

Il video ha cambiato la televisione

Intervista a John Sanborn e Mary Perillo

di Alessandra Cigala, Gianfranco Mantegna, Valentina Valentini

Siete troppo giovani per sentirvi parte della generazione dei padri fondatori dell'arte video — la cosiddetta generazione Fluxus. A quale generazione di video maker ritenete di appartenere?

J.S.: Appartengo a una de-generazione. Mi sono formato con la TV (Winky - Dink era un personaggio dei cartoni animati che apparve alla TV americana alla fine degli anni Cinquanta). In realtà penso che sia stato lui il primo video-artista: appariva sullo schermo e chiedeva ai bambini di "disegnare insieme a Winky". Si doveva mettere un foglio di plastica sullo schermo e poi unire i punti finché non veniva fuori il disegno del giorno. Naturalmente molti di noi trascuravano il particolare della plastica, per cui quando i nostri genitori tornavano a casa dal lavoro e volevano vedersi Jackie Gleason, trovavano lo schermo tutto scarabocchiato con i colori.

La mia generazione è quella che ha eliminato le barriere fra la video-arte e la televisione normale. Anzi, credo che noi abbiamo cambiato la televisione. Abbiamo colpito l'immagine finché non si è spezzata: il montaggio si è fatto più rapido; la densità dell'immagine è cresciuta; i computer portatili sono diventati più facili da usare e più economici; le opzioni di lavoro si sono moltiplicate [...]. E le idee dietro l'immagine sono diventate più forti.

M.P.: È dal 1969 che non mi sento più parte di una generazione (e anche per quella del '68 ero un po' troppo giovane). Ci sono degli artisti video che rispetto e con i quali sento di avere una certa affinità, ma non formiamo un gruppo compatto. È molto difficile per me tenere insieme degli artisti solo perché usano le stesse macchine o lavorano per la stessa società di montaggio o collaborano con gli stessi compositori o coreografi.

Che tipo di collaborazione stabilite con gli artisti con cui lavorate dal momento che la scena artistica contemporanea è molto più frammentata rispetto a quella degli anni Settanta e manca quel tipo di omogeneità ideale che aveva unificato l'avanguardia?

M.P.: Al momento collaboro con Butch Morris (un compositore che ha portato grandi innovazioni nella teoria e nella pratica della direzione della musica improvvisata) alla prossima opera di Robert Ashley, insieme a vari coreografi. Non esiste più "una scena" come quella che si era formata ad un certo punto intorno al *The Kitchen*, anche se a New York gli artisti delle varie discipline hanno sempre scambiato idee e progetti. Per esempio lo scorso autunno ho visto la *dance opera* di Bill T. Jones al Lincoln Center. Dopo lo spettacolo, a cena con Butch Morris e un critico musicale, ci siamo trovati a recitare a memoria lunghi brani tratti da *Perfect Lives*. Due giorni dopo Butch stava rappresentando una parte della sua opera al PS 122 e Ashley era in sala.

J.S.: Collaboro ancora con altri artisti, anche se la "scena" dell'avanguardia è praticamente scomparsa. Ogni collaborazione è diversa, a seconda delle finalità del progetto e dei desideri degli artisti: « Cosa vuoi dire, e chi mi aiuterà a dirlo? ». Bob Ashley ha descritto bene questa realtà (durante la produzione di *Perfect Lives*) quando ha detto che la televisione è come il baseball. E certo, nemmeno a baseball si può giocare da soli.

Attraverso quali campi disciplinari siete arrivati al video?

J.S.: Ero scultore e regista quando, all'età di 19 anni, decisi di avventurarmi nell'"Art-Video Confrontation '74" di Parigi. Don Foresta, Dany Bloch e Kit Galloway mi presentarono a Nam June Paik, a Ed Emshwiller, ai Vasulka e ad altri, e mi aiutarono a realizzare i miei primi video.

