

John Hanhardt
Cartografando il visibile: l'arte di Bill Viola

Bill Viola è oggi uno degli artisti leader nel campo del video. Nel corso degli ultimi quindici anni ha prodotto quarantaquattro videotape ad un canale e ventisei installazioni video-sonore che sono state internazionalmente esibite in musei d'arte e teletrasmesse. I risultati raggiunti da Viola sono da attribuirsi alla sofisticata e ricca di risorse conoscenza del mezzo, rafforzata da una raffinata visione estetica.

La sua attuale posizione di preminenza gli deriva anche dalla sua abilità nel promuovere una generosa visione dell'arte e della comunità di artisti che egli sostiene attivamente.

La selezione dei videotape di Bill Viola per "Taormina Video d'Autore" presenta alcuni dei lavori chiave dell'opera di Viola. In questo saggio cercherò di descrivere alcuni dei risultati che caratterizzano originalmente le sue realizzazioni e lo collocano all'avanguardia della video-arte. Vorrei iniziare a parlare di quei problemi che un artista del video si trova oggi a dover affrontare. Uno di questi è rappresentato dal fatto che il video è un mezzo relativamente nuovo nel campo dell'arte.

La video-arte, a differenza della pittura, della scultura e del disegno, si esprime per via di un mezzo che è stato istituzionalmente e abbondantemente definito quale intrattenimento commerciale della cultura popolare. Essa ha dovuto definire se stessa come discorso indipendente, separato dal cinema e dalla televisione commerciale, pur restando compatibile con la trasmissione televisiva e la messa in scena teatrale.

Analogamente, il mondo artistico, che è il luogo naturale degli artisti video, opera nell'ambito di quelle tradizioni e limitazioni determinate dal mercato. Pertanto, l'artista che sceglie di lavorare con il mezzo video, nonostante la sua ricca storia e varietà di stili, generi e forme, si troverà al di fuori della storia e delle pratiche tradizionali dell'arte, del cinema e dello studio dei media.

Come forgiare un discorso sulla video-arte, come stabilire i mezzi per la presentazione e la distribuzione, come stimolare una reazione ed interpretazione critica: queste le sfide che si pongono all'artista.

Gli artisti video negli Stati Uniti sono stati sostenuti finanziariamente, in larga misura da fondazioni d'arte a livello federale, statale e privato. Spazi espositivi alternativi, canali di trasmissione televisiva, distribuzioni indipendenti e facilitazioni di produzione e post-produzione hanno costituito una parte integrale della produzione video degli ultimi venti anni. Oggi l'artista si confronta con mezzi tecnologici in fermento, che si servono di forme ed immagini economicamente e ideologicamente appropriate e che un tempo erano territorio dei videomaker indipendenti. La diffusione dei video musicali e la crescente cooptazione di stili artistici alternativi hanno spinto gli artisti ad utilizzare le tecniche di post-produzione alla moda. Ironia vuole che, queste nuove e costose tecniche siano basate su precedenti elaborazioni di immagine e forme del cinema di avanguardia; contributi di artisti che, ora, sono stati assimilati dalla principale corrente culturale e incorporati nei nuovi programmi di elaborazione delle immagini e della grafica computerizzata. Come nel Rinascimento il valore di un dipinto per un mecenate era in parte determinato dalla quantità di oro che vi era stato applicato sulla superficie, analogamente il valore o commerciabilità di un video sta nella quantità di costose tecniche di elaborazione di immagine che contiene. Il risultato di ciò è un'abbondante produ-

zione che offre uno zibaldone di stili di scarso interesse e soddisfazione per lo spettatore.

