

INSTALLAZIONI VIDEO

Instant Replay (Ripetizione immediata), 1972

In una piccola stanza riservata fu sistemata un'apparecchiatura video che agiva in lieve differita (con sette secondi di ritardo rispetto all'azione). La stanza bastava appena a contenere un piccolo tavolino e una sedia. Due monitor da dodici pollici furono sistemati uno sopra l'altro sul tavolo. Il monitor posto in alto mostrava l'immagine in diretta della persona che stava nella stanza, e quello posto inferiormente la faceva vedere sette secondi più tardi. Un microfono era a disposizione delle persone che entravano e che venivano lasciate sole nella stanza per tutto il tempo che volevano. La porta si poteva chiudere dall'interno. La stanza era a disposizione anche per un giorno intero per chiunque la volesse utilizzare.

A quell'epoca - era il 1973 - la maggior parte delle persone non avevano mai visto la propria immagine su un monitor e, soprattutto, non avevano mai fatto l'esperimento di vedersi su un monitor in differita. Il fatto di trasmettere l'immagine di una persona con qualche minuto di ritardo incrementa il processo di auto-consapevolezza generato dal confronto con la propria immagine. Il ritardo non soltanto interferisce continuamente con le azioni della persona nel presente ma, anche, innalza di grado la particolare esperienza del vedersi in immagine e altera il comportamento dell'io, che è altro ma unico nella stessa persona. Era importante che questa attività si svolgesse in solitudine e in forma privata.

Walking into the Wall (Passeggiando attraverso il muro), 1973

Una telecamera è posta di fronte a un videoproiettore; perpendicolare ed equidistante dai due oggetti si trova un muro. Il muro si estende da una parte fino a dentro il raggio d'azione della telecamera, e dall'altra fino a invadere il campo illuminato dal proiettore, tagliando entrambi esattamente a metà. Sul muro, dalla parte della telecamera, c'è una luce. La parte della stanza dove si trova il proiettore (un po' più ampia di quella dove si trova la telecamera) è al buio. Si deve percorrere lo spazio compreso fra la telecamera e il muro per raggiungere lo spazio più grande dove si trova il proiettore. In questo modo, le persone sono colte dalla telecamera e la loro immagine si vede simultaneamente, a grandezza naturale, dalla parte opposta del muro.

L'altra metà dell'immagine proiettata non è visibile perché il raggio d'azione

supera l'estensione del muro e va a cadere sulla parte della stanza illuminata e prossima alla telecamera.

L'area di visione principale dell'opera è la grande stanza al buio sotto il raggio d'azione del proiettore. Qui il visitatore può vedere le immagini video, a grandezza naturale, delle persone che stanno entrando dalla parte opposta del muro. Quando emergono da dietro il muro, sembra che continuino a camminare uscendo fuori dalla proiezione, cambiando dal bianco al nero al colore, da un'immagine proiettata a una persona vera, ma restando della stesa misura e con le stesse proporzioni.

Localization (Localizzazione), 1973

installazione televisiva interattiva via cavo a due piste

Localization ha per oggetto l'idea dell'inserzione di uno spazio all'interno di un altro, creando di conseguenza un "iper-spazio" esteso, che esiste contemporaneamente all'interno e fra due postazioni diverse.

Furono scelti due diversi spazi pubblici all'interno del campus universitario: un salotto e un corridoio nella zona degli alloggi degli studenti. L'*hardware* e la sua configurazione erano identici in entrambi gli spazi: una telecamera, un microfono e un monitor su un tavolo. In ognuno le telecamere erano posizionate nella direzione del monitor per poter riprendere sia lo schermo del monitor sia una gran parte dello spazio circostante. Il microfono direzionale coglieva qualunque suono si producesse all'interno di quello spazio. La telecamera e il microfono dello spazio A erano collegati via cavo al monitor e all'altoparlante dello spazio B. La telecamera e il microfono dello spazio B erano rinviiati al monitor dello spazio A, creando in tal modo uno scambio simmetrico, a specchi invertiti, dei due spazi. Una persona che guarda il monitor nello spazio A, per esempio, vede e sente le persone che stanno nello spazio B in diretta, ma può anche vedere il monitor nello stesso spazio che trasmette la sua stessa immagine, mentre sta guardando il monitor, ecc. In questo modo, all'interno della cornice dello schermo del monitor si potevano vedere ripetute immagini di uno spazio dentro altri spazi.