M.P.: Durante l'ultimo anno di liceo passavo moltissimo tempo negli studi d'arte e nei laboratori fotografici. Creare immagini era importante, ma dovevo ancora trovare la forma più adatta. All'Università cominciai a studiare geologia: ricordo che durante una lezione un professore proiettò un filmato, *The Powers of 10*, che ebbe un grande effetto su di me. Era un classico cortometraggio informativo, eseguito con una certa eleganza: immagini chiare, un narratore sexy e dall'aria vagamente europea, e la capacità di cominciare a farti prendere dimestichezza con numeri enormi. Questo breve filmato aveva in effetti una sua potenza. Per esempio negli ultimi venti secondi di *Galaxy* vi è un esplicito riferimento.

C'è differenza fra il vostro lavoro attuale e quello di dieci anni fa, tenendo presenti le trasformazioni tecnologiche intercorse in questo lasso di tempo?

M.P.: Nel 1979 ho trovato lavoro presso una rete televisiva via cavo, che trasmetteva sport in diretta. Dopo venti mesi avevo preso confidenza con le macchine ma avevo anche capito che, sebbene la trasmissione dal vivo fosse interessante, il lavoro che preferivo era quello del montaggio, quello di combinare le pubblicità e i video promozionali. Così mi licenziai e firmai un contratto per lavorare con John Sanborn in *Perfect Lives* di Robert Ashley. Era la prima volta che mi trovavo coinvolta in un lavoro in cui la tecnologia veniva usata per un progetto definito. Per me si trattò di unire l'esperienza televisiva alla mia originaria ricerca di una forma e di una finalizzazione del fare immagine. Ero al settimo cielo.

J.S.: Ogni volta che ho pensato di aver abbandonato una certa "innovazione" tecnologica o di averla utilizzata per creare qualcosa che altri avevano considerato impossibile da realizzare, ho capito poi che essa è soltanto un mezzo inventato per facilitare l'attuazione di un'idea che avevo da anni ma che non sapevo come realizzare. Prima era una scatola di tempere, ritagliavo mascherini di carta. Poi c'era un "Harry", facevo video-animazione. Poi venne la composizione digitale, facevo del design come lavoro straordinario. Poi i furboni capiscono l'aria che tira e inventano qualcosa per rendere il tutto più facile e più costoso. Dieci anni fa sovrapponevo immagini video usando mascherini, collage di immagini multiple e creando elaborate fantasie. Anche adesso faccio la stessa cosa. Solo che ora posso farla con il mio computer.

Lo sviluppo tecnologico ha avuto (e ha) un'influenza sostanziale nel contesto estetico del vostro lavoro?

