mi sono potuto avvicinare di più a un senso di tempo quasi geologico, e c'è una suggestione dell'infinito nella struttura ciclica interna al lavoro: la rinascita del giovane albero da quello vecchio quando si esce dal corridoio. Quello che volevo era un senso di identificazione, e sembra che il pubblico si accorga che è il suo movimento verso l'immagine che lo fa "invecchiare".

*Mi incuriosisce lo stile visivo dell'albero. A guardarlo è molto realistico, ma è anche senza dubbio un'animazione generata al computer; non è neppure così "reale" a guardarla come avrebbe potuto essere se avessi scelto di utilizzare fotografie scansionate con una certa definizione. Come hai pensato a quest'opera in rapporto a una rappresentazione realistica?*

Non volevo un tipo di albero specifico. Ho fatto molte ricerche ai giardini di Huntington, fotografando tante specie differenti, per trovare quello che mi sembrava l'albero ideale. Ho detto a Bernd Untermann, il programmatore, di osservare i dipinti dei grandi maestri dell'Europa del Nord, soprattutto di Van Eyck e di Hans Memling. Curiosamente, abbiamo iniziato con un software che ci forniva un modello di crescita molto vicino a quello naturale, ma presto abbiamo fatto delle modifiche che in realtà esaltavano il realismo dell'immagine – per esempio, abbiamo deformato il tronco in modo molto più rapido di quanto non accada in natura. Come sappiamo tutti, le convenzioni del realismo sono spesso più potenti della realtà stessa! Pensiamo al sonoro dei film. Manca completamente di realismo, ma funziona.

Questo è il vero motivo per cui non ho usato il sonoro: non volevo che questo albero, o piuttosto questa esperienza del senso del tempo, fosse oggettivata. Fra le altre cose, non volevo che i visitatori collegassero l'esperienza di quest'opera con l'esperienza di un banale film, o che facessero confusione circa la particolare relazione di quest'opera con la realtà. Voglio che lo spettatore ne faccia esperienza, il più possibile, come di un'immagine mentale.

Credo che l'opera funzioni perché mantiene alcuni legami naturali fondamentali con la vita reale. È vero, l'immagine è un'animazione, ma non appare fantastica. E anche se il lasso di tempo incastonato nell'opera è praticamente irrealistico dal punto di vista della crescita naturale di un albero, possiede una dimensione di autenticità che in realtà si riferisce all'esperienza umana del tempo. Naturalmente questa dell'albero è un'idea antica radicata in molte culture, che usano l'albero per significare la struttura del tempo, come nella genealogia.

*Tanto del tuo lavoro iniziale riguardava l'esperienza di registrare il mondo fisico, e qui realizzi un'opera che non ha un referente nel mondo reale. Il tuo uso di un immaginario simulato comporta qualche implicazione metaforica?*

Penso sempre a come il messaggio fondamentale di tutti gli insegnamenti religiosi è che, quali siano le convenzioni che regolano la rappresentazione della realtà in un dato momento storico, non si deve pensare che siano assolute. La teologia islamica descrive Dio, Allah, la realtà vera, come circondato da settantamila veli di luce e di oscurità. Quando paragoniamo il cielo dorato della pittura medievale al cielo blu nelle istantanee delle nostre vacanze, tendiamo a considerare simbolica l'immagine medievale. Ma potrebbe anche essere fotorealismo, dal momento che per l'uomo medievale il mondo era infuso del divino, e che soltanto l'oro lo poteva rappresentare. L'importante è non privilegiare un'astrazione su un'altra, non confondere il veicolo con l'idea cui si riferisce.

Direi piuttosto che il mio uso di un immaginario simulato riflette a certi livelli il modo in cui la cultura in generale si sta dirigendo verso un rinnovato interesse per la realtà concettuale. Ci siamo evoluti nel corso di un'epoca che privilegiava la vista, una convenzione che si è cristallizzata durante il Rinascimento. Questo modo di pensare, che si associa con lo sviluppo della prospettiva a base matematica, è di fatto un atteggiamento filosofico del tutto specifico di guardare il mondo, che oggi, in effetti, sta finendo. Questo è veramente molto significativo, perché se si vuole capire una cultura, si devono seguire le sue forme di verità. Per oltre cinquecento anni, la nostra cultura ha considerato la vista come misura della realtà, ma ora che abbiamo iniziato a riconoscere i nostri preconcetti, stiamo passando da quella convinzione al riconoscimento che la categoria dell'informazione stessa è il miglior veicolo per la realtà. E i periodi di transizione, quando la verità si incarna in molteplici forme conflittuali, sono sempre i più interessanti.

*Sembra che viviamo in un momento di confusione, per quanto riguarda il rapporto fra l'informazione visiva e la realtà. Pensa a quanto spesso i film basati sugli effetti speciali si affidino a racconti catastrofici per la propria struttura.*

C'è molto disagio là fuori. Alla fine del secolo scorso, quando iniziavano ad apparire nuove tecnologie, come il telefono, la sensazione era di grande eccitazione e di potenzialità illimitate. Oggi ci preoccupa il fatto che il sistema dei computer sopravviva al passaggio dello zero del millennio, e l'atteggiamento è quasi apocalittico. Gli effetti speciali hanno reso difficile decidere quando e se sospendere il nostro scetticismo. Non distinguiamo più quando un'immagine visiva è riprodotta, elaborata o vera. Diamo per scontato che per adesso le teste parlanti che ci forniscono notizie dai telegiornali appartengono al nostro stesso mondo, ma non c'è certezza che nel futuro sarà sempre così.

*Forse non ci interesserà neppure.*

Un gap generazionale è certamente evidente fra i bambini dell'era elettronica ed i loro genitori, che possono anche non rendersi conto di questa crisi di rappresentazione e identità. Questa cesura si vede molto chiaramente nello sviluppo di Internet – gli scherzi e gli alter ego sono già divenuti routine nel cyber spazio.

*Eppure, nonostante questo spostamento generale dalla dimensione visiva, la stessa industria della grafica computerizzata è guidata dalla ricerca del realismo visivo, che è ancora considerato l'effetto speciale dello stato dell'arte. Suggestisci forse che questo sia soltanto uno stadio nella transizione culturale che fugge dal realismo? E, se così è, verso cosa?*

Fra cinquant'anni non credo che il realismo visivo sarà più un argomento nella comunicazione visiva. L'esperienza è tanto più ricca della luce che colpisce la nostra retina.

Quando passeggi per la strada incarni un microcosmo di realtà – le tue memorie, i vari livelli di consapevolezza di quello che ti succede intorno, tutto quello che possiamo chiamare informazione contestualizzante. La rappresentazione di questa informazione sarà argomento principale negli anni a venire: come il mondo incontra la mente, non il corpo.

*Come si può paragonare il lavoro con l'immagine computerizzata a quello con la telecamera?*

Non è poi così diverso come può sembrare, specialmente perché sono abituato a lavorare come un regista. Devo lavorare a stretto contatto con la persona che realmente effettua il programma. Ma la mia abilità con la telecamera in effetti si trasferisce molto bene, una volta capito che non solo l'immagine è virtuale, anche l'occhio stesso della telecamera lo è. All'interno del suo sistema il computer crea un'immagine basata sui principi con cui la telecamera – o il suo modello, l'occhio – riceve la luce. Questa immagine può quindi essere manipolata fino a diventare come se fosse filtrata da una varietà di lenti virtuali, per produrre una inquadratura grandangolare, uno zoom, gradi diversi di risoluzione e così via: l'intero vocabolario di effetti fotografici, e molto di più. Lavoro ancora con la luce, alla fine; il pensiero è in gran parte lo stesso, soltanto i meccanismi di realizzazione sono diversi. La velocità è qualcosa di più di uno dei fattori in gioco. Quando le animazioni sono complesse, possono essere necessarie delle ore anche con il computer più avanzato per realizzarle. Le animazioni per *The Tree of Knowledge* sono state elaborate con un computer high-powered Silicon Graphics chiamato "macchina della realtà". È la stessa macchina utilizzata a Hollywood per gli effetti speciali in film come *Jurassic Park* o *Twister*. Non è come strizzare un tubetto di tinta, è altamente specializzato, complesso e costoso. Quindi una delle differenze è che devo affidarmi a qualcun altro per realizzare le mie idee con una tecnologia che mi è ancora sconosciuta. Ma la differenza che mi ha concesso più libertà creativa è che nel mondo digitale non devi più basarti sulla luce come presupposto per creare un'immagine: il collegamento diretto col mondo esterno è spezzato.

*Cosa pensi dell'interattività? Non mi sembra che si sia ancora visto un lavoro interattivo pienamente riuscito nei principali contesti artistici.*

Sono d'accordo. Per prima cosa, c'è la tentazione di spingere la tecnologia oltre i limiti che le sono realmente concessi; spesso le cose semplicemente non funzionano come dovrebbero. Ma non si tratta solo di un problema tecnologico.

Spesso i lavori interattivi offrono troppe possibilità, così che i parametri dell'opera finiscono per dimostrarsi troppo ampi. Non sono sicuro che l'esperienza sociale anelata dall'artista sia sempre abbastanza definita per avere senso.

*Credo che a molte persone non piaccia l'idea di essere osservati mentre interagiscono con un'opera d'arte, proprio come non ci piace particolarmente che qualcuno sbirci sopra le nostre spalle ...*

Questo è un problema che ho volutamente cercato di evitare in *The Tree of Knowledge*, che è pensato per un solo performer, se così vogliamo chiamare il visitatore. L'opera permette una interattività limitata che si svolge su un singolo asse definito dall'architettura. Si tratta di una connessione semplice, immediata che non sembra indurre ansia nella partecipazione. Per adesso, mi è sembrato il solo modo plausibile per me di lavorare con l'interattività.

*C'è uno strumento tecnologico che tu vorresti ma che ancora non esiste?*

Mi interessano sempre i nuovi strumenti, perché possono fornire i mezzi per dire qualcosa in modo diverso; ma credo di aver sempre accettato le possibilità offerte dalle tecnologie correnti. Il progresso lineare della tecnologia è un dato di fatto, qualcosa che si impone su di me; ma il mio rapporto con esso è cambiato gradualmente. Nel passato, la rapida evoluzione degli strumenti mi ha spesso ispirato o mi ha offerto una rampa di lancio. Ma oggi i limiti che mi preoccupano di più sono interiori. Il mio processo creativo attuale assomiglia alla scrittura di certa musica. Se accetti una certa gamma di strumenti, allora la musica che scrivi deve essere in certa misura per quegli strumenti. Fra cinque o dieci anni, potrei realizzare *The Tree of Knowledge* in modo diverso per via di nuovi progressi tecnologici, ma l'opera creata nel 1997 sarebbe ancora valida. L'opera è soltanto il contenitore dell'idea, e il disegno del contenitore può cambiare.

*Le immagini simulate al computer comportano spesso un costo produttivo proibitivo, sia in termini d'equipaggiamento che di abilità. Questo aspetto incide nel tuo lavoro?*

Sì, ed è un pensiero rilassante. In qualche modo mi sento come se fossi tornato ai tempi dell'infanzia della tecnologia video, quando realizzare un'opera abbastanza sofisticata era molto costoso, spesso gravoso, e normalmente richiedeva una gamma di capacità interamente nuova. Impararle può risultare molto interessante, ma non è sempre una scelta, per una serie di ragioni. Fino ad oggi ho mantenuto un rapporto con le tecnologie che utilizzo per il mio lavoro, imparando prima a girare, montare, perfino a costruire una telecamera, ma non mi è ancora chiaro quanto posso andare avanti ad imparare le tecnologie digitali da solo. Questo è qualcosa a cui devo pensare nei prossimi due anni, mentre la mostra compie il suo itinerario, avendo questa opportunità di valutare una gran porzione del mio passato. Mantenere la concentrazione sulla realizzazione di opere nuove può essere una trappola, ma ho in mente un numero enorme di opere mai realizzate che vorrei fare, alcune delle quali risalgono a quindici o venti anni fa. Non so spiegare come, ma sento che mi è stata data una sorta di visione complessiva quando ero giovane, e di aver cominciato a lavorare partendo da essa per tutto questo tempo. Il risultato più importante di questa mostra è averlo capito, perché fino ad oggi non sono mai stato pienamente consapevole di questo corpo di idee che mi hanno guidato per tutto il tempo. Scorrere i miei appunti me lo ha reso evidente, e mi piacerebbe pensare che questa impresa mi permetterà di elevare il lavoro a un livello superiore.

## La nuova distanza dell'immagine digitale \*

*Conversazione con Bill Viola di Valentina Valentini*

*Valentina Valentini: È possibile descrivere da un punto di vista storico generale – e naturalmente dal tuo particolare processo di lavoro – la breve storia delle installazioni video?*

Bill Viola: Credo ci sia stata una evoluzione continua delle immagini nella storia del video; uno sviluppo complesso che, recentemente, e in questo momento in particolare, è legato alla tecnologia, che si sta sviluppando molto rapidamente. Questo non è di norma accaduto in tutte le altre "storie". Ci sono stati momenti in cui la tecnologia è cambiata drammaticamente, in un periodo di tempo molto breve. La prima metà del XV secolo è un esempio perfetto, con i pannelli di legno, la prospettiva, la pittura a olio, il processo di stampa di Gutenberg. In un contesto come quello attuale, è strano parlare di una storia del video, perché riguarda un arco di tempo molto breve; durante il quale, però, c'è stato uno sviluppo, c'è stato un processo. L'evento che ha coinvolto le immagini – e che, fra tutti, intendo sottolineare, perché l'ho visto accadere davanti ai miei occhi – è il processo subito dalle immagini del sempre maggiore aumento della risoluzione e della dimensione. Quando ero piccolo, la dimensione del televisore era contenuta, poi aumentò gradualmente fino a diventare molto grande, tanto che oggi negli Stati Uniti i televisori sono enormi. Ciò significa che, se prima le persone guardavano il piccolo schermo da una distanza molto ravvicinata, ora hanno bisogno di andare in fondo alla stanza. Nello stesso tempo, e questa è una seconda tappa nel corso evolutivo delle tecnologie, sono stati introdotti i computer, con i loro monitor ridotti, e collocati sulla scrivania. Quindi – da una parte – l'enorme schermo televisivo, dove

\* La conversazione è avvenuta a Londra in occasione della mostra *Five Angels for the Millennium and other New Works*, alla galleria Antony D'Offay, 3 maggio del 2001. In versione ridotta, è apparsa in italiano in «Close Up», n. 1, gennaio-marzo 2002, pp. 50-53; e anche in Valentina Valentini (a cura di), *Le pratiche del video*, Bulzoni, Roma 2003, pp.183-189. Traduzione di Antonio Trimani.

si possono guardare film su cassetta, e – contemporaneamente, sul tavolo – un piccolo schermo collegato a una tastiera, che permette di comporre dei testi. Perciò, si verifica una connessione tra testi e immagini, e si produce anche una nuova distanza di “immersione”, di coinvolgimento. Non c'è una grande immagine nella stanza; l'immagine digitale del computer sta a una distanza di lettura: è la distanza propria del libro, che è molto personale, molto intima, al contrario della distanza cinematografica. Quindi, questo nuovo spazio è lo spazio dell'immersione, non in senso corporale, ma inteso come processo intellettuale. Questo è il modo in cui si viene coinvolti nelle immagini. Prendi, ad esempio, le opere che ho esposto alla Galleria Antony d'Offay, per la mostra *Five Angels for the Millennium and other New Works*, specialmente i ritratti, e ti rendi conto che è come se le persone che visitano la mostra sentissero l'esigenza di leggere le immagini come dei testi; vogliono stare proprio là. Questo dato è molto interessante.

*L'estetica degli anni Sessanta, come sai, rifiutava la verticalità, la bidimensionalità e la prospettiva centrale, sia in teatro che nelle arti visive. Come interpreti il recupero della bidimensionalità dello schermo da parte di molti artisti dell'ultima generazione, che lavorano nel campo ibrido delle installazioni video: come una sorta di nostalgia per la pittura prerinascimentale?*

Sì, in un certo senso. Penso che stiamo entrando in un secolo in cui si ha a che fare sempre meno con l'immagine ottica e sempre più con un momento della storia prima del Rinascimento, almeno fino alla svolta degli inizi del XVI secolo, all'epoca di Masaccio e Masolino, artisti che per primi ebbero una concezione dello spazio e dell'immagine. Il loro lavoro è di transizione (non come quello di Leonardo, Michelangelo, Raffaello il cui uso della prospettiva è perfetto), in quanto si trovavano in una posizione di liminalità tra lo spazio gotico, medioevale, e lo spazio prospettico rinascimentale. Parlando invece dell'attuale momento tecnologico, lo si può fare non in termini di spazio visivo ma mentale, psicologico, o addirittura intellettuale; e questo cambia il look delle immagini. Per esempio, il multi-schermo – a proposito degli anni Sessanta di cui parlavamo prima – è presente adesso nei computer. Considera che ora le persone sono abituate a guardare più immagini contemporaneamente; la differenza è che si è passati da un ambiente, da una stanza con più immagini, a un piccolo monitor di computer, dove hai una finestra da una parte – con la connessione a Internet – e una finestra con dei testi dall'altra. La cosa interessante è che le persone, pur ricevendo informazioni simultaneamente, non sono né distratte, né tantomeno confuse, rispetto a dove e cosa guardare, a cosa prestare attenzione; sono in grado, infatti, di selezionare e mettere a fuoco spontaneamente un tipo di informazione soltanto; capacità, questa, che hanno sviluppato autonomamente, e che non è data dal modo in cui sono presentate le informazioni. Quindi, l'idea di multimedia come molteplicità di immagini e di informazioni rappresenta, direi, un nuovo linguaggio.

*A proposito del recupero della bidimensionalità: ritengo che implichi anche una sorta di perdita di memoria della pur breve tradizione del video, una semplificazione, rispetto alla complessità compositiva della sperimentazione di quest'ultimo ventennio.*

Non sono sicuro che sia proprio questo. Tutto quello che è accaduto nel mondo dell'arte, specialmente nel XX secolo, è stato all'insegna della semplificazione; tutto era visivamente semplice, astratto. Ad un certo punto, alcuni artisti hanno utilizzato un solo colore, e la cosa ha rappresentato una radicale semplificazione. Hanno cercato anche di eliminare ogni elemento visivo, come per esempio la rappresentazione naturalistica della realtà, intendendo esprimere il momento emozionale, il momento realizzativo, fino al punto in cui la pittura sulla tela rappresentò la traccia di un'azione. Quindi, il fine della pratica artistica diventò quello di esprimere, attraverso questo tipo di pittura, l'azione con cui era realizzata. Allora, l'emozione che esprime Pollock, la sua sofferenza, non stanno nell'immagine che scaturisce dalla pittura, ma nella forma della pittura, nel modo in cui è stata realizzata sulla tela, nel gesto e nelle emozioni da cui è scaturita. Il che vuol dire che non c'è una rappresentazione diretta di qualcuno che esprima delle emozioni, determinato a esprimerle, quanto piuttosto una testimonianza, rappresentata da tracce di un'azione che in certo senso ci lascia fuori, rispetto al capire perché questa persona abbia provato quel sentimento. Si vedono solo le impronte dei piedi; ma non vedi l'azione del camminare e non ne conosci la destinazione, che appartiene all'esclusiva volontà dell'artista.

*Non capisco molto bene quello che sta succedendo nel campo delle installazioni video, perché nell'attuale produzione di molti artisti la differenza tra un video monocolore e una installazione è scomparsa, o diventata indifferente, perché si realizza un video monocolore che viene proiettato in un ambiente su uno o più schermi ...*

Sì, perché nel mondo digitale non c'è dimensione [scale]. Noi siamo cresciuti in un periodo in cui la dimensione era molto importante; parlavamo sempre di dimensioni, mentre per gli artisti del nuovo millennio non c'è dimensione: le immagini sono ridimensionabili all'infinito. Infatti, anche se lavori con materiale digitale, parlando in termini tecnici, trovi sempre nel menù il termine “dimensione”. Questo è l'aspetto, in assoluto, più critico nel creare immagini digitali, perché le immagini digitali sono ridimensionabili, per far sì che si adattino allo schermo del computer. Se io avessi le immagini delle opere esposte nella mostra che ho appena inaugurato da Antony d'Offay su un piccolo schermo, e se io mostrassi queste immagini in una finestra di un monitor con la risoluzione di un rapporto 1:1 di pixel, la mia immagine sarebbe piccola come il piccolo rettangolo nel monitor: perché questo è il numero di pixel che avrò ottenuto, visto che non uso il massimo dei pixel che ho a disposizione sullo schermo del computer; Perciò, l'immagine sarà piccolissima, ma è in effetti un'immagine con scala 1:1. Un pixel sul mio monitor corrisponde a un pixel sullo schermo LCD. Quindi, per mostrarla, la devo ingrandire; e l'unico modo per farlo è impostare il computer in

modo che moltiplichino i pixel, fino a raggiungere la grandezza desiderata. Non c'è più la stessa risoluzione, rispetto a quando era piccola. Gli artisti più giovani, utilizzando queste nuove tecnologie, sono abituati a scalare (o ingrandire) le immagini. E penso di non sbagliarmi nel sostenere che, quando mostrano il loro lavoro, avendo un video e una parete per proiettarlo, dicono: «ok, ingrandiamo per questa parete»; prendono un video proiettore, dicono: «ok, bene» e lo proiettano! Il video, per loro, non è pensato in rapporto a una parete, o a un monitor o a qualcos'altro. Tutto può essere ridimensionato, e la grandezza per loro non è una questione importante, perché a importare è solo l'immagine.

*Un'altra questione che mi sono posta in questi ultimi anni riguarda il concetto di contemplazione. In latino questa parola è composta da cum e templum. 'Templum' significa il cerchio disegnato dagli àuguri per osservare il volo degli uccelli e 'cum' indica lo stare dentro. La contemplazione rappresenta l'atto fondamentale dello spettatore di fronte a un'opera d'arte. Oggi i critici e gli artisti enfatizzano il bisogno di interazione dello spettatore, a discapito della contemplazione. Lo spettatore deve fare qualcosa, interagire con l'opera d'arte. So che hai realizzato, allo ZKM di K una installazione interattiva, The Tree of Knowledge. Cosa pensi di questa polarità: contemplazione versus interazione?*

È un tema molto complesso, e posso andare indietro storicamente molto lontano, fino al periodo della teoria dell'arte bizantina e dell'idea di 'imago', che è l'immagine della figura umana, quando si realizzavano icone che riguardavano veramente la presenza della figura umana. Quindi, molti ritratti dei santi, di Maria e di Gesù Cristo, vennero creati con lo stile e le modalità dell'imago'. Per questo, ci fu una costante presenza di queste figure e di queste persone, come se fossero veramente lì, nell'imago. E un altro aspetto della questione della raffigurazione fu quello che Paul Gregory descrive in una famosa lettera, in cui dice che le immagini nel XVII secolo erano come dei libri che le persone potevano leggere, potevano raccontare storie, rinviavano a un senso di *historia*; le immagini possedevano una indicazione di qualcosa che cambia nel tempo. Quindi, si hanno due tipi di immagini nella storia dell'arte occidentale: modi di realizzare immagini, e non solo stili o motivi, ma anche aspetti storici. In verità, c'è anche un altro aspetto in cui siamo coinvolti, e riguarda il modo in cui vediamo, i differenti modi in cui noi percepiamo. Noi vediamo certe cose che hanno una presenza 'qui e ora', e vediamo anche cose che cambiano nel tempo. Per esempio, io vedo nei lavori interattivi qualcosa che è connesso molto naturalmente con il cinema, connesso anche con la storia della pittura, che ha sempre cercato di avere a che fare con il movimento, con il cambiamento, con il tempo. Il primo esempio si ha in Italia, quando cammini in una chiesa, specialmente con Giotto nella Cappella degli Scrovegni o ad Assisi: quando cammini, realizzi un film; cammini e i diversi quadri ti appaiono in sequenza. C'è in un certo senso interattività, che coinvolge tutto il tuo corpo ... quindi, Giotto è molto cinematografico, con storyboard e inquadrature ...

*Ma il cinema non è interattivo, nel senso che oggi si attribuisce a questo termine!*

No, nel senso contemporaneo non è interattivo; la parte interattiva che emerge è quando le informazioni diventano talmente veloci che influenzano quello che accade nella nostra vita. Finora, le informazioni venivano archiviate e avevano valore precisamente perché erano immutabili. Qualsiasi evento che noi prendiamo in considerazione è fissato negli archivi, lo puoi catalogare. Questa è la storia dell'arte, l'arte Antica ... storie

*Però, dal modo in cui costruisci un catalogo dipende il modo in cui puoi cambiare la storia!*

Questo lo sappiamo ora, ma quella storicamente è stata l'idea ... Quello che sta succedendo ora, da quando tutte queste tecnologie sono nate, riguarda l'essenza, il movimento di tutti questi elettroni, il movimento dei media elettronici, sia digitali che analogici; riguarda il movimento, in senso letterale, di forze elettriche. E c'è un centro attivo; non è un oggetto ben individuato, non lo conosciamo molto bene. Questo movimento crea la capacità di reperire informazioni, ed è legato al cambiamento continuo del mondo, perché il mondo è in continuo cambiamento. Così, ora l'informazione cambia alla stessa velocità in cui cambia il mondo.

Questo è un nuovo modo di pensare alla storia, alla conoscenza, all'informazione. È il risultato diretto dell'interazione della persona con il materiale; e, oltre alle *performing arts*, c'è la musica, che ha sempre avuto questo aspetto. Siamo ora i testimoni di questo flusso attivo di informazioni, diffuse nelle arti visive, nei media visuali. I lavori vengono definiti in base al loro uso, in analogia col modo in cui si suona uno strumento. Penso che molte persone che si trovano davanti al loro computer sentano di essere quasi davanti a uno strumento musicale; hanno bisogno di essere coinvolti in modo attivo e reattivo.

*Si, ma questo è diverso, rispetto al ruolo di uno spettatore, dalle cui azioni dipende l'esistenza o meno dell'opera*

«Ok, there is a president and there is an history to everything!»<sup>1</sup>

C'è una grande differenza, hai perfettamente ragione, tu diventi il performer! Lo spettatore e il performer diventano uno. In tutta la storia della tradizione drammatica c'è stata questa unità solo quando c'è stata ritualità. C'è ritualità quando lo spettatore e il performer sono la stessa cosa. Penso veramente che stiamo tornando a – o andando verso – un mondo di comportamenti rituali ...

<sup>1</sup> [N.d.T.] Bill Viola ricorre a un gioco di parole fra "precedent" e "president", ossia: "c'è un precedente (presidente) e una storia per tutto".

*Noto che in questi ultimi lavori, presenti qui alla mostra, l'aspetto performativo sia enfatizzato molto di più che in quelli precedenti. Per esempio, tu usi attori come in una vera e propria performance, con un inizio, conflitto drammatico e fine.*

Tutte le opere esposte nella mostra, in un certo senso, hanno una struttura lineare del racconto. Sì, è bello ... interessante parlare con te, nessuno mi aveva detto questo, è vero. In un certo senso, anche se questi lavori sono nuovi, tecnologicamente, con questi monitor al plasma, alla fine tutto questo mi riconduce molto indietro, ai miei primissimi lavori, e all'inizio della video arte, quando video e performance erano legati ... a Vito Acconci e gli altri ... quando interessava catturare un evento in "medias res".

*Ho notato che ultimamente lavori di più con la figura umana, con il corpo. Gradualmente, con il passare del tempo, lo spazio circostante sta diventando meno importante.*

Ora le figure dei miei video interagiscono meno con il paesaggio/sfondo, rispetto ai miei lavori precedenti. Ora si trovano in uno spazio neutrale, o addirittura in un "non-space" in un non-luogo; lo spazio è completamente nero, come in alcuni video della mostra. Quindi, il luogo in cui si trovano i performer non è importante; cosa accade in loro è più importante. Sono tutte immagini interiori e non paesaggi esteriori.

*Sei scomparso dalle tue immagini? Cosa significa? [ride] Ti sei perso?*

[ride] Non sono nelle immagini? Sì che sono nelle immagini! Sicuramente sono nelle mie immagini! Ma il luogo delle immagini non è nello spazio reale, nel paesaggio ... ma in qualcosa di interiore ... penso ... non lo so.  
Tu dovresti dirmelo!

## Una conversazione fra Hans Belting e Bill Viola \*

28 giugno 2002

### MATTINO

Hans Belting: *Mentre siamo seduti qui, in quello che una volta era un castello della Westfalia, non posso non ricordarmi che la prima volta che sono venuto in contatto con le tue opere è stato in un momento cruciale della mia vita professionale. Avevo insegnato storia dell'arte per lo più tradizionale all'Università di Monaco, perciò ero alquanto impreparato per l'insegnamento della Scuola di Nuovi Media a Karlsruhe, dove mi ero trasferito a quel tempo. La questione era se considerare i nuovi media nell'arte qualcosa senza precedenti, o affrontarli come l'ultimo stadio di una continuità di immagini migrate, per esempio, dalla pittura alla fotografia al video. Quando ho avuto modo di vedere delle tue installazioni video che incominciavano a circolare, mi sono immediatamente convinto e ho avuto la conferma della longevità di quel che potremmo chiamare 'immagini', contrariamente ai ritmi più brevi di tecniche e stili artistici. Parlo di opere come *The Sleepers* o *Heaven and Earth*, che mi hanno subito affascinato. Appartenevano a un gruppo di opere in cui fai riferimento a delle straordinarie esperienze personali. È un grande piacere per me chiederti di parlare di come sono nate delle opere che sono state per tanto tempo una parte della mia vita.*

Bill Viola: Credo che all'epoca in cui mi hai contattato, anch'io avevo appena attraversato una crisi. Alla fine degli anni '80 mi sono trovato a un punto morto. Nel 1987 stavo realizzando una nuova opera di paesaggio, grazie a una sovvenzione dalla televisione

\* Pubblicata la prima volta in *A Conversation, Hans Belting and Bill Viola* in Bill Viola, *The Passions*, Getty Publications, Paul Getty Trust, Los Angeles CA 2003, pp. 189-223. Traduzione di Valentina Ajmone Marsan.

tedesca ZDF e alla prima vendita di una mia installazione. Mia moglie e collaboratrice Kira e io abbiamo chiuso bottega e ci siamo messi in viaggio per il deserto americano, per cinque mesi, in una Toyota Land Cruiser piena di attrezzature video.

*È il bisogno di ritirarti dalla banalità del nostro spazio sociale, per recuperare quello che tu chiami "paesaggio interiore", che ti ha spinto a viaggiare in spazi deserti?*

Sicuramente anche questo. Avevo sempre avuto sensazioni molto forti in precedenti viaggi in questi paesaggi desolati, a cominciare dalla mia prima esperienza nella Death Valley, in California, nel 1973; e avevo raggiunto il massimo nel 1979, con un lungo viaggio nel Sahara, in Tunisia, per registrare i miraggi. Feci un video tratto da queste registrazioni nel Sahara, *Chott el-Djerid (A Portrait in Light and Heat)*. Il tema, letteralmente, riguarda i limiti dell'immagine, la soglia in cui crolla la realtà figurativa, ma riguarda anche la fede. Nell'ultima immagine, si intravedono figure indistinte che si muovono nel calore rutilante, con una moschea isolata su un crinale arido.

Quando nel 1987 siamo partiti per questo secondo viaggio nel deserto, volevo vedere aldilà della superficie dell'immagine, in modo diverso, connesso alla visione notturna. È l'altro lato della comune esperienza del deserto – un paesaggio buio e silenzioso. Ho acquistato una speciale camera di sorveglianza militare, che poteva fotografare in piena notte con la sola luce della luna e delle stelle. Avevo altre camere sensibili agli infrarossi, compresa una, piccolissima, su un lungo palo, che potevo infilare in buchi e crepe nel terreno; e un potente telescopio che ingrandiva cose piccole, a miglia di distanza.

Dopo le prime stimolanti settimane di riprese di tutto ciò che era visibile, gradualmente è diventato sempre più duro lavorare – organizzare questo delicato hardware in un ambiente ostile, e organizzare le mie idee, che erano diventate sempre più confuse, mentre mi colpiva la vastità del paesaggio. Il risultato è stato il fatto che io ero sopraffatto e bloccato dalle immagini. La mia creatività ne è stata paralizzata per molti anni; cercavo di continuare a lavorare, ma non riuscivo a finire l'opera sul deserto. Molto tempo dopo il ritorno dal nostro viaggio, ricordo di aver cominciato a riprendere con la videocamera, quasi per disperazione, persone che dormivano, facendo registrazioni notturne di sette o otto ore. Più tardi, questo sarebbe diventato *The Sleepers*, che tu hai citato; ma a quel tempo non avevo assolutamente in programma di fare *The Sleepers* ...

