

## Apprendere la tecnologia degli esseri umani\*

di *Bill Viola*

### Introduzione di *Valentina Valentini*

La pratica artistica di Bill Viola è parallela a quelli che sono stati i movimenti più importanti dagli anni Settanta ad oggi, e in particolare, il movimento concettuale, la Performance-art, la Body-art e la Land-art. Nel suo percorso di lavoro scorgo l'intrecciarsi di questi tre grossi movimenti di pensiero che sono esplosi negli anni Settanta negli Stati Uniti e altrove; proprio questo intreccio rende complesso, interessante e anche inclassificabile il suo lavoro.

Nelle opere di Bill Viola centrale è la presenza del corpo, la figura umana, la frontalità del soggetto rispetto all'obiettivo. Questo elemento, che è stato comune nelle opere video dei primi anni Settanta – pensiamo a Vito Acconci e a Bruce Nauman; pensiamo alla frammentazione del corpo che proprio il video ha favorito e che esprime lo slittamento del soggetto e l'impossibilità di un'identità - nelle opere di Bill Viola assume un diverso significato, in quanto propone una nuova armonia tra figura umana e paesaggio, differenziandosi rispetto alle rappresentazioni sia della Body-art che dell'arte concettuale. La centralità del corpo e della figura umana nell'opera di Bill Viola non significa soltanto, come nella tradizione della Body-art, che «l'opera sono io» e, quindi, il rifiuto dell'opera in quanto oggetto e in quanto prodotto e l'esposizione del corpo in quanto impossibilità di ridurlo a merce. L'esposizione del corpo nell'opera di Bill Viola è qualcosa di molto più complesso, è paragonabile a quello che Gilles Deleuze scrive in un libro molto bello, *L'immagine-tempo*, quando parla del cinema di Cassavetes e del cinema di Andy Warhol in cui l'attitudine corporea ha sostituito quello che nel cinema di finzione era la trama, la narrazione; a queste è subentrata la descrizione degli atteggiamenti, delle posture fisiche del corpo quotidiano.

Il corpo e il paesaggio sono i due poli entro cui trascorrono le opere di Bill Viola che, potremmo definire, ritratti e nature morte. Bill Viola recupera in un certo senso questi generi tradizionali della pittura abbandonati con la pratica artistica del '900 non in maniera classica, ma in una chiave nuova. A differenza degli artisti della Land-art, Bill Viola "realizza" delle opere, cioè il paesaggio in lui diventa "rappresentabile", quindi non è solo l'idea di estendere il proprio intervento artistico in uno spazio infinito, dilatato al di là della parete, al di fuori della galleria, al di fuori dell'oggetto, come è stato per gli artisti della Land-art.

Nel saggio *Video nero, la mortalità dell'immagine* Viola racconta una specie di

---

\* Questo testo è la trascrizione della registrazione del seminario tenuto da Bill Viola a Taormina nell'agosto del 1993 in occasione dell'VIII Rassegna Internazionale del Video d'Autore in cui si sono intrecciati il racconto dell'artista con le domande dei partecipanti. Tagli e modifiche sono stati apportati dal curatore per dare congruità al testo una volta trascritto.

viaggio che ha compiuto l'immagine dal medioevo fino ai nostri giorni. Fin quando è stata legata a una dimensione sacra, a una dimensione rituale – come appunto nell'arte del medioevo o nell'arte islamica – l'immagine ha conservato – secondo l'artista – una sorta di atemporalità e di immortalità, non essendo costretta a rappresentare il mondo in una situazione spazio-temporale definita, ma mettendo l'uomo in contatto con una dimensione altra, con la dimensione del divino. Con la prospettiva rinascimentale, con la camera oscura del Brunelleschi, l'immagine subisce una sorta di cacciata dal Paradiso terrestre, diviene mortale perché circoscritta e congelata nello spazio e nel tempo del *qui* e dell'*ora*. Nello stesso tempo, sostiene l'artista, si soggettivizza perché lo spettatore è obbligato ad assumere il punto di vista dell'autore; questa soggettivizzazione dell'immagine, questa sua perdita di eternità, la rende mortale. Questa sarebbe la sorte dell'arte moderna fino a quando, con l'avvento dei nuovi media, della fotografia, del cinema e del video, non viene offerta all'immagine una nuova possibilità di riconquistare la dimensione dell'eternità, di aprirsi all'interiorità, agli spazi psichici e onirici, quindi di ritornare ad appartenere a quel deposito di immagini – deposito mentale – da cui era stata cacciata nel momento in cui era diventata solo in funzione della rappresentazione del mondo.