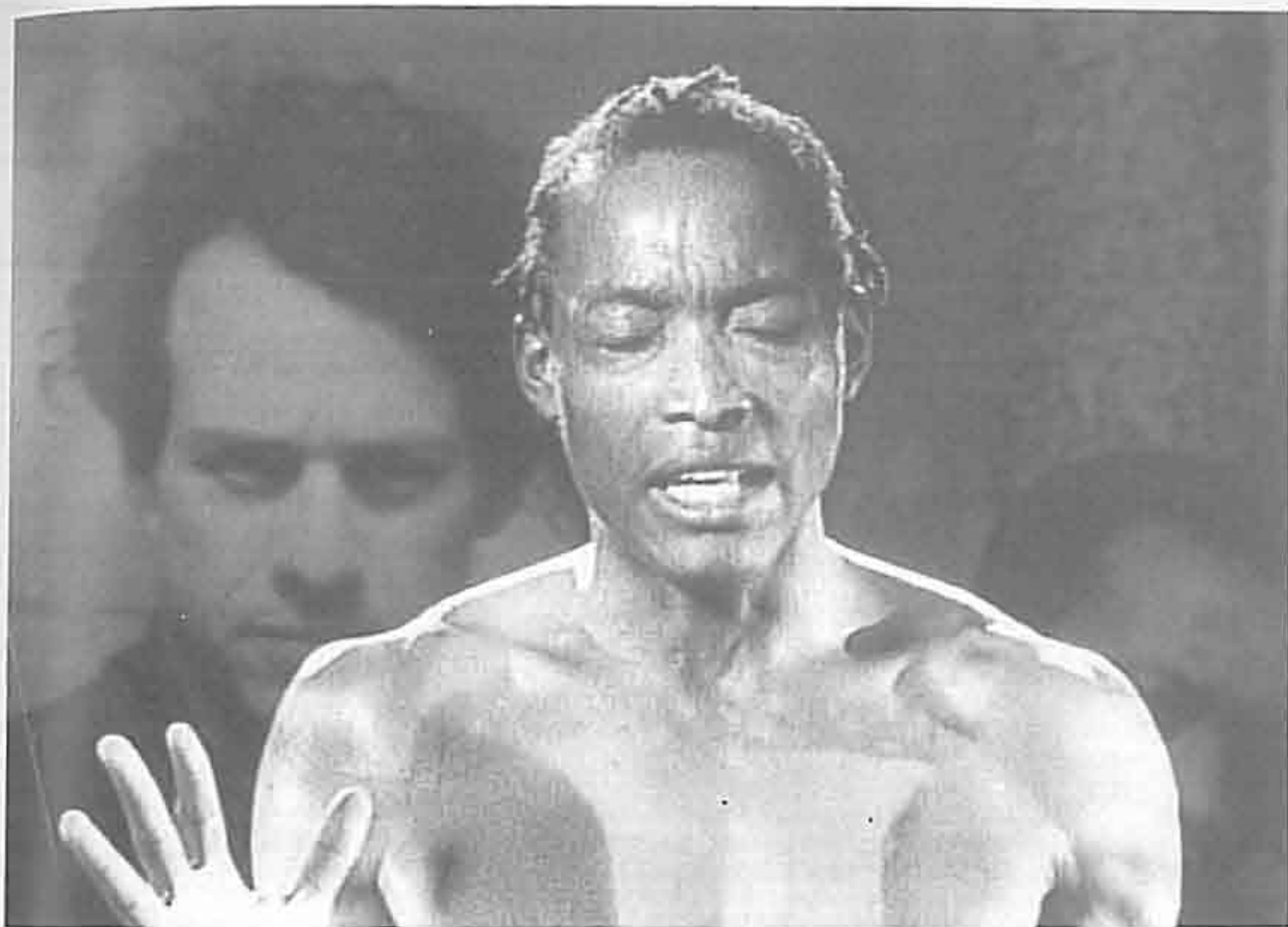
J.S.: Sempre e mai.

M.P.: Dieci anni fa feci il mio primo montaggio in tecnica digitale. Aveva colori sgargianti, era banale, divertente e molto, molto alla moda. Gli avanzamenti tecnologici da allora sono stati enormi, ma la cosa che mi rende felice è avere la possibilità di essere molto più sofisticata: il lavoro può veramente mostrare la "mano dell'artista", in modo più integrato e personale. C'è un solo video in cui la tecnologia ha avuto veramente un'influenza sul contenuto. *Cause and Effect* nacque da una reazione all'incredibile nitidezza e alla splendida capacità di sovrapposizione della televisione ad alta definizione. Ricordo che mi ritrovai a riflettere su ciò che fosse reale e ciò che non lo fosse e da tutto questo emerse il tema illusione-realtà, centrale nell'opera.

Quale ritenete sia la vostra posizione nella ricerca video contemporanea e quali relazioni intercorrono nel vostro lavoro tra le opere più commerciali, come i video musicali e opere che rispondono a istanze essenzialmente artistiche?

M.P.: In generale posso dire che essere al corrente dei nuovi tipi di macchine mi ha permesso di avere più musicisti nell'orchestra. Normalmente questo fatto non cambia la composizione, aggiunge soltanto in termini di sfumatura e di ricchezza. L'unica eccezione è stato il nostro primo progetto ad alta definizione: *Infinite Escher*.

J.S.: Io faccio immagine. Ho sempre fatto immagine. Qualche volta nella mia testa, qualche volta per cambiare la realtà, altre volte per denaro. Ma sono sempre immagini che mi appartengono. A



35. John Sanborn e Mary Perillo, *Untitled*, 1989.

volte sono di pura fantasia, altre volte hanno qualcosa da dire. A volte riproducono quello che vedo ad occhi chiusi, altre invece quello che vedo ad occhi aperti. Ma le ho sempre fatte io. L'abilità e l'inventiva necessarie per creare delle pubblicità e per fare arte sono le stesse, sono le motivazioni a cambiare. Più invecchio, meno paziente divento nei confronti delle esigenze degli interessi commerciali, ma il mio lavoro cresce in proporzione e in dimensione. Sento che le "due parti" della mia personalità un giorno si incontreranno a metà strada. All'inizio, quando realizzavo dei lavori montati in fretta, prima dell'MTV, ed esclusivamente come opere d'arte, molti critici gridarono al tradimento, ma in ogni mio lavoro, apertamente commerciale o esclusivamente artistico, ci sono io. Sono sempre io in ognuna delle mie collaborazioni, delle mie serate, così come nei miei interessi. È una costante.