*Perciò, questo tentativo era la conseguenza di una specie di crisi personale?*

Sì. Per la prima volta in vita mia non riuscivo a realizzare nuove opere. Ma l'unico modo di sopravvivere era cercare di continuare a lavorare. Ho fatto, sì, diverse installazioni in quel periodo – *Passage, The Sleep of Reason, The City of Man* – ma erano già in programma; e in alcuni casi già avevo le immagini registrate, prima che andassimo nel deserto. Il nostro primo bambino è nato l'anno successivo al nostro ritorno, e questo ci ha toccato profondamente; ed ha aperto la mia vita emotiva in un modo in cui non ero preparato. In questo periodo di ricerca inconcludente, ho anche ripreso la nascita di un

bambino in un reparto di maternità di un ospedale locale. Il tempo, nell'evento della nascita, si trasforma drasticamente e diventa un immenso mare – esteso e allo stesso tempo ingrandito al microscopio. Quindi, ho deciso di usare questo materiale come una ripresa in tempo reale, inedita, prolungata, in un'installazione sulla nascita e sulla creazione che ho fatto nel 1989: *Sanctuary*, che è probabilmente l'unica opera nuova, originale, apparsa in quel periodo.

*Ma poi, nel 1992, c'è stata una fantastica esplosione di opere completamente nuove ...*

Sì. Alla fine la diga si è spalancata, ma la breccia finale è venuta da una direzione inaspettata. Alla fine degli anni 90, d'improvviso mia madre è stata colpita da un'emorragia cerebrale ed è morta tre mesi dopo. È stato un incubo emotivo incredibile, che è finito con lei circondata da tubi e fili, tenuta in vita proprio dalla tecnologia elettronica su cui io avevo basato tutta la mia pratica artistica. Per sopravvivere potevo ricorrere, oltre alla famiglia, solo alla mia videocamera, la mia fonte personale di sicurezza e di realtà; e riprendere mia madre sul letto di morte – per trovarmi faccia a faccia con l'immagine più terribile e inaccettabile che potessi immaginare. Dopo la sua morte, ho messo tutte le mie opere da parte e sono entrato in un periodo di lutto. Ma poi è ricomparso ZDF: a quel tempo il mio progetto era in ritardo di due anni e volevano indietro i soldi. Fui costretto a tornare nell'ultimo posto dove avrei voluto trovarmi: la cabina di montaggio, e all'opera sul deserto. Ma ormai quel paesaggio, e tutto il mondo intorno a me, era cambiato irrevocabilmente. Mentre ritornavo al montaggio, la presenza di mia madre dominava il mio tempo solitario in quel posto, e mi sentivo obbligato a rivederla. Perciò, ho portato tutti i miei video allo studio e ho cominciato a guardarli. La mia intera vita mi passava davanti – i miei genitori, i miei figli, Kira ... Alla fine, mi ha attratto la sequenza degli ultimi giorni di mia madre – l'immagine proibita che avevo messo via su uno scaffale, come una specie di monumento a lei dedicato.

Per la prima volta la mia vita privata, entrava nel mio studio e appariva, sullo stesso schermo che avevo usato per tanti anni per realizzare tutte le mie opere. Era come cadere in una profonda crepa, che si era aperta nella mia vita. Finalmente la sequenza del deserto aveva senso: ho fatto *The Passing* in pochissimo tempo, un paio di settimane di lavoro intenso. Come uno schiaffo in faccia, ho capito che la vita è molto più profonda di quanto avessi mai immaginato, e ...

*... e l'arte dovrebbe occuparsi anche della vita?*

Sì, esattamente. E con il nuovo medium del video, le due cose ora possono davvero essere connesse. Una cosa essenziale da imparare, circa l'essere al mondo, è l'esperienza della perdita. Come dicono i Sufi: «studia l'oscurità per capire la luce». Vivere questa esperienza, questa tragedia, è stato come un masso che precipita attraverso il soffitto di una stanza. Era reale. Ho fatto *The Passing* per una pressante necessità – non sentivo assolutamente che stavo facendo arte.



*Il titolo della tua mostra del 1992 a Düsseldorf era Unseen Images. Conteneva potenti immagini autobiografiche, le tue esperienze personali – Heaven and Earth, Nantes Triptych, Slowly Turning Narrative. Il titolo significava che quelle immagini non si erano quasi mai viste nell'arte contemporanea?*

Veramente, io lo intendevo nel senso di immagini di cose invisibili.

*Beh, la maggior parte delle immagini erano ben visibili; ma a volte di una visibilità non gradita e violenta, dato che immagini come quelle sono escluse di solito dalla nostra vita quotidiana. Tuttavia, interagiscono nel tuo lavoro più recente con i performer, che hanno una sorprendente visibilità, e di cui parleremo dopo. Secondo me, la pratica dell'immagine, sin dall'inizio della storia dell'uomo, è nata dal bisogno di rendere visibile qualcosa che richiedeva un atto deliberato di visualizzazione. Un esempio ovvio sono le immagini funerarie, che sostituivano i corpi perduti dei morti.*

*Ma seguiamo più da vicino come è proseguito il tuo lavoro, dopo che hai completato The Passing: un'opera molto potente, che è in un certo senso l'inizio di questo lavoro recente.*

Hans, prima posso chiederti una cosa? Hai citato due volte *Heaven and Earth*. Che cosa ti ha attratto in quest'opera?

*Ho il sospetto che fosse la sua forza davvero antropologica. La nascita e la morte si specchiano in un certo senso nei due monitor, uno di fronte all'altro, sull'asse verticale. C'è una certa allusione alla sala operatoria di un ospedale, dove alcune persone nascono e altre muoiono, sotto lo stesso tetto. Ma c'è molto di più. Sembra che la vita stessa sia ridotta al vuoto che si è aperto fra i due monitor, come qualcosa che esiste, invisibile, fra i due momenti cruciali dell'entrata e dell'uscita. C'è uno specchio che riflette, e uno spazio aperto fra due immagini, con una sorprendente simmetria. Lo spettatore è richiamato a pensare ai momenti cruciali della vita; ed è quindi in grado di riconsiderare che cosa è la vita. Mi è venuta in mente una lunga storia di immagini risalenti al Medio Evo, che molte volte non mostrano altro che la nascita e la morte, con la presenza della Vergine e del Cristo bambino e del Cristo crocifisso, come supremi modelli attraverso cui capire la vita. Quando guardavo la tua opera, ho dovuto perfino piegarmi per scoprire l'inaspettata simmetria che esiste fra i due schermi. Quello più in basso, con la sua superficie di vetro, riceve l'immagine riflessa della donna morente, al centro degli occhi appena aperti del neonato.*

*Nella stessa mostra di Düsseldorf c'era la grande proiezione intitolata Nantes Triptych. Anche lì c'erano la nascita e la morte, ma stavolta ai due lati esterni di un trittico. La parte centrale, invece di essere uno spazio vuoto, rappresentava qualcosa che non aveva la stessa visibilità, e non era una narrazione, come le altre due figure. D'un tratto, c'era una visione subacquea, un'immagine che non si presenta normalmente nella vita comune. Un uomo completamente vestito galleggiava mollemente in un'acqua scura. È ovvio che hai trasformato questa immagine centrale in una metafora.*

A quel tempo reagivo a tutto inconsciamente, afferrandomi veramente a queste immagini. L'uomo sommerso, senza vita, era una di queste. Ho cominciato a lavorare sul trittico prima di sapere che cosa sarebbe stata l'immagine centrale. È stata la struttura del trittico, di nuovo quello spazio vuoto al centro, che mi ha portato a questa inquadratura. All'incirca nel tempo in cui avevo ripreso quelle persone addormentate, ho organizzato anche due giorni di riprese subacquee in una piscina al California Institute of the Arts, una scuola d'arte vicino a Los Angeles. Il tema principale era un uomo vestito di tutto punto che si tuffava nell'acqua. Avevo messo via su uno scaffale questi nastri per quasi due anni, prima di tirarli fuori per *The Passing*. Sono tornato di nuovo a questa inquadratura per *Nantes Triptych*. Tutte le opere che ho realizzato quell'anno erano ritratti di una persona che era stata capovolta e rivoltata, e che non trovava le parole per parlarne o descriverlo. Una presenza sconosciuta era sgorgata dalle profondità e aveva causato la perdita di equilibrio in superficie. È vivo o è annegato?

*Il pannello centrale sembra mostrarci qualcosa che non può essere rappresentato in senso letterale. Prende il posto della vita fra la nascita e la morte; non della vita vissuta, ma della vita sperimentata dall'io interiore. Poi, ci sono i pannelli laterali con le intense immagini di un bambino che nasce e di tua madre, nei suoi ultimi giorni. Anche se riguardano fatti e sono più diretti, rappresentano cose che di solito ci rifiutiamo di vedere, o non siamo in grado di vedere ... forse perché sono così dirette.*

*E c'è un altro punto. Anche se possono essere registrate come tutte le cose, immagini come queste non sono disponibili in qualsiasi momento. Hanno uno speciale status ontologico e rappresentano eventi unici nella nostra vita, che succedono solo una volta, almeno per ciascuno di noi.*

Esattamente. Ma c'è dell'altro in queste immagini – la memoria. Nel 1991 compivo quarant'anni, e come artista che lavora con il medium della registrazione, e come uno che ha appena perso un genitore e avuto un figlio, ho cominciato a capire e a sentire più intensamente la memoria. Man mano che invecchiamo, la memoria acquisisce una ricchezza e un'intensità che informano e trasformano la percezione, in modo notevole. Cominciamo a guardarci dentro. Parallelamente, il mio archivio video – nel quale da oltre vent'anni depositavo materiale – ha cominciato a incarnare tutto questo, ed è diventato una parte dominante della mia vita. Via via che avevo più ricordi dentro, avevo più registrazioni sullo scaffale; e ho cominciato – in quel periodo di “blocco dello scrittore” – ad attingervi. Mi ricordavo improvvisamente di registrazioni che avevo fatto anni prima e non avevo mai usato – per cercare di ricordare come erano, quali sensazioni le avevano originate, e quali nuove vite potevano contenere. Ho cominciato a esplorarle.

*Mi colpisce che tu, a un certo punto, sei passato a usare con il video una tecnica e uno stile differenti, in confronto all'inizio di quel medium, quando c'era o un approccio iconoclasta – che dissolveva la vita di ogni immagine – o un esercizio narcisistico, come ha detto Rosalind Krauss. Allora, gli artisti festeggiarono la struttura insolitamente flessibile della neonata arte video,*

*che permetteva effetti mai visti nel cinema e distruggeva la narrazione convenzionale. Nelle tue opere, tuttavia, anche le immagini comuni della vita quotidiana sono reintrodotte e mettono in moto la nostra memoria, come se potessimo vedere al lavoro le immagini interne della memoria.*

Si, è un modo molto corretto di descriverlo. Una delle cose che la camera mi ha insegnato è stata vedere il mondo, lo stesso mondo che vedono i miei occhi, nel suo stato metaforico, simbolico. Di fatto, questa condizione è sempre presente, latente, nel mondo intorno a noi. Se sei un pittore che lavora nel solco della tradizione dell'immagine ottica, come erano i vecchi maestri, allora – per via delle richieste di illustrare a mano quel mondo in tutti i suoi dettagli – dovevi prenderti il tempo di indugiare e riflettere su ogni oggetto. Questo, oltre all'influenza della dimensione religiosa e spirituale nella vita quotidiana, ha permesso a quegli artisti di non lasciarsi ingannare dalla superficie materiale degli oggetti e di arrivare agli strati simbolici sottostanti. Oggi, noi guardiamo quelle figure e, a meno di essere particolarmente addestrati, vediamo solo la rappresentazione visiva. L'atto della pittura praticato in quella modalità può essere un rituale di lode e contemplazione, rappresentato fisicamente. Con il video, invece devi solo premere il tasto rosso e procedere – la camera in tempo reale registra tutto. La contemplazione comincia dopo, nella cabina di montaggio.

Di più, se al tempo in cui ho iniziato con il video non avessi studiato le tradizioni dei poeti e dei mistici, non penso che avrei potuto progredire molto. Questi uomini mi hanno insegnato il linguaggio necessario a capire cosa vedevo realmente. Il filo comune in queste tradizioni, trasversale a diverse culture, è l'idea che tutto davanti a noi è solo un mondo di apparenze, una superficie, non la vera realtà. Se vieni impigliato in questa superficie, allora rimani sulla superficie. La tua vista è imprecisa, i sensi mandano informazioni fuorvianti, traduzioni unidimensionali. Piuttosto che ignorare queste traduzioni, bisogna capire e padroneggiare l'esperienza sensoriale, perché c'è bisogno del linguaggio dei sensi per decifrare queste distorsioni superficiali e andare fino in fondo, alle connessioni sommerse.

Penso che sia stata la chiarezza di queste immagini dei video, insieme alla distanza rispetto alla percezione dell'evento e all'isolamento e all'oscurità della cabina di montaggio, che mi ha consentito di vedere queste immagini della vita in modo profondo e simbolico. La morte di mia madre ha reso reale questa intuizione. Allora, l'ho potuta collegare al mio interesse per le scienze della percezione e cognitive, e alle tradizioni spirituali, per capire che queste immagini registrate erano elementi attivi. Non erano semplicemente ricordi immobili e fermi, oggetti imm modificabili o "fatti" visivi. Diventavano attive; e quando le si combinava, si combinavano gli elementi fondanti del campo simbolico e metaforico. Io considero questo il vero medium della mia arte.

*Questo è un bellissimo modo di spiegare come hai attraversato il confine fra la fotografia e il video: la prima tradizionalmente vista come un medium di memoria, l'altro come medium del presente, in virtù del fluire delle immagini. Ma tu, penso, reintroduci la memoria nelle immagini in movimento. In questo modo, non fai parte né della categoria delle immagini immobili per*

*sempre, considerate passato, né della categoria delle immagini dei film, con i loro sogni e illusioni. Ecco perché qualche volta tu hai confuso il pubblico dell'arte, che non si aspettava più che tu gli si ricordasse del respiro della vita nelle mostre d'arte. Platone sarebbe stato interessato al tuo lavoro, perché conosceva soltanto immagini statiche o congelate, che perdevano il movimento, caratteristica della vita. Perciò, era riluttante a dare a quelle immagini il potere di stimolare la memoria. Secondo lui solo il corpo vivo poteva ricordare.*

Poco dopo la morte di mia madre, stavo andando in macchina al mio studio e ho visto in lontananza le San Bernardino Mountains, come le avevo viste per anni. Ma allora mi sono sembrate diverse, cambiate; eppure sapevo che erano le stesse montagne. Per uno che lavora con le immagini, la chiarezza di questa percezione fu un vero shock – come se d'un tratto si aprisse un sipario, per rivelare qualcosa che era sempre esistito ma non era mai stato visto. Mi sentivo come se avessi intravisto un'immagine invisibile.

Volevo capire esattamente cosa fosse cambiato e perché questo cambiamento era così palese, reale. Ho cominciato a guardarmi dentro, a pensare a mia madre assente e presente allo stesso tempo ... i ricordi sono diventati la cosa più preziosa. Quando una vita finisce e si esala l'ultimo respiro, si diventa letteralmente, fisicamente l'immobilità, l'eternità. Lo shock di essere presente alla fine di una vita è che stai vedendo la fine del tempo ... ogni movimento cessa. Stai guardando la fine di qualsiasi possibilità di un cambiamento. Quando mia madre è morta, l'irreversibilità è stata assordante. Non dimenticherò mai quel momento. Eppure, qualcosa rimane ...

## POMERIGGIO

*Torniamo ora alle tue opere della mostra The Passions. Dal 2001, più o meno, hai sorpreso il pubblico con un tipo di lavoro completamente diverso. All'inizio, ci sembra di vedere una mostra di quadri in una galleria, con immagini incorniciate sulle pareti. Ma, visti da vicino, i quadri si rivelano schermi video. Poi, improvvisamente, ci si rende conto che quelli che sembravano ritratti fermi in realtà si muovono, a volte quasi impercettibilmente. Sono immagini di volti sottoposti a estremi cambiamenti emotivi. Fra i vari aspetti della discussione, vorrei prima scegliere la creazione di un nuovo, ibrido tipo di pittura sul muro, che reintroduce aspetti dimenticati nella pittura contemporanea. In questo contesto, ti sei rivolto alle tue prime esperienze con la pittura rinascimentale italiana?*

Sicuramente molto del mio lavoro, in senso lato, si può far risalire al periodo in cui ho vissuto a Firenze, dal 1974 al 1976. Avevo ventitré anni, quando sono andato a fare il tecnico in uno studio di video arte, uno dei primi in Europa, che si chiamava art/tapes/22. Ho scoperto che tutte le opere che avevo studiato durante le lezioni di storia dell'arte erano una parte attiva della cultura, ed erano presenti nei luoghi pubblici

della comunità. Non parlo del museo degli Uffizi, ma delle chiese, delle cappelle, dei palazzi comunali, delle piazze. C'erano anche piccole Madonne nelle nicchie per le strade. Molte opere si trovavano ancora nei posti per cui erano state create. Era la prima volta che vedevo opere d'arte nel loro giusto contesto, e la cosa mi ha lasciato un'impressione profonda.

*In termini di pittura, le tue opere recenti non solo evocano un tipo obsoleto di ritratti realistici; hai addirittura realizzato dittici e trittici, formati antichi, che compaiono molto presto nella storia dell'arte. In Six Heads, riunisci un gran numero di volti in un quadro, come negli studi dei vecchi maestri. La scelta di collegarti alla storia della pittura è deliberata o dettata da preoccupazioni pratiche?*

Penso che sia un po' entrambe le cose. La storia della pittura mi interessa da molto tempo. Recentemente, sono ossessionato dai piccoli quadri devozionali della tradizione medievale e del primo Rinascimento. Mi ha incantato soprattutto l'arte del quindicesimo secolo, quando l'immagine cambiava per le nuove tecniche ottiche e la popolazione si muoveva sempre di più. Le persone avevano bisogno di immagini leggere, da portare con sé per la strada, e gli artisti rispondevano a questo bisogno. Mi sono concentrato su questo aspetto nel 1998, quando sono stato invitato come professore residente al Getty Research Institute. Anche allora, ero in un periodo in cui non riuscivo a lavorare nel mio studio; ma questa volta la ragione era una grande mostra retrospettiva delle mie opere, in un arco di tempo di venticinque anni, allestita dal Whitney Museum. Consisteva essenzialmente in grandi installazioni, ed è stata esposta per due anni in sei musei negli Stati Uniti e in Europa. Avevo la sensazione di dover vivere con le mie vecchie opere e idee, il che significava per me una stanza piena di specchi fatti di hardware video. Sono andato via e mi sono ritirato nel mio ufficio al Getty, per un agognato momento di tranquillità. Una volta lì, la mia attenzione si è spostata ad artisti di un tempo lontano, ma parallelo, quando (anche allora) il mondo stava cambiando drasticamente, per via della tecnologia. La loro preoccupazione era come ridurre l'hardware a una dimensione personale, intima e più maneggevole, mantenendo la potenza spirituale e l'impatto immersivo delle immagini. In questo periodo, frustrato com'ero, avevo però un bel po' di tempo a disposizione. Ho visitato tante volte la collezione del Museo e ho finito con lo scrivere moltissimo, elaborando gran parte delle idee che sarebbero diventate i brani di *Passions*. C'era un seminario settimanale: "Rappresentare le Passioni" – si discuteva con studiosi su come rappresentare stati di estrema emozione, essendo la loro natura basata sull'irrazionalità e la perdita di controllo. Mi trovavo in un gruppo con tante persone, molte delle quali avevano scritto libri importanti e avevano studiato a fondo questi argomenti. C'erano anche conferenze – una volta è venuto Garry Wills a parlare del ciclo di affreschi della *Fine del Mondo* di Luca Signorelli e di diverse versioni del *Giudizio Universale*.

*Eri circondato da storici dell'arte.*

Esattamente. Qualche volta ero il solo esemplare umano nel gruppo! Ma, seriamente, ero molto stimolato: ho davvero compreso la natura di queste opere d'arte durante quell'anno al Getty Research Institute; ma non per i seminari o per le mie ricerche intellettuali. Durante tutto il tempo in cui ero al Getty mio padre stava lentamente, inesorabilmente, morendo. Era nuovamente l'esperienza che avevo vissuto con mia madre; in modo diverso – estesa nel tempo, ma ugualmente intensa. Ho pianto molto quell'anno. Mentre era ancora vivo ma stava deperendo, io ero all'Art Institute of Chicago a un incontro per programmare una mostra; e camminavo nella galleria di quadri del quindicesimo secolo. C'era la *Madonna Piangente* di Dieric Bouts, da sola, gli occhi gonfi e rossi, nel crudele dettaglio del realismo dei pittori fiamminghi, con le lacrime che le scorrevano sul viso. Ho cominciato a singhiozzare senza riuscire a smettere. Poi, ho capito cosa fosse successo. Si era formato una specie di cappio, un circuito viscerale ed emotivo, e come uno specchio: piangevamo entrambi – il quadro e io. Avevo capito a fondo il quadro, come non avevo mai pensato prima; e in quel momento, per me, la funzione di un'opera d'arte è cambiata moltissimo. La formazione che avevo avuto all'Università si basava sul rispondere alle opere d'arte in modo intellettuale, percettivo o culturale – in altre parole, dalla prospettiva di chi osserva, non da quella di chi partecipa ... certamente, non implicava un liquido che esce incontrollato dagli occhi!

*Bill, hai appena descritto la teoria dell'arte di Leon Battista Alberti dell'inizio del quindicesimo secolo, in cui si sostiene che i pittori rappresentano le lacrime per far piangere chi osserva... per farla breve, si sostiene che il lavoro non mira al guardare, ma al partecipare. A proposito: era amico di Brunelleschi. E questo concetto è ancora valido: un libro recente dello storico dell'arte James Bilkens, intitolato Pictures and Tears, chiede: «Perché piangiamo davanti alle immagini»?*

*Ma non perdiamo di vista il tuo concetto principale. Mi chiedo se hai creato questo nuovo tipo di opere con l'intenzione di uguagliare la pittura dei vecchi maestri.*

No, non veramente. I vecchi dipinti erano solo il punto di partenza. Non mi interessava appropriarmene o ri-rappresentarli – volevo entrare dentro a queste immagini ... comprenderle, abitarle, sentirle respirare. In definitiva, mi interessava la loro dimensione spirituale, non la forma visiva. In generale, il mio obiettivo era quello di arrivare alla radice delle mie emozioni e alla natura della loro espressione. Negli anni della mia formazione, gli anni Settanta, quello era un posto dove non si andava, una zona proibita. Lo è anche oggi. Ma, per la mia esperienza personale, sono stato completamente assorbito da questa potente e forte emozione, molto più profonda del puro sentimentalismo che mi avevano insegnato a evitare. Sentivo che come artista dovevo capire meglio tutto questo.

*In questo contesto, la tecnologia video era secondaria?*

Era assolutamente essenziale. Una delle cose che mi ha insegnato il video, e che viene dalla mia esperienza di musicista elettronico, è che non si lavora solo con la natura e la funzione delle immagini visive. L'essenza del medium è il tempo. La "forma-tempo" di un'opera è intoccabile, ma vera. È una cosa viscerale, la spina dorsale, ogni volta che si crea qualcosa in movimento. Ha una forma unica per ogni situazione, ed è percepita inconsciamente dall'osservatore – sentita più che vista. È a livello della forma-tempo che di solito un'opera riscuote successo o no.

Quando ho cominciato a lavorare con le emozioni, ho capito che le emozioni, come un racconto, sono la forma-tempo nella nostra vita. La loro realtà è il cambiamento e la transitorietà. L'ho visto chiaramente con i miei figli. Un momento sono felici e poi improvvisamente scoppiano a piangere. Vedi l'inizio, il punto di crisi, e poi le conseguenze – la classica teoria del racconto drammatico di Aristotele in forma compressa. Ma il dolore che ho provato io, quando ho perso i miei genitori, è stato più intenso, ed è durato per un periodo molto più lungo. Aveva aperto una dimensione nuova, non semplicemente l'immediata risposta del piangere in quel momento. Avevo toccato il Dolore con la D maiuscola, e volevo essere qui con il mio lavoro.

*Ma come hai affrontato questi diversi livelli di emozione da una posizione tecnologica? La tecnologia e le emozioni sembrano essere elementi opposti.*

Beh, la forma-tempo che ho descritto funziona nel video allo stesso livello sommerso delle emozioni, nella nostra vita di ogni giorno. Perciò, le due stanno bene insieme. Però, è vero che fare questo lavoro ha sollevato delle questioni tecniche complicate. Il soggetto su cui stavo lavorando – il passaggio di un'onda di emozione in un essere umano – è effimero, in costante movimento. Ho capito che questi video dovevano essere fatti come inquadrature singole senza montaggio, perché il movimento era creato proprio dall'emozione; e il medium per questa emozione, la sua base costante, era la persona. Qualsiasi montaggio avrebbe disturbato questa relazione. Ma sapevo anche che il medium del video, maestro della sequenza lunga, poteva riprendere l'azione solo a trenta immagini al secondo; e io avevo bisogno di più tempo, per cogliere la sottigliezza dei passaggi e delle trasformazioni. Per alcune immagini (specialmente i ritratti su schermo piatto), volevo anche che avessero una qualità fotografica, non elettronica, e un grande livello di dettaglio e di delicatezza di luce. Così, l'unica opzione è stata la pellicola. Quasi tutti i video di questa serie sono stati ripresi su pellicola di 35 mm, a velocità di fino a trecento immagini al secondo, poi trasferiti al video digitale e montati.

Ma l'elemento essenziale, cruciale, del lavoro sono le persone; e il compito più difficile è stato trovare i performer giusti. Io non avevo mai lavorato in questo modo con attori. Abbiamo fatto delle audizioni e sono diventato un regista. Mi interessava molto aprire gli spazi *fra* le emozioni. Volevo concentrarmi sui passaggi gradualmente – l'idea dell'espressione emotiva come un continuo fluire. Il passaggio, il tempo ambiguo, quando si passa dall'essere felice a essere triste, è altrettanto importante della stessa emozione.

Quindi, ho definito quelle che consideravo quattro emozioni "primarie", la gioia, il dolore, la rabbia e la paura, e le ho affrontate come i colori primari, elementi che potevo sciogliere e a cui dare forma, per creare diverse gradazioni e sfumature.

*La prima impressione che si ha di queste immagini è che le loro radici siano nella tradizione delle Icone o dei Ritratti. Ma, del resto, sono molto diverse. Sicuramente, si riferiscono agli antichi ritratti, per i loro sfondi scuri e per la luce direzionata, che definisce i volti e serve a concentrare la nostra attenzione. Ma, di regola, i volti ritratti non sono in movimento e non rappresentano un unico umore, ma l'esistenza di una persona, una volta per tutte. Solo nelle icone religiose, soprattutto in occidente, si trovano volti con espressioni di sofferenza e dolore. Il tuo nuovo lavoro, concentrandosi sui ritratti, richiama anche la famosa discussione del diciottesimo secolo contro la teatralità, per riprendere il libro di Michael Fried. Potremmo anche chiederci se le persone che tu ritrai sono assortite in se stesse, non ci notano, oppure se posano per noi. Il punto di vista in queste immagini è sconcertante, nella sua ambiguità di intimità ed esposizione. Ed è la storia interiore dei soggetti che noi spettatori non possiamo condividere; quindi, in un certo senso, lo schermo li isola da noi. Non li conosciamo, ma ci esortano a partecipare alle loro emozioni. Perciò, è sorprendente sapere che ti interessavano un tipo di emozioni, e che volevi presentare una gamma di espressioni del volto e le loro radici. Viviamo nella cosiddetta Età della Comunicazione, in cui lo spettatore ha certe aspettative, e gli incontri di natura così intima ci confondono, oppure ci invitano a esplorare la condizione dei soggetti ritratti.*

Sì, ma c'è un'altra corrispondenza sempre al lavoro, anche se siamo preoccupati di trovare un messaggio sottostante: è la forte connessione empatica che abbiamo con gli altri esseri umani, la radice stessa della qualità umana della compassione. Le emozioni che provengono da un altro si trasmettono direttamente al nostro corpo, non soltanto agli occhi. Quando vedi qualcuno disperato, la tua risposta è volerlo aiutare. Come una antenna, spesso proviamo le stesse sensazioni che prova l'altro. Sotto le parole e le circostanze specifiche, c'è una specie di trasmissione di sé. Quando ho cominciato questo progetto, ho capito la qualità empatica delle emozioni e ho dovuto imparare a lavorare con gli attori in modo diretto, intensivo e personale. Mi hanno aperto il mondo nascosto più intimo delle loro vite private e mi hanno invitato a entrare, artista ad artista. Riguardo a questo, Weba Garretson è stata molto generosa. All'inizio, io ero molto a disagio. Quando abbiamo pianto per la prima volta, mi sentivo io la causa della sua sofferenza e dell'ansia che stavo provocando. Sono corso a consolarla. La profondità e la realtà di questo mondo mi hanno spaventato. Hanno completamente ribaltato i miei preconcetti sulla recitazione, che – provenendo io dalla performance art e dal video – avevo sempre classificato nel campo dell'artificialità: il mondo del teatro, le presentazioni pubbliche, l'emulazione e la simulazione. Ma queste erano emozioni vere, provenienti dagli effetti residuali di esperienze reali, nell'intimo della persona. L'artificialità che affrontavo non stava nell'emozione, ma nel contesto di quell'emozione – in altri termini, nella storia o nella trama. Mi affascinava il fatto che c'è qualcuno che veramente piange, prova vero dolore, ma che allo stesso tempo finge di essere qualcun

altro, in una storia fabbricata, parallela, dove si recita un personaggio che piange in quel momento. Sentivo al contempo un forte desiderio di liberarmi della storia, di sbarazzarmi della trama, della narrazione, e di occuparmi solo delle emozioni. Credo sia simile a quello che succede a un pittore, che vuole immergersi nel Rosso per l'esperienza del puro colore, non come parte dell'illusione pittorica di una rosa.

*Confesso che sentivo il bisogno di chiederti perché le due persone nella tua immagine erano insieme, e come si erano incontrate e da dove venivano le loro emozioni. La loro intimità nei miei riguardi mi confondeva, perché non avevo alcun accesso alla loro relazione. Mi sentivo un voyeur, che invadeva la loro privacy.*

All'inizio c'era qualche imbarazzo. Non dimenticherò mai quando è tornata l'inquadratura dal laboratorio, dopo il primo giorno di riprese e l'abbiamo messa su uno degli schermi piatti. Ero scioccato. Mi sembrava di essere troppo vicino a queste persone nei loro momenti più privati: non c'era superficie all'immagine, nessuna zona sicura fra di noi – ma non riuscivo a smettere di guardare. Ero affascinato, e in definitiva sentivo che rafforzava la presenza viscerale, emotiva delle immagini.

*Mi hai davvero sorpreso quando hai parlato del lavoro con le emozioni come una situazione controllata in laboratorio, per studiare il volto e l'immagine. Mi ricorda una recente discussione sui famosi autoritratti di Rembrandt, che per molto tempo gli storici dell'arte avevano interpretato come auto-riflessivi: le espressioni del suo stato d'animo interiore. Tuttavia, invece di espressioni del suo vero sé, ora sembrano essere deliberati modelli di un intero repertorio, o catalogo, di emozioni.*

Vuoi dire che per loro doveva essere l'espressione dell'esistenza interiore dell'artista, ma per lui era una tavolozza, un "lexicon" nella tradizione dei suoi studi?