Non erano stati dati annunci né era stata fatta pubblicità dell'installazione in precedenza, né si era tentato di informare la gente di quello che stava accadendo. Le persone erano libere di scoprire e usare l'opera da sole.

Quadrants (Quadranti), 1973

Quadrants è un'estensione e un'elaborazione del sistema video a circuito chiuso ideato per la sorveglianza, e fa parte di una serie di investigazioni spazio-temporali che conducevo in quel periodo sui sistemi formati dalla telecamera che agisce in diretta e dal monitor (vedi anche *Bank Image Bank* del 1974). Consisteva in un banco di quattro monitor in bianco e nero di 17 pollici, a circuito chiuso, che collegavano le sorgenti del segnale provenienti dalle telecamere che agivano in diretta con un sistema di videoregistrazione che trasmetteva l'immagine in differita. Fu installato in tre spazi diversi con delle leggere varianti.

Un gruppo di quattro monitor era collocato a gruppi di due su un piedistallo. I monitor erano poggiati su un lato e sottosopra, in modo da formare una rotazione

degli schermi intorno al riquadro. Dalla parte opposta della stanza, rivolta al banco del monitor, c'era una telecamera collegata in diretta. In questo modo su tutti i monitor si creava un effetto di moltiplicazione delle immagini degli schermi stessi. Il segnale che proveniva da questa telecamera alimentava due dei monitor e, nello stesso tempo, era inviato a un videoregistratore che lo ritrasmetteva con sette secondi di ritardo e, quindi, agli altri due monitor. Qualche volta si utilizzavano due telecamere (una delle quali in differita) e altre volte una delle due era leggermente inclinata nei confronti dell'altra. La disposizione dei monitor era diversa ogni volta che si riproponeva l'installazione.

Quando i visitatori si trovavano fra le due telecamere o fra queste e il banco dei monitor, le loro figure erano visibili sugli schermi in modo frammentato e ripetitivo. Non soltanto venivano riordinati e sistemati nello spazio (con una rotazione in senso orizzontale e rimpicciolendosi sempre di più) ma l'effetto di differita faceva sì che le loro precedenti azioni venissero spostate e riconfigurate anche nel tempo. Un singolo passaggio davanti al campo d'azione della telecamera causava lo smembramento delle immagini sul banco dei monitor e faceva sì che queste riflettessero l'azione con ripetizioni sempre decrescenti fino a che il sistema di differita operava per proprio conto al di fuori dell'effetto di moltiplicazione delle immagini. Normalmente l'installazione si presentava soltanto con un'immagine statica che rappresentava un monitor contenuto a sua volta in un altro monitor, figura generata dalla telecamera dal vivo.

Bank Image Bank (Banco di immagini di una banca), 1974

Bank Image Bank consiste in un'estensione e una manipolazione di un convenzionale sistema di sorveglianza a circuito chiuso. Il titolo si riferisce alla sponsorizzazione e all'esposizione del lavoro presso una banca di Rochester, nello stato di New York, e rappresenta allo stesso tempo la prima installazione pubblica realizzata da Bill Viola e probabilmente il primo esempio di videoarte bancaria. Otto telecamere di sorveglianza, che registravano in diretta, furono usate per frantumare e ricostruire lo spazio, con l'elemento centrale che si muoveva su e giù, con un movimento che univa e separava le immagini, tra due dei sei monitor in ognuno degli opposti banchi di immagini. La stessa immagine dello spettatore si integrava alla geometria ristrutturata del campo della visione video, comportando una nuova consapevolezza e una rivalutazione del suo punto di vista e della sua posizione spaziale. L'opera fa parte di una serie di investigazioni scultoreo-spaziali realizzate con l'uso di sistemi di trasmissione a tempo che prevedono l'utilizzo di monitor e telecamera (vedi anche *Quadrants*, del 1973).

In questa installazione sono stati disposti due banchi di sei monitor ciascuno, che ricevevano il segnale da otto telecamere CCTV in bianco e nero. I banchi erano posti l'uno di fronte all'altro, a una distanza di circa 30 piedi, e il pubblico era invitato a camminare nel mezzo.

