

Bill Viola
Paesaggi e miraggi

Il senso del luogo è stato di primaria importanza nel mio lavoro. Ho viaggiato in tutto il mondo per raccogliere immagini per i miei video. Ho scoperto che tanto più intensa è la mia esperienza di un luogo, facendo un video, tanto maggiore è il potere che l'opera assorbe per se stessa. I miei viaggi mi hanno insegnato che c'è sempre soltanto un "luogo giusto" dove un'idea può venire alla luce e che l'unico sforzo nel realizzare un'opera video consiste nel trovare il "luogo giusto". Il video è assai più sensibile di quel che l'obiettivo "vede" e il microfono "ode": ciò che chiamiamo cultura e spirito umano può essere visto come l'espressione e l'interpretazione collettiva del travolgente potere del paesaggio.

I nostri cervelli contengono le immagini di tutti i paesaggi, che abbiamo visto e ricordato. Questo è il linguaggio originale. Solitamente non pensiamo che la conoscenza esista entro e tra ciascuna persona, pronta a scattare nel momento in cui viene liberata da qualche meccanismo. L'idea che venga da dentro noi stessi sembra opporsi totalmente al concetto che sta alla base dell'educazione pubblica e/o delle scuole. Le persone sono state programmate per rispondere al modello dello studente inteso come contenitore vuoto, che viene riempito di "fatti" da certe figure autoritarie (il tutto rinforzato anche dai mass media), ragion per cui non può sorprendere il fatto che molti abbiano notevoli difficoltà nel prendere contatto con l'arte contemporanea.

Per la maggior parte di coloro che conoscono il mio lavoro, questo "senso del luogo" è manifesto in quanto palesemente inerente al paesaggio: quando il paesaggio diviene il soggetto di un'opera e, altre volte, quando condivide il momento, in equilibrio con l'azione che vi avviene, solitamente mediata da un individuo solitario. Tuttavia, questi specifici «paesaggi», insieme ad altri miei lavori possono tutti considerarsi come opere di paesaggio in un senso più esteso, perché trovano una base comune nel fatto che per me il paesaggio è il «luogo originario» nell'arte e nella cultura, cioè la materia prima della psiche umana.

Io non faccio distinzione tra paesaggio interno e paesaggio esterno, tra l'ambiente "là fuori" (la sostanza forte) e l'immagine mentale di quell'ambiente in qualsivoglia individuo (la sostanza tenera). È la tensione, la transizione, lo scambio, la risonanza tra queste due modalità che definisce e dà energia alla nostra realtà. L'agente chiave in questo scambio di energie è l'immagine, e questo "spazio intermedio" è precisamente il luogo in cui si realizza la mia opera.

C'è un grande e strano anello che congiunge il così detto universale (esterno/oggettivo) con l'individuale (interno/soggettivo) nella nostra vita. René Magritte ha parlato di come, guardando nel cielo di notte e vedendo la luna, ogni persona vede la propria luna. Dogen Zenji, il fondatore della setta Zen Soto in Giappone, scrisse nel 1233 "La luce della luna illumina la terra, tuttavia può essere contenuta in una ciotola d'acqua". Trovo di grande bellezza questo paradosso della molteplicità di immagini essendo una, e l'una molte.

Il video introducendo l'immagine vivente nella nostra cultura, mantiene un posto speciale in questa equazione. Quando gli astronauti stavano tornando dalla luna, uno di loro puntò la telecamera fuori dalla finestra e trasmise una immagine vivente del globo terrestre che fu vista simultaneamente su milioni di schermi televisivi nel mondo.

Noi percepiamo continuamente retro-immagini. Le cellule fotosensibili nella nostra retina hanno un tempo di decadimento che ci consente di vedere discontinui frammenti di immagini immobili come se fossero in movimento. Anche il fosforo di uno schermo televisivo ha un tempo di decadimento che ci aiuta ulteriormente, consentendoci di vedere un punto luminoso, che si muove secondo un modello ripetuto estremamente ordinato, come un volto umano. Noi portiamo nelle nostre menti l'immagine di un amico risalente a sei anni prima e da allora non più rivisto, incuranti dei cambiamenti intercorsi in noi o nell'altro.