*Sì, non li accettarono mai come Performance ma volevano interpretarli come Confessione. Fra le opere di The Passions c'è un gruppo particolare di dittici per i quali vorremmo conoscere il rapporto che c'è tra le due persone, separate ma racchiuse da una cornice, e che non coesistono mai. Noi stessi siamo tentati di fornire la storia che c'è sotto, in modo da tranquillizzarci davanti alle immagini.*

Beh, la coscienza umana funziona con l'analisi comparativa. Se metti due cose una accanto all'altra, vedi una dualità che richiede una spiegazione. Per i buddhisti questo processo di distinzione e separazione è una delle principali cause di fraintendimento e ignoranza al mondo. Però, ricordiamoci che il nostro cervello, il sistema nervoso centrale e sensoriale, vengono tutti dalla Natura. E la Natura prevede molte polarità: giorno e notte, inverno e estate, bagnato e secco ...

*... marito e moglie.*

Sì. Uomo e donna, il più complicato di tutti [ride]. Siamo così abituati alle dicotomie che pensiamo sempre di dover scegliere, prendere una parte, difendere una posizione piuttosto che vedere entrambe le parti come complementari, di un tutto unificato. È lo spazio vuoto di cui parlavamo prima, l'intervallo fra le due. In breve, questa connessione dentro e fuori è il nostro posto nel dittico, il terzo elemento nell'equazione. In un senso più ampio, è il potenziale creativo in *tutte* le immagini e le relazioni. Quando ho cominciato a esaminare le immagini della Madonna piangente, ho scoperto che l'immagine di Maria fa parte di solito di un dittico con l'Uomo dei dolori, il Cristo sofferente, piangente e incoronato di spine. Era un'immagine molto potente per me, un uomo e una donna che piangono, racchiusi in una cornice. È un formato che esiste ancora oggi, nelle fotografie di famiglia che molti hanno sulle mensole. Come abbiamo detto prima, dittici come questi si iniziarono a fare nei primi anni del quindicesimo secolo, quando una popolazione sempre più mobile aveva bisogno di immagini devozionali più piccole, portabili. I viaggiatori l'avrebbero utilizzata quando arrivavano in una locanda: staccavano il dittico e lo mettevano su un tavolo per le preghiere della sera, come facciamo noi oggi con i laptop. Di fatto, in un'opera come *Dolorosa*, uso gli stessi schermi piatti digitali progettati per i computer portatili. Ma a me non importava tanto come trattare il formato del dittico, quanto raggiungere il livello di immersione nell'immagine che io ritenevo necessario, perché queste opere funzionassero. In passato, avevo sempre raggiunto questo livello con immagini grandi, enormi proiezioni, e un suono che riempiva la stanza, inondandoti il corpo. Qui, con la nuova tecnologia degli schermi a cristalli liquidi (LCD), l'immagine è piccola – ironicamente, quasi della misura di un libro d'arte.

*Ma le immagini sono molto coinvolgenti. Si deve al contenuto o alla tecnologia?*

A entrambi. Penso che la qualità delle immagini di queste nuove opere sia molto importante. C'è una rivoluzione in corso proprio adesso, nella tecnologia. Non dimenticherò mai quando, nel 1998, un amico ingegnere portò uno dei primi di questi schermi di nuova generazione al mio studio, perché lo valutassimo. Quando lo accendemmo, non riuscii a controllarmi. Era una scarica di adrenalina per la nuova tecnologia che non provavo da anni. Sapevo che stavo assistendo a un nuovo passo nell'evoluzione dell'immagine in movimento. Non aveva nessuna delle caratteristiche del monitor televisivo, il vecchio CRT (tubo a raggi catodici). L'immagine aveva una qualità morbida, satinata, perché non aveva un vetro davanti. Era fotografica, ma aveva anche una consistenza, un aspetto fisico veramente unico, più simile alla pagina di un libro che a uno schermo elettronico. La fonte dell'immagine era digitale, ciò che voleva dire alta risoluzione e basso rumore.

La cosa più sorprendente era la dimensione. Mi sono trovato a cadere nell'immagine, mi perdevo nella sua aura, ed era larga soltanto sedici pollici! Era l'anello finale che mi serviva, per capire che l'immersione non dipende dalla dimensione, ha a che fare con qualche altra proprietà dell'immagine. Gli schermi dei computer sono normalmente

posti a distanza di lettura, e le esperienze che avevo avuto con le immagini in primo piano erano altrettanto coinvolgenti che le altre esperienze visive di grandi dimensioni. Ho pensato a come una piccola icona della Madonna sia un punto focale potente, che domina lo spazio di un'enorme cattedrale. Ironicamente, mi ha anche fatto tornare indietro alla mia infanzia negli anni 50, quando comprammo il primo televisore, un mobiletto di legno con un piccolo schermo in bianco e nero, e mi trovai completamente immerso nel *Mickey Mouse Club*.

## SERA

*A questo punto vorrei parlare di un'opera particolare, Surrender, che mi ha affascinato più delle altre. È un dittico posto verticalmente. Mostra una coppia, un uomo e una donna, che iniziano una complessa relazione fra loro. Sembrano riflettersi uno nell'altro, come in uno specchio. E si specchiano anche facendo movimenti simmetrici, piegandosi uno verso l'altro, come se potessero davvero toccarsi o fondersi. Ma poi, d'un tratto, si immergono nell'acqua, e solo allora riconosciamo l'esistenza di una superficie d'acqua al di sopra e al di là della cornice dell'immagine. La cornice, che divide l'immagine in alto da quella più in basso, conferma che c'è un confine, la superficie dell'acqua, che diventa uno specchio per auto-riflettersi. Questo tiene conto anche di una relazione con la seconda immagine, dell'altra persona, che risponde alle azioni in modo simmetrico. Solo quando le due figure occupano la superficie ci rendono coscienti del fatto che l'acqua è stata lì tutto il tempo. Quando si ritraggono dalla superficie liquida, dalle loro facce scorrono gocce d'acqua che ricadono nella vasca. Da allora in poi, l'intera immagine esplose con movimenti ondegianti che provocano forme anamorfiche e distorte.*

Uno specchio disturbato.

*Veramente, ed è così ambiguo che un momento hai l'impressione di vedere un corpo, e il momento dopo questo corpo si riduce al riflesso di un corpo. Perciò, invece di un corpo fisico, vedi l'acqua che rende visibile il corpo. Fai l'esperienza dell'elemento acqua, un medium della natura, rivelato attraverso l'elemento video, un medium della tecnologia. Uno specchio riflette l'altro, e il riflesso rispecchia il riflesso. Mi affascina l'ambiguità fra il movimento mentale sulla faccia e il diversissimo tipo di movimento che si origina sulla superficie dell'acqua. Nell'ultima sessione, i due corpi alla nostra vista diventano talmente dissolti che le due immagini sembrano sciogliersi una nell'altra. Solo quando il corpo si ritrae nell'immagine in questo modo, le due figure possono fondersi. Io stesso mi muovevo fra l'esperienza delle immagini video riflesse dall'acqua e l'esperienza dei corpi delle persone che avevano creato queste immagini e che ne stavano subendo le conseguenze.*

*Questo fa pensare immediatamente al mito di Narciso, che amò il suo riflesso nell'acqua, e lo confuse erroneamente e fatalmente con un'altra persona. Qui tuttavia non vediamo diretta-*

*mente Narciso: se lo vedessimo, sarebbe un doppio Narciso. In questa coppia, le due persone sembrano avere una relazione fra loro, ma allo stesso tempo si ignorano. Hanno relazioni solo con la superficie dell'acqua e perciò con il loro riflesso. Si spostano verso la propria immagine, ma su schermi fisicamente separati ... solo lo spettatore può vedere simultaneamente l'intera situazione.*

Io penso che una cosa importante da riconoscere nella vicenda di Narciso sia che il suo problema non era che si vedeva nel riflesso, era che non vedeva l'acqua. Quello è il punto essenziale: la chiave è l'acqua! Come ha detto Rumi: «chi vede solo il proprio riflesso nell'acqua non sa amare».

*La maggior parte della poesia latina è esattamente di questo tipo.*

[ride] Esattamente.

*L'amante di Petrarca potrebbe non essere mai esistita; potrebbe aver creato lui il personaggio di Laura. Ma questo è un altro punto. A proposito, vorrei ricordarti quello che disse Ovidio su Narciso, nelle Metamorfosi: «Egli ama la speranza senza un corpo. Quello che prende per un corpo, in realtà è acqua. Che cosa vede, non sa», dato che era «l'ombra di un'immagine».*

Fantastico – un'immagine che è evocata o creata da chi osserva per soddisfare un desiderio o una funzione ... un'immagine creativa, ma rischiosa. Sai, per un artista è più importante pensare a fare le immagini di cui abbiamo bisogno, che quelle che desideriamo. È precisamente il punto pericoloso nel fare arte; è dove comincia l'illusione. Lo facciamo continuamente nella nostra vita quotidiana. Imparare a vedere la forma del mondo come un enorme falso riflesso è uno dei punti principali dell'insegnamento buddhista. Questa idea può farsi risalire ancora prima alle *Upanishad*, i testi fondanti Hindu che sono fra le fonti primarie della tradizione della conoscenza di sé. Uno degli insegnamenti centrali che essi sottolineano è che chi conosce deve «conoscere Colui che conosce». È imparare a riconoscere lo *specchio*, la superficie dell'acqua, dentro di noi. Noi viviamo con queste realtà, ma esse sono invisibili, perché non sappiamo come uscire da noi stessi, per vederle per quello che sono.

*Bill, nel tuo lavoro è solo quando le due persone contattano fisicamente la superficie, ed escono fuori dall'acqua, che sanno di essere bagnate. Non so cosa stanno provando a toccare, ma hanno incontrato l'acqua e l'hanno capita ... l'hanno sentita.*

Sì, e quando hanno capito l'acqua, allora provano la vera emozione. Ho detto ai performer, Weba Garretson e John Fleck, che l'acqua davanti alla quale stavano in piedi era una vasca piena delle lacrime di tutti quelli che hanno pianto, e che stavano piegandosi fino a immergersi nella fonte di tutte le sofferenze. L'ho solo menzionato brevemente all'inizio, suggerendo questa immagine perché la conservassero e creassero le proprie, man mano che lavoravamo sulle azioni.

Hans, hai parlato delle prime opere in cui il volto è una specie di superficie che si trasforma, e questa è certamente una cosa che mi interessava. Ma, quando ho realizzato quell'opera, ho capito che il medium che rifletteva il volto era in grado di trasformarlo visivamente nella profonda emozione che esso provava, in quell'istante. Stranamente, questo mi riportava indietro ai miei primi esperimenti, con l'elaborazione elettronica dell'immagine negli anni 70, che deformava l'immagine video per interferenza elettromagnetica. E mi collegava anche alla pittura in modo nuovo, perché i pittori fanno esattamente questo – manipolano e danno forma alla superficie fluida della pittura, per farla diventare l'emozione. Questo è l'invisibile legame fra la vecchia pittura dei maestri e le cosiddette forme non-rappresentative dell'Espressionismo del ventesimo secolo. Il lavoro di Francis Bacon, per esempio, per me è potente perché ha realizzato il collegamento tra la manipolazione della pittura e la sofferenza.

*Bill, confermo quello che dici sull'autorità di Ovidio, che conclude la storia di Narciso con questo bel brano: «Con le sue lacrime agitò l'acqua, e così oscurò l'immagine che vi aveva visto prima» [Metamorfosi III, 475].*

Hans, non conoscevo questa parte del testo di Ovidio! Per me, tu hai finalmente risolto e completato la storia di Narciso. Grazie.

*In Surrender sembra che ci sia una relazione complessa fra quello che fanno i corpi e come affrontano l'esperienza dell'immagine. La tua opera presenta un discorso visivo sulla verità e anche sulla futilità e inaccessibilità delle immagini. In un recente studio, mi sono appassionato al rapporto fra immagini mentali e fisiche; o, in altre parole, fra immagini nella nostra testa e immagini sul muro. Secondo me, non c'è un rigido dualismo. Forse l'inter-relazione o interazione fra questi due tipi di immagini è la forza trainante, nella storia della realizzazione di immagini. Uno degli argomenti più complessi a cui pensare è che la trasformazione delle nostre immagini interiori, che succede sempre quando guardiamo immagini esterne, è provocata da opere d'arte.*

Per me la bellezza di fare questo tipo di lavoro e di lavorare con questo medium è che sei costantemente attratto dalla filosofia, perché la camera/registratore video è essa stessa un sistema filosofico. Ogni volta che hai un surrogato di rappresentazione della realtà fuori di te, specialmente quella che la cultura comincia ad accettare come verità, sei nel mondo della filosofia. Le immagini, come le idee, cominciano ad assumere una loro propria vita. Ho idea che da quando ho iniziato a lavorare con un medium visivo così ampio ed esauriente, come il video e la tecnologia elettronica delle comunicazioni, mi sono abituato all'idea del medium come trasmettitore dell'immagine, piuttosto che come oggetto fisico che le dà corpo. L'immagine si poteva riprodurre all'infinito, e le copie erano nello stesso formato dell'originale.

*Vorrei sottolineare la distinzione che fai fra medium e immagine, dato che ha un ruolo così importante nel mio libro Bild Anthropologie, non ancora tradotto in inglese. Nel libro, parlo di*

*una relazione triangolare fra i parametri di corpo, medium e immagine, per stabilire una nuova iconologia ... uso "iconologia" nel senso che Tom Mitchell dà al termine, cioè, una teoria sulle immagini, che le mette in relazione sia con il nostro corpo (la percezione) che con i rispettivi medium artistici (la tecnologia).*

*Ieri sera a cena hai espresso una bellissima metafora, parlando del vetro e dell'acqua. Ti riferivi al rapporto fra il medium e l'immagine. Spesso si confondono. Di solito, l'acqua non viene presa in considerazione e l'attenzione è tutta rivolta al vetro, che è semplicemente uno dei tanti medium – per esempio il video. Non importa che si preferisca il vetro o l'acqua, sempre che si sia consapevoli della loro differenza. I critici d'arte solitamente preferiscono il vetro, dato che – avendo una base materiale – può essere classificato. Ma, immancabilmente, trascurano l'acqua, che il vetro solamente contiene. È molto più difficile classificare l'acqua, che è l'immagine: essa può stare in tanti diversi contenitori.*

È vero, perché le immagini vivono dentro di noi. In questo momento abbiamo ognuno un grande mondo visivo (di visioni) dentro di noi. Nel nostro caso, questo ci viene dalla nostra esperienza professionale con l'arte, certo, ma la maggior parte è il residuo della vita di ogni giorno. Noi viviamo basi di dati di immagini, come fossimo collezionisti di immagini, e queste immagini non smettono di trasformarsi e di crescere, una volta che ci sono entrate dentro. L'atto della percezione è per me solo il primo passo, nell'esperienza dell'arte. Gran parte della storia e della critica dell'arte è scritta dalla prospettiva di chi guarda l'opera artistica dalla posizione dell'osservatore. Come sai, la parola *estetica* viene dal greco antico e ha a che fare con la percezione sensoriale, in particolare la vista, ed è collegata al piacere, alla bellezza e al gusto. È il momento in cui alzi la forchetta e assapori un boccone di cibo – ne senti il *gusto*. Ma è solo l'inizio; molto più importante è quello che succede quando il cibo entra nel corpo, dove è digerito e assimilato come energia. Proprio adesso, che muovo i muscoli per sollevare il bicchiere per bere, lo yogurt e il muesli che ho mangiato stamattina a colazione stanno lavorando, perché ciò accada. In ultima analisi, la cosa più importante delle immagini è la loro dimensione di nutrimento, non il gusto.

*Qui introduci un enorme argomento, che necessita di molto spazio per essere esaminato sufficientemente. Le persone conoscono bene quello che chiami gusto nelle arti visive, ma sarà duro per loro parlare di nutrimento, che nel nostro caso vuol dire l'assimilazione di quello che le immagini hanno da dire. Finché c'era una tradizione spirituale, come nel Medio Evo, la questione del nutrimento era importantissima nell'uso di testi e immagini. Nel refettorio dei Francescani di Santa Croce a Firenze, i quadri sulle pareti della sala si spiegano come offerta di cibo spirituale.*

Andiamo a mangiare!

*[ride] Prima, vorrei discutere di un'altra tua opera della mostra di Londra, Catherine's Room. È una sequenza di cinque set presentati in una serie di schermi LCD, che mi hanno fatto pensa-*

re ai quadri delle predelle del quindicesimo secolo. È geometrica, architettonica, netta e chiara, come uno dei primi lavori del maestro Sassetta. E il titolo evoca fortemente Caterina da Siena, la santa del quattordicesimo secolo. Quest'opera fa rivivere le serie delle predelle dei vecchi altari. Le predelle narravano la biografia di un santo, come fai tu nel fregio del video, ma allo stesso tempo accompagnavano l'icona del santo nel pannello principale in alto. Ma la tua "santa", una donna contemporanea all'interno delle sue pareti private, è sola, in una serie di situazioni della vita senza alcun collegamento con un'immagine o un elemento esterno. Inoltre, tu crei una specie di "ore giornaliera", come si faceva nei libri delle ore medievali, in cui le preghiere erano distribuite durante il giorno, dalla sveglia al sonno. Assistiamo allo svolgersi di una specie di rituale, in cui la stessa persona compie azioni nella stessa camera, come un ciclo di vita quotidiana. Con questa nuova predella video, siamo al confine fra immagine e storia. Arriviamo a una importante ruolo delle immagini, quello di raccontare una storia.

Le predelle mi hanno sempre affascinato. Sono tipicamente immagini piccole, almeno più piccole del pannello grande centrale e delle ali degli altari, che, come hai detto, tradizionalmente mostrano l'eterno stato ideale di una persona. Invece, le predelle descrivono una serie cronologica, e per farlo dividono i tempi in immagini singole: ciascuna esprime un evento chiave nella vita del santo o della persona che illustrano. All'occhio contemporaneo, appaiono come storyboard. Nelle versioni di grandi dimensioni, i cicli narrativi di affreschi assomigliano ancora di più all'arte visiva contemporanea (dei nostri tempi) che è derivata più direttamente da loro: il cinema. In relazione a quest'opera, sono stato affascinato da una particolare serie di predelle, i cinque pannelli di Andrea di Bartolo *Santa Caterina in preghiera*, del quattordicesimo secolo. Mostrano la santa che ha una visione, dove il crocifisso in una piccola cappella levita, e le trasmette le stimmate. La trasmissione delle stimmate è un momento estremo ed intenso dell'esistenza solitaria dell'uomo. Le immagini di Andrea sono di una sorprendente semplicità; hanno alcuni aspetti delicati e belli, come un "punto di vista inverso della camera", che compare improvvisamente in mezzo alla serie, quando Caterina si sposta d'un tratto all'altro lato della stanza. Non mi interessava tanto ritrarre i dettagli di santa Caterina – anche se sono sicuro che lo spirito di questa straordinaria donna è lì, da qualche parte – ma mi affascinava il senso di riservatezza e di forza interiore, nell'immagine di una donna sola in una stanza.

*Sarebbe di aiuto trovare una fonte storica? Non tanto per contribuire a capire il tuo radicale cambiamento di concezione, quanto per cominciare a vedere i vecchi maestri senesi con occhi nuovi. Anche loro scelsero il ciclo della vita, dalla nascita alla morte, pure quando lo identificavano con la vita di una santa. Tu descrivi una donna comune, certamente speciale, ma non una santa nel senso tradizionale. Oggi, questa donna si potrebbe facilmente qualificare come una santa, ma in realtà tu rappresenti un'attrice, Weba Garretson, tanto convincente nel ruolo che interpreta da sembrare del tutto integrata nel mondo dell'immagine. Ma santa o no, questa donna è protetta dal suo spazio: la speciale messinscena che hai ideato impedisce qualsiasi voyeurismo. Non è come in un film, dove qualche volta un'occhiata indiscreta da una finestra*

*sorprende qualcuno, ignaro di essere osservato. Lei si comporta in un modo che indica che è autosufficiente, protetta dal nostro sguardo. Non può essere disturbata, la stanza è sua. Non possiamo invaderla, neanche con gli occhi. Questa ambiguità fra la sua visibilità e il suo spazio privato mi ha attratto fin dall'inizio.*

È una risposta molto diversa, rispetto alla sgradevole sensazione cui accennavi prima, quando guardavi i ritratti.

*Assolutamente. Ma nel caso di Caterina, mi sono sentito completamente a mio agio guardando questa donna. La vedevo come una protagonista che ha vissuto la vita per noi. Sai, Bill, un tuo trucco è scegliere una maschera storica; ma poi, quando si guarda da vicino, il modello storico non aiuta molto a capire cosa sta veramente succedendo [ride].*

*Un aspetto importantissimo di quest'opera è la costante presenza della stanza. Per gli antichi pittori era comune legare l'immagine dell'architettura di una stanza alla cornice o al bordo esterno del pannello di un quadro. Anche tu l'hai fatto, creando una stabilità, una continuità, nell'immagine – una cornice entro una cornice. Entro la stabilità della stanza c'è anche il passare del tempo. Il tempo si muove con un ciclo giornaliero, che osserviamo mentre la donna, per così dire, passa il tempo nella sua stanza.*

Sì, il tempo è l'elemento chiave. La cultura occidentale industrializzata ha ereditato questi stratagemmi limitati, per rappresentare il tempo. I principali sono l'orologio meccanico, in cui il tempo è rappresentato come il perpetuo aumentare di unità identiche, giorno e notte, un anno dopo l'altro, e la straordinaria tesi della *Poetica* di Aristotele, dove il tempo è visto dalla prospettiva della vita comune del singolo – la formula "introduzione-crisi-soluzione", che viene da una storia. Nessuno dei due è totalmente accurato, né comprende tutto. Io ho scoperto modi molto più vari e flessibili di mostrare il tempo, osservando queste vecchie immagini. Per esempio, gli artisti dei primi anni del quindicesimo secolo non erano preoccupati dall'idea della rappresentazione ottica racchiusa in un unico momento; in un'unica immagine potevano mostrare la stessa persona in più posti, nello stesso paesaggio. Il fatto che per anni avessi lavorato con il video cominciava a risuonare in modi nuovi. In *Catherine's Room* avevo usato tecniche sviluppate negli anni '70, con installazioni con più monitor, in cui le immagini erano configurate in una griglia di schermi che mostravano immagini sia dal vivo che registrate, dello stesso posto. Molti dei punti che ho incontrato quando configuravo immagini nello spazio e mostravo sequenze temporali sono direttamente collegati a quello che facevano gli artisti nel quindicesimo secolo.

Dovrei spiegare che cosa succede in *Catherine's Room*. Ci sono tre livelli temporali simultanei. Primo, il tempo delle sue azioni – il momento presente. Nei media lo chiamiamo "tempo reale". È uno stato che si evolve continuamente, in cui le azioni scorrono una nell'altra, e parallelamente in noi in quanto osservatori, in piedi davanti alle immagini. Ma questa semplice situazione è complicata dal fatto che ci sono cinque pannelli di immagini proiettati nello stesso momento. Quindi, abbiamo cinque Cateri-



ne che esistono e fanno qualcosa, allo stesso tempo. Ciò rappresenta l'idea del tempo parallelo, il fatto che proprio adesso tu puoi chiamare qualcuno a Roma e allo stesso tempo prendere parte alla sua vita in metà del mondo: era impossibile per gli uomini, almeno quelli senza speciali poteri psichici, fino al recente sviluppo della tecnologia delle comunicazioni. È anche l'idea di un tempo psicologico, la coscienza che siamo fatti di molte parti che vanno e vengono, mentre ci muoviamo nella vita ogni giorno. Poi, c'è l'idea del Tempo della Natura, l'estensione del campo del tempo oltre i battiti del cuore e oltre il respiro, fino a un paesaggio al di là dei confini della vita umana. Qui, il sistema contemporaneo di rappresentazione del tempo non corrisponde affatto. Questa conoscenza era impressa nelle culture e nelle civiltà agrarie, come quelle degli antichi Egizi o degli Indù, che conservavano un'evoluta esperienza pratica, con cicli temporali più grandi. La finestra nella stanza di Caterina, l'unica apertura al mondo esterno, rivela due stati temporali coesistenti. Uno è il tempo della giornata: vediamo la luce del mattino, del pomeriggio, del tramonto, della sera e della notte, nei cinque pannelli. Nel secondo e nel terzo, si vedono i movimenti quasi impercettibili delle ombre e il profondo bagliore del sole che tramonta. L'altro è il passare delle stagioni: sui rami dell'albero dietro la finestra, prima vediamo la fioritura della primavera, le foglie dell'estate, il cambio dei colori delle foglie in autunno e i rami nudi dell'inverno, rispettivamente. Nell'ultimo pannello, la finestra mostra solo un vuoto nero, il luogo al di là del tempo. Mentre noi vediamo una progressione dalla mattina alla notte, Caterina, senza cambiare aspetto riguardo alla composizione, passa per gli stadi della vita, dalla giovinezza alla vecchiaia alla morte, attraverso i cinque pannelli. Questa è la manifestazione del maggior senso del Tempo della Natura nel nostro corpo.

*Sono molto impressionato dalla descrizione che hai fatto dell'iconografia e di come la vedi con il tuo occhio moderno. A volte è difficile cogliere tutti questi diversi significati in una mostra. Hai ben descritto anche la differenza fra i film, con la loro sequenza temporale immaginaria eppure lineare, e il concetto tradizionale di tempo ciclico rappresentato nelle tue storie di immagini. Al giorno d'oggi ci vuole coraggio a ricordarci di questa vecchia visione del tempo, il tempo ciclico della Natura come si rispecchia nei cicli della vita dell'uomo. Un ciclo è ripetitivo, ed è anche un tempo personale o soggettivo. Non è tempo cronologico, matematico, ma tempo vissuto.*

Beh, l'unica possibilità di vita eterna che abbiamo noi umani è con la ripetizione e i rituali. Aspiriamo tutti a toccare l'eternità. Tentiamo di farlo ripetendo continuamente certe azioni, che siano con entità divine come la Santa Famiglia, o con i nostri antenati, o con speciali azioni rituali che riconoscono i cicli della natura e il posto che occupiamo noi entro essi. Anche l'atto biologico della riproduzione è compreso in questa categoria: così, siamo in contatto con il grande campo del tempo. Ed è la ragione per cui il Buddha dava tanta importanza all'azione – i risultati sopravvivono a noi. Diceva: «tu sei quello che hai fatto, e sarai quello che fai adesso». L'essenziale è che nessuno di noi, con pochissime rare eccezioni, raggiungerà mai l'eternità – l'esistenza fuori dal tempo – da solo. Sicuramente, nessuno può realizzarlo unicamente entro i confini fisici

del corpo. Se ora guardi fuori dalla finestra di questo bel castello dove siamo, vedi le foglie che si muovono nel vento, e capisci che gli alberi crescono silenziosamente, che questa foresta sarà qui quando noi non ci saremo più. È il Tempo della Natura; è molto chiaramente presente nel deserto, il posto che i mistici tradizionalmente prediligono. Quando sei lì da solo, hai la sensazione che lo spazio infinito si estenda fino all'orizzonte. Ma l'orizzonte non è indicato su nessuna mappa, non fa parte della terra. La linea dell'orizzonte è semplicemente il limite di quello che vedi da quella specifica posizione, per quanto tu puoi vedere sulla curva della terra. Se io sono anche solo a mezzo chilometro da te, l'orizzonte per me è differente. Noi viviamo ciascuno entro la sua linea dell'orizzonte, e la potenza che si sente dalla vastità del deserto è la stessa potenza che sperimentarono i Padri del Deserto nel quarto secolo; è la conoscenza che l'esistenza continua al di là dell'orizzonte, in un posto che non possiamo vedere o conoscere.

*E l'orizzonte è tuo ...*

... solo tuo.

*Ma la natura esiste molto al di là di questo.*

Non c'è un orizzonte della natura.

*È un'esperienza gradevole, vero, quando colleghiamo la nostra esperienza del tempo ai cicli naturali.*

Sì. Titus Burckhardt, il grande studioso dell'Islam e di altre tradizioni spirituali, disse: «una condizione fondamentale per essere felici è sapere che tutto quello che fai ha un significato per l'eternità».

## NOTTE

Ieri abbiamo parlato del maestro Zen Dogen Zenji, il cui libro principale Shbagenzo – The Eye and Treasury of the True Law, scritto nel tredicesimo secolo, era importantissimo per Nam June Paik e, per quel che capisco, anche per te. Dogen sviluppò il concetto di Essere il Tempo (Uji), nel senso che essere e sperimentare il tempo o vivere nel tempo è la stessa e unica cosa. È chiaro che la tua esperienza di vita in Giappone e la partecipazione al Buddhismo Zen ti ha dato una profonda coscienza dell'ampia visione del tempo che lo caratterizza.

Sì. Il nostro maestro Zen, Daien Tanaka, apparteneva alla setta Soto, la scuola fondata dal Maestro Dogen.

Questo potrebbe essere il momento giusto per introdurre un altro gruppo di tue opere. La presenza tranquilla di Caterina nella sua stanza è molto lontana (diversa) dalle tue grandi installazioni come Five Angels for the Millennium. In questa opera, i cicli sono stabiliti dalla presentazione delle immagini. C'è una figura che regolarmente appare improvvisamente, ma poi solennemente scompare. È quello che i greci chiamavano "epifanico", intendendo l'apparizione come atto eseguito davanti a chi guarda. Nelle religioni, le immagini più importanti erano quelle che apparivano a pochissimi, e accordavano loro dei privilegi. Un'immagine che appare è un'immagine che accade. In molte delle tue opere, l'immagine centrale è di qualcuno che viene o va, che s'immerge o riemerge. Cito solo Stations, The Messenger e The Crossing. Queste opere hanno il carattere "epifanico" di cui parlavo. In esse si sente sempre la presenza di una soglia che le figure devono affrontare e attraversare, sott'acqua o sulla terra. Perciò, queste apparizioni sono collegate metaforicamente alla nascita e alla morte; ma mi sembra, più precisamente, alla nascita e alla morte spirituale di un individuo. La nascita e la morte sono i massimi emblemi dell'apparire e scomparire. Potresti ora commentare la tua coreografia dei Five Angels?

Beh, Five Angels for the Millennium tratta di quello che non si vede, delle cose che non sono in superficie. In ognuna delle cinque immagini proiettate un uomo si tuffa in un'acqua scura, accompagnato da un suono forte e rimbombante. Una delle immagini, "Creation Angel", è vista da sopra la superficie dell'acqua, mentre le altre quattro sono viste da sott'acqua. L'uomo si tuffa sotto la superficie solo una volta, nel ciclo di ogni pannello, e appare solo per un momento. Le sequenze sono tutte di diversa lunghezza, in modo che ogni volta che si ripetono l'apparizione dell'"Angelo" avvenga in momenti diversi uno dall'altro, rendendo impossibile anticipare quando avverrà l'evento successivo. La struttura temporale dell'opera è fondamentalmente musicale, come una fuga. Ho calcolato tutto su un grafico, come su una partitura visiva.

Queste opere di cui stiamo parlando hanno colpito moltissime persone, ci deve essere un motivo. Può essere nell'aspettativa, o piuttosto nella sorpresa che avviene nelle sequenze di immagini, per il tuo pubblico. Siamo certamente abituati all'esperienza di immagini in movimento, vive e dinamiche. Ma, nel tuo caso, anche il loro movimento ha come conseguenza una trasformazione.

Le immagini, e le figure e gli attori che esse rappresentano, vengono, rimangono, e se ne vanno. Questa operazione è vissuta non solo come una performance di una figura entro l'immagine, ma anche come trasformazione dell'immagine stessa, che si presenta come lo sviluppo di stadi molto diversi, all'interno della sequenza e perciò dell'individuo. La performance ci comunica un significato, ci dice qualcosa che non può essere descritto in termini comuni.