M.P.: In questo periodo negli USA sono stati tagliati i fondi e ci sono meno trasmissioni di video arte rispetto agli anni passati. Questo influenza negativamente le persone che lavorano nel mondo dei video, tranne quelle che stanno lavorando con i nuovi formati più brevi o quelle che sono così fortunate da possedere macchine proprie. Man mano che la crisi economica del paese arriva alle società di montaggio, diminuisce l'accesso agli studi di registrazione e le società non sono più in grado di offrire prezzi ridotti agli artisti per l'affitto fuori orario delle sale. Questa è la causa per cui oggi si fanno più "lavori-lavori" (per il commercio, l'industria, l'educazione) per poter pagare i conti e, soprattutto, per raccogliere soldi da utilizzare come alternativa al taglio dei fondi per la video arte.

In questo modo ho come due vite: una nel mondo commerciale e un'altra nel mondo dell'arte. A differenza di John, spero che non si incontrino mai « a metà strada ». La mia vera speranza è di riuscire ad avere meno bisogno di essere presente nel mondo commerciale, e più tempo per fare il lavoro che veramente mi interessa.

Nel vostro lavoro si trovano molti riferimenti alla tradizione delle avanguardie storiche (Kandinsky, McLaren): in che modo siete stati influenzati da loro?

J.S.: Risento del condizionamento sia dell'arte che della vita, direttamente e indirettamente. Una volta a una domanda di Jean-Paul Fargier a proposito di quali fossero le mie fonti di ispirazione, ho risposto « tutto ». Non gli è piaciuto, ma è vero. Si cambia insieme al mondo e di conseguenza anche il proprio lavoro cambia... è così semplice.

M.P.: È praticamente impossibile riuscire a separare le singole influenze dal costante flusso di stimoli che ho assorbito negli anni. In senso molto generico, la musica (dei più vari generi) costituisce probabilmente la più forte influenza esterna che agisce sul mio lavoro, sulla mia personalità e, quotidianamente, sul mio umore.

Sappiamo che i vostri video si basano su una progettazione accurata e su story-board molto dettagliati: qual è il processo di lavoro che seguite dall'idea all'opera finita?

J.S.: Fare cose che non sono mai state fatte prima non è sempre divertente, ma è interessante. Correre sul filo è eccitante, molto spesso snervante, ed è proprio quello che mi piace fare. Ho sempre mescolato una sorta di sfida estetica con la sperimentazione tecnologica, spesso tentando di fare più di quanto la tecnologia stessa o il bilancio permettessero. Quindi, quando la Sony mi contattò la prima volta per un progetto in alta definizione con la computer grafica, ci chiedemmo tutti come avremmo potuto realizzare questo lavoro.

Dopo la mia prima visita in Giappone avevo preso contatto con Mr. Ishii della Sony, presentatomi da Nam June Paik. Insieme a Mary Perillo vidi inoltre lo studio di registrazione, che aveva un tale sistema di proiezione in alta definizione da lasciarci a bocca aperta. In quello stesso periodo cominciammo un lavoro in alta definizione con gli Studi Rebo, più tardi intitolato *Cause and Effect*. Conoscevamo Barry Rebo e le sue produzioni da molti anni e volevamo fare un video che usasse creativamente le possibilità dell'alta definizione. Il risultato, trasferito su pellicola da 35 mm, è stato ben accolto presso molti festival cinematografici, tra cui quelli di New York, Londra, Venezia e quello americano.