Il concetto di collegare e percepire simultaneamente e nello stesso istante una moltitudine di punti differenti separati da notevoli distanze sulla terra è divenuto soltanto di recente, nell'era dell'elettronica, una possibilità fisica, pur rimanendo tuttavia un'idea aliena a tutti coloro che fra noi non posseggono speciali poteri. Le notizie hanno sempre viaggiato lentamente, come testimonia la storia del leone con la più lunga coda del mondo, il quale ne morde la fine prima di andare a dormire per essere certo di svegliarsi per tempo la mattina.

Luoghi uniti assieme dalle nostre menti divengono strutture "solide" e "reali" soltanto dopo che li abbiamo attraversati molte volte, accumulando "punti di vista". Se si fa ruotare sufficientemente veloce una barra dritta o un oggetto sottile e flessibile, lo si percepisce come un solido: diviene un "volume virtuale". Il fissare un ventilatore elettrico che si riflette su di una finestra in un'afosa giornata estiva ci rivelerà una forma stazionaria o un solido traslucido. Mi è sempre piaciuto moltissimo, spegnendo un ventilatore elettrico, aspettare il magico momento, guardando più da vicino fino all'istante in cui il mio occhio poteva finalmente distinguere una singola pala e allora seguirla finché diveniva immobile. Era sempre soltanto un momento.

Un tempo l'atto di percezione era considerato come creazione. Si diceva che gli occhi emettessero fasci di luce o raggi che colpivano gli oggetti rendendoli visibili: la visione come una forma di trasmissione. Vedere immagini nelle nuvole, leggere le foglie del tè e i fondi del caffè (nelle tazze), vedere nella luna un coniglio, un uomo o qualsiasi cosa, erano tutti modi comuni di "leggere" la natura, era un modo di concepire la vita come un Rorschach Inkblot test. Il significato aveva un diverso significato. Nelle società "pre-letterate" queste abilità costituivano una comune necessità, sia in termini di sopravvivenza pratica che di speculazione religiosa. Esse collegavano il passato, il presente e il futuro e tutte le memorie e inclinazioni dell'individuo, del gruppo e del territorio in un sistema integrato.

Il concetto di idee esistenti nello spazio è antico. L'apprendimento e la conoscenza sono state a lungo collegate con l'attività fisica e il movimento spaziale. I piccoli dell'anitra che sono stati trasportati in una cesta al seguito della madre non imparano mai a riconoscerne le impronte. Soltanto quelli che si è lasciati inciampare e lottare per seguire la madre, camminando, imparano a riconoscerla. Ci tornano alla mente le insegnanti delle scuole elementari che sgridano i loro studenti perché si siedano tranquilli e la smettano di agitarsi, mentre stanno risolvendo difficili problemi di matematica. Nelle epoche in cui la scrittura non era ancora comunemente diffusa, avere una buona memoria era essenziale, motivo per cui, l'arte della memoria, si è perfezionata.

Una persona riusciva a memorizzare un lungo discorso inizialmente percorrendo uno spazio reale, ad esempio un grande tempio, per molte volte, fino a che imparava il percorso. Poi si disponevano tutti i punti chiave del discorso in luoghi differenti dell'immagine mentale del tempio e, per richiamare il tutto, sarebbe stata sufficiente una passeggiata immaginaria lungo il percorso, diventato ormai familiare, passando per tutti i punti pre-posizionati, nell'ordine stabilito. Si tratta di una delle prime tecnologie di registrazione che siano state sviluppate. Perfino nei più recenti sistemi, quali i nastri per videotape da un pollice, rimane il concetto di avvolgere il tempo in un unico percorso lineare. Oggi, ancora si parla di "memory lane", "sentiero della memoria".