Hai parlato di trasformazione. È una delle capacità che ha il medium video, contrariamente ai film. Le parole con cui hai descritto l'opera – "sviluppo", "vengono e se ne vanno", "stadi" – alludono alla speciale caratteristica che questa forma di movimento ha in natura. Rumi lo descrisse come «il viaggio senza piedi». È la strada che fa l'embrione: da un mucchio di cellule, a una forma umana e alla fine alla razionalità. I cerchi concentrici della crescita negli alberi sono la rappresentazione grafica della sua forma – movimento dall'interno a fuori. Hai ragione a dire che le immagini nei Five Angels esprimono un tipo di trasformazione. Non ci sono tagli nelle sequenze, nessun montaggio nel senso tradizionale. C'è solo un graduale cambiamento nella continua, inesorabile progressione verso, o via, dal momento del tuffo nell'acqua. È un altro aspetto del tempo, che per le convenzionali forme d'arte visiva, come il cinema o la televisione, è molto difficile rappresentare. Eppure, questa "visione profonda" è una parte vitale dell'esperienza umana, che attinge al nostro potere di concentrazione interiore e di identificazione, caratteristici dell'esperienza visionaria. Poi, c'è un altro aspetto degli Angels – cose che succedono solo una volta. Dopo aver vissuto con le immagini nella cabina di montaggio per tanto tempo, ero sbalordito a vedere quante persone sentivano la mancanza dell'arrivo dell'Angelo quando era nella galleria. Le figure non rimangono sullo schermo per molto tempo, e i nuovi arrivati all'installazione si distinguono dal bisogno che hanno di correre da un lato all'altro della stanza, ogni volta che sentono l'impatto esplosivo del tuffo. Nessuno vuole perdersi niente; ma in effetti, questa è una definizione di un miracolo – qualcosa che succede solo una volta, e la maggior parte di noi non c'era a vederlo! [ride]. Proprio da qui comincia la storia, l'arte.

C'è una bellissima leggenda in cui santa Brigida di Svezia voleva sapere come era successa l'Immacolata Concezione, come la Vergine avesse potuto partorire. Allora la Vergine le disse di andare a Betlemme e aspettare una visione nel luogo della nascita di Cristo. Fece come le era stato detto, e infatti ricevette la visione. Descrisse la visione con dettagli e una qualità cinematografica, in cui tutto era chiaramente visibile e cristallino. Ma quando accade l'atto della nascita, per un momento non fece attenzione, e così si perse proprio il Mistero, il punto essenziale per vedere e capire il quale aveva viaggiato così lontano.

Meglio così – una benedizione!

Tornando ai Five Angels, tu non ci mostri niente che non sia stato allestito e preparato: metti in scena qualcosa. Con grande sforzo, produci immagini che funzionano solo con la tua tecnologia, all'interno della tua regia. Che idea c'è dietro a immagini che sono tutt'altro che realistiche?

Ottima domanda. Una delle prime cose che mi hanno attratto nel video è stata la portabilità di questa nuova tecnologia. Potevi portarla nel mondo, dove poteva accadere qualunque cosa, anche quello che non volevi. Ho sempre reagito energicamente all'idea di mettere in scena qualcosa nello studio, al dare una rappresentazione del mondo controllata e artificiale. Volevo uscire e toccare la realtà, con la mia camera. A un certo punto, l'aspetto più importante è diventato la differenza fra l'immagine video e la realtà: in altre parole, l'indipendente stato ontologico dell'immagine. Credo di essere sempre stato determinato a vedere l'invisibile, ma senza l'uso di effetti speciali. Ben presto, questo mi ha allontanato dall'elettronica e mi ha portato verso cose come l'acqua, con le sue proprietà di trasformarsi e riflettere; verso il movimento lento (slow motion), con il suo soggettivo linguaggio dell'immagine; e verso varie camere e sistemi di registrazione, con le loro proprietà inerenti, uniche, di manufatti sonori e visivi. In definitiva, però, quando segui il mondo invisibile delle immagini interiori, e ti rifiuti di rinunciare alla camera come tuo strumento principale, arrivi a un punto dove devi fisicamente creare il posto perché queste immagini siano qui, sulla terra. Le devi "organizzare". Questo recente lavoro, che è cominciato con tre giorni di registrazioni nella piscina per *The World of Appearances*, mi ha portato dentro il mondo della recitazione e degli allestimenti da palcoscenico. Mi ha portato anche nel mondo della pittura. L'artista che mi ha attratto all'inizio nei miei studi degli antichi maestri è stato Giotto. Giotto voleva continuare a raffigurare la realtà divina, ma allo stesso tempo far progredire la forma dell'arte; e creò opere che ai nostri occhi moderni appaiono veri scenari teatrali. Più di cento anni dopo, i maestri senesi come il Maestro dell'Osservanza crearono immagini con lo stesso tipo di sensazione "irreale" dei paesaggi fisici, tenendo sotto controllo la spinta allora dominante ad aumentare il realismo ottico.

*Non c'erano teatri di questo tipo al tempo di Giotto, ma lui li creò per i suoi spazi di pittura, per la sua arte.*

Sì, le sue persone si sentono come fossero su un palcoscenico, perché su questa terra non è messo in atto l'eterno dramma. L'azione accade nella dimensione simbolica. Gli oggetti fisici non sono quello che appaiono. Era una cosa nuova per me, la "realtà" delle cose artificiali; e adesso capisco che tornare al mio studio negli anni Novanta con questa consapevolezza ha reintegrato la mia fiducia. Questa volta, dopo molti anni di lavoro con il video, ritornavo con l'esperienza del "dono", l'intervento non pianificato, casuale, che diventa accettato nel lavoro. Il delicato equilibrio di "controllare/non controllare" è una cosa bellissima e ancora necessaria per me, anche se può farti rizzare i capelli in testa, quando giri un film con una troupe al completo, attori e scenari allestiti. In ultima analisi, sono stati i performer a portare la spontaneità e l'imprevedibile in questo lavoro. Mi hanno riavvicinato alla natura. Una volta ero a una conferenza in un gruppo con un distinto anatomista giapponese, Takeshi Yohro, che spiegava come nel futuro, quando lasceremo la terra e viaggeremo nello spazio, quello che resterà della natura in questo ambiente tecnologico sarà solo il corpo.

*È una affermazione importante.*

Sono d'accordo, e *Five Angels*, come le altre mie grandi installazioni, ci parla con il linguaggio del corpo. Le altre opere a schermo piatto LCD, come tu hai detto, sono protette e tenute lontane dalla stanza in cui sei. Con gli *Angels*, la stanza è l'opera. Il tuo corpo diventa la cornice, la linea divisoria. Il linguaggio del corpo è essenziale, per parlare di cose di cui non si può discutere in altro modo; o, in altre parole, questi argomenti devono essere trasmessi con esperienze corporee, diversamente sarebbero semplici descrizioni. Il medium video parla la loro lingua. Victor Stoichita, nel suo ottimo libro *Visionary Experience in the Golden Age of Spanish Art*, definisce un'esperienza visionaria come «l'esperienza di un'immagine che prende il corpo dell'osservatore». La parola chiave qui è *corpo*. Stoichita spiega come i pittori barocchi nella Spagna del diciassettesimo secolo, come Zurbarán e El Greco, cercavano di dipingere l'invisibile; e come Alberti, all'inizio del Rinascimento, aveva detto chiaramente che la pittura non è adatta a ritrarre quello che gli occhi non vedono. L'affermazione di Alberti era molto importante al tempo, quando nuovi sistemi tecnici basati sull'ottica e la vista stavano sostituendo gli schemi medievali, basati su modelli di realtà invisibile, spirituale. Alcuni teorici dell'arte spagnoli ripresero le sue idee nel XVII secolo. In questo periodo, si assiste a un interessante progresso storico in Spagna: i primi quadri mostrano angeli e santi in una specie di finestra nella cornice, definita tipicamente dalle nuvole turbinanti o da raggi di luce che ti aspetteresti in un cielo drammatico, in tempesta. Guardare le nuvole che si rompono in temporali nella natura è sempre stata un'esperienza notevole e in qualche modo mistica. Tuttavia, opere successive, come quelle di Ribera, non rappresentavano la visione. Non c'erano neanche le nuvole. Invece, tutto era collocato fuori dalla cornice, lontano dalla nostra vista, e lasciava l'osservatore a guardare da solo la reazione e le emozioni del testimone/soggetto. Per quanto riguarda l'arte, mi ha attratto molto la possibilità di usare un medium visivo per rappresentare cose invisibili. Il video mi faceva sempre vedere cose invisibili, sia tecnicamente, con camere infrarosse, che dettagliatamente, con registrazioni di momenti che non esistono più.

*Conosco il lavoro di Stoichita dal tempo dei nostri anni a Monaco. Mi azzarderei a proporre l'idea che la visione, nel suo senso religioso, è qualcosa accordato dal cielo, un favore soprannaturale.*

Un dono.

*Adesso capisco come, nel gruppo di lavori di cui stiamo discutendo, tu vuoi introdurci a opere che non si vedono a occhio nudo, rivelarci immagini che rimandano a qualcosa di più profondo, sotto o aldilà della normale vista, e che perciò richiedono di essere meditate e organizzate. Nel caso dei Five Angels, tuttavia, ho avuto l'impressione paradossale che gli Angeli fossero intrusi, invasori di uno spazio che amavo di più senza la loro presenza. Questo spazio sembrava un immenso paesaggio, dove le bolle nell'acqua colpite dalla luce mi ricordavano le ultime opere*

*di Monet. Ho sentito il quadro sullo schermo come un paesaggio senza confini né misure – un paesaggio metafisico. Nel momento in cui è arrivato l'Angelo, sono successe due cose. Prima, ho dovuto guardare l'Angelo. Seconda, avendo l'Angelo la forma del corpo umano, ho introdotto la misura in questo paesaggio. In questo modo, ho avuto due impressioni diverse delle cinque scene, una quando erano vuote e l'altra quando erano visitate dagli Angeli.*

Hans, questo è bellissimo, perché noi cambiamo il mondo quando ci entriamo dentro. Henry Thoreau disse: «ci vuole un uomo, per fare silenzio in una stanza».

*Molto bello. E, attraverso questo, ho notato che l'insieme dei cinque schermi permetteva due tipi di visibilità (visione). Una volta che hai visto apparire l'Angelo, sai che tornerà. E, quando torna, la sua presenza sullo schermo crea un tipo di visibilità diverso da quello che aveva fatto la prima volta. L'immagine era visibile anche quando era senza l'Angelo, ma era impregnata dalla presenza invisibile dell'Angelo, l'anticipazione e la coscienza del suo ritorno. Quindi, tu giochi con questa soglia fra visibile e invisibile ...*

... e uno degli elementi principali fra quei due campi è il suono. Il suono ha un piede nel mondo invisibile e uno nel mondo visibile, tangibile. Ci mette in contatto con quello che esiste dall'altra parte del muro, dietro di noi, nel buio pesto, nei posti che non vediamo. La traduzione originale del titolo del libro che chiamiamo *Il libro tibetano dei morti* – un antico testo di preghiere e istruzioni da cantare sul corpo dei morti – è “La Grande Liberazione attraverso l'Ascolto”. In molti casi, il suono è l'ultimo punto di contatto fra noi e qualcuno agli ultimi stadi di coscienza. Un feto sente i suoni dei genitori e dei fratelli attraverso la parete del grembo già quattro mesi prima della nascita. È probabilmente lo strillo più forte che ho mai registrato nell'opera *Silent Mountain*, una delle opere a schermo piatto più silenziose nella mostra di Londra.

In *Five Angels*, quasi tutti sentono il suono degli Angeli prima di vederli. I suoni dello spazio sott'acqua riempiono la stanza con un ronzio continuo, e immergono l'osservatore in un paesaggio sonoro, un'eterna immagine senza storia, senza inizio, senza fine. Il suono diventa letteralmente la presenza invisibile nella stanza. Una volta che le persone lasciano andare e smettono di inseguire le immagini, il vuoto paesaggio sott'acqua che hai descritto si apre. Alcuni vedono città notturne, altri vedono le stelle e le nebulose, altri la sponda di un grande oceano nella nebbia, o il tramonto del sole dalla riva. Alcuni vedono solo le onde che si muovono. Tu puoi aver visto altre cose. A questo punto, l'immagine diventa un'esperienza soggettiva, creativa, e davvero io non so dove finiscono le mie immagini e dove cominciano le tue.

## Il video è in parte musica e in parte pittura \*

*Bill Viola in conversazione con Valentina Valentini*

*Valentina Valentini: Nelle opere di Bill Viola si inscrivono complessi riferimenti culturali: la letteratura mistica orientale ed europea, antichi testi hindu e buddhisti, il pensiero Zen, le pratiche artistiche degli anni Settanta, il cinema sperimentale, la musica e il suono. Nel suo lavoro etica ed estetica sono interrelati, nel senso che Bill Viola crede alla funzione pragmatica dell'arte, alla sua capacità di modificare le esistenze delle persone, come un rituale o una immagine sacra, rispetto alla quale il fedele si raccoglie in contemplazione. L'arte deve contribuire ad approfondire la conoscenza di sé, la vita interiore e produrre una condizione di purificazione: in questo senso è politica, perché rigenera e rifonda il bisogno di utopia e di fede, opponendosi al cinismo e alla mercificazione dell'istanza spirituale. Di questi temi vorremmo discutere, questa mattina ...*

Bill Viola: Sono molto contento di essere qui, vedo molti studenti e quando dico studenti intendo sia diciottenni che persone che hanno ottanta anni. Studente è qualcuno che sta scoprendo cose nuove, imparando cose nuove, perciò dobbiamo essere studenti tutta la vita, fino all'ultimo respiro. Io credo fermamente che i bambini siano i migliori artisti, che ognuno di noi ha una capacità creativa e una scintilla nel cuore che può scatenare rivoluzioni, padroneggiare la vita e la morte e farci vedere il mondo invisibile che ci circonda. Le cose non sono quello che sembrano ai nostri occhi perché i tuoi occhi non ti dicono necessariamente la verità. *Fire Woman* (2005) mostra una

\* Pubblicato la prima volta (in italiano e inglese) in Valentina Valentini, *Bill Viola. Studiare il buio per capire la luce*, «Arabeschi», n. 1, gennaio 2013. La conversazione, alla presenza di pubblico, si è tenuta in occasione dell'assegnazione a Bill Viola del XXI Premio Internacional Catalunya, presso il centro “Arts Santa Monica” di Barcellona il 13 settembre 2010. Trascrizione e traduzione di Valentina Ajmone Marsan.

donna che si immerge nelle sue riflessioni. In questo video non ci sono effetti digitali, è stato realizzato a partire da elementi naturali: acqua, un muro di fuoco e una persona. E la camera non riprendeva il fuoco e la donna, ma riprendeva l'acqua, e infatti l'immagine restituisce il riflesso sulla superficie dell'acqua. Abbiamo dovuto aspettare che l'acqua fosse completamente ferma, perché quando è ferma si vede perfettamente il fuoco, il mondo invisibile, il mondo vero. Gli esseri umani sono l'opposto di un riflesso, ma noi vediamo le cose come un riflesso. Ci sono moltissimi testi e discussioni in tutta la storia umana che parlano del mondo che vediamo con gli occhi e le orecchie e i sensi come una specie di illusione, mentre il mondo vero è al di sotto, al di là, oltre questa immagine che vediamo dentro di noi. Così, guardando questo video, vedete il fuoco trasformarsi nel suo opposto, l'acqua, finché non c'è più né fuoco né acqua, ma solo nero.

*Bill Viola è un artista che ha portato un mezzo espressivo nuovo come il video in una dimensione di classicità, pur essendo un artista d'avanguardia, con tutte le pulsioni, il pensiero, la ricchezza e la sperimentazione dell'avanguardia, sempre con una grande passione e un grande sentimento. Bill Viola è un artista in controtendenza in quanto la sua arte si oppone all'arte postmodernista, all'arte citazionista, al compiacimento per un mondo che è in frantumi, e quindi a differenza di molti artisti che lavorano con compiacimento sulla rappresentazione di questa frammentazione, l'arte di Bill Viola tende alla rigenerazione del soggetto, pur contemplando la catastrofe. La mia domanda riguarda il ruolo dell'artista e dell'arte nella società in cui viviamo.*

Per me essere un artista non è stata una scelta. Il primo giorno all'asilo quando avevo cinque anni ho fatto un disegno e la maestra l'ha appeso al muro. È stata la mia prima mostra. E da quel momento sono stato l'artista della classe, anche alle elementari e alle scuole superiori. Era un dono, perciò non lo mettevo in discussione perché quando sei giovane pensi che tutto sia normale.

La posizione sociale, politica, culturale, dell'arte, è cambiata significativamente. Veniamo da una generazione che è stata profondamente immersa nel concetto dell'avanguardia, che come tutti sappiamo è nata alla metà dell'Ottocento in Francia e si è diffusa in tutto l'Occidente. Dovremmo sempre ricordarci che i nostri amici in Oriente non hanno avuto un Rinascimento, né un'avanguardia, non hanno avuto il realismo ottico, la prospettiva, ma hanno sviluppato un modo molto diverso di vedere il mondo. E io non ne ero consapevole finché non ho cominciato a viaggiare con Kira (Perov) in Giappone e nel sud Pacifico e a visitare questi paesi. Mi sono reso conto che ogni pratica artistica ha una relazione specifica con il proprio luogo d'origine, per cui esistono approcci differenti.

D'altra parte, in Occidente l'artista, per il suo ruolo, ha sempre avuto una dimensione politica: da una parte i pittori del re e dall'altra l'avanguardia, come in Francia il *Salon des Refusés* nell'Ottocento. Quando abbiamo vissuto in Giappone ho imparato che nel XVI secolo lo *shogun*, che era buddhista, per 150 anni aveva avuto dei maestri Zen che realizzavano i lavori artistici nel palazzo e non usavano né bei colori né procedimenti

complessi. Per molto tempo realizzarono opere fondamentali usando solo inchiostro nero e carta bianca e ricevevano i soldi dal re, dallo *shogun*. Lo *shogun* successivo, confuciano e molto pragmatico, rifiutò il Buddhismo Zen e introdusse, con l'ideologia confuciana, un'arte molto ricca, direi perfino pomposa, con dell'oro, con colori verde brillante per gli alberi, e a quel punto gli artisti Zen, che erano giunti al massimo del loro successo, dovettero tornare ai loro villaggi e imparare a vivere senza soldi. È esattamente quello che succede oggi nel mondo della finanza, in cui i *businessmen* devono imparare come si lavora senza soldi, come fanno gli artisti, e quindi dovrebbero consultarci per sapere come si fa. Infatti, quando i maestri Zen tornarono ai loro villaggi senza soldi, allora capirono davvero l'arte, perché lavoravano solo per se stessi, per le loro necessità interiori, e crearono opere incredibili con materiali semplicissimi.

Noi siamo in un periodo della vita in cui l'idea di avanguardia è diventata tradizione, è entrata nell'ottica culturale. L'anno in cui ha aperto a Londra la Tate Modern Gallery, due milioni e mezzo di persone sono andate a vedere un museo di arte contemporanea d'avanguardia. Questo non era mai successo prima, e la ragione per cui tutto sta cambiando si deve al nostro medium, quello con cui io lavoro, il video, la cui tecnologia ci permette di essere in contatto fra di noi e con il mondo intero e permette alle persone di vedere e sperimentare più cose. Quindi per gli artisti questo è un momento molto importante, ma è anche pericoloso perché negli ultimi venti anni sono entrati nel mondo dell'arte tanti soldi.

Questo ha avuto da un lato effetti positivi, perché se un artista può disporre di molti soldi può realizzare opere su una scala davvero grande come nel Rinascimento, ma sul lato opposto anche negativi, perché le gallerie sono diventate molto potenti e hanno cominciato a dire agli artisti cosa fare per vendere di più e guadagnare più soldi. È una cosa molto delicata, devi decidere da solo cosa fare.

*La tua sperimentazione fin dagli anni Settanta ha portato il tuo lavoro molto vicino a dei concetti scientifici. Penso alle tue prime installazioni visive e sonore che esploravano le modalità percettive dello spettatore in rapporto al tempo, allo spazio, a come si forma l'immagine (Instant Replay, 1972; The Breathing Space, 1973; Decay Time, 1974; Sunrise Semester, 1974). Questa dimensione scientifica assume una dimensione poetica, perché viene fuori da una ricerca artistica, in cui l'intellettuale e il personale si mescolano in un equilibrio armonico.*

Il microfono, il video, il film, la camera digitale sono strumenti tecnologici basati sulla percezione umana. La grande rivoluzione tecnologica che è avvenuta nell'Ottocento si è modellizzata sulla percezione umana, sul corpo umano e le grandi macchine vi si conformavano: prendi, ad esempio, una grande scavatrice che con un braccio meccanico scava un grande buco nella terra. Essa prende a modello, in scala gigante, la mano umana, come la mia mano che prende la sabbia su una spiaggia. Alla fine dell'Ottocento, persone come Herman von Humboldt e altri scienziati erano interessati a come fare dell'occhio un modello, dell'orecchio un modello, a come funzionano i sensi, a come si vede e come si percepisce. Essi si resero conto molto presto che quel fenomeno era sia

fisico, basato sull'ottica, la luce, le vibrazioni, come il rumore nell'orecchio, sia psicologico, interiore, basato sui sentimenti, sulle emozioni. La chiamarono psicoacustica, nella convinzione che tutto quello che vediamo e che sentiamo sia un'interpretazione della realtà, non è la realtà, è quella particolare costruzione del nostro corpo che è l'interpretazione.

Io sono cresciuto nell'America del dopoguerra, un mondo molto scientifico in cui c'erano sempre nuove invenzioni. Sono nato nel 1951, la televisione era una novità, mi ricordo il giorno in cui è arrivata in casa la televisione, per la prima volta. Tutti questi strumenti tecnologici venivano accolti entusiasticamente in tutto il mondo, non solo negli Stati Uniti. L'arte video è possibile solo in conseguenza di questa rivoluzione tecnologica che porta tutto in tutto il mondo. Quando pensi a un mezzo come la televisione o il video ti rendi conto che questi ultimi nascono da un desiderio interiore: gli esseri umani hanno desiderio di vedere, di toccare, di udire, di sentire l'odore, il sapore. Quindi tutto è mosso non da forze esterne ma dall'interno di noi stessi, così come noi desideriamo parlare con nostra madre che si trova a centinaia di chilometri di distanza. È una cosa veramente potente! Io sono cresciuto con una idea positiva della tecnologia, naturalmente sappiamo che è sia positiva che negativa. Quando ero piccolo mi piaceva molto guardare in TV i programmi di scienza. Mi ha affascinato naturalmente quando l'uomo è andato sulla Luna nel 1969. Era la prima volta che ci vedevamo dallo spazio. Il più bel momento in quel programma della NASA è stato quando uno degli astronauti ha puntato la camera non verso la Luna ma fuori dal finestrino, verso la Terra. A quel punto c'erano più o meno venti miliardi di persone che guardavano la televisione in tutto il mondo e vedevano un riflesso di loro stessi nel foro della terra su quei milioni di televisori, la stessa immagine simultaneamente. È una specie di feedback profondo. In termini di rapporto con la dimensione artistica, quando Neil Armstrong è sceso sulla Luna e ha detto: «Questo è un piccolo passo per un uomo, ma un balzo da gigante per l'umanità», quella è stata probabilmente la cosa più generosa che gli Stati Uniti abbiano mai fatto per il mondo. Non ha detto un balzo da gigante per l'America, ma per il mondo, tutto il mondo, tutti noi. E poi dopo quindici o venti minuti che Buzz Aldrin e Neil Armstrong erano sulla Luna si è sentita la parola «magnifica». Questi sono uomini addestrati nell'esercito, duri come roccia, precisi, nessuna emozione, e dopo quindici minuti sulla Luna Aldrin parla come un artista, dice «magnifica desolazione». Per me era un riconoscimento che la bellezza non è solo sulla Terra, la bellezza non è solo in noi. La bellezza è un principio del cosmo. Quanto più profondamente scendiamo nel cosmo, là si trova la bellezza. Il Corano, il grande libro di saggezza islamica, in uno dei versetti più importanti dice che Dio ha messo la bellezza in tutte le cose. Quindi la religione islamica – nonostante tutti i conflitti e le guerre che ci sono oggi – è fondata sulla bellezza. Mette la bellezza come uno dei principi più alti della religione.

Sono stato ispirato dalla scienza non solo tecnicamente ma anche spiritualmente, emozionalmente e poeticamente. La miglior scienza è un tipo di poesia. La poesia non è il linguaggio comune, non è la maniera normale di scrivere le parole, non è giorno-

lismo; è un modo di scrivere con l'anima, non con l'orecchio, non con la lingua, ma con l'anima, e l'anima parla la sua lingua speciale, e tutti la conosciamo, anche se non sappiamo di conoscerla, ma ce l'abbiamo tutti. E sappiamo parlare in termini poetici. Per me spesso questo è più realistico, più preciso, più autentico che parlare nelle nostre normali lingue.

*Vorrei approfondire questa dimensione sperimentale legata all'arte di Bill Viola. Ci spostiamo dalla parte dello spettatore. Penso ad alcune installazioni come The Crossing (1996), Catherine's Room (2001) di fronte alle quali lo spettatore deve decidere sul modo di fruizione dell'opera. Catherine's Room è composta di cinque quadri in movimento, possiamo guardarli da sinistra a destra come un politico - ma non è corretto perché in ciascuno di questi quadri si svolgono delle azioni nel tempo. Lo spettatore è ancora abituato allo sguardo frontale, mentre le opere di Bill Viola mettono in crisi - positivamente - questo sguardo. Lo spettatore non solo deve imparare a guardare in modo diverso rispetto alla fruizione cinematografica e pittorica, ma deve anche elaborare nuove concezioni del tempo che sono della nuova fisica. Penso a Pneuma (1990), immagini che si vedono e non si vedono, come un ricordo di cui si conserva una memoria sbiadita. Se lo spettatore osserva con pazienza, con il tempo necessario affinché quel puntino nero che compare all'inizio, sullo schermo di The Crossing, diventi una figura umana, assiste al formarsi dell'immagine. Sono opere che richiedono nuove attitudini che lo spettatore affronta quando guarda un'opera di Bill Viola, monumenti effimeri ...*

Monumento effimero! La prima cosa che farò dopo questa conferenza, è andare a comprare una T-shirt e farci scrivere sopra *monumento effimero!* Non sono così sicuro che quella sia una parola che io normalmente userei, ma tu hai detto delle cose molto importanti. 2500 anni fa Buddha, dopo aver ricevuto l'illuminazione, la prima cosa che fece fu di andare da alcuni amici che aveva fuori dalla foresta, che erano sant'uomini, a spiegar loro che cosa aveva scoperto e annunciò il primo e fondamentale principio del Buddhismo. Disse: «Ho scoperto che tutta la vita è cambiamento». A volte si sente questa frase, «Tutta la vita è sofferenza». È la stessa cosa. Sofferenza non solo in termini di dolore e pianto, sofferenza perché non possiamo toccare la realtà, non possiamo afferrarla e trattenerla. Non importa quanti soldi hai, non puoi fermare il tempo, non puoi fermare il tuo invecchiamento, non puoi fermare il mondo: esso va sempre avanti. Quindi questo movimento è la condizione fondamentale di vita ed esistenza per tutte le cose sulla Terra e nel cosmo, comprese le stelle che nascono e muoiono, fanno parte del cosmo. Buddha descriveva il corpo umano come un'immagine in movimento, che cambia, cresce, che cambia la nostra mente. E questo è una sorta di principio che risale a 2500 anni fa! Noi esseri umani abbiamo dentro di noi delle piccole scintille che ci danno la vita, che fanno continuamente battere il nostro cuore, mi permettono di parlare in questa bellissima discussione che stiamo facendo. Le complesse idee mentali che ci turbinano in mente, sono scintille. Quando ero giovane leggevo riviste scientifiche, leggevo di una ricerca sul cervello di uno scienziato di nome John Eccles. Misurò la corrente elettrica nel cervello: è di 4 watt di potenza (come la piccola luce che lasciamo accesa nel

bagno di notte), il livello più basso possibile. La concezione che abbiamo dell'universo, la nostra comprensione di tutto quello che ci sta davanti, corre su 4 watt! La fine del XIX e l'inizio del XX secolo sono stati periodi in cui l'elettricità è divenuta controllabile e disponibile. Pensiamo all'elettricità come a un fiume tumultuoso, che si muove, come energia che scorre, come i lampi che vengono dal cielo. E gli esseri umani hanno imparato a controllare questo fiume tumultuoso, a incanalarlo, per mezzo di strumenti tecnici, così da poter portare luce nella notte e usare questa elettricità per far funzionare le macchine. L'evoluzione dell'elettricità è collegata strettamente con la storia delle arti plastiche fra il XX e il XXI secolo, perché continua in modo sempre più preciso a far passare tutte le invenzioni che conosciamo: la lampadina elettrica, il fonografo, il film, tutto dipende dall'elettricità, e ai giorni nostri è diventata così precisa che ci può essere un orologio che legge in un milionesimo di secondo, piccoli impulsi di elettricità.

La mia arte viene da questo dono elettrico venuto dal cielo. L'elettricità essenzialmente anima le cose, non è passiva, fa muovere le cose, la tua voce che va in tutto il mondo e, cosa più importante, va alla velocità della luce. La velocità della luce è la velocità massima in cui si può muovere qualsiasi cosa nel cosmo (perciò mandiamo messaggi vocali ai nostri amici, alla velocità della luce, veloce come il nostro cervello). Questo movimento ha creato la vita in oggetti che prima non avevano vita. Quando accendi la videocamera, nasce un'immagine, quando premi stop e la spegni, muore. Quando è accesa, o è acceso il computer, sono caldi. Se poi spegni il video e lo tocchi ed è freddo, come morto. Nel video una immagine nasce e muore, continuamente: si ha una serie di piccolissime morti, tutto il giorno.

*Le installazioni, affermatesi come pratica artistica a partire dagli anni Settanta, sono espressione della tendenza dell'arte visiva ad oltrepassare il proprio specifico spaziale per assumere dimensioni temporali e creare una contiguità fra pratiche pittoriche, filmiche e performative. A partire da The Greeting (1995), il tuo riferimento alla storia dell'arte è diretto...*

Ho realizzato un video basato su Pontormo, il più grande manierista italiano del XVI secolo. Pontormo dipinse *La Visitazione*, con Maria ed Elisabetta, un quadro bellissimo, incredibile. Ho studiato molto attentamente quel quadro e poi ho fatto un video chiamato *The Greeting*, che prendeva ispirazione da quel quadro, perché volevo veramente capirlo, volevo capire quell'immagine. Il modo migliore di capire qualcosa è di farla noi stessi, di costruirla noi stessi. Non dovremmo mai preoccuparci di copiare. Gli esseri umani devono copiare le cose, non esiste una originalità pura, anche per i grandi artisti, ciò che producono viene da qualcosa che hanno visto o da qualche idea di cui hanno sentito parlare. Dunque, volevo copiare questo quadro. L'ho messo su e ho imparato delle cose molto interessanti sull'immagine dal punto di vista ottico e tecnico: Maria va a trovare sua sorella, Maria è spaventata, sconvolta, adesso che ha un bambino dentro di sé e non sa cosa fare, quindi va dalla sorella a chiedere aiuto. *La Visitazione* è questo, succede ancora oggi: quando una donna rimane incinta, non sposata, va a trovare qualcuno della famiglia, sua sorella, qualcuno che la aiuti. È normale. Dunque,

queste due persone si incontrano e quello che Pontormo ha dipinto non è quando si vedono, non quando si abbracciano – «Finalmente, finalmente! Grazie, aiutami» –, ma lui ci fa vedere il momento prima che si tocchino, bellissimo.

E mi sono reso conto della differenza fra Pontormo che fa la *Visitazione* e io che faccio la *Visitazione*. Pontormo aveva solo una composizione, un quadro, e doveva scegliere: «Dove metto questa composizione? La metto quando arrivano da lontano, quando si toccano, quando si baciano, quando si abbracciano?», scelse di metterla al punto di massima tensione, proprio prima dell'abbraccio. In *The Greeting* – un video di dieci minuti – ci sono 54.000 composizioni in trenta minuti, perciò ci sono circa 20.000 composizioni in circa dieci minuti, perciò avevo 20.000 figure, e quando fai vedere queste figure molto rapidamente, c'è movimento, e quello è cinema, o video. Quindi è una forma d'arte completamente differente, è basata sul cambiamento. Il video, i film, sono i primi media che hanno incarnato artificialmente, tecnicamente, il cambiamento, venendo fondamentalmente dalle *performing arts*, dal teatro, dalla storia del teatro che originariamente era rituale. Il teatro è l'arte più importante, l'arte più antica, perché esisteva 40.000 anni fa nelle caverne di Altamira. Quando dipingevano quelle figure sul muro, nel frattempo danzavano e si muovevano, c'erano luci che si muovevano, cambiavano le ombre. Per i giovani che venivano a essere iniziati, quella era una sorta di danza, e si muovevano perché il cosmo si muove, il mondo si muove. Dunque, finalmente, dopo migliaia di anni di arti plastiche, finalmente, nel XX secolo, alla fine del XIX, abbiamo il movimento in un'immagine, questa è la rivoluzione che stiamo vivendo ancora oggi.