Il primo banco aveva quattro telecamere, due delle quali montate su trepiedi a scansione motorizzata, uno era posizionato sul lato destro in alto, da dove effettuava la scansione, e l'altro era capovolto. Erano focalizzate sull'ipotetica posizione di uno spettatore posto al centro dello spazio, in modo da dare l'impressione che il suo corpo si muovesse giù all'interno e su al di fuori di sé, come se fosse visto in cima e

alla base dei monitor centrali del banco. Le altre due telecamere, puntate sul secondo banco, erano collegate a due dei monitor di questo primo banco. Questo faceva apparire su entrambi i banchi di monitor immagini multiple e di feedback.

Il secondo banco aveva, anch'esso, quattro telecamere: due erano dirette verso il primo banco e collegate anche ai monitor del secondo, con un dispositivo analogo di feedback. Le altre due erano puntate rispettivamente sulla scala mobile risalente e su quella discendente che si trovavano nel vestibolo del pozzo delle scale, posto sul retro dello spazio espositivo. L'immagine ripresa con la telecamera puntata sulla scala che scendeva appariva sul monitor più in alto al centro del banco, e quella della scala che saliva, sul monitor centrale posto più in basso. Le persone che si trovavano sulla scala mobile che scendeva si fondevano con le altre che erano sulla scala che saliva, svanendo in un punto di fuga immaginario tra i due schermi.

In quest'opera non si è fatto uso di sonoro.

Decay Time (Tempo di decadimento), 1974

Decay Time si riferisce alle retroimmagini, in questo caso si tratta sia delle cellule fotorecettive che si trovano sulla retina dell'occhio umano sia degli ossidi sensibili alla luce del tubo della videocamera e delle particelle di fosforo del tubo a raggi catodici. L'opera crea uno slittamento tra il proprio io e l'immagine di sé o riflessione che porta al disorientamento, in quanto si trova a esplorare l'esistenza precaria di una immagine alla soglia della percezione. Il sistema creato rimane essenzialmente in uno stato di equilibrio zero, con effetti che possono essere o di buio assoluto o di troppa luce che cancellano l'esistenza dell'immagine, finché un disturbo occasionale non la tira fuori. Sebbene come unica fonte di immagine venga usata una videocamera che riprende dal vivo, in quest'opera non ci sono immagini visibili in diretta.

Gli spettatori entrano in una grande stanza oscura. La sola fonte di luce è un grande quadrato, debolmente luminoso, sul muro: si tratta della videoproiezione dal vivo effettuata da un'unica videocamera che si trova nella stanza. L'ambiente è troppo scuro perché la videocamera possa vedere ciò che riprende, così la proiezione si riduce solo a uno schermo vuoto. All'improvviso lampeggia un flash stroboscopico ad alta potenza. Per mezzo secondo, la videocamera riceve una luce sufficiente a dar forma a un'immagine della stanza, ma, allo stesso tempo, c'è troppa luce perché l'immagine proiettata sia visibile. La stanza ritorna all'istante nell'oscurità, e per un breve secondo si può vedere un'immagine a grandezza naturale dello spettatore che è nella stanza dissolversi velocemente dal bianco della sovraesposizione all'oscurità dell'immagine video proiettata sulla parete. Questo è il tempo di decadimento dell'immagine sulla superficie del tubo della videocamera. Comunque, a causa dell'estremo contrasto del flash, anche l'occhio dello spettatore sovraesponde e cerca rapidamente di riadattarsi ancora al buio immediato della stanza. La percezione della retroimmagine video dipende perciò direttamente dalla risposta dell'occhio dello spettatore al flash.

L'intermittenza è tarata su un timer a intervalli di 40 secondi, in modo da concedere un tempo sufficiente per riadattarsi all'oscurità e rendere impossibile prevedere l'arrivo dei flash. All'inizio si vede appena un'immagine fantasmatica, quasi subliminale, delle dimensioni più o meno di una persona. Gradualmente, si diventa consapevoli che l'immagine mostra se stessi, dal vivo, nella stanza. E' possibile, in via

straordinaria, restare nell'ambiente e imparare a leggere le retroimmagini del flash e i loro effetti.