Perciò quando fummo contattati dalla Sony capii che potevamo fare un lavoro interessante e complesso, che avrebbe superato molte barriere, estetiche e tecniche. Pensammo di "calare" queste idee in una storia, quale *Alice nel paese delle meraviglie*, in cui la fusione di immagini reali e di computer

grafica fosse sempre a cavallo fra realtà e fantasia. Avremmo creato un personaggio principale (Alice o il ragazzo di *Momo*), attraverso gli occhi del quale avremmo visto e compreso il lavoro di Escher.

La concezione del mondo di Escher consiste in un complesso intreccio di scienza e arte. Il lavoro di questo artista combina le sue abilità di disegnatore, la linea sottile e precisa, l'occhio per la prospettiva con il desiderio di porsi domande sulla realtà e di creare mondi al di là della nostra immaginazione. È per questo che ho chiesto al mio amico Dean Winkler della Post Perfect, dove possiedono un sistema di Computer Grafica Wavefront, di far parte del progetto.

[...] Il nostro primo passo, dopo esserci accordati sulle linee di base della storia, fu l'incontro con due scrittori, John Levinstein e Michael Kaplan. Con Mike e John avevo già collaborato in molti progetti e il loro contributo di esperti fu determinante nel dare le sfumature del personaggio. Dopo aver deciso quali lavori di Escher fare entrare nel nostro progetto, cercammo di prevedere quante ore avrebbe richiesto a ciascuno di noi l'uso del Wavefront. Riflettemmo su quali effetti sarebbe stato meglio rendere reali o fisici (per esempio la sfera di Escher che il ragazzo vede al posto di un pallone da basket) e come inserire le azioni dal vivo nella computer grafica. Nam June Paik, un grande artista per il quale abbiamo rispetto e ammirazione, fu scelto come consulente artistico per curare la forma generale del lavoro e per fungere da tramite con la Sony.

Ma prima dovevamo girare le scene dal vivo. Per fare questo era necessario creare molti degli sfondi in computer grafica: la cosa più difficile è stata abbinare l'azione su sfondo blu con le scale e le altre immagini "fisiche" tratte da *Other World* e da *Relativity*. Dovemmo misurare gli angoli e la luce giusti ad occhio, con pochi punti di riferimento, e le decisioni prese per un determinato problema non erano valide per altri.

La nostra guida per questa e per quasi tutte le volte in cui la computer grafica e l'azione dal vivo si combinavano, erano i dettagliati *story-board* creati da Rocky Pinciotti e supervisionati da tutto lo staff della Rebo e da Dean della Post Perfect. In questi copioni era spiegata ogni azione, da dove partisse, dove dovesse arrivare, cosa dovesse essere creato con il computer e quando, e come, unire il tutto.

[...] La lentezza del montaggio in alta definizione ci fece sorridere: ci sono ancora molte variabili non "standardizzate". Spesso però ci stupivamo nel constatare che le immagini finali erano belle come le avevamo immaginate (e sperato). Ci sentivamo dei pionieri mentre, strato dopo strato, sovrapponevamo le immagini video (per esempio: 1. stelle; 2. striscia di Moebius in computer grafica; 3. bestiole striscianti; 4. uccello; 5. Sean).

Usando il RESTORE, il sistema dello Studio Rebo che immagazzina e combina le immagini, spostavamo e aggiustavamo i diversi valori, tagliavamo e incollavamo i diversi "stili", in modo che il materiale in computer grafica si armonizzasse naturalmente con le azioni dal vivo. Ho usato il RESTORE per piegare un'immagine in alta definizione dell'edificio della Chrysler servendomi di un "Paintbox", poi un'altra funzione del RESTORE, con cui ho tagliato, incollato e rifinito il montaggio di due immagini ferme, in modo che l'edificio desse la sensazione di piegarsi.

M.P.: A paragone con altri lavori da me diretti in cui abbiamo usato anche la computer grafica, *Infinite Escher* è stato un'enorme montagna di immagini. Dalle precedenti esperienze con la computer grafica ho imparato una strana lezione: che le illimitate possibilità di questa tecnica possono rivelarsi in realtà una limitazione. Per esempio, il fatto di poter cambiare all'infinito colore, grana, luce, riflessione e molti altri aspetti fisici dell'oggetto (ancora prima di prendere in considerazione le possibilità della coreografia) può tenerti fermo a lavorare su un singolo oggetto indefinitamente. E, a differenza della tempera, ci puoi lavorare sopra all'infinito senza che tutto diventi una specie di macchia color fango.