È un racconto, questo, molto affascinante. In questo tipo di "teoria" dell'immagine c'è un discorso sull'oralità, sull'animismo: per Bill Viola le immagini sono organismi viventi che hanno una vita e una morte. L'immagine elettronica è un'immagine viva, paragonabile all'energia elettrica, a qualcosa di fluido, di dinamico, di processuale, che ha una sua "vivezza". Questo modo di pensare l'immagine è legato a una sorta di pensiero pre-logico – per dirla con Vygotskij, che è un autore caro a Bill Viola – a una sorta di animismo che è in sintonia con un'estetica tecnologica e elettronica. Il pensare l'immagine come organismo vivente fa sì che l'immagine esista anche quando non vediamo più, quando c'è il buio, che è la condizione migliore per vedere. Infatti, molte delle installazioni di Bill Viola hanno sempre un prologo per cui lo spettatore prima di introdursi alla visione dell'opera deve attraversare un corridoio buio; questo buio è l'iniziazione, cioè la purificazione della vista, prima di accedere alla visione. Questa sua "teoria dell'immagine" esula da tutti i discorsi sociologici, mass-mediologici e semiologici sull'immagine. Gli autori cui Bill Viola si riferisce, quando parla per esempio di immagini come organismi viventi, sono più attinenti alla letteratura che non alle teorie sulla comunicazione, più Huxley che non Mc Luhan. Siamo di fronte a una sorta di ontologia, di pensiero antropologico sull'immagine e mi interessa anche sapere come Bill ha costruito questo racconto, questo "viaggio" dall'immagine eterna all'immagine mortale, e ritorno...

### **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 di-

rettore 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*, 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; è lungo trenta minuti. Lentamente, avvicinandosi alla fine, l'immagine viene progressivamente distrutta diventando illeggibile. Questo lavoro, come le opere precedenti, è importante in quanto riguarda la manipolazione dell'immagine video, ottenuta usando la stessa capacità di sintesi dell'immagine. Questo video nasce da un errore che io commisi nello studio: volevo fare una copia di un nastro con un secondo apparecchio e per errore avevo mandato 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, quando spinsi il pulsante di registrazione e ad un tratto tutto divenne completamente caotico. Quando finalmente mi calmai un po', 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 lavoro 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 lo schermo. 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 primo video che feci fu realizzato in una stanza completamente buia, dove la fonte di illuminazione era limitata ad un solo semplice flash fotografico, che praticamente 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 quella direzione.

Quando cominciai a lavorare nel campo video all'inizio degli anni Settanta, il cinema sperimentale era al suo apice; l'opera di filmmaker come Maya Deren, Jack Smith e Stan Brakhage, aveva dato l'avvio ad una nuova ricerca strutturale. 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 questo era molto difficile da realizzare perché si trattava innanzitutto di capire come poter imparare.

Lavorai perciò come assistente per artisti come 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 deliberato 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.

Intorno al 1970-'71, grazie ad un amico, iniziai a scoprire l'opera dei filmmaker 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 filmmaker 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.