Il significato estetico nella nostra economia post-moderna è divenuto un qualcosa di misurabile sulla base della quantità di tecnologia applicata e della vicinanza dell'opera artistica al mondo della cultura popolare. Vista attraverso queste vicissitudini di mercato, la carriera di Bill Viola diviene ancor più apprezzabile. Viola, che è uno fra gli utenti più sofisticati ed informati nel campo della nuova tecnologia e delle tecniche di post-produzione, ha stabilito un discorso estetico che trascende le limitazioni di una forma artistica tecnologicamente definita e pone il video sulla stessa base delle altre arti.

L'opera di Viola esplora una epistemologia che è in parte ispirata da filosofie non-occidentali, quali il misticismo islamico e i testi Sufi. Viola è affascinato da questo misticismo poetico e il suo credo nella conoscenza intuitiva si identifica con "l'assaporare" diretto di un'esperienza alla ricerca di una rivelazione estatica dello spirituale in natura. L'opinione filosofica di Viola considera i sensi umani come la porta delle sorgenti spirituali alla base del mondo che ci circonda e impiega la telecamera come uno strumento di percezione che rivela la realtà quale luogo di nutrimento dell'Essere.

Tra il 1977 e il 1980 Bill Viola ha portato a termine cinque videotape – *The Reflecting Pool* (La Piscina Riflettente), *Moonblood* (Sangue Lunare), *Silent Life* (Vita silenziosa), *Ancient of Days* (Antichità del Tempo), *Vegetable Memory* (Memoria Vegetale) – che ha poi raccolto insieme sotto il titolo *The Reflecting Pool*. Motivo centrale di questo gruppo di videotape è il riconoscimento della cornice rettangolare dello schermo del monitor come specchio che vede e rappresenta il mondo che ci circonda. La superficie dello schermo del monitor e lo specchio sono mezzi che servono a toglier via la cultura materiale che ricopre il mondo per consentirci di sperimentare le forme naturali, i ritmi e i modelli di vita che sono lì per essere scoperti, osservando e ascoltando attentamente.

Ne *The Reflecting Pool* si vede una piscina d'acqua circondata da una foresta. La posizione della telecamera rimane statica, mentre tutta l'azione è vista soltanto nel riflesso sulla superficie della piscina. Un uomo (Viola) entra in scena, cammina lungo il perimetro della piscina e poi spicca un salto per aria al disopra dell'acqua. Il suo corpo è tenuto sospeso sopra la piscina e poi gradualmente scompare, per apparire e fondersi nello sfondo boschivo. Durante tutto questo tempo la piscina riflette i cambiamenti di stagione e i cambiamenti temporali dalla notte al giorno. I corpi della natura e dell'artista si fondono sulla più antica macchina da presa dell'uomo, la superficie riflettente dell'acqua, che nelle mani di Viola diviene non una trappola per Narciso, ma un mezzo per rappresentare il naturale. Torniamo all'acqua nell'inquadratura di apertura di *Moonblood*, dove un bicchiere d'acqua riflette la città. Ancora una volta la lente naturale dell'acqua stabilisce una visione che viene poi ulteriormente trasformata dalle lenti elettroniche del video. Una donna in piedi in una stanza diviene una riflessione video, allorquando la sua silhouette viene contornata da un fascio di luce proiettato sul suo corpo. Ad un certo punto questa luce rivela il suo corpo nudo, non con l'occhio di un voyeur, bensì come una forma naturale dimenticata dalla nostra cultura materiale; il suo corpo diviene come un bicchiere d'acqua, una superficie riflettente che contiene il mondo. *Moonblood* si conclude con una cascata di acqua e ghiaccio che sono ad uno stesso tempo astratti e figurativi.

Silent Life, il successivo videotape della serie, osserva un bambino appena nato. In una serie di chiare immagini e sequenze l'obiettivo è a fuoco sul risveglio di una umana coscienza. Possiamo guardare gli occhi del neonato man mano che si colmano di consapevolezza. Qui Viola osserva il mondo attraverso una emergente coscienza che tutti condividiamo e che troppi fra noi hanno perduto per aver costruito degli scuri che hanno rimosso la natura dalla nostra vista.