La struttura di montaggio dei film di Hollywood si basa su questa idea di spazio. Ascol-

tare un montatore di film è come parlare con uno scultore. Quel che viene chiamato la grammatica del montaggio è sostanzialmente l'ordinamento degli spostamenti di punti di vista della cinepresa, che si costruisce in una immagine mentale o volume virtuale nella mente dello spettatore. I montatori sostengono che gli spettatori "sanno dove si trovano". A volte dei "campi lunghi" (inquadrature fisse o panoramiche), "campi medi", "primi piani", dettagli (mani, bicchieri, vedute da finestre) vengono presi separatamente e messi insieme come mattoni da costruzione: nella maggior parte delle situazioni tradizionali si tratta di un processo spaziale. (Visioni monoculari come in *Wavelength* di Michael Snow ed altre opere di filmmaker sperimentali demoliscono questa teoria).

Nel discutere il visuale non dobbiamo sottovalutare il fatto che, seppure noi parliamo di immagini, è l'esistenza, la trasformazione o la crescita dell'immagine nel tempo (l'immagine "in movimento") che è al centro di questo intero processo. La maggior parte del tempo ci limitiamo a dare un'occhiata agli oggetti allorquando li incontriamo. Questo è il regno fisico: evitiamo di incappare nelle cose in questo modo, ma senza "pensarci" realmente. Comunque, quando un oggetto è fissato da uno sguardo per un periodo esteso e concentrato, gradualmente si impone alla psiche e diviene il nostro pensiero. Questo è il motivo per cui la durata è un importante elemento del mio lavoro – dal momento che coltiva la capacità di vedere "attraverso" gli oggetti. La durata sta alla coscienza come la luce sta all'occhio.

Nel 1973 ho conosciuto il compositore David Tudor e ho partecipato al suo progetto *Rainforest* esibendomi in molti concerti e installazioni. Una delle tante cose che ho appreso da lui è stata la comprensione del suono come qualcosa di materiale, come un'entità. Le mie idee sul visuale sono state influenzate da questa esperienza in riferimento a qualcosa che io chiamo "campo di percezione" in quanto opposto al nostro più comune modo di percezione dell'oggetto. In molti dei miei video ho usato la telecamera in relazione a modelli percettivi o cognitivi basati sul suono piuttosto che sulla luce, perché penso a tutti i sensi come unificati, non considero il suono come separato dall'immagine. Noi pensiamo spesso alla telecamera come ad un "occhio" ed al microfono come ad un "orecchio", ma tutte le modalità sensoriali esistono simultaneamente nei nostri corpi, intrecciate in un unico sistema che comprende dati sensoriali, elaborazione neurale, memoria, immaginazione, e tutti gli eventi mentali del momento. Questo si somma in un tutto unico e crea un fenomeno più esteso che chiamiamo, semplicemente, esperienza. Questa è la vera materia prima, il medium con il quale lavoro. La scienza ha stabilito di isolare i sensi per poterli studiare, ma gran parte del mio lavoro è indirizzato a riunificarli. "Campo di percezione" è la consapevolezza o la percezione di un intero spazio in una sola volta. Si basa su di una posizione passiva, ricettiva, come quando percepiamo un suono, piuttosto che qualcosa di frammentato ed aggressivo, grazie al fatto che l'occhio lavora in funzione di focalizzatore dell'attenzione restringendo il campo. Si collega di più ad una consapevolezza estesa che all'attenzione momentanea.

Quando vivevo in Giappone, sono stato affascinato da come elementi del paesaggio e dello spazio venivano integrati nella cultura tradizionale. I giardini di pietre e i padiglioni del tè sono ovvi esempi di ciò. Perfino la lingua scritta, e specificamente la scrittura ideografica importata dalla Cina, incorpora direttamente immagini dalla natura. I tratti dell'ambiente naturale come immagini visuali costituiscono l'origine della notazione scritta (geroglifici e scrittura di immagini portano al moderno alfabeto). In un poema giapponese scritto, i caratteri sulla carta evocano una quantità di risposte contenute primariamente nell'osservatore (spettatore), mentre nelle lingue romanze le parole descrivono questi stati solo quando vengono alla mente di taluni impliciti e generici osservatori.