*Mi interessa toccare il rapporto delle tue opere con la storia dell'arte, non solo quella italiana del Cinquecento, di cui troviamo riferimenti nella tua produzione anche prima di The Greeting, nell'uso del trittico, cioè proprio nella forma in cui l'immagine in movimento viene compressa e contenuta. Mi interessa anche il rapporto con l'arte contemporanea. Ricordo che hai detto che l'arte degli anni Settanta, a partire dall'action painting, la pop art, è un'arte senza emozioni, e che nella tua formazione universitaria in Fine Arts, sei stato educato a escludere le emozioni dalla produzione artistica. Il tuo lavoro è una ribellione a questo imperativo che ha percorso l'arte concettuale, l'arte minimale, l'arte che ci sta immediatamente alle spalle.*

Penso che il XX secolo sia stato uno dei periodi più interessanti per l'arte nella storia recente. Quello che è successo con la ribellione contro la rappresentazione realistica è molto importante per tutti noi che viviamo in questo momento storico. Gli artisti hanno scelto di esprimersi con l'azione, non con immagini riconoscibili. Hanno scelto la mano invece che l'occhio, perché lo spettatore potesse fare un'esperienza. Quindi quando vedete un'opera di Jackson Pollock o di De Kooning o di Rothko – uno dei miei preferiti – vedete il risultato di una ricerca che porta a una specie di immersione nella materia. Vedo in questo periodo dell'arte del XX secolo (escludendo Picasso che sta in una categoria sua proprio per il suo modo di trattare la mitologia e tutto il resto), qualcosa di ancora più profondo che ci porta direttamente alla preistoria. Mi riferisco

a quello che accadeva nelle grotte, qui in Catalogna, dove c'era un'incredibile popolazione paleolitica di artisti e creatori (visitare il museo archeologico di Girona, c'è una delle migliori mostre sulla storia della tecnologia, che parte da un piccolo sasso e ricostruisce il percorso fino ai Romani con i loro acquedotti, le terme e l'architettura... È la cosa più incredibile che abbia mai visto. Uno dei più antichi esempi dell'arte dell'uomo è un corno di un animale, con tre segni. Quell'osso è unico perché la mano di un uomo lo ha toccato 150.000 anni fa, la mano di un uomo ha fatto quei segni col proposito di darsi una conoscenza interiore.

Quello che è importante, quando guardate l'arte degli artisti del XX secolo, è che è completamente astratta, è come se guardaste le orme di qualcuno che ha fatto un viaggio. Non vedete le persone che fanno il viaggio, non c'è autobiografia, non appaiono nell'opera, c'è il segno, la mano. Il nostro maestro Zen in Giappone appartiene a questa stessa tradizione astratta che porta direttamente dalle grotte paleolitiche fino al Buddhismo Zen e nel XX secolo. Perché i maestri Zen dicono: guarda la carta bianca, e la carta bianca può essere qualsiasi cosa; è assolutamente vuota, aperta e chiara. Gli esseri umani non portano chiarezza nel mondo, portiamo complicazioni, confusione, una gran quantità di pensieri. I maestri Zen cominciano guardando la pagina bianca, è una pagina molto speciale, di carta di riso. Mettono un pennello nell'inchiostro nero – gli unici due colori che hanno a disposizione sono il bianco e il nero –, fanno un segno e la carta è tale che se non fai il segno nel modo giusto non puoi rifarlo, non è possibile cancellarlo, cambiarlo, hai solo una possibilità. Dicono che per l'arte c'è un minuto, una sola possibilità. Quindi per questa ragione è importantissima la preparazione prima che facciano il segno: si preparano a fare il segno e questo deve essere libero. La stessa cosa la vedo negli espressionisti astratti del XX secolo, molta potenza.

*Le tue opere inducono lo spettatore alla contemplazione e lo purificano dalla prepotenza del fenomenico, dall'arroganza dell'eidos, dal predominio della vista.*

Gli esseri umani amano le biografie, amano le autobiografie. Ci piace vederci, ci piace sentirci parlare, ci piace stare insieme. È uno strano periodo nell'arte, ma io penso sia essenziale sbarazzarci di questa nozione di rapporto diretto di noi stessi con l'immagine.

Per ritornare alla mia formazione, il mio insegnante di pittura mi insegnava arte astratta, era quello che si faceva a scuola. E poi ho scoperto il video. Quello che mi piaceva del video – in confronto alla pittura, in cui non ero per niente bravo – era che nella pittura devi mischiare i colori, dipingere con molta attenzione, mentre nel video c'è un piccolo tasto rosso, lo devi solo premere e ottieni un'immagine. È fantastico. Ma l'emozione sta tutta in quello che fa quel piccolo tasto, che ti libera dal dover passare il tempo a fare attenzione a tutti i dettagli ottici, perché lo fa la camera. Una videocamera è come una macchina automatica per dipingere: la sollevi, l'accendi, la punti verso un bellissimo tramonto del sole sulle montagne, tac!, lo catturi e si muove. Quindi non dobbiamo preoccuparci della vera ri-creazione fisica dell'immagine. L'immagine è già

lì, l'immagine è il punto di partenza, non il punto finale. Dipingere è muoversi verso l'immagine, e quando arrivi all'immagine – l'ultima pennellata – pah! allora sai se hai fatto un capolavoro o no.

Una videocamera produce continuamente immagini, tutto il giorno. E poi vai in banca, dove c'è una videocamera sul muro, che ha continuato a riprendere immagini per forse dieci o quindici, venti anni, sempre. È come l'occhio che non si chiude mai, vede sempre. Quindi il compito dell'arte è di interrompere l'occhio, interrompere quel movimento, prendere da esso quello che vogliamo toccare. La ragione per cui le mie opere video sono così collegate alle emozioni è perché non si può mai catturare tutto. C'è una specie di pathos automatico nel video, in tutte le immagini. La gente si chiede: «Che cosa fa una camera? Beh, una camera ferma il tempo. Congela il momento». Ho sentito tante volte questa espressione, ferma il tempo, congela il momento. Non lo fa assolutamente. Significa fraintendere completamente la fotografia, il video, il film. Quello che fa è catturare la luce e il suono. Ma il tempo continua ad andare avanti.

Ecco perché specialmente la fotografia è così commovente. Quando vedete una fotografia degli anni Trenta di una strada di Barcellona, la maggior parte di quelle persone non ci sono più. E se la fate vedere a un bambino, lui dirà: «Mamma perché sono così buffe, strane queste macchine? Perché la gente porta quei cappelli e quei vestiti?». E la nonna seduta al tavolo con i bambini, mostra loro le fotografie del suo matrimonio, o della sua famiglia quando era piccola, e vive quelle immagini con la memoria del momento in cui succedeva la registrazione, mentre per i bambini è un mondo di cui non sanno niente, non esiste più. Ecco perché la fotografia è così bella e così importante. Una immagine che facciamo, dal segno inciso su un osso alla più recente produzione video ad alta definizione, è importantissima come tipo di ricordo e segno di noi stessi, e tutto è in definitiva tragico. C'è pathos perché le immagini continuano, restano fisse nel tempo, e noi scompariamo, prima o poi. Ecco perché le immagini lungo tutta l'esistenza umana sono sempre state sacre. Le immagini hanno tutte un potere sacro perché dividono il tempo, sono eterne nella mente di chi le ha create, e noi non lo siamo.

*Il video è in parte musica e in parte pittura*

La musica, le note sono una forma di tempo, e se al posto della musica metti uno schermo video e lo fai andare, è una formula di tempo. Come sa ogni musicista, devi capire veramente il lavoro per sentirlo: il video è in parte musica e in parte pittura, è la certezza materiale della pittura e la fragilità temporale della musica, ha entrambe le dimensioni. Per questo è complicato, e per farlo funzionare con la musica, devi fare molta attenzione. Ecco perché i video musicali trasmessi da MTV non mi piacciono affatto: sono semplicistici, sentono il ritmo della musica e cambiano le immagini. Oppure cercano di raccontare qualche storia con dei personaggi. Questa non è sinestesia, cioè collegare tutti i sensi, un sofisticato modo elaborato dai greci per pensare il rapporto fra suono, musica e danza. Oggi si trova un po' nell'opera lirica, penso che ci sia una rinascita dell'opera, si fanno nuove opere contemporanee sull'idea wagneriana



del Gesamtkunstwerk, l'opera d'arte totale comprendente tutte le discipline artistiche. E dato che il video ha ricevuto vita con il movimento dall'elettricità, immagina le arti plastiche e può partecipare al movimento dell'anima. È importante.

*La tecnica, il talento, l'incoscio.*

I primi tempi del video erano speciali, oggi per chi non ha vissuto quegli anni è difficile capire. Sono stato assistente di Juan Downey negli anni 1973-74 e l'ho conosciuto abbastanza bene. Quando è morto, alla metà degli anni Novanta, è stato triste perché era molto giovane. Era sudamericano, cileno, un intellettuale ed espressionista astratto. Era libero e aperto, mi ha insegnato una quantità di cose quando ho lavorato con lui, e una di queste è rispettare lo schermo, il monitor, perché è il nostro strumento: un musicista non tratta male il suo violino, gli dà invece un posto speciale, lo rispetta. Era anche molto interessato alla storia. Ha realizzato un'opera bellissima cui ho partecipato anch'io, un'installazione sulla caverna di Platone con persone che indossavano uno strumento che leggeva gli impulsi elettrici nel cervello<sup>1</sup>. Sette o otto persone sedute meditavano a occhi chiusi, rivolte verso il muro, e di fronte alla loro immagine riflessa su uno schermo, un monitor, e poi una luce in fondo alla stanza, così quando gli spettatori venivano a vedere questa performance le loro ombre erano proiettate sul muro. Un'opera molto bella, solo il movimento della vita e le persone assolutamente ferme, con gli occhi chiusi, come Buddha. Downey era un uomo e un artista molto interessante. Era stato nella foresta amazzonica e aveva vissuto per qualche mese presso il popolo degli Anamani, si era integrato nella loro cultura, aveva partecipato ai loro riti e aveva realizzato un video di cui non ricordo il titolo.

La ragione per cui ho fatto quello che ho fatto è in parte fortuna – per caso sono nato nello stesso periodo in cui è nata la televisione, nel 1950-51 – e in parte talento. Il talento si impara, la tecnica si impara, la fortuna no! E anche la mia vita fino a oggi va in parallelo con la rivoluzione tecnologica, mi sento come un pesce nell'acqua con questo mezzo, che per me è naturale. Invece, chi viene al mondo oggi trova tante macchine che esistono già. E allora si chiede: dove mi inserisco? Qual è il mio posto? Ma la mente umana è ampia e profonda, e i giovani capiscono la tecnologia molto meglio di me, che ho fatto fatica a capire, in quanto non esisteva prima e bisognava imparare. Ci sono voluti mesi, anni, decenni per avere il controllo di questi mezzi. È come quando impari a suonare il piano, all'inizio premi i tasti e devi essere molto cosciente, è molto difficile insegnare alla mano, al cervello, all'occhio come suonare, per cui ti eserciti più e più volte ... Un bambino che prova a prendere un bicchiere, lo fa tante volte: sta programmando il cervello con la ripetizione. Ma arriva il momento in cui il pianista

può sedersi al piano e chiudere gli occhi, e da quel momento, quando non c'è azione cosciente né pensiero, allora arriva la musica. La musica non esiste fino al momento in cui liberiamo la nostra mente. C'è un collegamento diretto fra il cuore – l'inconscio che io stesso non capisco – e il mondo, perché se esiste un io cosciente di sé, allora ecco che c'è un'arte cosciente di se stessa, che tenta di dimostrare una tesi, una teoria, prova a fare una mostra in un museo, un lavoro con cui guadagnare. Non vorrei essere frain-teso, certo che abbiamo bisogno dei soldi, ma il punto essenziale è quando tu stesso scompari e qualcos'altro dentro di te lavora, perché la cosa più profonda, più preziosa che hai è il tuo inconscio.

*I capolavori, il processo creativo*

Voglio dire qualcosa sui capolavori, perché penso che i capolavori siano uno degli aspetti più pericolosi e fuorvianti delle nostre categorizzazioni e dei nostri sistemi di descrizione dell'arte. L'altra cosa che voglio dire subito è questa: io credo nell'esercizio, nel mestiere, nella pratica, nel lavoro. In un certo senso il video è troppo facile, devi semplicemente premere un tasto e hai un'immagine. Ma se ti fermi lì, non sei un artista, sei solo uno che preme tasti. Devi prendere qualcosa da te stesso, come una specie di sacrificio, doloroso, che deve penetrare nell'immagine, nel video. Questa è la differenza. Quindi la caduta è probabilmente uno degli aspetti più importanti di quello che facciamo, è il momento in cui si superano le proprie capacità. Conosco molte cose sul video, sono vivo da un bel po' di tempo e sento di avere una conoscenza abbastanza profonda di questa arte, di questo mezzo e del mio lavoro. Ma la cosa che mi interessa di più è quello che c'è dietro l'angolo, che non vedo. Non quello che ho. È difficile essere un artista. Qualche volta ti blocchi e ripeti sempre la stessa cosa, qualche volta ti fermi. Io ho avuto un blocco di creatività nel 1988, per due anni non sono riuscito a lavorare. È stato veramente terribile, spaventoso, mi sentivo finito, senza ispirazione. E nei quaderni che ho scritto allora – porto sempre con me taccuini in cui scrivo continuamente – quando li ho riguardati più tardi, quando ne sono uscito e ho ripreso a lavorare, in quei quaderni erano contenute le idee dei successivi dieci anni del mio lavoro. È stato orribile, perché allora pensavo che fossero stupidaggini, ma il centro del cuore, l'occhio del cuore sapeva che erano qualcosa di profondo e importante. Allora dicevo a me stesso «Non sono idee abbastanza buone, non piaceranno a nessuno, nessuno le capirà». Ho vissuto una specie di danza fra conscio e inconscio.

Torniamo ai capolavori. Molti di quelli che, nel mondo dei musei, insegnano l'arte, curano l'arte, descrivono l'arte, ci offrono intuizioni preziose senza essere essi stessi artisti. Il modo migliore di conoscere se stessi è parlare con qualcun altro e sentirsi riflesso in un'altra persona, in un altro posto, e instaurare un dialogo. È fantastico, ma in termini di pratica artistica ci viene insegnato a studiare i capolavori. Io amo alcuni dei grandi pittori della storia, ho esaminato le loro opere, mi hanno ispirato. Ma cosa deve veramente conoscere un artista? Non i capolavori. Il capolavoro è la cosa completata, è la fine, l'ultima fermata del treno. È dove scendi, dove il binario finisce. Nella

<sup>1</sup>[N.d.C.] Juan Downey, *Plato Now*, 1973, video performance allestita per la prima volta all'Everson Museum of Art di Syracuse (NY), poi ripresa per il programma *The Tanks: Fifteen Weeks of Art in Action*, Tate Modern, London 2012.

vita non vogliamo arrivare troppo presto alla fine. Penso a Edmond Hillary in cima all'Everest, quella bellissima foto con la bandiera, la montagna, lui che sta lì, ha conquistato l'Everest. Questo vuol vedere il pubblico. Ma che cosa vogliamo sapere noi artisti? Voglio sapere che giacca aveva che lo teneva caldo, che tipo di scarponi che lo facessero aderire al terreno, perché ha scelto di andare a destra, poi a nord, prendere la strada sbagliata e tornare indietro. Quando ha pensato che si era perso e che sarebbe morto? Voglio sapere tutte le cose che lo hanno fatto arrivare in cima. Invece il nostro lavoro non arriva mai alla fine, è il processo della creazione che è un dono. Ecco perché non possiedi la tua arte, nessuno possiede l'arte. L'arte è un regalo che ti viene dal cosmo, tu lo trasmetti alle persone, lo fai circolare attraverso di te. Quindi è veramente importante esaminare i fallimenti degli artisti. I fallimenti sono la tua più grande benedizione. Quando non hai più idee, quando ti senti svuotato, quando fai uno sbaglio o non riesci a completare un'immagine su cui stai lavorando, quella è una benedizione. Perché significa che in quel momento sei vuoto. E la cosa più importante che ho imparato in tutti questi anni è che abbiamo dei momenti di grande ispirazione. Io ne ho avuti, non tanti – vi sorprenderà da parte mia – non tantissimi, ma un discreto numero di rivelazioni veramente potenti. Sento l'opera, la vedo nella mente, mi sento creativo, ho l'ispirazione e voglio andare al mio studio e fare qualcosa: ho la visione completa, è abbastanza raro. Questo pensiamo che facciano i grandi artisti di cui sentiamo parlare, ma non è vero, non fanno sempre così, quindi è più importante per voi imparare come lavorare da una posizione di debolezza e non da una di forza, perché la debolezza sarà la condizione in cui vi troverete più di frequente. Chiedendovi «Come potrò mai fare un video come Bill Viola, come posso fare un'opera come Tiziano, come posso salire su una montagna come Hillary con la bandiera», vi sentite deboli, piccoli. Succede ancora spessissimo a me. Ma è proprio quello che dovete fare! Un giorno spiegavo al maestro Zen qualcosa che stavo facendo e che era piuttosto complicato, e lui mi ha semplicemente guardato, mi ha dato una botta sulla testa e ha detto: «Non pensare troppo! Lascia solo che venga fuori, come l'ultimo respiro dell'essere umano che tutti avremo, è una delle cose più belle al mondo, è puro rilassamento». Per questo è così prezioso cadere. Quando sviluppi i tuoi talenti, quando raggiungi la tua conoscenza, cominci a sentire che sei collegato con il mezzo con cui stai lavorando, vai avanti, funziona, tutto va a posto e ti stai muovendo. Quando finalmente capisci che «è OK, questo lo conosco, lo so fare», quando ti guardi intorno e vedi che hai un talento migliore di tante altre persone, è esattamente il momento in cui arrivi al punto pericoloso, quando sei troppo sicuro di te. Allora devi fare il salto, con il rischio di cadere e non guardi se ci sono rocce sul fondo che potrebbero farti male. E anche se salti giù dalla scogliera, sarai salvo. Quando salti, superi le tue capacità. I grandi maestri, gli autori di capolavori, Tiziano, Rembrandt, Pontormo, Rothko hanno fatto questo salto, al di là di quello che aveva insegnato loro il professore di arte e la cultura. Quando non hai niente che ti guidi nella tua formazione, è lì che comincia la creatività. Non è creativo ripetere semplicemente quello che diceva sempre il professore, questo non è creatività, serve per partire, ma in definitiva la creatività implica correre un rischio. E i grandi maestri,

che noi pensiamo fossero grandi tecnici, hanno fatto quel passo e sono caduti senza niente, nessuna tecnica, nessuna formazione, niente nella loro conoscenza li ha aiutati in quel momento, quindi hanno fatto quello che in inglese diciamo un salto di fede, sono andati avanti per fede, non per solida conoscenza, ma per fede. E voi dovete fare quel salto nella vostra vita, grande o piccolo, non deve essere grande e drammatico, può essere piccolo, dovete sempre fare quel salto in quello che non conoscete.

*La perdita è più importante del guadagno, perdere qualcosa è in realtà capirla.*

*Ocean Without a Shore* è stato presentato alla Biennale di Venezia nel 2007. Tratta dell'idea dei morti che tornano nel mondo, o dovrei dire la fragilità e la trasparenza che tutti sentiamo e conosciamo attraverso il rapporto fra morte e vita. La soglia, la barriera fra vita e morte non è un gran muro di pietra come in un castello, è una sottile superficie, fragile e delicata come una bolla di sapone. È facile attraversare questa soglia e andare dall'altra parte, molto più facile di quanto si creda. Man mano che invecchi, quando vai avanti nella vita, acquisti conoscenza della morte, la capisci meglio e sai quanto sia facile morire. Dopo che ho perso entrambi i miei genitori negli anni Novanta, sono diventato molto cosciente della morte e della sua presenza nel nostro mondo. Voglio citare Eben Araby, un grande maestro Sufi che ha vissuto in Andalusia nel XIV secolo, perché ha detto delle cose incredibili. Il Sufi è qualcuno che studia il buio per capire la luce. Ecco un altro buon consiglio per gli artisti: se vuoi capire qualcosa, studia il suo opposto. In questo modo saprai come è la morte. E ha anche detto di noi: il sé è un oceano senza spiaggia, non ha inizio né fine in questo mondo e nel prossimo. Quindi condividiamo questo momento temporaneamente, noi esseri umani nasciamo, moriremo, veniamo dal mondo dei non nati e a un certo punto andremo al mondo dei morti, che sono entrambi eterni, ma nella nostra vita abbiamo una linea molto specifica. Noi abbiamo delle piccole cellule, dei piccoli organismi chiamati mitocondri, che stanno nelle nostre cellule e trasformano gli zuccheri in energia per il corpo. Ma non sono umane, sono piccole creature indipendenti, microscopiche creature che ci danno la capacità di muovere le braccia, di parlare e hanno patteggiato con il nostro corpo di poter stare gratuitamente in un posto sicuro, e noi abbiamo risposto «Ok, allora dovete trasformare lo zucchero in energia così che io mi possa muovere», e loro hanno detto «Ok». E sono state nel tuo corpo senza interruzione fin dai tuoi genitori, nonni, bisnonni, all'indietro, e quando tu non ci sarai più continueranno in qualcun altro, attraverso i tuoi figli. Buddha ha detto qualcosa di molto bello, specialmente per gli artisti: «Nessun fuoco o vento, nessuna nascita o morte può cancellare le tue buone azioni». Quindi tutto quello che fai con la tua arte, con i tuoi amici, la tua famiglia, tutto quello che fai durerà. Ci saranno guerre, inondazioni, ogni sorta di cose, ma quando hai fatto qualcosa di buono, hai aiutato qualcuno, hai insegnato qualcosa, trasmesso conoscenza a qualcuno, hai regalato qualcosa che non potrà mai essere cancellato. Questo è il vero significato della felicità, penso, che tutto quello che facciamo ha un significato nell'eternità. Dunque, io sono diventato molto sensibile alla morte da quando sono morti i miei genitori. Ero con mio padre e con mia madre quando ciascuno

di loro è morto, a otto anni di distanza uno dall'altro, e ad entrambi ho tenuto la mano. Perciò personalmente ne so molto della morte e delle emozioni legate ad essa, che probabilmente sono la forma di conoscenza più profonda. La perdita è molto più importante del guadagno, perdere qualcosa è in realtà capirla. Voglio leggere questa poesia: «Udire le cose più che gli esseri/Ascoltare la voce del fuoco, la voce dell'acqua/Udire nel vento i cespugli piangenti/La misura dei nostri antenati/I morti non sono mai andati via/Sono nelle ombre/I morti sono nella terra/Sono nei fruscianti alberi, nello scricchiolante bosco/nell'acqua che scorre, nell'acqua che dorme/Sono nella capanna, nella folla/I morti non sono morti/I morti non sono mai andati via/Sono nel seno di una donna/Sono nel pianto di un bambino, sono nella torcia accesa/I morti non sono nella terra/Sono nel fuoco che si consuma, nei piangenti prati, nelle mugolanti rocce/Sono nella foresta, sono nella casa/I morti non sono morti»<sup>2</sup>.

<sup>2</sup> [N.d.C.] Edizione originale: Birago Diop, *Souffles*, in *Leurres et lueurs*, Présence Africaine, Parigi 1960. Birago Diop (1906-1989) è un poeta e narratore senegalese, eminente scrittore francofono africano, che registrò racconti popolari orali tradizionali del popolo Wolof. Il lavoro di Birago Diop ha contribuito a ristabilire l'interesse generale per i racconti popolari africani pubblicati in lingue europee. *Souffles*, forse la sua poesia più famosa, è considerata l'esegesi poetica dell'animismo all'interno del movimento Négritude (Cfr. Wole Soyinka, *The Burden of Memory, the Muse of Forgiveness*, Oxford University Press, 1999).

## L'arte è un esercizio spirituale \*

*Conversazione con Bill Viola e Kira Perov di Jerome Neutres*

### *PARTE I – Sei autorizzato a vedere le cose in maniera diversa*

Jerome Neutres: *quando abbiamo parlato per la prima volta di questa indagine sul vostro lavoro al Grand-Palais, entrambi mi avete detto che volevate che la mostra fosse come un viaggio. Questo viaggio è costruito intorno a tre domande filosofiche principali: chi sono? Dove sono? Dove sto andando? Ma, alla fine, dove vi aspettate che il visitatore arrivi, attraversando questa mostra?*

Bill Viola: Mi aspetto che il visitatore cerchi il significato e il mistero. L'idea di un viaggio è importante anche in relazione al senso del movimento. Spero che le persone riconoscano di aver attraversato un paesaggio molto interessante, ma anche che non ci sarà mai una vera conclusione, che quello che creiamo è senza fine, perché la mia maniera di lavorare si sviluppa fino a un certo punto e poi torna indietro, e non si completa mai in alcuna direzione. È la dimensione dell'aperto che ho appreso quando ho vissuto in Giappone. Adoro la cultura giapponese; l'aperto lì è così profondo ... È una cultura che ha una parola per lo spazio tra gli alberi in una foresta ...

Kira Perov: Pianificheremo un viaggio in questa mostra, ma le persone tendono comunque a costruirsi il proprio cammino. Le opere non danno nessuna risposta, sem-

\* Pubblicazione originale in *L'art est un exercice spirituel. Conversation avec Bill Viola et Kira Perov*, par Jérôme Neutres, nel catalogo della mostra *Bill Viola*, Grand Palais, Galeries Nationales, Parigi, 5 mars – 21 juillet 2014, a cura di Jérôme Neutres e Anne-Marie Duguet, Éditions de la Réunion des musées nationaux – Grand Palais, Paris 2014, pp. 22-44. Traduzione di Riccardo Fazi.

mai, offrono intuizioni e pongono domande ... Se condividi lo stesso tipo di domande, ti verrà voglia di passare del tempo di fronte a quella determinata opera. Se non sei interessato a quella questione in particolare, potrai spostarti e andare altrove. Ma le opere devono essere aperte, affinché i visitatori possano completarle dentro loro stessi, in relazione ai bisogni di quel momento.

*È per questo che spesso affermate che l'arte è una pratica spirituale?*

B.V.: Quello che intendo con la parola spiritualità è qualcosa che esiste in profondità dentro di te, ma allo stesso tempo è qualcosa che esiste anche fuori, nel mondo, che va oltre il tuo controllo. Gli artisti sono tutti consapevoli, in maniera conscia o inconscia, che quando raggiungi un certo punto nel tuo lavoro devi fare un passo indietro. Se non lo fai, finisci per creare una realtà autoreferenziale, che vale solo per te stesso. È per questo motivo che le persone vengono escluse da questo tipo di opere, perché non c'è modo di uscirne, né di entrare. Come ci ha insegnato il nostro maestro Zen, ad un certo punto devi lasciare andare ... Non possiamo fermare il tempo, ma allo stesso tempo vorremmo fermarlo. Questa è una possibilità che il nostro medium, la video arte, ci ha dato. Adesso possiamo fermare il tempo. C'è un'enorme quantità di cose che sono state rese possibili per la prima volta da questa capacità di fermare il tempo, nel XX e nel XXI secolo. Allora ecco che devi chiederti davvero: dove ci troviamo, oggi, in relazione allo spazio e al tempo? La nostra posizione è cambiata radicalmente, rispetto a quella dell'inizio dell'ultimo secolo. Il lavoro dell'artista è quello di trovare qualcosa che sta al confine, qualcosa di non ancora completamente conosciuto ...

*Quello che vediamo nella video arte è la realtà o è la visione della realtà?*

B.V.: Credo che la cosa più importante sia questa: come è possibile fare in modo che la video camera possa vedere nella nostra mente, e mostrarci cose che non possiamo vedere con i nostri occhi? Cosa sono i miraggi? Noi non possiamo vedere a due miglia di distanza, ma una lente telescopica può farlo, e quando fa esplodere l'immagine, si tratta di un'esperienza completamente diversa. Allo stesso modo, quando fai delle riprese di notte, la video camera non vede quello che vedono i tuoi occhi, ma osserva le cose nel suo modo particolare. In quel caso, si produce un'immagine mediata, di certo non migliore di quello che vedono i tuoi occhi. Tradizionalmente, i pittori hanno provato a dipingere quello che gli occhi vedono. Ma guardare i lavori di Giotto è a tutti gli effetti un'esperienza spirituale. Non riusciamo nemmeno a spiegarci perché ad Assisi abbiamo esperienze emotive così forti. Giotto non guardava soltanto con gli occhi: guardava con il cuore, o con la mente inconscia. La luce è la rivoluzione di Giotto. Lui ha compreso che esiste qualcosa di materiale che non riusciamo a vedere. La luce appare soltanto quando incontra un oggetto. Il Rinascimento è stato un momento vitale nella storia dell'arte. Artisti come Giotto, Paolo Uccello, Donatello, Ghiberti ... capirono che invece di dipingere restituzioni degli oggetti fisici intorno a loro potevano dipingere direttamente la natura intangibile della luce e i suoi effetti, così come li vedevano.

Questo rese il soggetto molto meno legato alla fisicità e più vicino a una dimensione e a un dialogo spirituale e mentale tra l'anima e la sua origine, l'illuminazione divina. Ora, facendo un rapido salto all'attuale rivoluzione digitale, ritroviamo gli stessi processi al lavoro, all'interno di un nuovo tipo di umanesimo. Nel XXI secolo stiamo di nuovo facendo esperienza di una de-materializzazione dell'oggetto reale, in favore di un oggetto in divenire, intangibile, multiuso e guidato dai codici, che può essere configurato in diverse maniere – una sorta di “transformer” se mi concedi il termine.

*Ed è qui che la tua arte incontra il più importante e significativo tema dell'arte, che è quello di cercare di mostrare il significato delle cose e non soltanto il loro aspetto. Ma, paradossalmente, utilizzi il video per raggiungere questo obiettivo, un medium che è stato fabbricato e inventato per catturare l'apparenza e la realtà delle cose ...*

B.V.: Una cosa che la video art ha portato all'attenzione, che è davvero un elemento cruciale dell'era elettronica e sul quale riflettere, è il momento “live”. Non dimenticherò mai quei momenti da bambino, passati con i miei genitori davanti al televisore per la prima diretta trans-atlantica “live”. Stesero un cavo sotto all'Oceano Atlantico – una cosa così primitiva – da New York a Parigi. Mi ricordo quelle immagini. Entra in scena il presentatore e dice: «Siamo live!» e nessuno capiva cosa volesse dire. Non avevamo ancora una parola nella cultura popolare per esprimere quel concetto, il “live”. Così, il medium con il quale ho lavorato da giovane, quando ho avuto il mio primo set televisivo, mi stava già portando verso la nozione che tutto è vivo al momento. È la vita eterna, da un certo punto di vista. Certo, il tempo si muove e non sappiamo nemmeno cosa sia, ma quel tipo di connessione – quando all'improvviso hai collegato qualcosa alla velocità della luce – è davvero qualcosa di straordinario, perché la velocità della luce è una costante. Questo è quello che ci ha detto Einstein. Allora, questa velocità della luce è davvero un limite; tuttavia, esattamente in questo momento, proprio mentre sto dicendo queste frasi a te che sei di fronte a me, la luce si è spostata altrove. Sono centinaia di anni che i buddhisti si concentrano sul momento presente.

*Spesso affermi: «Non dimenticate che sto parlando al cuore, non al cervello». Paradossalmente, nel mondo dell'arte oggi, le persone vogliono a tutti i costi intellettualizzare le opere, rifiutano il pensiero che un'opera d'arte possa essere qualcosa che riguarda essenzialmente le emozioni ...*

B.V.: Le persone dovrebbero ricevere le opere direttamente nel ventre, nel posto dove nascono i bambini. Questa è l'essenza del luogo dal quale proviene l'opera.

K.P.: Ed è anche il luogo dove vai quando sogni ... La prima volta che ho visto il lavoro di Bill è stata in Australia, quando lo invitai a La Trobe University, nel 1977. Allora Bill mostrò solo i suoi video monocolore. Percepì subito una profonda familiarità e dopo un po' compresi perché: era lo stesso luogo dove andavo nei miei sogni, un luogo che normalmente è tenuto nascosto e segreto. Non avevo mai avuto un'esperienza del

genere di fronte ad un'opera d'arte, prima di allora. Spesso, l'arte contemporanea si avvale di una spiegazione, di una guida, ma con il lavoro di Bill si attiva una connessione immediata. Oltrepassa la mente, la testa e va dritta a quell'altro luogo familiare.