[...] Definire una gamma di colori per la computer grafica divenne per me prioritario. Era importante non cadere nel cliché di tinte pastello fornite dal computer o evitare che, cosa ancora peggiore, ogni colore fosse scelto separatamente da ogni animatore che ci mettesse le mani. Questo infatti finisce inevitabilmente per produrre un miscuglio fra le tinte pastello originali e una serie di colori primari che compaiono insieme sullo schermo senza fondersi.

[...] Dopo il colore e la grana fu la volta della coreografia finale. Particolarmente difficile fu la realizzazione di tutto ciò che doveva muoversi contemporaneamente a Sean. Sebbene *Infinite Escher*

sia la mia terza esperienza in alta definizione, sento sempre la mancanza della possibilità di muovere le immagini dell'attore, elaborate con il metodo Matte, lungo gli assi x , y e z , nel montaggio. Questa coreografia doveva essere perfetta, all'altezza di una ripresa cinematografica. Una volta terminate le animazioni, la sorpresa successiva fu vederle per la prima volta dall'altro lato del RESTORE di Barry Minnerly e Abby Levine. La prima proiezione su schermo grande in alta definizione di ogni parte dell'animazione fu incredibile.

[...] Facemmo il primo montaggio con Alan Miller presso lo Studio Rebo su un normale $3/4$ di pollice. Sia John che io in genere facciamo il primo montaggio a mano da soli, di notte, nel nostro studio. È più difficile lavorare in uno studio pieno di persone in attività ma, visto che lo *story-board* dava istruzioni molto dettagliate e che a questo punto del progetto avevamo maggiori responsabilità del solito su questioni centrali (soprattutto riuscire a fare in modo che le giunzioni con la computer grafica fossero "cucite" in modo perfetto), il primo montaggio fu terminato entro la data prevista. Tramite corrispondenza, Mr. Ishii ci chiese diverse volte di fare dei cambiamenti nel montaggio; John anzi si recò ancora in Giappone per raggiungere il compromesso finale. Quella che io preferivo era la versione leggermente più lunga di quella finale, che dava agli spettatori la possibilità di conoscere meglio il carattere di Sean, prima di partire per il viaggio nel mondo di Escher. La versione definitiva fu molto simile al montaggio finale, e la maggior parte delle decisioni erano già state prese. Cominciò allora il lento e a volte noioso processo della sovrapposizione degli ultimi elementi. John e Alan Miller ebbero del filo da torcere con un paio di particolari, in mancanza di alcuni strumenti tutti facevamo conto sull'NTSC, ma alla fine il risultato fu molto vicino a quello che ci eravamo immaginati molti mesi prima.

Ci interessa sapere il percorso che conduce un vostro video dalla produzione alla distribuzione: per quale tipo di audience sono concepiti i vostri lavori (musei, reti televisive, videotape)?

J.S.: Ogni progetto ha un diverso utilizzo (televisione, MTV, musei, dischi laser, CD ROM, performance dal vivo), ma il pubblico rimane lo stesso e, sostanzialmente, consiste in due persone: io e te.

M.P.: Il lavoro di tipo commerciale ha sempre un certo tipo di pubblico in mente, ma quando faccio dei video non commerciali non penso molto al "pubblico". Quel tipo di lavoro non è mai concepito per un pubblico. È pensato invece come il mezzo migliore per esprimere e raccontare un'idea. I video che vengono trasmessi raggiungono un pubblico di persone mai viste e io non sono quasi mai presente alle proiezioni a circuito chiuso. Un'eccezione è stato il Festival Cinematografico di New York. *Cause and Effect* è stato proiettato in un teatro enorme di fronte a un pubblico numerosissimo, che rideva persino al momento giusto. È stato molto gratificante, ma non avevo in mente queste persone mentre facevo il lavoro.

giugno 1992

Traduzione di Antonella Guaia



36



37



38

36-38. John Sanborn e Mary Perillo, *Visual Shuffle*, 1986.



39



40



41

39-41. John Sanborn e Mary Perillo, *Cause and Effect*, 1987.