Silent Life si conclude sulla ripresa di una stanza piena di culle, ciascuna delle quali contenente una vita umana.

Ancient of Days è un'opera sul tempo e il cambiamento. Inizia con un tavolo e una sedia consumati dalle fiamme e che poi, attraverso una sequenza all'indietro, ridivengono interi.

Segue uno scorcio del monumento a Washington, che in una sequenza temporale accelerata resta al centro dei naturali cambiamenti del giorno e della notte. La ripresa successiva è una strada vista dall'alto; la camera da presa fa una panoramica lungo un arco che si muove lentamente da un capo all'altro della strada, la luce passa dal giorno alla notte. Quindi inizia una delle più straordinarie sequenze della video arte: si vede una montagna incappucciata di neve che cambia nel tempo, mentre, in primo piano, un bambino gioca. Gradualmente la macchina da presa si allontana per scoprire la montagna su di un gigantesco schermo nel centro di Tokyo. Mentre il giorno si fa notte, la macchina da presa zuma a livello della strada e sulle persone. Successivamente si vede un tavolo in una stanza, dove la montagna appare in una fotografia sulla parete. L'orologio sul tavolo segna il tempo reale e la montagna nella cornice, parallelamente, attraversa i cambiamenti stagionali. L'ultimo nastro di questa serie, *Vegetable Memory*, si apre con la scena di un uomo che, in una sequenza all'indietro, emerge dall'acqua. A questo punto si può osservare la realtà di un impianto giapponese per la lavorazione del pesce. Immagini, fatte di buio e chiaroscuro, di pesci giganti che vengono sezionati e smembrati suggeriscono un processo di vita che consuma la vita. La *Reflecting Pool* è una eloquente meditazione sulla vita, una vera composizione di suono e immagine che pone quei quesiti formali e tematici che sono al centro dell'arte di Viola.

Su ciascuno dei titoli seguenti Viola si concentra maggiormente su singole strategie formali, come ad esempio azione e suono rallentati, nel tentativo di accrescere ulteriormente la nostra sensibilità all'immagine e, attraverso di essa, al mondo che è di fronte ai nostri occhi e alle nostre orecchie. *Anthem* (Inno) è un'opera complessa e sinistra che riflette sulla trasformazione del corpo umano e del mondo della natura per mezzo della tecnologia scientifica. Immagini di fabbriche, città, foreste e folle urbane vengono rallentate, mentre l'audio viene modificato allo scopo di enfatizzare le tonalità dell'ambiente; inframezzati a queste immagini, primi piani di sangue che fluisce nelle vene, una operazione chirurgica su un occhio umano, lastre a raggi X della testa umana e un'operazione a cuore aperto. L'immagine ricorrente che collega queste sequenze è quella di una giovane ragazza asiatica, in piedi in un tempio, che grida in un ossessivo ululato. Da un lato *Anthem* esprime la cruda devastazione tecnologica del paesaggio naturale, la creazione di un luogo che non è in armonia con la natura e, dall'altro, il nastro riconosce la potenzialità della scienza come mezzo per penetrare il corpo e guarirlo. Comunque, la guarigione del corpo per mezzo della scienza medica non servirà a curare il malessere di un mondo in cui fabbriche e autostrade inquinano l'ambiente. Il grido della ragazza nel tempio vuole curare, con mezzi naturali, il paesaggio e le ferite che ci auto-infliggiamo.

I videotape di Viola manipolano tessitura e colore in composizioni che sono ulteriormente articolate nel movimento, nella scelta dei soggetti e dei gesti e nel trattamento del suono. Ogni opera costituisce una meditazione sul punto di vista della macchia da presa, in cui tempo e movimento si risolvono nel montaggio e nei cambiamenti di prospettiva all'interno dell'illusionistico spazio tridimensionale dello schermo bidimensionale. In *Chott el-Djerid* (*A Portrait in heat and Light*) (Chott-el Djerid – Un Ritratto nel Calore e nella Luce) e in *Hatsu Yume* (*Firtst Dream*) (Hatsu Yume – Primo Sogno) la densità e le sensazioni delle immagini vengono rese con la manipolazione della messa a fuoco, del colore della composizione e del movimento dentro e tra le immagini.