Filmmaker e artisti video appartenevano a due mondi completamente separati. Chi lavorava col video andava a vedere opere di filmmaker molto più di frequente di quanto i filmmaker andassero a vedere dei video. C'è forse una generalizzazione, ma i filmmaker ritenevano che il lavoro video fosse infantile, primitivo e molto rozzo. Gene Youngblood è stato il primó a rendersi conto che il video fosse in effetti un'estensione del lavoro sperimentale del cinema. I filmmaker 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 filmmaker era ostile e negativa. D'altra parte Jonas Mekas dirigeva, e lo fa ancora, 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 que-

sto 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 spaghetti 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 era vecchio 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 oggettiva 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 per loro e per i loro colleghi. A questo proposito intendo sottolineare che 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 a 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 in-

gombro 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 – sviluppatasi 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. 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 elettronico audio – 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 io, mentre creavo un'immagine, potevo vederla direttamente sul monitor; se per caso non avessi avuto a disposizione 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 gli ultimi lavori 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 me-

dium con cui stavo lavorando. Così dopo un periodo in cui avevo lavorato senza nastro magnetico, ripresi ad usarlo e pensai di eliminare qualunque 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 fu il valore del suono: se si elimina l'immagine rimane solo questo, in questo lavoro 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 filmato 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 questo particolare lavoro.

### **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. Quando si vedono di prima mano questi capolavori dell'arte è un

po' come paragonarli alle esperienze di fare sesso o di leggere del sesso. Per esempio molta gente che si reca al Louvre e vede *Monna Lisa* per la prima volta rimane un po' delusa perché non è, come ci si aspetta, alta tre metri, sembra che sia un po' troppo piccola.

Sono arrivato a Firenze nel settembre del 1974 e poi sono partito a febbraio del '76; facevo il tecnico al servizio di tutti gli artisti che Maria Gloria Biccocchi invitava in quel periodo a lavorare presso l'Art/Tapes/22. Questa fu 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. Quando uno è un tecnico è un po' parte dell'attrezzatura, parte del macchinario stesso, e non c'è possibilità di imporre il proprio gusto estetico su quello che si sta facendo; anche se non sei d'accordo ti devi completamente dare 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 lasciavo 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 Biccocchi 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. In America 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 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 lavori 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 che, d'altra parte, sono richiesti proprio dall'estetica stessa del momento, per-

ché, se oggi non si lavora con apparecchiature della massima qualità, il lavoro non interessa. Ma è anche vero che oggi è ancora 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 oggi adoperano l'attrezzatura dei loro genitori per realizzare dei lavori 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 accesso a chiunque volesse servirsene.

*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?*

Sembra che in fondo non avessero molta domestichezza 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 realizzato uno dei più interessanti lavori fatti nello studio in quel periodo. Realizzò un lavoro chiamato *Unisono*. Egli prese tutte le opere che aveva fatto in vita sua, 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 una inquadratura di 1/30 di secondo; quindi tutta l'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. Indossava abiti 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 lavoro.

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 dovvemmo ovviamente comprare un'altra telecamera. Il se-

condo 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 gente che non aveva 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 – la gente cominciò 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 filmmaker 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 venuta 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 dal Brunelleschi nel 1400 e, 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 di quella che ebbe lo sviluppo della prospettiva tridimensionale del Brunelleschi e di Leon Battista Alberti. La scoperta importante del Brunelleschi e dell'Alberti non fu 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 ad oggi, mi pare comunque 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, molta gente percepisca quando 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* (1977) è una delle prime installazioni che ho realizzato, è stata fatta nel 1972 e fu 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: raccolsi 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* 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 im-

magini 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* è un'altra opera che impiega dei mattoni, qui c'è anche un video-proiettore 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 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.

*Rain Forest* 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 da Tudor e gli chiese: «...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 *Rain Forest* nel '79, a Parigi. In quel periodo mi ammalai di sto-

maco e registrai i suoni di questi dolori (una bella sinfonia!); li feci trasmettere attraverso un bidone e quindi la gente poteva sentirli entrando 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*. 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>1</sup>. Si può considerare tutto il lavoro che facevo 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 la gente che era nella galleria o nei vari punti della banca, e dovettero mettere un cartello che comunicava che quella era un'opera d'arte e non un nuovo sistema di sorveglianza. Allora mi resi conto che stavo

facendo qualcosa di realmente interessante. Proprio per il fatto che generava la confusione sul fatto che potesse trattarsi di un sistema di sorveglianza: questo non sarebbe accaduto se avessi eseguito dei quadri.