Peep Hole (Spiraglio), 1974

Dalla parte esattamente opposta all'unica entrata di una stanza è stato eretto un muretto, che misura circa 8 piedi x 8. Il retro del muro è inaccessibile, in quanto è stato sigillato da tre altri muri vicini a formare uno spazio a forma di scatola. Una videoproiezione in bianco e nero che rappresenta un grande cerchio scuro dai bordi irregolari si estende su tutta l'ampiezza del muro. Sembra un'immagine di cui a stento si riescono a distinguere i tratti e i dettagli. Nel mezzo del muro, più o meno all'altezza del capo di un uomo e un po' fuori centro, è stato praticato un foro di 3,5 pollici, attraverso il quale promana una luce. Se qualcuno prova l'attrazione di avvicinarsi al muro e di guardare nel buco, tutto quello che può vedere è una superficie specchiante che riflette il buco e il suo occhio mentre sta guardando attraverso di esso. Allo stesso tempo, viene proiettata sulla sua schiena e sul muro, su cui si trova di fronte, un'enorme immagine video del suo occhio, intento a guardare attraverso il foro, ripreso in diretta. Questa immagine è visibile soltanto alle altre persone che sono nella stanza. Chi guarda nel buco non è conscio del fatto che il proprio occhio viene proiettato, finché non si volta e chiede perché gli altri spettatori che si trovano in quello spazio stiano ridendo, oppure vede se stesso mentre qualcun altro guarda nel buco. La domanda che viene di solito posta in quest'opera è: "Cosa vedi lì?" e la risposta in genere è: "Me stesso".

Mock Turtles (Finto brodo di tartaruga), 1974

L'idea che è alla base di quest'opera è nata in seguito alla noia sopraggiunta in seguito all'aver creato e all'essere stato testimone delle molte opere video che utilizzavano un sistema in lieve differita, presentate nel corso dei primi anni di sviluppo del mezzo.

Tre scatole contenenti tartarughe vive sono state collocate in un piccolo recinto in uno spazio in penombra. Sulle scatole era puntata una videocamera, e il suo segnale alimentava un sistema video ritardato, consistente in due videoregistratori a bobina aperta da 1/2 pollice. Un monitor posto dietro il recinto, sopra di esso, mostrava solo l'immagine video ritardata, più o meno di otto secondi. Le tartarughe nelle scatole si muovevano raramente e passavano la maggior parte del tempo a dormire sotto una lampada a calore. Di quando in quando, una tartaruga cambiava posizione, ed era allora possibile osservare ancora il suo movimento otto secondi più tardi sul monitor.

Amazing Colossal Man (Il sorprendente uomo colossale), 1974

Nell'agosto del 1974 tenevo un videoproiettore nel mio studio, che si trovava al piano di sopra della mia abitazione in un quartiere residenziale a Syracuse, nello stato di New York. Avevo girato un video del mio viso, in primo piano molto ravvi-

cinato, pressato contro una lastra di vetro, contro la quale sbatteva urlando. Poi proiettai quel video, senza annunciarlo, con il suono amplificato al massimo volume, su uno schermo da retroproiezione steso dietro le mie due finestre che si affacciavano sulla strada. Tutto questo durò per qualche ora e suscitò abbastanza clamore nel vicinato.

Separate Selves (Individui separati), 1974

Sulla parete di una grande stanza buia viene proiettata un'immagine video; su una mensola a muro sopra lo schermo sono collocate tre videocamere, puntate sull'area di proiezione in mezzo alla stanza. Una delle camere, quella centrale, è fissa. Le altre due sono montate su trepiedi a scansione automatica e si muovono indipendentemente avanti e indietro lungo l'area di visione. Tutte e tre le videocamere sono mixate in proporzioni uguali e le loro immagini vengono proiettate sullo schermo.

Se uno spettatore sta ritto in piedi nel punto centrale dell'area di proiezione, egli vedrà tre immagini a grandezza naturale di se stesso che scivolano vicendevolmente dentro e fuori registro. C'è solo un punto, in questi movimenti, nel quale viene formata l'immagine completa della persona. Più uno si allontana da questo punto centrale di coincidenza, più la propria immagine si fa divergente.

Simultaneamente al video, tre oscillatori audio emettono, separatamente, sinusoidi puri, da tre altoparlanti posti nella stanza. Le frequenze sono armonizzate su un tono abbastanza basso (circa 200 hz) che produce nell'ambiente ampie lunghezze d'onda lievemente fuori tono una dall'altra (solo per qualche ciclo), mentre nella stanza si possono udire colpi molto forti o motivi di interferenza. Come ci si muove nello spazio, questi motivi mutano d'intensità, in quanto dipendono dalla propria posizione e dalla prossimità con le superfici riflettenti delle pareti.