Nel 1981 ho fatto un video in Giappone (*Hatsu-Yume First Dream*) in cui c'è una sequenza dove una camera fissa guarda una roccia in una zona montuosa, per un lungo periodo di tempo. Viste sullo schermo le immagini si muovono venti volte più veloci del normale e gradualmente attraverso una serie di stadi, il loro movimento viene rallentato fino ad arrivare al tempo reale ed alla fine ancora più giù, fino ad una ripresa estremamente rallentata.

La gente di solito descrive questa sequenza dicendo "... la parte dove le persone che si muovono intorno alla roccia sono tutte al rallentatore". Ciò che guardo, è la roccia, e non molto le persone. Mi è sempre piaciuto mostrare una roccia al rallentatore. Le meccaniche della ripresa sono chiare: il tempo della roccia (il suo ritmo di cambiamento) semplicemente eccede il ritmo di campionatura (la frequenza di registrazione) del video, mentre le persone rientrano in quella oscillazione (campo di variazione). Quindi la roccia semplicemente sta là: alta velocità, bassa velocità... non ha importanza. Penso al tempo in questo modo. È il materiale di base del video. Noi stessi, i nostri occhi, le nostre orecchie artificiali siamo costantemente circondanti da finestre o lunghezze d'onda di percezione, simultanee ed intrecciate in ogni momento, ma siamo sintonizzati soltanto su una certa gamma di frequenza. Questo fenomeno è direttamente in relazione a cambiamenti di scala nello spazio o nel suono, di proporzione nell'architettura e nella musica. L'insetto vive per una settimana o due e la roccia esiste per migliaia o milioni di anni.

Di solito nel ricordare una scena o descrivere un sogno ci poniamo da un terzo punto di vista misterioso e distaccato, che chiamiamo *l'occhio della mente*. Noi *vediamo* la scena, e noi stessi al suo interno, da qualche altra posizione, spesso di lato e leggermente al di sopra della scena. Questa è l'originale inquadratura, che esiste da molto prima che esistesse la macchina fotografica stessa. È il punto di vista che va vagando di notte, che può volare sopra le montagne, camminare attraverso i muri, per far ritorno tranquillamente al mattino.

Il concetto che la camera da ripresa sia un surrogato dell'occhio, una metafora della visione, non è sufficiente. Assomiglia molto grossolanamente al meccanismo dell'occhio e certamente non rappresenta la normale visione stereoscopica umana integrata al cervello in funzione, agisce in modo più simile a ciò che chiamiamo coscienza o attenzione umana. Forse l'accoppiamento del sistema video con il computer comunemente utilizzato, potrà rendere con migliore approssimazione la reale visione umana.

Ho appreso talmente tanto attraverso il mio lavoro con il video e il suono che va ben oltre ciò che mi è utile professionalmente. La reale investigazione è della vita e dell'essere stesso, il medium è soltanto un attrezzo di questa investigazione. Sono infastidito dalla eccessiva enfattizzazione della tecnologia, particolarmente in America... l'infatuazione della moda, dell'High Tech, dei gadget. Anche questa è una delle ragioni perché non mi piace il termine "video artist". Io mi considero un artista. Mi capita di usare il video perché sto vivendo l'ultima parte del ventesimo secolo, e il medium video o televisivo è chiaramente la forma di arte visuale di maggiore rilievo per la vita contemporanea.

Il filo che corre attraverso tutte le arti è sempre stato lo stesso. Le tecnologie cambiano, ma le vere limitazioni sono sempre l'immaginazione e il desiderio. Una delle mie fonti d'ispirazione è stato Rumi, poeta e mistico persiano del XIII secolo che scrisse: "Nuovi organi di percezione sono venuti ad esistere come risultato di necessità, pertanto accresci le tue necessità cosicché potrai accrescere la tua percezione".

traduzione di Paola Pastore

La scelta e il montaggio dei brani di Bill Viola qui riportati, come il titolo d'insieme, è del curatore. La fonte da cui sono stati tratti sono: *Bill Viola*, catalogo a cura di Dany Bloch, ARC, Musée d'Art Moderne de la ville de Paris, 1984; *Bill Viola Statements by the artist*, catalogo a cura di Julia Brown, The Museum of Contemporary Art, Los Angeles, 1985.