Anche *Localization* riguarda lo spazio. Essa 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 1 Km di distanza. Ciò creava una situazione in cui la gente che 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 al 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* è un'opera realizzata nella casa in cui abitavo quando ero studente, che si trovava a circa 1 Km dall'Università. Una sera presi una 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>2</sup>.

*Olfaction* 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 fu 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, crearono 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* 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 riempivo 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 nella stanza la gente poteva vedere di se stessa soltanto le gambe insieme all'altra figura che ormai non esisteva più<sup>3</sup>.

### 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 l' "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 preconcepite su quello che volevo fare e su come volevo che questo video fosse; nello specifico, è ciò che avviene nel video *Chott el-Djerid*, 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 divennero sempre più strettamente connesse con concezioni ed idee ontologiche. Cominciai a lavorare con qualcosa che chiamo "essere puro", nel senso di fondamentale. È l'occasione 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 rendevo 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.

*C'è un aspetto alchemico nella tua propensione a lavorare con la luce e con il buio?*

Inizialmente, non mi rendevo 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 rendevo 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 inconse che, per quanto se ne sappia dell'alchimia o di altri sistemi filosofici, daranno l'impressione che la luce è un materiale spirituale.

Chris Burden probabilmente è l'esempio più drammatico di artista che tratta con il proprio corpo. L'ho conosciuto quando lui faceva questo lavoro, nei primi anni Settanta, e già da allora, ma ancora, in un certo senso, anche oggi, ho delle difficoltà ad affrontare quel tipo di violenza insita nella sua opera. Questa idea della violazione del proprio corpo, dell'infliggergli sofferenze, del far danno o del provocare dolore, andava completamente contro i concetti che io avevo del corpo umano come casa o dimora sacra. Però, sono stato capace di capirlo meglio quando feci delle esperienze di prima mano, avendo assistito come testimone a rituali indiani o del sud est dell'Asia. Chi pratica questi riti provoca dolore fisico al proprio corpo: si infila degli aghi o dei pezzi di metallo acuminato o cammina sui carboni ardenti; da ciò mi resi conto che c'era una tradizione artistica molto importante, quella di attaccare il corpo, al fine di trascenderlo spiritualmente, come una forma di sviluppo della conoscenza. E questo mi aiutò a comprendere criticamente parte dei lavori più vecchi di Chris Burden.

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.

*In questo rapporto di solitudine qual è la posizione dello spettatore? Sembra quasi come fosse sorvegliato.*

Penso che vedere film-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 questi lavori e vediamo 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 propo-

sito 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”.

*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 lavoro 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; però li avevo anche percepiti 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.

*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». Il retroterra culturale che sta dietro questa frase non mi pare abbia molto a che vedere con l'arte concettuale, se per arte concettuale si intende un movimento artistico che tratta esclusivamente il linguaggio: innanzi tutto il linguaggio dell'arte e quindi anche esclusivamente il problema dell'appropriazione di questo linguaggio.*

*A me pare invece che il retroterra più importante – che è poi anche il problema tipico di una certa parte dell'America – sia il retroterra psichedelico 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;

cosicché 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.

Traduzione di Gianfranco Mantegna.

Trascrizione di Marina Ceravolo; revisione di Alessandra Cigala e Valentina Valentini.

### Note

1 Cfr. la descrizione dell'opera nella scheda redatta dall'autore e pubblicata in *Bill Viola, vedere con la mente e con il cuore* (a cura di Valentina Valentini), Gangemi, Roma 1993, pp. 109-110 (N.d.C.)

2 Cfr. Op. Cit., pp. 111-112 (N. d. C.)

3 Per un'accurata descrizione delle altre installazioni di Bill Viola, cfr. le schede in Op. Cit., pp. 107-128 (N.d.C.)