

Vito Acconci

*Note sul mio uso del video*

1. È un contatto faccia a faccia: una persona sullo schermo fronteggia una persona di fronte allo schermo. (Allo spettatore del video si fa incontro uno schermo che ha approssimativamente le dimensioni di un viso – laddove, nel film, lo spettatore incontra uno schermo di venti piedi d'altezza).

2. Film = paesaggio, silenzio (il suono proviene da qualcosa troppo grande per essere una persona – funzioni del parlare come musica di sottofondo, 'titoli' che creano miti). Video = primo piano, suono.

3. Lo spettatore del video siede vicino allo schermo – la distanza che Edward Hall chiama 'distanza personale', dove la tridimensionalità è enfatizzata. Ma l'immagine su video è piatta, granulosa – il video, allora, serve a far diminuire la distanza, a raggiungere la 'distanza intima' di Hall, dove la visione è sfocata e distorta (tipicamente, l'immagine video si presenta a puntolini).

4. Poiché si perde il fuoco preciso, c'è una dipendenza dal suono. Ma potrebbe essere difficile parlare di qualcosa (Martin Joos: "Parlare da una distanza ravvicinata impedisce di dare al destinatario informazioni dal di fuori della pelle del parlante... Il punto è semplicemente far venire in mente – non 'informare di' – al destinatario alcuni sentimenti all'interno della pelle del parlante").

5. Se entrambi, l'immagine e il suono, nel video sono solo 'di base', solo 'contorni', potrebbero esserci due approcci: o evitare in generale i sensi abituali, e concentrarsi sulla trasmissione della 'energia pura' – o, dall'altro lato, essere umanamente 'pushy' (impellenti): posso fare forza contro lo schermo, come se gettassi me stesso sullo spettatore, come se, per combattere la neutralità della situazione, mi spingessi attraverso.

6. Il video, allora, come luogo per continuare a muoversi, a parlare – improvvisare – ritrattare e cominciare di nuovo – abbarbicarmi alla mia posizione davanti allo spettatore, non abbandonarla, non perdere la di lui o la di lei attenzione.

7. Parafrasando Godard: il video potrebbe essere la paura dei puntolini, del grigiore, della neutralità, della piattezza, dell'interferenza, dello spettatore in poltrona...

8. Charlie Chaplin (a proposito della necessità delle riprese da lontano nei film-come-dy): "Non c'è niente di comico in una faccia alta venti piedi". Al contrario, il viso sul video può essere trattato, con un piccolo sforzo, si può farlo rimbalzare tutt'intorno come una palla. (Probabilmente il video rende difficile lavorare in un'unica chiave – niente tragedia, niente orrore, niente spettacolo, niente di sacro; addensa, o confonde, l'impasto).

9. I miei primi pezzi li ho giocati sulla concettualizzazione del monitor, la 'video box': ho lavorato da solo in 'feedback' con me stesso, ho lavorato anche con un'altra persona, sia in 'combattimento' fisico, sia in una sorta di ESP test. Lo spettatore è stato posto fuori di una stanza privata, a guardare un obiettivo che veniva raggiunto (cfr. le situazioni da soggiorno delle 'soap-opera' televisive, o i cosiddetti 'talk-show').

10. Si potrebbe dire che le opere più recenti giocano sulla nozione dei 'puntolini' del video: il monitor è un punto nello spazio che include lo spettatore, un circolo che da lui è completato – la mia idea mira allo spettatore, tira colpi nella sua direzione (cfr. i notiziari, gli 'spot' pubblicitari).

11. La mia prima domanda è: dove sono in relazione con lo spettatore – sopra, sotto, di lato, dietro... Una volta stabilito questo, allora posso calcolare la ragione della mia posizione fisica, posso decidere che cosa devo fare, che cosa dovrei dire.

12. Un problema: è difficile per me considerare una videocassetta tanto seriamente quanto una installazione (l'installazione può includere, naturalmente, un video – ma, in quel caso, la cassetta è parte dell'intera situazione, e non solo una videocassetta – per es. *Command Performance (Esecuzione di un ordine)* al 112 di Green Street). Nello stesso tempo, probabilmente penso ad alcune mie opere video come più 'perfette', più 'complete' della maggior parte delle mie installazioni.

13. Il problema è che è troppo facile realizzare una videocassetta 'completa' perché i termini di confronto – dato che attualmente sembrano esistere nella normale 'cassetta d'artista' – sono limitati, isolati: non c'è un reale contesto di osservatori che possa essere considerato parte integrante dei termini di un'opera. (Per es., se il contesto fosse una trasmissione televisiva pubblica, allora, nella produzione di un'opera si dovrebbero considerare la dispersione, le diverse aree geografiche, i particolari tempi di osservazione ecc., nello stesso modo in cui io terrei conto delle caratteristiche particolari di una stanza per una installazione).

14. Il problema è che una video cassetta è 'schiaffata' in una galleria. La stanza è di solito oscurata, probabilmente con posti a sedere fissi – la cassetta, allora, diventa uno spettacolo e perde la sua qualità di 'compagna domestica'; c'è una folla di gente davanti al monitor – troppe facce con cui venire faccia a faccia; ci dovrebbe essere più di un monitor a mostrare la stessa cassetta – cosicché non potrei avere un punto definitivo in cui stare.

15. Possibilità per creare una situazione di osservazione: due pareti, ognuna di circa otto piedi quadrati, una di fronte all'altra, circa tre piedi di distanza fra di loro – il monitor è collocato nel mezzo di una parete, all'altezza degli occhi – il suono è regolato al volume normale del parlare. Lo spettatore, allora, deve incontrare attivamente l'immagine: non può stare al di fuori e dare solo occhiate di sfuggita o cogliere borbottii; o può infilarsi fra le pareti e camminare di fianco fino ad essa oppure può avvicinarsi del tutto e mettere la sua faccia contro lo schermo.

Traduzione di Francesca Ferraioli

Vito Acconci, *Some Notes on my use of video*, in «Art-Rite» n. 7, autunno 1974, New York.