B.V.: Ho sempre lavorato così, da quando ero giovane. Non ho mai lavorato a partire da una base teorica. Certo, ho frequentato una facoltà dove si studiava la teoria, la storia dell'arte, ed è stato stupendo. Mi ha fornito gli strumenti necessari per fare il mio lavoro. Ma per me, davvero, si è trattato sempre di qualcosa di più profondo.

Un giorno sono caduto in un lago e sono quasi annegato, quando avevo sei anni. Ero con i miei cugini e la mia famiglia, in un lago a nord dello stato di New York. Eravamo lì per stare una settimana. Stavamo cacciando rane e facendo tutte quelle cose che fanno i bambini. Poi, a un certo punto, con mio zio e i miei cugini siamo andati in barca. Con le nostre maschere da sub ci siamo tuffati in acqua. Mio cugino si è buttato per primo, nuotando lontano; ma quando saltai io mi dimenticai di reggermi alla barca e finii dritto in fondo al lago. Affondai letteralmente, come un sasso. E mi ritrovai seduto in fondo al lago, come un piccolo Buddha. Mi ricordo che vedevo questi incredibili tagli di luce che scendevano dall'alto, proprio come in *Ascension*. Poi, all'improvviso, il braccio di mio zio mi ha stretto e mi ha tirato fuori dall'acqua. Questo incidente fu per me un vero e proprio dono. Rimasi sempre affascinato da quel mondo fantastico che ho visto, nel momento in cui sono caduto nell'acqua e quasi morto ...

*È interessante notare che questa mostra inizia con The Reflecting Pool e termina con The Dreamers. Inizia e finisce con l'acqua; e l'acqua, tra i quattro elementi, è sicuramente quello maggiormente presente nel tuo lavoro.*

B.V.: L'acqua è un elemento straordinario. Rappresenta qualsiasi cosa tu possa pensare. L'acqua dà e toglie la vita. Ed è rifrazione, riflessione. Ma in *The Dreamers* c'è uno stato eterno dell'essere. È una sorta di visione dell'eternità. Fare l'esperienza di *The Dreamers* è un modo potente per terminare la mostra.

*Credi nell'immortalità?*

B.V.: Credo nell'immortalità nel senso che sono parte di un intero più grande di me, che si muove in continuazione. La mia idea è molto vicina a quella degli antichi greci. Quando lasci questo mondo raggiungi le coste del fiume Stige; e a quel punto Caronte, il barcaiolo, ti fa salire sulla barca e ti porta dall'altro lato, nell'Ade. Devi dargli una moneta e lui ti fa attraversare il fiume. Una volta raggiunto l'altro lato, ti cancella la memoria. Così, devi lasciare qualcosa dietro di te, e solo allora puoi partire. Questo è uno dei temi dell'installazione *Going Forth By Day*. Credo nell'idea della catena degli esseri, il fatto che tu abbia il DNA che arriva dai tuoi genitori e dai tuoi nonni e dai tuoi bisnonni, fino ad arrivare agli uomini primitivi. Deve esserci un inizio da qualche parte. Questa per me è la vita eterna. Non sono io, Bill Viola, che avrò vita eterna. È

l'esperienza umana che la ha. Questa è l'essenza. È qui che le persone si sbagliano. Il problema è che siamo spaventati dal pensiero che moriremo e che non ci sarà nulla dopo di noi. È il terribile ego che viene chiamato in causa, qui.

K.P.: La serie di "trasfigurazioni", che è rappresentata nella mostra dalle *Three Women*, ha a che fare anch'essa con l'idea della natura ciclica della nostra esistenza: l'idea di arrivare dall'oscurità e di entrare nella luce, attraverso il confine dell'acqua e poi tornare indietro. L'acqua è magica e misteriosa, porta cambiamento e rinnovo. La soglia rappresenta il movimento attraverso il ciclo della nascita e della morte. Abbiamo tutti lo stesso tipo di molecole e miracolosamente queste molecole prendono forma umana. E assumeremo un'altra forma nella nostra prossima "vita". Anche questo fa parte del pensiero buddhista, suppongo, la ruota del tempo e della vita. Siamo tutti un'unica entità vivente.

*Cosa significa dal punto di vista artistico produrre un'opera che deve essere vista con il cuore?*

K.P.: Una delle tecniche di Bill è quella di osservare qualcosa per un lungo periodo di tempo e di permettere poi allo spettatore di guardarlo a sua volta a lungo, così da riuscire a incontrare la vera essenza di quel determinato oggetto o di quella specifica scena. Un buon esempio sono alcuni dei primi *videotapes* che abbiamo realizzato. In quel momento eravamo in modalità "collezionista", non allestivamo azioni o situazioni specifiche, semplicemente collezionavamo tutto quello che ci capitava di riprendere, una di quelle cose che farebbe un fotogiornalista o un fotografo. A un certo punto, stavamo collezionando primi piani di occhi di animali, cercavamo di raggiungere le loro menti attraverso i loro occhi, perché davvero, questo è l'unico modo per trovare l'essenza di un essere vivente. Lo sguardo cambia e la tua percezione di esso cambia. Quando finalmente riesci a vederlo per quello che è, solo allora, a quel punto, stai guardando con il cuore. Nel 1979 rimanemmo sul Monte Rainier (vicino Seattle) per una settimana, per fare uno studio a lungo termine della montagna. La maggior parte dei turisti la visita per un giorno, scatta qualche foto, una camminata e se ne va con dei bei ricordi. Volevamo vedere cosa accadeva a guardare la montagna per un tempo molto lungo, tutti i giorni, per tutto il giorno, cosa cambia; la montagna cambia? Bill condensò un'ora di registrazioni in un *time-lapse* di due minuti, che poi divenne un segmento di *Ancient of Days*, un inno a una montagna immobile che cambia costantemente.

*È per questo che hai sviluppato il tuo stile caratteristico in slow motion? Prendere il tempo e vedere azioni che normalmente durerebbero alcuni secondi e che invece richiedono minuti ... Le opere che vediamo estendono il tempo, mentre viviamo in una cultura in cui le persone hanno generalmente una soglia di attenzione di pochi secondi.*

B.V.: Si espandono anche le emozioni, non solo il tempo ... Un giorno ho capito che l'oggetto della ripresa si stava muovendo, ma che quando lo rallentavi le emozioni continuavano ad affiorare. Era il periodo in cui in televisione si iniziavano a vedere i replay al rallentatore delle partite di calcio. Ero molto affascinato da quelle immagini. Quando mi resi conto che esistevano i mezzi per realizzare lo slow motion, ero felicissimo: da quando ero bambino cercavo di rallentare il tempo ... Quando mi resi conto che potevo farlo tecnicamente, fu come se leggessi nella mia mente per la prima volta e mi collegai a una enorme riserva emotiva dentro di me. Questo risolse il mio intero dilemma. Al contrario di quello che presumiamo, l'istante che chiamiamo "il momento" è a tutti gli effetti un mondo vasto e complesso, dove il tempo e lo spazio non sono quello che sembrano.

I mondi micro e macro diventano intercambiabili, a volte sembrano crescere grandi come montagne e a volte diventano leggeri come l'aria. L'esperienza deforma e allunga il tempo, una sinfonia può durare una vita intera, o essere breve come lo sguardo momentaneo di uno sconosciuto – ma entrambi questi eventi possono cambiarti la vita. Nell'universo non c'è una singola velocità di vita. Tutto è in un flusso. Questa è una delle cose più importanti sulle quali dobbiamo lavorare. Dobbiamo far emergere il lato intuitivo di noi, perché è bloccato. Cartesio lo ha imprigionato.

*Un altro elemento formale del tuo stile è la tecnica del chiaroscuro. Che significato ha nella tua ricerca?*

B.V.: Gli antichi cinesi compresero la necessità degli opposti non solo a livello strutturale, in Natura, ma anche secondo una dimensione spirituale, centrata all'interno dell'esperienza umana. Questo si può ancora trovare nell'antica dottrina dello Yin e dello Yang. Negli anni, ho incorporato alcune di queste idee nella mia arte, nella forma di un gioco tra la luce e l'ombra. È la stessa idea che sta alla base dell'utilizzo delle tecniche di slow-motion, che ho esplorato con la mia video camera.

*Una delle tue opere si intitola The Sleep of Reason ed è allestita come elemento centrale all'interno del viaggio di questa mostra. Significa forse che il "sonno della ragione" rappresenta il risveglio dell'inconscio? Dovremmo forse ascoltare di più i nostri sogni, come il "sognatore" nel video?*

B.V.: L'opera è ispirata al dipinto di Goya *The Sleep of Reason Produces Monsters*. Rappresenta la critica più pungente che Goya fece alla società spagnola del suo tempo, corrotta e demenziale, che stava semplicemente distruggendo se stessa. Io ho invertito e ribaltato quell'immagine. La persona che dorme è raffigurata all'interno di un piccolo televisore, poggiato su un cassetto di legno. Tutto è quiete. All'improvviso, le luci vanno via e delle immagini violente vengono proiettate sulle tre pareti della sala: immagini di cani che abbaiano e che attaccano, o che camminano rapidamente attraverso una foresta di notte; immagini molto minacciose, che ci parlano di incubi e chiama in

causa l'inconscio. La maggior parte del mio lavoro ha a che fare con l'intuizione, non con l'intelletto. Questa è la linea di fondo e ciò che trovo fastidioso nelle nostre vite di oggi è che si pensa troppo. Abbiamo vissuto in Giappone per diciotto mesi e il nostro maestro Zen ci dava ottimi consigli: «troppo lavoro cerebrale!». Questo viene in parte dalla tradizione samurai. Il samurai ha sviluppato un metodo per estrarre la spada dalla fodera che era così veloce da non lasciare spazio al pensiero. Gli insegnanti Zen svilupparono poi la famosa Dottrina Zen del *No Mind* (Niente Mente): tieni la fottuta mente fuori di qui, perché non fa altro che prenderti in giro. Solo così puoi davvero concentrarti, come sta accadendo ora. Ho portato tutto questo nella mia pratica artistica.

K.P.: *The Sleep of Reason* è un'esperienza intensa, viscerale, la si percepisce attraverso il corpo. All'improvviso, ci si ritrova circondati da queste enormi immagini minacciose e da questi suoni molto alti, che ti fanno saltare per aria, ti spaventano. Il dormiente di Goya è circondato dai mostri dei suoi sogni, creature che nella tradizione popolare spagnola sono associate al mistero e al male; e tutto questo si riflette nelle immagini proiettate. Ma come nei sogni, le immagini spariscono velocemente come sono apparse. In *The Veiling* anche le immagini sono incredibilmente effimere, ma in un modo diverso. Due proiezioni provenienti dalle pareti opposte della stanza illuminano nove veli sottili e si posano su ognuno di essi in maniere diverse. Su una proiezione c'è l'immagine di un uomo, sull'altra quella di una donna, entrambi camminano attraverso una fitta foresta, e si incontrano soltanto nel mondo proiettato su questi veli sottili. Anche questa installazione è come un sogno. È un modo di essere dentro a qualcosa che è effimero, mantenendo l'esperienza fisica di camminare attraverso i veli.

*In qualche modo, la mostra è una serie di viaggi dentro a un viaggio ... Ogni opera è in sé un viaggio, non solo metaforicamente parlando, ma anche da un punto di vista pratico; ogni opera ha un tempo di fruizione particolare, che in questa mostra varia dai cinque ai trentacinque minuti ...*

K.P.: *Going Forth By Day* rappresenta l'epitome del tempo di visione più lungo. Puoi guardare l'installazione mentre si sviluppa lungo un arco di tempo di 35 minuti all'interno della stessa stanza; ma dato che ci sono cinque enormi videoproiezioni, cinque diverse azioni accadono nello stesso tempo. Puoi avere così diverse modalità di approccio all'opera e scegliere il cammino che ti è più proprio.

Allo stesso modo, sei libero di scegliere il tuo viaggio personale e il tuo tempo personale, per tutta la durata della mostra. Puoi avere un'esperienza totale di tre ore. Ma un altro visitatore potrebbe partire dall'inizio e passare due minuti di fronte ad ogni opera e in questo caso avrebbe un'esperienza totalmente diversa – credo che io stessa farei così, potrebbe essere una maniera interessante di fruire di questa mostra: muoversi in cerca dell'immagine che riesce a colpirti, nel momento esatto in cui entri in una stanza. A causa dei milioni di *frames* che costituiscono la mostra, non vedrai la stessa opera due volte

nello stesso modo: non è come guardare un quadro o una fotografia. Sei autorizzato a guardare le cose in un modo diverso. Questo è tutto quello che c'è, riconoscere qualcosa dentro di te che puoi arrivare a toccare.

B.V.: I miei video non mi appartengono. Sono qualcosa che mi attraversano, come un dono ricevuto dall'esterno, arrivano e poi continuano a spostarsi. Questi lavori si muovono verso di te, verso ciò che sei tu; e quello che sei viene verso di me, io posso sentirlo e questo tipo di passaggio di cose in continuo movimento e in continuo flusso rappresenta davvero l'essenza di ciò che siamo. Questo è il nostro scopo in quanto esseri umani: passarci la conoscenza.

*Per te, l'Emozione è il registratore più importante ...*

B.V.: È assolutamente un registratore. È davvero potente.

K.P.: È per questo che non utilizziamo materiali didattici nelle nostre mostre. Non vogliamo istruire le persone su come devono guardare. Spesso, il curatore di un museo ti descrive tutto. Se ti metti a leggere le didascalie, queste ti impediscono di avere un'esperienza diretta dell'opera. È per questo che non chiediamo mai ai critici di scrivere per i nostri cataloghi. Includiamo conversazioni o una storia dell'opera o del medium; ma non si tratta mai di critici, che finiscono per interpretare e super-analizzare.

B.V.: Peter Sellars dice: «Quando vai in un museo d'arte contemporanea, oggi, con quelle pareti incredibilmente pulite, i pavimenti brillanti, e tutte quelle cose belle, l'unica conclusione cui puoi arrivare è che si tratti di un ospedale e che le opere d'arte devono essere tutte malate». Perché, se vai in luoghi come l'India o l'Asia, non è tutto bello e pulito. È sporco, trasandato, e tutto è usato. Le statue sono rovinate, perché le persone le baciano o le toccano per venerazione. Credo che dovremmo tornare ad utilizzare l'arte di più. E, rispetto all'illuminazione intensa tipica dei musei occidentali, sempre Sellars dice: «Ogni volta che vai in questi musei ti sembra di trovarti in un interrogatorio poliziesco».

*Realizzando installazioni immersive, finisci per creare il tuo spazio espositivo personale, ti inventi il museo ideale per le tue opere.*

B.V.: Io creo il mondo.

## PARTE II – La creatività è il linguaggio universale dell'umanità

*Quando hai iniziato a fare video arte spesso dicevi che per te la videocamera era come un "occhio aperto", da utilizzare per "re-imparare" a "guardare" ...*

B.V.: Ho preso in mano per la prima volta una video camera nel 1970. Fu un momento storico straordinario, per quelli come noi che stavano appena iniziando. Studiavamo queste macchine e cercavamo di capire cosa potessero fare e come funzionavano. Ma non eravamo interessati solo agli aspetti tecnici della questione. Eravamo liberi. Vedevamo l'infinito, possibilità infinite. Stavamo creando la video arte dall'inizio, dalle prime bozze. Dato che le grandi industrie come la Sony, la Panasonic e JVC avevano un'ottima distribuzione dei nuovi video registratori portatili, l'arte video divenne velocemente un fenomeno globale, che comprendeva artisti da tutti i continenti. E questo nuovo mezzo era come il cervello, funzionava attraverso l'elettricità.

K.P.: Così, fu naturale studiare la percezione umana, il modo in cui vediamo con i nostri occhi e ascoltiamo con le nostre orecchie, e il modo in cui la video camera simulava questi sensi. Una volta che accendi la video camera, questa diventa un occhio aperto che guarda. Così gli artisti iniziarono a produrre quelli che venivano chiamati video a circuito chiuso: gli spettatori potevano vedere quello che normalmente non potrebbero vedere, in tempo reale, ad esempio qualcuno nella stanza accanto. Non c'era materiale pre-registrato. Si faceva esperienza di tutto nel momento presente.

B.V.: All'inizio lavoravo con lo spazio e sui modi in cui avrei potuto utilizzare questo medium non solo per impilare dei monitor (ho fatto anche lavori di questo tipo), ma per frazionare lo spazio stesso. Giocavo con lo spazio e con il tempo, per creare qualcosa in *real time*.

K.P.: Gradualmente, Bill iniziò a lavorare sull'idea del "vedere", piuttosto che del semplice "guardare"; i due termini sono molto diversi. In questo modo, l'occhio della camera si combinava con l'occhio interiore.

*All'inizio degli anni '70 Nam June Paik diceva che stava inventando questo nuovo medium per «aggregare la televisione» ... Quando eri studente anche tu dicevi che volevi «fare la tua televisione», piuttosto che accettare la nuova marea di immagini che ti dicevano cosa pensare e cosa comprare ... Allora, tu riuscivi ad immaginare quanto sarebbe diventata mostruosa la televisione 40 anni dopo, con le centinaia di canali televisivi che vanno oggi in onda 24 ore al giorno?*

K.P.: Il lavoro negli anni '70 era radicale, perché utilizzava uno strumento che era tradizionalmente utilizzato per i servizi televisivi o per le pubblicità. Nam June lo utilizzava in un modo che ci aiutava a infrangere la maniera inconscia con cui accettiamo il lavag-

gio del cervello delle grandi *corporations*. Giocava con i circuiti elettronici, e in collaborazione con degli ingegneri sviluppava la tecnologia adatta ad alterare i segnali, una tecnologia che da quel momento in poi divenne la base di tutti gli effetti speciali video.

B.V.: Ero interessato a come funziona la percezione attraverso i sensi. Volevo capire come funzionano i sensi, perché mi resi conto che il mezzo video era capace anch'esso di farlo, e rappresentava un surrogato del modo in cui comunichiamo; copiava letteralmente quello che esiste nei nostri corpi. E questo aprì delle direzioni entusiasmanti per me, perché era solo una piccola parte di qualcosa che sapevo sarebbe potuto solamente crescere, sempre di più nel futuro. Non c'era alcun dubbio che in un anno, dieci anni, venti anni, questo nuovo mondo elettronico avrebbe connesso ogni cosa. Eravamo sicuri di questo. Ora, chiaramente, ciò che è stato creato da allora per la maggior parte non è nemmeno informazione, ma una forma di *pollution*. L'intero sistema si è corrotto in molti modi. Ci sono immagini ad ogni angolo di strada, che siano poster o gigantesche pubblicità, e un flusso continuo di immagini ti vengono addosso da ognuno dei *devices* che ormai usiamo ogni giorno, non soltanto dalla televisione. Nessuno sta insegnando ai nostri bambini come ribaltare tutto questo, quantomeno per riuscire ad avere un modo di comprendere cosa significa. Il pesce non sa cosa sia l'acqua ... Non so dove o quanto lontano ci porterà tutto questo.

*La tua mostra rappresenta anche la storia dell'evoluzione di un nuovo mezzo, grazie alla diversità dei media e della strumentazione messa in campo – videotapes monocolore, proiezioni frontali e retro, schermi fluttuanti o in tessuto, schermi al plasma, installazioni sonore immersive ... sempre il medium giusto, per la giusta domanda.*

B.V.: Il video portatile uscì fuori davvero soltanto nel 1966-67, e io ho iniziato a frequentare l'Università nel 1969. Ho lavorato con ogni format possibile, sviluppato da allora, fino agli attuali sistemi digitali. Il video e io siamo cresciuti insieme. Man mano che la tecnologia migliorava nel corso degli anni, finalmente diventava possibile per me vedere le mie opere nel modo in cui le avevo immaginate. E nuovi strumenti, come i videoproiettori e gli schermi piatti, mi danno nuova ispirazione e continuano ad espandere la mia tavolozza.

*Utilizzi anche un repertorio molto vario di camere, da quelle di sorveglianza a strumenti molto più sofisticati ...*

K.P.: Quando nel 1981 tornammo dal Giappone, Bill iniziò a sperimentare con moltissimi strumenti di registrazione diversi, da quelli più vecchi ai più recenti. Penso per esempio alla nostra camera di sorveglianza a infrarossi in bianco e nero, comprata in un negozio dell'usato negli anni '80, che registra immagini notturne splendide.

B.V.: Sì, ho registrato *Nine Attempts to Achieve Immortality* con quella camera. Dato che è a infrarossi, i volti acquistano una bellissima qualità infestante. Non capisci perché, ma dona alle immagini un senso di forte straniamento, mentre l'aspetto sgranato conferisce profondità e le pupille degli occhi diventano di un nero profondo.

K.P.: Quel lavoro è praticamente un autoritratto e Bill voleva che fosse il più intimo possibile. L'inquadratura è molto stretta e Bill guarda direttamente negli occhi dell'osservatore. Anche se quest'opera è stata realizzata nel 1996, sembra un lavoro che potrebbe essere stato fatto all'inizio degli anni '70. Usare quella camera è stato come ricominciare dalle basi.

B.V.: È quasi come scomporre il corpo in tanti pezzi. Come quando tiri via la pelle, e vedi sempre più in profondità, strato dopo strato. Ma la camera a luce lunare, quella grande, è la mia preferita. È una vecchia telecamera di sorveglianza militare, che registra le immagini notturne. La fiamma di una candela può essere perfino troppo forte per quella camera, potrebbe bruciare il tubo. Abbiamo ripreso paesaggi alla luce della luna, utilizzando una singola lampada da flash per illuminare gli alberi. Riprendere con quella camera di notte crea un'immagine che si situa al confine della percezione, un'immagine che sembra possa dissolversi da un momento all'altro.

K.P.: Nell'ultima stanza della mostra si vede *Man Searching for Immortality*, *Woman Searching for Eternity*, registrati con una camera a colori ad alta risoluzione. Ma l'opera finisce con le due figure che diventano in bianco e nero e gradualmente si dissolvono nel granito. In sala di montaggio, abbiamo utilizzato un programma che ci ha restituito la stessa grana che ottenevamo con le nostre vecchie camere.

Un'altra opera, in questa parte della mostra che utilizza immagini sgranate, è *Three Women*. È girata con due telecamere, una ad alta definizione e una "grainy cam" (una camera granulosa). Sono state realizzate con cura, in modo da potersi incontrare: una camera registrava attraverso uno specchio, così che entrambe potessero riprendere la stessa azione, nello stesso momento. Abbiamo girato quest'opera nel 2007, con una camera che utilizzammo per la prima volta nel 1983 – non buttiamo via nulla e in questo modo la tavolozza continua a crescere.

B.V.: E non vedrai mai un'altra camera come quella in giro, perché sono sicuro che noi abbiamo l'ultima rimasta. Dovemmo sincronizzare le due camere, così che in sala di montaggio potessimo far emergere dalla granulosità la figura che lentamente e senza soluzione di continuità attraversa l'acqua, fin ad entrare nel mondo ad alta definizione.

*Ti consideri un pittore che utilizza colori digitali?*

K.P.: A volte Bill ha delle idee basate puramente sulla tecnologia. Si esalta quando nasce una nuova tecnologia e spesso questo gli fornisce l'ispirazione per realizzare una



nuova opera. Quando vide per la prima volta i nuovi schermi piatti a LCD, immediatamente pensò di realizzare dei ritratti, e così iniziò la serie di *The Passions*. La prima opera che realizzammo fu *The Quintet of the Astonished*, commissionato dalla National Gallery di Londra nel 2000, per la mostra "Encounters". L'opera si ispira al *Christ Mocked (The Crowning with Thorns)* di Hieronymus Bosch, che si trova nella collezione della National Gallery.

B.V.: Questa nuova tecnologia permise l'intero studio delle emozioni, perché quei piccoli schermi piatti che uscivano in quegli anni per la prima volta erano davvero molto, molto precisi. E potevi appenderli al muro. Quando vidi quel livello di qualità, la prima cosa cui ho pensato non fu la fotografia, ma i dipinti nordeuropei del XV secolo. I fratelli Van Eyck, Rogier van Der Weyde. Erano dipinti realizzati per la borghesia mercantile. E avevano una tecnologia del dipinto ad olio che era esattamente come l'alta definizione digitale. Non si asciugava subito, potevi continuare a lavorarci per due o tre giorni, e esistevano pennelli piccolissimi, alcuni spessi solamente un millimetro. Mi ricordo che Nam June Paik disse una volta: «la Televisione è fatta con la bocca», parlando dei presentatori che chiacchierano tutto il tempo, e poi aggiunse: «Io ho fatto televisione con le mie dita». Aveva assolutamente ragione. Girava pomelli, muoveva cursori e giocava con l'immagine elettronica. Questo tipo di rapporto tra la pittura e l'immagine elettronica credo alla fine che ci sia sempre stato.

*Nella tua produzione recente agisci meno come un cameraman in cerca di un'immagine fisica e più come un regista cinematografico che produce e dirige attori, tecnici, costumisti, montatori ...*

K.P.: Alcune opere sono incredibilmente complesse, come per esempio *Fire Woman* e *Tristan's Ascension*, realizzate nel 2004 mentre producevamo i video per l'opera di Wagner *Tristano e Isotta*. Bill vede un'immagine e disegna un semplice schizzo, poi dobbiamo cercare di produrla. Abbiamo bisogno di coinvolgere degli specialisti: come il direttore della fotografia Harry Dawson che lavora con noi da 20 anni e che disegna anche le luci; *production designers*, stilisti eccetera ... La lista dei *credits* è molto lunga.

B.V.: Sì, questi lavori possono diventare produzioni gigantesche, quasi hollywoodiane. Il fuoco in *Fire Woman* e l'acqua in *Tristan's Ascension* sono veri, niente è creato digitalmente. Abbiamo avuto bisogno di un muro di fiamme alto 25 piedi. È stato creato dal nostro team per gli effetti speciali, utilizzando alti tubi di metallo che sembravano alberi con i rami, con dei buchi dai quali usciva il gas infiammabile. Eccola, la mano del mago, il maestro dell'illusione, che è solo un'altra parola per indicare alcuni Dèi nell'Induismo. Riescono davvero a manipolare la Natura, così da carpirne i segreti. È così che mi piace pensarla.

K.P.: Quando ti confronti con Wagner, con la profondità della musica, devi creare immagini come quelle e non puoi farcela da solo. È un evento teatrale.

B.V.: A volte, il concept di un lavoro arriva direttamente dalla tecnologia. Prendi un'opera come *Ascension*, che è parte della serie dei *Five Angels*. Stavamo lavorando su un altro progetto, riprendendo di notte in una piscina pubblica e stavamo provando diverse scene; così, finimmo per avere un sacco di materiale. In sala di montaggio, stavo giusto mandando indietro la cassetta che avevo appena visto, e vidi la figura emergere dall'acqua e non saltarci dentro. E ho pensato: è fantastico. Fu la videocassetta a dirmi cosa fare. *Ascension* è composto dello stesso materiale, ma mandato in *rewind*. Gli errori sono importanti tanto quanto i risultati che vuoi ottenere. Ricordiamoci che la parola tecnologia viene dal Greco antico e significa trucco ... È bello pensare che tutto è iniziato con uno scherzo di un tipo chiamato Prometeo, che è una figura da *trickster* dei tempi antichi. Prometeo aveva la capacità di viaggiare tra il mondo materiale e quello spirituale; così saliva sul monte Olimpo, passava il tempo con Zeus e gli altri dèi e poi scendeva sulla terra, per passare il tempo con noi. Un giorno, mentre era lassù, pensò di fare uno scherzo e rubò una fiamma dal sacro pozzo del fuoco. Le persone erano super eccitate, finalmente potevano scaldare le loro case, potevano illuminare la notte. Ma dato che si trattava di un "trucco", il fuoco poteva anche bruciare le loro case. Ogni tecnologia, non importa quanto proviamo ad evitare che accada, porta con sé delle conseguenze inattese. E, a volte, gli artisti utilizzano queste conseguenze inaspettate, che chiamiamo errori, per realizzare grandi opere; ma questo accade solo se sei aperto a quel tipo di errore e non lo consideri tale. Huston Smith, un grande studioso di religione mondiale di cui ho letto i testi per anni, diceva che le due forze che più di ogni altra hanno influenzato la vita degli uomini sono la tecnologia e la rivelazione. Tecnologia e rivelazione. Questo mi colpisce davvero molto. Credo che parlasse esattamente della nostra era. Viviamo in un'epoca dove lo spirituale e il materiale si incontrano. A volte può non essere carino, ma in generale è molto interessante.

*In termini di tecnologia, l'installazione più complessa per il visitatore è Going Forth By Day. È un lavoro unico, ma allo stesso tempo si tratta di cinque video da 35 minuti di suoni e immagini.*

B.V.: Realizzammo questa installazione due anni dopo *Five Angels for the Millennium*, un'opera che ti circonda di suoni e immagini. Volevo realizzare di nuovo qualcosa che fosse immersivo, che ti facesse provare la sensazione di quando entri in una piscina e semplicemente ti immergi in qualcosa. Quando entri nella stanza, la prima cosa che vedi è un'intensa luce arancione che brilla dalla soglia, direttamente sopra di te. Un'alba. È chiaro: molte persone si spostano subito perché la luce è davvero molto forte. Ma è questo il modo in cui vedi quest'opera per la prima volta: si tratta di una specie di nascita. Forse è proprio quello che vede un bambino in quel momento, no? Quel pannello si intitola *Fire Birth*. Sul muro di sinistra si trova il secondo pannello, *The*

*Path*: una processione senza fine, di persone che compiono un viaggio attraverso una foresta, portando oggetti che hanno significati nascosti. E nessuno di loro parla. È un costante flusso di umanità, che attraversa tre schermi, uniti tra di loro a creare un'unica proiezione di 36 piedi. Sulla parete lontana vediamo poi *The Deluge*. *The Deluge* è ancora più intensa, perché è una scena che nella realtà non potrebbe accadere. È qui che ho iniziato a lavorare con l'artificio, un po' come accade a Hollywood. Non so come mi sia venuta in mente l'immagine di questa valanga d'acqua che esce da un palazzo, scorre lungo le scale, porta via le persone ... davvero incredibile. Ho pensato che fosse un'affermazione importante da fare in questi giorni, in quest'epoca, specialmente in questo secolo: mostrare una situazione di morte e distruzione. Poi, nel pannello successivo, sulla parete destra di *The Voyage* osservi il lago Piru che è una massa d'acqua molto grande. Sulla sinistra, sulla collina, si vede l'interno di una piccola casa, una stanza come l'avrebbe potuta dipingere Giotto, con un uomo sul letto di morte. È stato molto commovente per me, da un punto di vista personale: mio padre era morto due anni prima. Io sono il tipo con il cappello che alla fine – quando l'uomo muore – chiude la porta della stanza. La sequenza riguarda l'idea greca della morte, l'attraversamento di una massa d'acqua per raggiungere l'altro lato.

K.P.: *Going Forth By Day* è stata la prima vera opera in alta definizione che abbiamo realizzato. È stato un momento importante per noi. Come Bill continua a dire, lui è stato molto fortunato a nascere in un momento in cui il medium stava letteralmente crescendo insieme a lui, mentre lui invecchiava. Ma l'ispirazione spesso viene guardandosi alle spalle. Quest'opera trae ispirazione dagli affreschi di Giotto. Parliamo di questo lavoro come di un "ciclo di cinque affreschi digitali". Le immagini sono proiettate direttamente sulle pareti. Nessuno schermo, non c'è nulla in mezzo, così puoi avere un'esperienza diretta, che è la stessa cosa che accade quando ti trovi una delle cappelle di Giotto.