Chott el-Djerid e *Hatsu Yume* ci insegnano a guardare allo schermo video come ad uno spazio compositivo foggato da fatti formali e ci fanno conoscere il tempo come processo rivelatore del significato della immagine.

L'orizzonte di *Chott el-Djerid* rappresenta la ricerca di una immagine assoluta, una forma naturale di elaborazione dell'immagine in cui i miraggi all'orizzonte divengono astrazioni formate da uno specchio di vita reale. Le lenti divengono come un occhio, un riflettore organico della natura. Questa straordinaria composizione di calore e luce, colore e spazio è formata dallo scorrere del tempo, che contiene tutte le memorie e le percezioni dei paesaggi reali e ricordati. In *Hatsu Yume* il tempo viene manipolato con tecniche di elaborazione dell'im-

magine per dar rilievo al colore, alla tessitura e alle qualità espressive dei paesaggi urbani e rurali. Una fra le più raffinate risposte estetiche di un artista occidentale alla cultura giapponese, *Hatsu Yume* è una impressione video che rivela la mano dell'artista in ogni immagine che passa sullo schermo. Viola si sente chiaramente a suo agio nella cultura giapponese, forse perché corrisponde alla sua migliore sintesi di materiale e spirituale.

I Do Not Know What It Is I Am Like (Io Non So Quel Che Mi Piace) l'ultimo videotape di Bill Viola, è una meditazione sull'arte della visione. La più ambiziosa opera di Viola appare come una fenomenologia della percezione, nella quale l'artista medita sul mondo e sulle reazioni che suscita in noi in quanto ambiente fisico e spirituale. L'occhio dell'artista diventa quello dell'obiettivo, facilitato attraverso la realizzazione dell'immagine in tempo reale del processo video, componendo così un visionario catalogo di immagini e sensazioni non appena ci muoviamo attraverso le cinque sezioni del nastro, dalle nature morte degli interni alle immagini di animali nella natura, paesaggi e rituali indiani di «cammino nel fuoco». Quell'occhio è anche l'ego, l'io dell'artista che costruisce la sua indagine fenomenologica della sensazione e della percezione come referente culturale incrociato ad altre vie del vedere e del pensare. Il tempo di durata di questo nastro (80 minuti) riflette l'interesse di Viola per la presentazione teatralizzata del video ad un unico canale, che può essere visto su di un grande monitor o proiettato su uno schermo. Ciò è anche indicativo della crescente interazione fra filmmaker e artisti video, i quali trovano risorse in entrambi i mezzi. La relazione tra *I Do Not Know What It Is I Am Like* e *L'Arte della Visione* di Stan Brakhage (della durata di 4 ore), una delle opere più celebrate tra i film d'avanguardia, non è soltanto casuale. Entrambe le opere rappresentano la massima sintesi del lavoro dell'artista, ed entrambe hanno forgiato sensibilità visionarie che trovano terreno nell'immagine e non nella parola. I loro tempi di durata dimostrano il desiderio degli artisti di abbracciare i mezzi rispettivamente utilizzati come forme artistiche in una dimensione eroica.

Una delle qualità notevoli dell'arte di Viola, espressa da questa selezione di videotape, è data dal fatto che sono le immagini e non la tecnologia a suscitare la nostra meraviglia. Con la sua padronanza del mezzo e con l'impatto totale di ciascun lavoro, Viola ha stabilito una epistemologia del video che restaura il nostro senso della scoperta, lo sbalordimento di fronte al potere e alla bellezza dell'immagine.

traduzione di Paola Pastore