*Oggi, la video arte è uno dei medium più popolari nelle accademie. Ai giovani artisti emergenti quale diresti che sia il tema principale di quest'arte?*

B.V.: L'essenza interiore dell'arte è indipendente dal medium, che sia vecchio o nuovo; è il cammino dell'immagine, non ciò che materialmente la contiene, che gli storici dell'arte catalogano e ciò di cui discutono; questa è la vera, eterna, storia dell'arte. Innanzitutto, la creatività esiste in tutti gli esseri umani, trascende lo spazio e il tempo e emerge dalla pratica di fare qualcosa di nuovo, a partire da qualcosa di vecchio. L'arte è il linguaggio universale dell'umanità. Ci credo fermamente, soprattutto in questo momento di conflitti, lotte e incomprensioni. L'arte è mantenuta in vita dalla presenza umana in ogni creazione materiale, compresi il video e i computer. Tutta l'arte è arte contemporanea, e nasce da nuove idee radicali. Michelangelo aveva 24 anni, quando realizzò la *Pietà* e la Cappella Sistina con nuove idee, nuove idee radicali sulla prospettiva e sullo spazio. La tradizione artistica è sempre presente, anche in tempi

apparentemente non tradizionali. Se pensi agli impressionisti che ruppero con la tradizione, si tratta a tutti gli effetti di una tradizione. I buddhisti Zen nel quindicesimo secolo stavano rompendo con la tradizione. Si tratta di una danza, tra il concentrarsi e il muoversi insieme in avanti, verso strade nuove e indefinite; questa mescolanza caotica tra vecchio e nuovo produce sempre nuova vita e nuove idee. Il cammino degli artisti visivi si allunga indietro nel tempo, ininterrotto, fino ad arrivare ai dipinti nelle caverne di quarantamila anni fa e perfino oltre. E credo proprio si tratti di qualcosa di vivo, vivo proprio come il nostro stesso DNA è vivo. Ho anche scritto qualcosa a riguardo, circa cinque anni fa: il talento artistico di base è indipendente dalla classe, dalla cultura, dal genere, dalla razza e dall'età. Dobbiamo ricordarcelo, mentre viviamo in questo complesso mondo di conflitti. È molto bello. L'arte eguaglia e separa allo stesso tempo. Tutti sono creativi. Non tutti possono lavorare al livello di Rembrandt, ma sono creativi lo stesso. E in questo momento gli artisti, là fuori, stanno vivendo un tempo straordinario, senza precedenti nella storia dell'arte. Oggi abbiamo il range più ampio mai avuto nella storia dell'arte, tra stili di media, tecniche, linguaggi per esprimere la nostra visione interiore. Tuttavia, ancora oggi, si tratta di abbattere qualcosa di vecchio per poter costruire qualcosa di nuovo. Bisogna arrivare alla base delle cose. Ananda Coomaraswamy, srilankese, che considero uno dei più grandi storici dell'arte degli ultimi cento anni, ha detto una cosa bellissima e profonda sull'arte: «Dobbiamo ricordarci che le operazioni artistiche all'inizio erano riti. E lo scopo del rito è quello di sacrificare ciò che è vecchio e portare alla nascita un nuovo essere umano». E questo è quello che facciamo da artisti. L'oggetto in discussione non è il dipinto appeso al muro. Non è la scultura nell'angolo. Non è il video sullo schermo al plasma. È quello che rischi, quello che ci metti dentro, quello che sacrifichi di te stesso per andare in profondità. E tutti i grandi artisti raggiungono quel confine.

# Cronologia

*a cura di Kira Perov*

**1951**

Nasce a New York.

**1960**

Capitano della "T.V. Squad" della scuola elementare del distretto del Queens, New York.

**1969**

Si iscrive alla facoltà d'arte della Syracuse University, a Syracuse (Stato di New York), dove studia pittura e musica elettronica e ha un primo incontro con la videoarte nel circolo studentesco dell'università. Suona la batteria in un gruppo rock locale.

**1971**

Si trasferisce al corso di Experimental Studios dove incontra il Professor Jack Nelson che avrà una forte e durevole influenza su di lui. Diventa membro fondatore del gruppo video Synapse con il quale installa e gestisce un sistema di televisione via cavo e uno studio per la TV a colori nel circolo studentesco della Syracuse.

**1972**

Crea i primi videotape, fra i quali *Tape I*. Lavora come tecnico video all'Everson Museum of Art di Syracuse (1972-74) sotto la direzione di David Ross, curatore della sezione di videoarte, collaborando all'allestimento di mostre di artisti come Nam Jun Paik, Peter Campus, Frank Gillette e altri. Prima esposizione pubblica di un'opera video (*Wild Horses*) nella mostra collettiva "St. Jude International", al De Saisset Museum dell'Università di Santa Clara, California.

**1973**

Si laurea in Experimental Studios alla facoltà di Arti visive e performative della Syracuse University. Si iscrive a un laboratorio estivo di New Music a Chocorua, nel New Hampshire, e studia con David Tudor al quale sarà legato per tutta la vita, prendendo parte al suo progetto Rainforest e, successivamente, diventando membro dei Composers Inside Electronics, un gruppo fondato da Tudor nel 1974. Espone per la prima volta installazioni e videotape all'Everson Museum, alla mostra "New Video Works". Prima esecuzione in pubblico di *Rainforest IV* di Tudor all'Everson Museum. Avvia due corsi, video e sound media, e insegna alla facoltà di Arti visive e performative della Syracuse University (1973-74).

**1974**

È direttore tecnico della produzione nell'atelier di videoarte art/tapes/22 (1974-76), a Firenze. Incontra e collabora con affermati artisti europei e americani come Giulio Paolini, Jannis Kounellis, Mario Merz, Vito Acconci, Joan Jonas e Terry Fox. Visita la Valle della Morte nel deserto del Mojave in California. Questo primo incontro con il paesaggio desertico avrà una profonda influenza sul suo lavoro futuro. Mostra personale di installazioni video e sonore al The Kitchen di New York.

**1975**

Conosce Bob Bielecki, ingegnere e designer del suono. Iniziano a lavorare al loro primo progetto insieme, un paesaggio sonoro subacqueo, realizzato durante la residenza artistica di Viola al ZBS Media di Fort Edward, New York. Prima esposizione in Europa con l'installazione *Il Vapore* allo spazio Zona di Firenze.

**1976**

Artista residente presso il WNET/Thirteen Television Laboratory di New York (1976-81) dove ha modo di lavorare per la prima volta con le più avanzate risorse della tecnologia radiotelevisiva, compreso un sistema informatico di elaborazione di nuovissima concezione. Produce la serie di videotape *Four Songs*. Crea *He Weeps for You*, un'installazione in cui l'immagine di una goccia d'acqua è ingrandita da una telecamera in diretta. Visita le Isole Salomone nel Pacifico meridionale per registrare musiche e danze tradizionali e documentare il The Moro Movement (per lo sviluppo sociale, economico e politico). Fa il primo viaggio in Giappone. Va in tournée con il gruppo Composers Inside Electronics di Tudor; al Festival d'Automne di Parigi eseguono composizioni di Tudor, John Cage, Takehisa Kosugi e altri.

**1977**

Visita le isole di Giava e Bali, in Indonesia, per registrare musica tradizionale e spettacoli vari, collaborando con l'etnomusicologo Alex Dea. Si reca in Australia, a Melbourne, per la mostra "Video Spectrum", invitato dalla direttrice delle attività cul-

turali dell'università di La Trobe, Kira Perov, che diventerà in seguito sua moglie e collaboratrice. Presenta un'installazione video a Documenta 6, a Kassel, nella Germania occidentale (*He Weeps for You*).

**1978**

In occasione della prima presentazione del suo lavoro in Giappone, nell'ambito del "X Incontro internazionale sul Video Tokio 78", organizzato dal Centro de Arte y Comunicación e dal Comitato per il video giapponese di Tokyo al Sogetsu Kaikan di Tokyo, Bill Viola partecipa al simposio e presenta una performance (*Olfaction*). Kira Perov si trasferisce a New York e inizia a collaborare in maniera continuativa con l'artista, fra lavoro e viaggi. Con le sue fotografie Kira Perov comincia anche a documentare il lavoro e il processo creativo di Bill Viola.

**1979**

Viaggia nella regione canadese del Saskatchewan per riprendere il paesaggio della prateria nella stagione invernale. In seguito, viaggia in Tunisia insieme a Kira Perov per documentare i miraggi nel deserto del Sahara attraverso un teleobiettivo adattato per registrare video (*Chott el-Djerid – A Portrait in Light and Heat*). Espone l'installazione *He Weeps for You* al Museum of Modern Art di New York nell'ambito della serie "Projects". Artista residente al WXXI TV di Rochester, New York. Viola e Perov girano la maggior parte di *The Reflecting Pool – Collected Work 1977-80*, una raccolta di cinque opere video.

**1980**

Kira Perov e Bill Viola si sposano.

Viola riceve una borsa di studio a sostegno delle arti creative istituita congiuntamente da Giappone e Stati Uniti e, accompagnato da Kira Perov, si trasferisce per diciotto mesi in Giappone per studiare la cultura tradizionale e le tecnologie video più all'avanguardia. Daien Tanaka, maestro zen e pittore, è loro docente e diventerà una guida permanente. Kira Perov espone le sue fotografie in tre mostre, a Tokyo, Sapporo e Nagoya; Bill Viola presenta "Selected Works 1976-1980" nella prima galleria giapponese dedicata al video, gestita da Fujiko Nakaya, alla quale dà il nome di SCAN. Compone la performance sonora *Tunings from the Mountain* per *Fog Sculpture Kawaji*, opera in esterni di Fujiko Nakaya (*A Fog, Sound and Light Festival, Kawaji Onsen*).

**1981**

Artista in residenza presso i laboratori di ricerca della Sony Corporation ad Atsugi. Continua a perfezionare ulteriormente la produzione di opere con strutture temporali sottoposte a un preciso controllo e con tecniche di elaborazione elettronica (*Ancient of Days*), collaborando con Yasuo Shinohara, un ingegnere della Sony. Completa la

raccolta *The Reflecting Pool*. Riceve il primo premio per *Chott el-Djerid* al "Festival internazionale di videoarte Portopia '81" di Kobe. Insieme a Kira Perov compie un viaggio nella regione agricola di Honshu, in Giappone, registrando, con una videocamera di ultima generazione, le immagini per il progetto *Hatsu-Yume (First Dream)* che completa nei laboratori Sony di Atsugi. Si trasferisce nella California meridionale.

#### 1982

Visita con Kira la regione del Ladakh nell'Himalaya, India settentrionale, per osservare l'arte sacra e i rituali nei monasteri dei buddisti tibetani. A New York il Whitney Museum of American Art presenta una retrospettiva dei suoi videotape.

#### 1983

In veste di artista residente al Memorial Medical Center di Long Beach, raccoglie immagini e studia le tecnologie di diagnostica per immagini in relazione al corpo umano (*Anthem*). Utilizza il registratore a nastro da un pollice Sony insieme a un programma capace di intervenire sulla velocità dell'immagine e portarla da una posizione bloccata a una velocità molto elevata. Crea l'installazione *Room for St. John of the Cross* che prende ispirazione dalla vita del poeta e mistico spagnolo del XVI secolo. Insegna Advanced Video presso il California Institute for the Arts di Valencia. Kira Perov porta a termine un libro per il Long Beach Museum of Art, *Video: A Retrospective, 1974-1984*, che documenta dieci anni di produzione e mostre di Bill Viola.

#### 1984

Avvia un progetto a lungo termine sulla coscienza animale. Trascorre tre settimane con un branco di bisonti nel Wind Cave National Park, nel South Dakota, e diventa artista residente dello zoo di San Diego, in California. Viaggia con Kira nelle isole Figi per osservare e registrare la cerimonia indù in cui i partecipanti camminano sui carboni ardenti.

#### 1985

Partecipa alla biennale del Whitney su invito di John Hanhardt con *The Theater of Memory*, una grande installazione in cui il video si unisce alla presenza di un albero morto, alto dieci metri e mezzo, sul quale sono appese più di cinquanta lanterne che lampeggiano in maniera casuale. È la prima volta che un'opera del genere viene installata in una biennale, a fianco di sculture e pitture.

#### 1986

Completa il suo primo lungometraggio, *I Do Not Know What It Is I Am Like*, uno studio sulla coscienza animale e la trascendenza dell'uomo. The Museum of Contemporary Art di Los Angeles acquisisce *Room for St. John of the Cross*, la prima installazione a dimensioni ambientali di Viola ad essere venduta.

#### 1987

Riceve un finanziamento per creare un video sul paesaggio del deserto dal "Das Kleine Fernsehspiel", un programma della televisione tedesca ZDF con sede a Magonza. Insieme a Kira Perov percorre per cinque mesi il territorio sudoccidentale degli Stati Uniti per fare riprese notturne nel deserto e studiare i siti archeologici e l'arte rupestre dei nativi americani, tema di grande interesse per Kira. Per il progetto della ZDF lavora esclusivamente in bianco e nero, usando una serie di apparecchiature con speciali modifiche per registrare immagini al limite del visibile, servendosi di intensificatori d'immagine e di telecamere sensibili agli infrarossi. Il Museum of Modern Art di New York presenta la mostra "Bill Viola: Installations and Videotapes", che comprende anche *Passage*, un'installazione commissionata dallo stesso MOMA in cui un video di ventitré minuti fitto di materiale visivo viene proiettato a una velocità pari a un sedicesimo di quella originale, in modo che la proiezione si protrae fino a sette ore e mezza e viene eseguita una volta sola nel corso della giornata.

#### 1988

Nasce il primo figlio della coppia, Blake.

Viola inizia a lavorare a installazioni con strutture temporali auto-generanti a controllo computerizzato (*The Sleep of Reason*).

#### 1989

Comincia a lavorare a proiezioni in cui altera le proporzioni dell'immagine e usa il formato tradizionale del trittico (*The City of Man*). Nelle installazioni a più canali inizia a usare la tecnologia del disco laser come strumento per la riproduzione programmata. Torna in Giappone insieme a Kira, a Fukui, per presentare cinque installazioni nel locale museo di belle arti, nell'ambito della Terza Biennale internazionale del video di Fukui. Riceve una borsa di studio per la durata di cinque anni dalla John D. and Catherine T. MacArthur Foundation. Registra il momento della nascita di un bambino come parte di un'esplorazione a lungo termine dei temi universali della condizione umana.

#### 1991

Nel mese di febbraio muore la madre dell'artista. In novembre nasce Andrei, il secondogenito di Kira Perov e Bill Viola. Porta a termine *The Passing* per la ZDF Television, una meditazione sulla nascita, la morte e il paesaggio desertico. Si trasferisce nel suo primo grande studio di produzione e montaggio. Per la mostra che inaugura il nuovo Museum für Modern Kunst di Francoforte sul Meno crea *The Stopping Mind*, una complessa installazione audio e video in cui prosegue le indagini iniziate nel 1988 sulle strutture temporali auto-generative. L'opera rimane esposta al MMK per dieci anni.

**1992**

Produce una serie di nuove installazioni basate sui temi del sonno, la morte, la nascita, la caducità. Usando per la prima volta una pellicola di 35 mm ad alta sensibilità crea *The Arc of Ascent*, il primo progetto realizzato con il direttore della fotografia Harry Dawson, con il quale ha continuato a collaborare. Esegue una proiezione di ventiquattro ore su una finestra (*To Pray Without Ceasing*) e realizza un trittico, una sorta di pala d'altare con immagini in movimento, per una chiesa settecentesca, la Chapelle de l'Oratoire, in collaborazione con il Musée des Beaux-Arts di Nantes (*Nantes Triptych*). Prime mostre personali in gallerie private a Settle, alla Donald Young Gallery, e Londra, alla Anthony d'Offay Gallery. Insieme a Marie Louise Syring della Kunsthalle di Düsseldorf, Kira Perov organizza la prima mostra itinerante delle opere dell'artista in sei diverse città europee. Ambiziosa per i tempi, l'esposizione comprende sette installazioni e proiezioni di video monocolore.

**1993**

Riceve in Germania il primo Medienkunstpreis, assegnato congiuntamente dal Zentrum für Kunst und Medientechnologie di Karlsruhe e dal Siemens Kulturprogramm. A New York gli viene conferito il premio Skowhegan destinato agli autori di installazioni video. A Montreal, in Canada, nel Musée d'Art Contemporain de Montréal inaugura la mostra "Bill Viola", con sei installazioni. Esplora i limiti della percezione in opere come *Tiny Deaths* e *Pneuma* (1994) registrando immagini che sono appena percettibili utilizzando una luminosità bassa e camere a infrarossi.

**1994**

L'Ensemble Modern di Francoforte lo invita a realizzare una nuova opera destinata a essere eseguita in concerto, partendo dalla composizione di Edgar Varèse *Déserts*. Per questa creazione si serve di una troupe cinematografica al completo, un set allestito, un attore e una pellicola di 35 mm ad alta sensibilità in combinazione con sequenze video. Per la mostra inaugurale dell'American Center di Parigi prepara *Stations*, una installazione su cinque canali con cinque grandi lastre di granito nero riflettente e velari di seta sospesi. Si reca in Brasile per l'esposizione dal titolo "Bill Viola: Território do Invisível/Site of the Unseen", tenuta a Rio de Janeiro nel Centro Cultural Banco do Brasil.

**1995**

La Syracuse University gli conferisce un dottorato honoris causa in Belle arti. Rappresenta gli Stati Uniti alla 46ª Biennale di Venezia con *Buried Secrets*, cinque nuove installazioni sui temi della comunicazione interrotta e della sacra conversazione. Una di queste è *The Greeting*, che si ispira alla *Visitazione*, un dipinto del Cinquecento del pittore manierista Jacopo Pontormo. Viene pubblicata una raccolta di scritti dell'artista, *Bill Viola: Reasons for Knocking at an Empty House*, a cura di Robert Violette, Bill Viola e Kira Perov.

**1996**

Il Chaplaincy to the Arts and Recreation in North East England, presieduto dal primo cappellano Bill Hall, lo incarica di realizzare una installazione per la cattedrale di Durham, antica di novecento anni (*The Messenger*). È la prima volta che un ente religioso, la Chiesa d'Inghilterra, acquisisce una installazione video. Realizza *The Crossing*, un impianto di proiezione di grande formato che descrive il modo in cui gli elementi del fuoco e dell'acqua trasformano la forma umana. Entrambe le opere sono presenti nella mostra "Bill Viola: Trilogy: Fire, Water, Breath", tenuta a Parigi nella Chapelle Saint-Louis de la Salpêtrière durante il Festival d'Automne. Per la prima volta una installazione video di Bill Viola, *Science of the Heart*, viene esposta in Russia, nel piomboburghese Mramornyj Dvorec, il Palazzo di Marmo.

**1997**

Crea la sua prima opera di computer grafica interattiva, l'installazione *The Tree of Knowledge*, in collaborazione con il programmatore Bernd Lintermann del Zentrum für Kunst und Medientechnologie di Karlsruhe. Nel novembre si apre al Los Angeles County Museum una retrospettiva itinerante dal titolo "Bill Viola", che indaga venticinque anni di carriera dell'artista ed è costituita da sedici installazioni di grandi dimensioni e video, allestita dal Whitney Museum of American Art di New York e curata da David A. Ross e Peter Sellars, con Kira Perov; per la prima volta Kira Perov usa estratti dai video digitalizzati per presentare nel catalogo immagini delle opere. La School of the Art Institute di Chicago gli conferisce il dottorato onorario in Belle Arti.

**1998**

Ricercatore residente presso il Getty Research Institute di Los Angeles, dove il tema di studio dell'anno è "Rappresentare le Passioni". Comincia a studiare le raffigurazioni di situazioni emotive nell'arte medievale e rinascimentale, un tema che continuerà a sviluppare negli anni seguenti. La retrospettiva viene presentata a New York, al Whitney Museum of American Art, e ad Amsterdam, allo Stedelijk Museum.

**1999**

Nel gennaio muore il padre dell'artista. La mostra itinerante prosegue aprendo a Francoforte, in due sedi, il Museum für Moderne Kunst e la Schirn Kunsthalle, e a San Francisco, nel Museum of Modern Art. Infine, in ottobre apre l'ultima tappa, nell'Art Institute di Chicago. Comincia a lavorare a un importante progetto con gli attori, in particolare Weba Garretson che ha un ruolo chiave in molte produzioni di quella che sarà poi nota come la serie *The Passions*. Harry Dawson, il direttore della fotografia, è un collaboratore di capitale importanza per le luci e le riprese su pellicola ad alta sensibilità.

**2000**

A Londra, nella National Gallery, nell'ambito della collettiva "Encounters: New Art from Old", espone *The Quintet of the Astonished*, la prima opera sul tema delle passioni. Insieme a Trent Reznor del gruppo Nine Inch Nails lavora per realizzare interpretazioni video di tre canzoni che il gruppo intende presentare durante una tournée negli Stati Uniti dal titolo "Fragility v2.0". Alla James Cohan Gallery di New York inaugura la prima mostra che include le prime opere realizzate per schermi digitali piatti e al plasma, con la prima presentazione della serie *The Passions*.

Si inaugura *The World of Appearances*, commissionata dalla Helaba Bank, il primo lavoro installato in permanenza nell'atrio della Main Tower di Francoforte sul Meno.

**2001**

A Londra, nella Anthony d'Offay Gallery, viene presentato il secondo gruppo di opere della serie *The Passions*, fra cui la sequenza da predella su schermo piatto *Catherine's Room*, con Weba Garretson, oltre all'installazione in grande formato proiettata su cinque canali *Five Angels for the Millennium*. Il Metropolitan Museum of Art di New York acquisisce *The Quintet of Remembrance*, la prima installazione video a essere inserita nelle collezioni del museo. L'artista viaggia in Toscana per studiare i cicli di affreschi narrativi del tardo Medioevo e del Rinascimento. Bill Viola e Kira Perov, insieme al regista televisivo S. Tobin Kirk, danno inizio a sei mesi di lavorazione sul progetto più importante finora avviato: *Going Forth By Day*, un ciclo di cinque affreschi proiettati in digitale creato per il nuovo mezzo espressivo, il video ad alta definizione. La squadra di produzione comprende centoventicinque tecnici, con esperti degli effetti speciali, stunt performer, set allestiti a grandezza naturale e oltre duecento comparse.

**2002**

Prima presentazione di *Going Forth By Day* al Deutsche Guggenheim di Berlino; a settembre l'opera approda a New York, al Solomon R. Guggenheim Museum. Realizza due nuovi lavori ad alta definizione, *Emergence* e *Observance*, per il J. Paul Getty Museum di Los Angeles. L'opera *Five Angels for the Millennium* viene esposta nella mostra "The Power of Art" al Museo d'Arte della Prefettura di Hyogo a Kobe, in Giappone.

**2003**

Si inaugura la mostra "Bill Viola: The Passions" al J. Paul Getty Museum di Los Angeles, che si trasferisce poi alla National Gallery di Londra: è la prima volta che la personale di un artista contemporaneo è ospitata nelle sale principali riservate alle esposizioni temporanee dei due musei. Kira Perov adotta nuove tecniche per presentare le opere nel catalogo *The Passions* edito dal Getty, riccamente illustrato: si serve di digital grabs ricavati dai video ad alta definizione e lavora a stretto contatto con lo stampatore, che usa il metodo nuovo della selezione stocastica, per ottenere per ciascuna immagine un livello qualitativo da fotografia. Viola porta a termine *Living Witness*

(*The Shortest Distance Between Two Points*), un lavoro registrato nel deserto del Mojave, presso Lone Pine, in California, commissionato per la nuova sede di Düsseldorf della E.ON AG. Una versione ingrandita di *Five Angels for the Millennium* viene installata in Germania, nel gasometro di Oberhausen, alto 117 metri e con un diametro di 68 metri, su invito di Gerard Mortier, direttore del festival Ruhrtriennale. Prima mostra personale in una galleria del continente asiatico, alla Kukje Gallery di Seul, nella Corea del Sud, dove vengono presentati alcuni lavori della serie *The Passions* e *The Veiling* (1995).

**2004**

Ha inizio la collaborazione con il regista Peter Sellars, il direttore d'orchestra Esa-Pekka Salonen e Kira Perov, responsabile della produzione, per un nuovo allestimento dell'opera wagneriana *Tristan und Isolde*. Il video, che dura quattro ore, viene realizzato in otto mesi di lavorazione, grazie alla decisiva collaborazione di Harry Dawson, direttore della fotografia, di S. Tobin Kirk, produttore, di Robbie Knott, supervisore degli effetti speciali, dei performer John Hay, Jeff Mills, Lisa Rhoden, Sarah Steben e Robin Bonaccorsi, di Alex Macinnis, curatore delle riprese video in diretta e di Brian Pete, curatore delle riprese ad alta definizione. A dicembre il lavoro viene presentato per la prima volta sotto forma di progetto, *The Tristan Project*, alla Los Angeles Philharmonic. Al Guggenheim di Bilbao si apre la mostra "Bill Viola: Temporality and Transcendence", con installazioni di grande formato fra cui *Going Forth By Day*. Tre opere video sono esposte in Giappone nell'ambito della mostra "Lonely Planet" nella galleria d'arte contemporanea dell'Art Tower Mito di Mito-City, a Ibaraki.

**2005**

In aprile e in novembre, all'Opéra National de Paris-Bastille, va in scena in prima mondiale l'allestimento completo del *Tristan und Isolde*, che registra il tutto esaurito.

In Danimarca si inaugura l'esposizione "Bill Viola: Visions" nell'ARoS Aarhus Kunstmuseum di Aarhus, che include *Going Forth By Day*, proveniente dalla collezione del museo stesso, e *Five Angels for the Millennium*. La mostra "Passions" del Getty si sposta in Spagna, alla Fundación la Caixa di Madrid, e in Australia, alla National Gallery of Art di Canberra. A New York la James Cohan Gallery espone l'installazione *Tristan* e varie opere video. Accompagnati dai figli Blake e Andrei, Kira Perov e Bill Viola si recano nell'India settentrionale, a Dharamsala, per visitare i profughi tibetani che hanno trovato rifugio in alta montagna, vedere i monasteri e conoscere meglio la cultura e la religione del Tibet. Sono ricevuti in udienza privata da sua santità il Dalai Lama e registrano una preghiera per la mostra "The Missing Peace: Artists Consider the Dalai Lama" che si apre nel giugno 2006 nel Fowler Museum of Cultural History dell'UCLA, a Los Angeles, organizzata dal Comitato dei 100" e dalla Dalai Lama Foundation. Per questa stessa mostra l'artista realizza anche una nuova opera, *Bodies of Light*.

**2006**

Viola riceve il NORD/Landesbank Art Prize in relazione alla mostra di quattro installazioni alla Kunsthalle di Brema, dal titolo "Bill Viola – Video". Dieci brani dal *Tristan* sono rielaborati per essere esposti a Londra nella galleria Haunch of Venison e alla St. Olave School. Il formato dei lavori è molto vario, dal trittico su LCD di piccole dimensioni ai dittici su schermi al plasma, fino alle grandi proiezioni di cinque metri e mezzo di altezza. Al Museo d'arte Mori di Tokyo si tiene "Bill Viola: Hatsu-Yume (First Dream)", una delle più estese mostre delle installazioni dell'artista fino a oggi e la sua prima grande retrospettiva su suolo asiatico, che presenta sedici lavori e registra 350.000 visitatori. Il Governo francese conferisce a Bill Viola l'onorificenza dell'Ordine delle Arti e delle Lettere.

**2007**

Cinque installazioni sono esposte nella mostra dal titolo "Bill Viola: Las Horas Invisibles" a Granada, nel Museo de Bellas Artes, Palacio de Carlos V (Alhambra), per celebrare il restauro del Palacio stesso. Per la prima volta il lavoro dell'artista viene esposto in Polonia, dove la Zaheta National Gallery of Art di Varsavia presenta nove installazioni in una mostra dal titolo "Bill Viola". L'artista ricorre a un nuovo espediente tecnico che gli permette di riprendere un evento in modo simultaneo e identico con due telecamere e sviluppa un'installazione audio/video su tre schermi destinata alla Biennale di Venezia, *Ocean Without a Shore*. Il tema dell'installazione, destinata alla chiesa quattrocentesca dell'Oratorio di San Gallo, «riguarda la presenza dei morti nelle nostre vite». Altre registrazioni che fanno uso dello stesso processo tecnico porteranno alla serie delle *Trasfigurazioni*.

**2008**

In Australia, a Sydney, inaugura la mostra "Bill Viola: The Tristan Project" all'Art Gallery of New South Wales nella quale espone un'installazione, mentre due lavori dal *Tristano* sono proiettati su un grande schermo verticale posto davanti all'altare della St. Saviours Church. A Seul, nella Kukje Gallery, apre "Bill Viola: Transfigurations", con sei nuovi lavori della serie *Transfigurations* e quattro installazioni realizzate in precedenza. Al Palazzo delle Esposizioni di Roma Kira Perov cura la più grande mostra delle opere di Bill Viola in Italia a quella data, con sedici installazioni video, e il relativo catalogo.

**2009**

Inaugurano "Bill Viola: Installations and Screenings" alla galleria Haunch of Venison di Berlino e "Screenings" al Forum della 59ª Berlinale. Quattro installazioni sono presentate al Pier Arts Center, a Stromness, nelle Orcadi, in Scozia, nel contesto di "Being Time", parte dell'ARTIST ROOMS. Quattordici piccole installazioni video sono esposte in sequenza al De Pont Museum of Contemporary Art di Tilburg, nei Paesi

Bassi, in una serie di piccole stanze identiche utilizzate in passato per la cernita della lana, in occasione della mostra "Bill Viola: the Intimate Work". Apre la mostra "Bill Viola: Bodies of Light" alla galleria James Cohan di New York, che comprende la rielaborazione di un'installazione del 1994, *Pneuma*. L'artista riceve il premio Eugene McDermott per le arti del MIT e il XXI Premio Internazionale della Catalogna, assegnato dal governo della Catalogna, in Spagna.

**2010**

Con il titolo "Bill Viola: The Tristan Project" vengono esposte in una grande proiezione due opere davanti all'altare della St. Carthage's Church, nell'ambito del Kaldor Public Arts Project, a margine del Melbourne Festival, in Australia. In Italia, al Museo di Capodimonte di Napoli, in occasione del 400° anniversario della morte di Caravaggio, sono presentate sei installazioni video nella mostra "Bill Viola per Capodimonte". *Emergence* è installata accanto al David di Michelangelo, nella Galleria dell'Accademia di Firenze, in occasione del restauro della Pietà di Palestrina, originariamente attribuita a Michelangelo.

**2011**

Inaugura "Bill Viola: Transformations" alla galleria Konyanagi di Tokyo, in Giappone, costituita da sette opere. *Ocean Without a Shore* diventa un'installazione permanente alla Pennsylvania Academy of the Fine Arts di Filadelfia, in Pennsylvania. A Tenerife, nella Sala de Arte Contemporáneo del Gobierno de Canarias, viene presentata la sua prima mostra nelle Isole Canarie, con il titolo "Bill Viola: Liber Insularum", composta di dieci installazioni video. Una versione ampliata di questa esposizione approderà in Florida nel 2012, al Museum of Contemporary Art North Miami. A Bill Viola viene assegnato il premio Arents per ex-studenti distinti dell'Università di Syracuse, New York. Dalla Japan Art Association riceve il Premio Imperiale per la Pittura.

**2012**

Bill Viola ritorna con Kira Perov nel deserto del Mojave, in California, per esplorare i miraggi (luce e calore). Realizza due riprese a El Mirage, per completare la serie *Mirage*, e le videoregistrazioni per *Crossroads*, un'installazione di venticinque metri di larghezza e cinque di altezza per l'Hamad International Airport di Doha, in Qatar, completata nel 2014. A Varese, a Villa Panza, inaugura "Bill Viola: Reflections" che comprende undici opere video. La galleria James Cohan di Shanghai, Cina, presenta "Bill Viola: Unspoken". Eletto membro della National Academy di New York, Bill Viola diventa uno dei primi media artist ammessi in questa istituzione.

**2013**

Alla fine del 2012 e nel 2013 Viola e Perov continuano a lavorare in studio e in località circostanti per produrre altre due serie. Una delle opere che compongono la serie *Frustrated Actions*, dal titolo *Chapel of Frustrated Actions and Futile Gestures*, è composta



da una griglia di nove schermi al plasma di 42 pollici, ognuno con differenti video e audio. Nella serie *Water Portraits* i performer sono sommersi in una vasca di plexiglas riempita d'acqua (*The Dreamers* avvolge lo spettatore con i suoi sette schermi da 65 pollici e il suono che riempie lo spazio). Una mostra personale con nove opere dalle tre ultime serie è inaugurata alla Blain|Southern di Londra con il titolo "Frustrated Actions and Futile Gestures". Riceve il National Art Award dell'Anderson Ranch ad Aspen, in Colorado, e l'Aurora Award dell'Aurora Picture Show a Houston, in Texas. Completa *Self Portrait, Submerged*, per la collezione di autoritratti del Corridoio del Vasari al Museo degli Uffizi di Firenze. Bill Viola e Kira Perov si recano a Hollywood insieme al loro gruppo di produzione formato da ventiquattro membri per produrre *Martyrs (Earth, Air, Fire, Water)* e *Inverted Birth*.

#### 2014

A Madrid, fra i dipinti classici dell'Accademia Reale di Belle Arti di San Fernando, vengono installate cinque opere video di piccolo formato che rompono con la tradizione del museo. *Tristan und Isolde* va in scena al Teatro Real di Madrid e all'Opéra National di Parigi. Ancora a Parigi, al Grand Palais inaugura "Bill Viola", curata da Jérôme Neutres e Kira Perov, la più grande esposizione a quella data con venti installazioni in mostra, quasi 300.000 visitatori e 987 rassegne stampa. La Cattedrale di Berna installa cinque opere su schermo al plasma, accompagnate da una selezione di video in mostra al Kunstmuseum di Berna. Viola e Perov completano *Martyrs (Earth, Air, Fire, Water)*, un'installazione a quattro canali su schermo al plasma presentata durante l'esecuzione di un vespro alla St. Paul Cathedral di Londra; è la prima installazione permanente in una cattedrale inglese. Prima presentazione al pubblico di *Inverted Birth* alla Fauschou Foundayion di Beijing all'interno della mostra personale dal titolo "Transformation". In occasione delle celebrazioni per il 250° anniversario dell'inaugurazione dell'Hermitage di San Pietroburgo, la fondazione PRO ARTE allestisce *The Silent Sea* (2002) in una mostra temporanea; Viola e Perov tengono una conferenza nel teatro del museo.

#### 2015

In Australia, in tre diverse sedi dell'Adelaide Festival of Arts, sono esposte sette installazioni, la maggior parte delle quali basate sui temi del fuoco e dell'acqua. Una mostra di sette opere apre alla Kukje Gallery di Seoul. Lo Yorkshire Sculpture Park dello Yorkshire occidentale, nel Regno Unito, presenta una vasta esposizione di installazioni negli spazi della cappella e nelle gallerie. La Vinyl Factory produce il primo LP di Viola, *The Talking Drums*, con opere sonore dal 1979 al 1982, presentandolo in un parcheggio sotterraneo di Londra. Alla Blain|Southern è in mostra *Moving Stillness*, un'opera del 1979. Kira Perov cura la prima monografia di Bill Viola, una sintesi di quarant'anni di produzione artistica, con testi di John G. Hanhardt, pubblicata da Thames & Hudson e pubblicata anche in tedesco (Sieveking Verlag), in spagnolo e basco (La Fábrica, Bilbao, 2017) e portoghese (SESC, Rio de Janeiro, 2018).

#### 2016

*Mary*, la seconda opera commissionata per la St. Paul Cathedral di Londra, viene installata a comporre un trittico, con un grande pannello centrale affiancato da altri due pannelli più piccoli. Nella complessa sequenza, ad un certo punto, il montaggio fa comparire sui tre schermi quindici immagini differenti nello stesso momento, concepite per rappresentare altrettanti momenti della vita di Maria. Viene inaugurata la prima grande mostra di Bill Viola a Washington D. C., nella National Portrait Gallery.

#### 2017

In quest'anno sono organizzate quattro grandi esposizioni e due più piccole: a Palazzo Strozzi, a Firenze, si inaugura "Bill Viola: Electronic Renaissance", durante la quale entrambi i piani dell'edificio ospitano installazioni video fiancheggiate da dipinti rinascimentali e affreschi che hanno ispirato il lavoro di Viola; ad Amburgo, al Deichtorhallen, viene installato uno schermo alto dieci metri, il più grande di sempre in una mostra dell'artista, per le opere *Tristan's Ascension* e *Fire Woman*; al Guggenheim di Bilbao viene presentata una retrospettiva con lavori del 1976 al 2014, la più grande mostra fino a questo momento, con un grande successo di pubblico (710.995 visitatori in quattro mesi); in Cina, il Redtory Museum of Contemporary Art di Guangzhou espone all'interno degli edifici del suo vasto campus diciassette installazioni e l'intero programma di video monocolore.

#### 2018

La galleria James Cohan di New York propone due tra le prime opere di Viola legate all'acqua, datate 1979 e 2000. A San Paolo, in Brasile, il SECS (Serviço Social do Comércio) riunisce un gruppo di dodici opere per l'inaugurazione della sua nuova sede al diciassettesimo piano, il Secs Avenida Paulista. L'Opéra National di Parigi inserisce nella sua programmazione stagionale nove esecuzioni di una nuova versione di *Tristan und Isolde* di Wagner, con la produzione di Peter Sellars e un video della durata totale di quattro ore. Viene inaugurata "Vía Mística" nell'antica città di Cuenca, in Spagna, un'esposizione che copre quattro differenti location, tre chiese e il Museo de Arte Abstracto, una costruzione sospesa sulle rocce del sito UNESCO Patrimonio Mondiale dell'umanità. In Svezia si inaugura l'installazione permanente dell'opera *Visitation* (2008) della serie *Transfigurations* in una delle cappelle della Cattedrale di Uppsala. L'Hermitage di San Pietroburgo acquisisce *The Silent Sea* (2002), prima opera video della sua collezione, in esposizione permanente dal dicembre dello stesso anno.

#### 2019

In occasione della mostra "Bill Viola/Michelangelo: Life, Death, Rebirth", dodici opere video di Bill Viola, quasi tutte di largo formato, sono installate alla Royal Academy di Londra insieme a quattordici disegni e una scultura in marmo di Michelangelo. La Saint Moritz Church di Augsburg, in Germania, ospita per il suo millenario

un'esposizione di quattro opere minori. Nel mese di giugno alla PLANTA di Lleida, in Spagna, si inaugura l'installazione permanente di *Ocean Without a Shore* (2007). A Philadelphia, alla The Barnes Foundation, sono presentate sette opere video, tra le quali due raramente esposte, *He Weeps for You* (1976) e *Pneuma* (1994/2009), nel contesto della mostra "I Do Not Know What It Is I Am Like: The Art of Bill Viola", all'interno della quale viene proiettato ogni settimana un lungometraggio dallo stesso titolo. Due ulteriori opere sono esposte a Philadelphia nello stesso periodo: la Pennsylvania Academy of Fine Arts installa *Ocean Without a Shore*, mentre il Fabric Workshop and Museum mette in mostra l'opera *The Veiling* dalla sua collezione.

A settembre inaugura una mostra di dieci opere al Borusan Contemporary di Istanbul; il mese seguente *Mirrors of the Unseen* viene installata alla Casa Milà/La Pedrera di Barcellona, il capolavoro modernista dell'architetto Antoni Gaudí. In questa sede ventuno opere dell'artista si dispongono in modo suggestivo nelle gallerie a pianta libera, definendo il loro percorso nello spazio privo di angoli retti e soffitti lineari. Mostre satellite, ognuna di una sola opera, si tengono nel Museo di Montserrat, nel Bòlit Centre d'Art Contemporain di Giron, nel Museu Episcopal de Vic; un'installazione permanente alla PLANTA, a Lleida. Il Gran Teatre del Liceu e il Palau de la Musica di Barcelona sono ulteriori tappe nel contesto di queste celebrazioni estese per tutta la Catalogna. Nel febbraio 2020 la mostra de La Pedrera approda a Madrid, alla Fundación Telefónica.

## Biografie

**Raymond Bellour** (1939), studioso francese, direttore di ricerca al CNRS (Centre National Scientifique). Emerito, ha insegnato alle Università di Paris 1 e di Paris 3, e anche al Centre Américain d'Études Cinématographiques. Con Christine Van Assche e Catherine David, nel 1990 ha curato la mostra *Passages de l'image* al Centre Georges Pompidou. Nel 1999 ha contribuito a fondare la rivista *Trafic* insieme a Serge Daney e Jean-Claude Biette. Fra le sue numerose pubblicazioni: *L'Entre-Images: Photo, Cinéma, Vidéo*, 1990; *Jean-Luc Godard: Son + Image 1974-1991*, 1992; *L'Entre-Images 2*, 1999; *Le Corps du cinéma*, 2009; *La Querelle des dispositifs: Cinéma - installations, expositions*, 2012.

**Hans Belting** (1935) è stato *Fellow* alla Harvard University e a Dumbarton Oaks Institute di Washington. Ha insegnato presso l'università di Amburgo, l'università di Heidelberg e l'Università Ludwig Maximilian di Monaco. Dal 1992 è stato professore presso l'Institut für Kunstwissenschaft und Medientheorie della Staatliche Hochschule für Gestaltung a Karlsruhe. Fra le sue pubblicazioni tradotte in italiano segnaliamo: *Faces: Eine Geschichte des Gesichts*, 2013 (trad. it. *Facce. Una storia del volto*, 2014); *Spiegel der Welt: Die Erfindung des Gemäldes in den Niederlanden*, 2010 (trad. it. *Specchio del mondo. L'invenzione del quadro nell'arte fiamminga*, 2016); *Florenz und Bagdad. Eine westöstliche Geschichte des Blicks*, 2008 (trad. it. *I canoni dello sguardo. Storia della cultura visiva tra Oriente e Occidente*, 2010); *Bild-Anthropologie. Entwürfe für eine Bildwissenschaft*, 2001 (trad. it. *Antropologia delle immagini*, 2011).

**Lewis Hyde** (1945), ha insegnato alla Harvard University al Kenyon College nell'Ohio. Dal 2006 è Creative Writing fellow presso l'Harvard's Berkman Center. Ha ricevuto premi per le sue ricerche: NEA Creative Writing Fellowships (1977, 1982, 1987); MacArthur Fellowship (the "Genius" award) (1991); residenza al Getty Center, Los Angeles (1993-94); Guggenheim Foundation Fellowship (2006), e - più volte MacDowell Colony Fellowships (1988, 1991, 1993, 1996, 1999, 2000, 2003, 2005, 2007, 2008, 2012 e 2018). I suoi libri più noti sono: *The Gift* (1983) e *Trickster Makes this World* (1998).

**Martin Lee Friedman** (1925-2016), laureato in Storia dell'Arte all'University of California in Los Angeles, docente e curatore, direttore per trent'anni del Walker Art Center, uno dei più visitati musei americani di arte moderna e contemporanea. Nel 1988, ha supervisionato l'apertura del Minneapolis Sculpture Garden; nello stesso anno, è stato insignito della National Medal of Arts.

**Michael Nash** è stato per diversi anni curatore al Long Beach Museum of Art. Fra le numerosissime mostre che ha promosso e co-curato, e che segnano un importante percorso nella storia della videoarte, segnaliamo: *Newport Harbor Art Museum Bay Area*

*Video*, 1986; *Indian Video Festival*, 1986 (con Meredith Monk, Dan Reeves e Bill Viola); *Remembrances of Things Past*, 1987; *Juan Downey: J.S. Bach*, 1987; *Bruce Nauman*, 1988; *Peter Campus*, 1988; *New British Video Essays*, 1988; *Waterworks*, 1990 (co-curata con Josine Ianco-Starrels); *New California Video 1991/1992: Open Channels VII and VIII and Video Access Program 1991 and 1992*, 1993; *Gary Hill: Sites Recited*, 1994; *Lost and Found: 20 Years of Video Art at the Long Beach Museum of Art*, 1994.

**Otto Neumaier** (1951) ha studiato filosofia presso l'Università di Innsbruck 1970-1979. Dal 1980, presso l'Istituto di Filosofia dell'Università di Salisburgo, conduce ricerche su etica, estetica e antropologia filosofica. Co-direttore di due riviste di filosofia, *Conceptus* e *Frame*. Fra le sue pubblicazioni: *Alla fine dell'arte. Tentativi estetici*, 1997; *Prolegomeni a un'estetica futura, Vol. 1: Oggetti estetici*, 1999; *Responsabilità morale. Contributi all'analisi di un termine etico*, 2008.

**Jérôme Neutres** (1970), vive e lavora a Parigi. Curatore indipendente di mostre d'arte visiva, è stato direttore delle strategie e dello sviluppo dei musei nazionali al Grand Palais e agli Champs-Élysées; presidente presso il Musée du Luxembourg. Ha realizzato mostre d'arte moderna e contemporanea nei musei di tutto il mondo. Regista cinematografico e televisivo, ha pubblicato: *Genet sur les routes du sud*, 2002; *Le goût de New York*, 2009; *New Delhi, New Wave*, 2007; *Brancusi New York 1913-2013*, 2013; *Portrait de Marcel Proust en jeune homme*, 2014; *Nobuyoshi Araki*, 2016; *Francis Giacometti*, 2017; *L'art du trait*, 2019.

**Alexander Pühringer** (1961-2014), fondatore, editore e caporedattore di varie riviste d'arte, nel 1984 ha fondato la rivista *Noema* con Otto Neumaier. *Noema*, che vanta cinquantadue numeri pubblicati, ha ospitato la discussione estetica più importante della scena artistica austriaca contemporanea.

**Virginia Rutledge**, storica dell'arte e avvocato, vive a New York. È stata curatrice per il Los Angeles County Museum of Art, legale al Cravath, Swaine & Moore LLP, vicepresidente e consigliere generale dei Creative Commons. Privatamente, si occupa di proprietà intellettuale, di arte contemporanea e di organismi culturali.

**Valentina Valentini** (1948) insegna arti elettroniche e digitali al DPTA, Sapienza, Università di Roma. Le sue ricerche comprendono il campo delle interferenze fra teatro, arte e nuovi media. Fra le sue pubblicazioni recenti: *Teatro contemporaneo 1989-2019*, 2020; *Nuovo teatro Made in Italy*, 2015; *Drammaturgie sonore*, 2012; *Mondi, corpi, materie. Teatri del secondo Novecento*, 2007. Pubblica su riviste nazionali e internazionali (*Performance Research, PAJ, Biblioteca Teatrale, Arabeschi*). Ha fondato e dirige il network *Sciami.com*.

**Jörg Zutter** (1947), storico dell'arte, ha insegnato all'Università di Lugano. Fra le sue pubblicazioni: *Bill Viola: Unseen Images / Nie Gesehene Bilder / Images Jamais Vues*, 1992; *Julian Schnabel - Works on Paper 1975-1988*, 1990; *Abraham-Louis-Rodolphe Ducros. Un peintre suisse en Italie*, 1998; *French Paintings: From The Musee Fabre, Montpellier*, 2003.

# Indice delle opere

- Amazing Colossal Man* 197  
*Ancient of Days* 295, 309  
*Angels Gate* 121  
*Ascension* 294, 303  
*Bank Image Bank* 197  
*Bodies of Light* 315  
*Chott el-Djerid (A Portrait in Light and Heat)*  
88, 121, 199, 208, 252, 309, 310  
*Crossing (The)* 236, 239, 272, 281, 313  
*City of Man (The)* 158, 252, 311  
*Catherine's Room* 267, 269, 281, 314  
*Decay Time* 190, 279  
*Deluge (The)* 304  
*Deserts* 206, 239  
*Dolorosa* 263  
*Dreamers (The)* 294, 318  
*Fire Birth* 303  
*Fire Woman* 277, 302, 319  
*Five Angels for the Millennium* 245, 246,  
272, 273, 275, 276, 303, 314, 315  
*Four Songs* 308  
*Frame Blu* 195  
*Going Forth By Day* 12, 141, 294, 297, 303,  
304, 314, 315  
*Greeting (The)* 238, 282, 283, 312  
*Hatsu-Yume (First Dream)* 94, 100, 310, 316  
*He Weeps for You* 238, 308, 309, 320  
*Heaven and Earth* 251, 254  
*I Do Not Know What It Is I Am Like* 217, 310  
*Information* 80, 119, 185, 186, 187  
*Inverted Birth* 318  
*Living Witness (The Shortest Distance  
Between Two Points)* 314  
*Localization* 197  
*Martyrs (Earth, Air, Fire, Water)* 318  
*Mary* 319  
*Messenger (The)* 229, 230, 272, 313  
*Moving Stillness* 318  
*Mysterious Virtue (The)* 195  
*Nantes Triptych* 158, 176, 230, 254, 255, 312  
*Observance* 314  
*Ocean Without a Shore* 289, 316, 317, 320  
*Olfaction* 190, 198, 309  
*Passage* 252, 311  
*Passage Series* 79  
*Passing (The)* 239, 253, 254, 255, 311  
*Passions (The)* 14, 257, 258, 262, 302, 313,  
314, 315  
*Path (The)* 304  
*Pneuma* 218, 281, 312, 317, 320  
*Quintet of the Astonished (The)* 302, 314  
*Quintet of Remembrance (The)* 314  
*Rainforest IV* 196  
*Reasons for Knocking at an Empty House* 92

*Red Tape* 79, 84, 87  
*Reflecting Pool (The)* 81, 84, 294, 310  
*Reverse Television* 92, 93  
*River* 195  
*Sanctuary* 253  
*Science of the Heart* 178, 313  
*Secret Life of Plants (The)* 195  
*Silent Mountain* 276  
*Silent Sea (The)* 318, 319  
*Six Heads* 258  
*Sleep of Reason (The)* 252, 296, 297, 311  
*Sleepers (The)* 251, 252  
*Slowly Turning Narrative* 254  
*Space between the Teeth (The)* 87  
*Stations* 235, 272, 312  
*Stopping Mind (The)* 230, 231, 237, 311  
*Sunrise Semester* 279  
*Surrender* 264, 266  
*Sweet Light* 87  
*Talking Drum (The)* 196, 318  
*Tape I* 236, 307  
*Theater of Memory (The)* 216, 310  
*Three Women* 295, 301  
*Tiny Deaths* 218, 312  
*Tree of Knowledge (The)* 240, 243, 244, 248, 313  
*Tristan's Ascension* 302, 319  
*Truth Through Mass Individuation* 221  
*Tunings from the Mountain* 309  
*Vapore (II)* 9, 198, 308  
*Veiling (The)* 297, 315, 320  
*Visitation* 319  
*Voyage (The)* 304  
*Water Portraits* 318  
*Wild Horses* 307

## Indice dei nomi

Acconci, Vito 69, 118, 236, 250, 308  
 Ailes, Roger 157  
 Alberti, Leon Battista 12, 126, 175, 194, 259, 275  
 Aldrin, Buzz 280  
 Al-Ghazzali 133  
 Alhazen 128  
 Alighieri, Dante 59  
 Allen, Woody 25, 74  
 Alpert, Jon 73  
 Araby, Eben 289  
 Ardalan, Nader 133  
 Aristotele 166, 173, 179, 260, 269  
 Armstrong, Neil 280  
 Arns, Robert 36  
 Bacon, Francis 266

Baldessari, John 42, 69  
 Bartolo (di), Andrea 269  
 Baudrillard, Jean 119, 153  
 Beaumont, Hugh 19  
 Beck, Stephen 41  
 Bellour, Raymond 11, 77, 321  
 Belting, Hans 14, 251, 321  
 Benning, Sadie 234  
 Bergson, Henri 33  
 Berman, Morris 139  
 Berndt, Ronald M. 112  
 Biccocchi, Maria Gloria 9, 17, 191  
 Bielecki, Bob 308  
 Biennale di Venezia 9, 289, 312, 316  
 Biesele, Marguerite Anne 104  
 Bilkins, James 259  
 Blake, William 34, 116, 126, 154, 171, 179, 201  
 Boltanski, Christian 176  
 Bonaccorsi, Robin 315  
 Bosch, Hieronymus 158, 302  
 Botticelli, Sandro 25  
 Bouts, Dieric 259  
 Brakhage, Stan 81, 91, 186  
 Bridges, Esteban Lucas 113  
 Bruce, Lenny 74  
 Brunelleschi, Filippo 12, 99, 111, 126, 127, 128, 129, 164, 167, 175, 194, 259  
 Bruno, Giordano 54  
 Buonarroti, Michelangelo 25, 26, 246, 304, 317, 319  
 Burckhardt, Titus 271  
 Burroughs, William 46, 64  
 Bushman, Kung 104  
 Bogart, Humphrey 201  
 Campus, Peter 11, 69, 81, 90, 186, 235, 307  
 Cage, John 38, 78, 91, 216, 308  
 Cartier-Bresson, Henri 47  
 Camillo, Giulio 54, 59  
 Coomaraswamy, Ananda Kentish 57, 125, 158, 179, 221, 305  
 Connor, Russell 70  
 Campbell, Joseph 104, 113  
 Chuang-tzu 136, 161  
 Cartesio, Renato 166, 296  
 Chia, Sandro 193  
 Charlemagne Palestine 193  
 Castelli, Leo 234  
 D'Offay, Anthony 235, 246, 247, 314  
 Da Vinci, Leonardo 246  
 Darwin, Charles 223  
 Dawson, Harry 302, 312, 313, 315  
 De Dominicis, Gino 192  
 de Kooning, Willem 283  
 de Tocqueville, Alexis 153  
 Dea, Alex 308  
 Dean, James 226  
 Deaver, John 157  
 Deren, Maya 186  
 Dietrich, Marlene 193  
 Diop, Birago 290  
 Disney, Walt 98, 226  
 Dogen Zenji 49, 272  
 Donatello 292  
 Downey, Juan 286  
 Duchamp, Marcel 224  
 Dufay, Guillaume 167  
 Dyson, Freeman 35

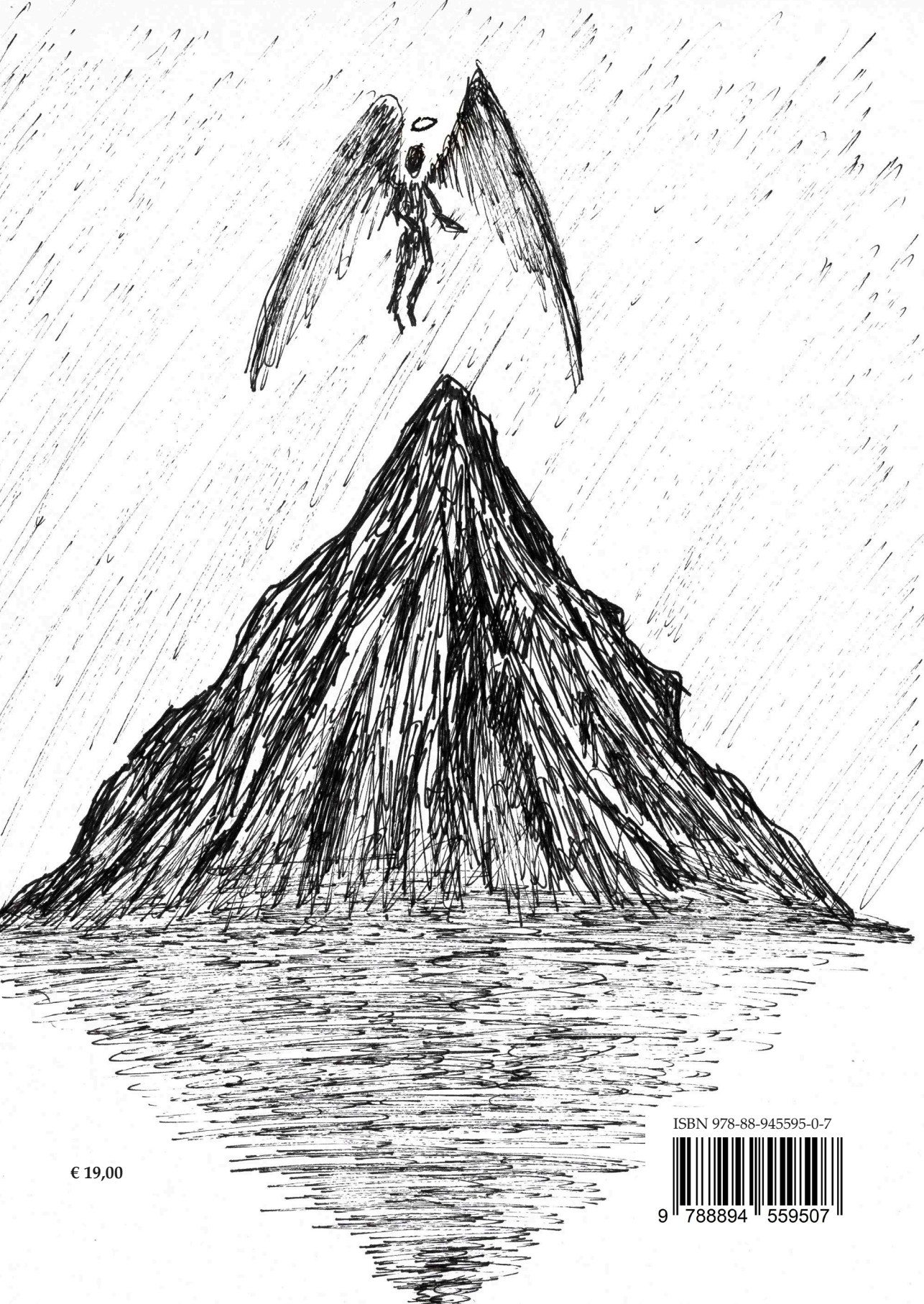
Eccles, John 109, 281  
 Edison, Thomas 107, 129  
 Einstein, Albert 293  
 Ājzenštejn, Sergej Michajlovič 10, 37, 72, 108  
 El Greco 275  
 Eliade, Mircea 111, 124  
 Elkin, Adolphus Peter 112  
 Emerson, Ralph Waldo 224, 228  
 Etra, Bill 41  
 Fischinger, Oskar 71  
 Fleck, John 265  
 Fox, Terry 118, 308  
 Fraenger, Wilhelm 132  
 Frampton, Hollis 64, 74, 76, 81, 129, 194  
 Freud, Sigmund 159, 202  
 Fried, Michael 261  
 Friedman, Martin 181, 321  
 Fuller, Matthew 66  
 Garretson, Weba 261, 265, 268, 313, 314  
 Ghiberti, Lorenzo 292  
 Giotto 12, 248, 263, 274, 292, 304  
 Giovanni della Croce (San) 161, 162, 179  
 Gödel, Kurt 173  
 Goethe (von), Johann Wolfgang 171  
 Goya, Francisco 158, 296, 297  
 Greenberg, Clemente 119  
 Gregory, Paul 248  
 Griffith, David Wark 108  
 Hakuin Ekaku 222  
 Hanhardt, John 9, 310, 318  
 Heisenberg, Werner Karl 119, 159  
 Herm, Lorraine 31  
 Hilbert, David 173  
 Hill, Gary 175  
 Hillary, Edmond 288  
 Hillman, James 159  
 Hoberman, Jim 226  
 Hoet, Jan 165  
 Hoffman, Yoel 131  
 Holzer, Jenny 176  
 Humboldt (von), Herman 279  
 Huxley, Aldous 14, 64, 220  
 Hyde, Lewis 177, 213, 321  
 Jackson, Michael 71  
 Jacobs, Ken 81  
 Janson, Horst Waldemar 160  
 Jaynes, Julian 103  
 Jonas, Joan 69, 308  
 Joyce, James 224  
 Jung, Carl Gustav 159, 202  
 Kabir 222  
 Kienholz, Edward 235  
 Kirby, Peter 209  
 Klee, Paul 10  
 Kos, Paul 69  
 Kosugi, Takehisa 308  
 Kounellis, Jannis 308  
 Kracauer, Siegfried 226  
 Krauss, Rosalind 12, 255  
 Kubelka, Peter 71  
 Kubrick, Stanley 201, 202  
 Lafontaine, Marie-Jo 175, 176  
 Latham, Barbara 76  
 Levine, Les 69, 70  
 Lilly, John 38, 39, 40  
 Lintermann, Bernd 313  
 Luria, Aleksandr Romanovič 46, 114, 115, 116  
 Macinnis, Alex 315

Magritte, René 39  
 Manet, Édouard 224  
 Mapplethorpe, Robert 137  
 Masaccio 224, 246  
 Masolino 246  
 McLuhan, Marshall 14, 66, 80  
 Mekas, Jonas 13, 185, 187  
 Melville, Herman 225  
 Memling, Hans 241  
 Merton, Thomas 74, 75  
 Merz, Mario 308  
 Moholy Nagy, László 10, 71  
 Mondrian, Piet 10  
 Monet, Claude 276  
 Monroe, Marilyn 226  
 Morris, William 178  
 Mozart, Wolfgang Amadeus 154, 215  
 Nabokov, Vladimir 227  
 Nakaya, Fujiko 309  
 Nash, Michael 117, 321  
 Nasr, Seyyed Hossein 221  
 Nauman, Bruce 36, 69, 81, 175, 185, 188, 239  
 Needleman, Jacob 135, 156  
 Nelson, Jack 77, 307  
 Neumaier, Otto 12, 165, 322  
 Neutres, Jérôme 9, 14, 15, 291, 318, 322  
 Newton, Isaac 171  
 Nietzsche, Friedrich 173  
 Oppenheim, Dennis 118, 236  
 Ovidio Nasone, Publio 265, 266  
 Paik, Nam June 23, 27, 31, 65, 69, 71, 81, 166, 185, 186, 188, 235, 272, 299, 302, 307  
 Paolini, Giulio 56, 192, 308  
 Pascal, Blaise 171  
 Peasly, William John 139  
 Perov, Kira 122, 147, 218, 222, 236, 252, 253, 278, 291, 307  
 Picasso, Pablo 283  
 Pitagora 104  
 Plateau, Joseph Antoine Ferdinand 129  
 Platone 83, 104, 132, 179, 227, 257, 286  
 Plotino 179, 222  
 Pollock, Jackson 224, 247, 283  
 Pontormo 238, 282, 283, 288, 312  
 Postman, Neil 157  
 Publicius, Jacobus 54  
 Puhlinger, Alexander 12, 165, 322  
 Rauschenberg, Robert 210  
 Reich, Wilhelm 137  
 Rembrandt 262, 288, 305  
 Reznor, Trent 314  
 Rhoden, Lisa 315  
 Richter, Hans 71  
 Rilke, Rainer Maria 128, 170  
 Rorschach, Hermann 39  
 Ross, David 32, 72, 233, 236, 307, 313  
 Rothko, Mark 283, 288  
 Rumi, Gialal al-Din 42, 154, 161, 217, 237, 265, 273  
 Rutledge, Virginia 233, 322  
 Sabine, Wallace Clement 105  
 Sahl, Mort 74  
 Sanzio, Raffaello 246  
 Schaeffer, Pierre 206  
 Schneider, Ira 17, 23  
 Schum, Gerry 17  
 Sellars, Peter 213, 236, 237, 238, 298, 313, 315, 319

- Serra, Richard 69, 81, 188  
Shakespeare, William 219  
Shamberg, Michael 68  
Shinohara, Yasuo 309  
Signorelli, Luca 258  
Smith, Huston 303  
Smith, Jack 186  
Snow, Michael 50, 81  
Socrate 103, 132  
Sōhō, Takuan 219  
Sonnier, Keith 69  
Stampfer (von), Simon Ritter 129  
Stoichita, Victor 275  
Suzuki, Daisetsu Teitarō 158, 179  
Tesla, Nikola 59, 106  
Thoreau, Henry David 228, 276  
Tommaso d'Aquino (San) 54  
Trini, Tommaso 22  
Tudor, David 166, 195, 196, 235, 308  
Uccello, Paolo 292  
Untermann, Bernd 241  
Van Gogh, Vincent 225  
Vanderbeek, Stan 185  
Varèse, Edgard 205, 206, 207, 208, 210, 211, 312  
Vassi, Marco 68  
Vecellio, Tiziano 288  
Vermeer, Johannes 158  
Virno, Paolo 12  
Vostell, Wolf 17, 69  
Wagner, Richard 112, 302, 303, 319  
Waters, Frank 107  
Wayne, John 25  
Wegman, William 69  
Whitman, Walt 161, 168, 219  
Wills, Garry 258  
Wilson, Edward Osborne 48  
Wise, Howard 68, 70, 72  
Yates, Francis 46, 54  
Yohro, Takeshi 274  
Youngblood, Gene 13, 81, 96, 187  
Zappa, Frank 205  
Zurbarán (de), Francisco 275  
Zutter, Jörg 153, 323







€ 19,00

ISBN 978-88-945595-0-7



9 788894 559507