Nella versione realizzata con Alvin Lucier* è stata presentata solo la parte video dell'installazione, mentre Lucier suonava la sua musica.*

Trapped Moments (Momenti presi in trappola), 1974

In una stanza nel seminterrato di una galleria è stata collocata una trappola per topi, illuminata da una piccola fonte di luce; una videocamera riprende la sua immagine dal vivo, che viene mostrata su un monitor al piano di sopra, nella galleria. Un faretto illumina l'area di fronte al monitor. Il sistema di sorveglianza rimane attivato in questo modo per tutta la durata dell'installazione, aspettando che un topo entri nella trappola. Simultaneamente, una seconda videocamera nella galleria, riprende gli spettatori che si trovano di fronte al monitor, e le loro immagini vengono proiettate su un secondo monitor collocato in un angolo buio sotto le scale, all'ingresso della galleria. (La seconda videocamera e il monitor sono stati usati solo nella versione presentata a Losanna, al Musée des Arts Décoratifs).

* N.d.T.: l'opera è stata anche presentata come accompagnamento al pezzo sonoro di Alvin Lucier *Still and Moving Lines of Hyperbole*.

Volevo creare un'opera che dipendesse da un evento che poteva accadere irreversibilmente solo una volta, un percorso del tempo a senso unico. Fino a quando questo evento non si fosse verificato, si sarebbe mantenuta una situazione costante di grande tensione e aspettativa, che avrebbe reso il tempo palpabile, e quell'unico evento avrebbe cambiato drammaticamente la natura e l'effetto del lavoro. (Ma nessun topo, in Svizzera, è mai capitato nella trappola). La gente mette continuamente trappole fuori dalle proprie abitazioni, ma non è mai testimone diretta del momento della violenza e si sbarazza immediatamente dei risultati, che non si trovano mai sotto i suoi occhi come in questa situazione, nel circuito chiuso video. Come in televisione, questo lavoro gioca anche con la morbosa fascinazione che la gente prova nel sentirsi *voyeur* in situazioni di violenza e di morte.

Il vapore, 1975

Il vapore è la prima di una serie di installazioni realizzate con il sistema di configurazione video concepito per il video *Olfaction* (Olfatto) nel 1974, poi utilizzato anche per le installazioni *Rain* (Pioggia) del 1975 e *Olfaction* (Olfatto) del 1976.

Il sistema su cui si basava l'installazione si svolgeva su due piani temporali.

Dapprima, dopo che era stato allestito lo spazio ed erano stati collocati nelle rispettive posizioni il recipiente in ferro, la stuoia, la videocamera, le luci e tutto il resto, veniva girato un video che mi riprendeva inginocchiato davanti al recipiente, nell'atto di riempirlo con l'acqua contenuta in un secchio, facendola prima passare attraverso la bocca. Lì vicino era stato sistemato un microfono per cogliere il suono dell'acqua. Era un processo che si svolgeva lentamente, senza fretta, e si concludeva un'ora dopo: accadeva come una performance solitaria, in uno spazio chiuso al pubblico.

Dopo, nel recipiente venivano immerse delle foglie di eucaliptus e l'acqua veniva fatta bollire grazie a un piccolo fornello da campeggio su cui era stata collocata la pentola. Veniva mostrato il video registrato precedentemente, che durava un'ora, in cui l'audio era controllato direttamente con un piccolo microfono posto sotto il monitor, mentre il segnale video veniva trasferito su un mixer e lì combinato in dissolvenza al 50% con il segnale della camera che riprendeva in diretta. Finché la camera e gli oggetti non subivano alcun movimento, il tempo e lo spazio del video registrato in precedenza e il tempo e lo spazio presenti, della diretta, si allineavano esattamente sull'immagine mixata che appariva sul monitor. Sullo schermo si vedeva l'immagine della persona che riempiva lentamente il recipiente d'acqua, combinata con un'immagine fantasmatica del momento presente.

Dal momento in cui entrava il pubblico, aveva inizio l'installazione vera e propria. Il vapore di eucaliptus aveva impregnato l'ambiente di un forte odore di mentolo. Gli spettatori erano liberi di camminare per la stanza. Si poteva udire il suono dell'acqua versata. Avvicinandosi all'acqua bollente e al monitor, lo spettatore poteva vedere se stesso, ripreso dal vivo, sullo schermo video che si trovava sul fondo, dietro il recipiente. Simultaneamente, era anche visibile la figura di una persona intenta a riempire la pentola d'acqua e se ne poteva udire il rumore, e questa immagine e questo suono apparentemente si trovavano a coesistere nello stesso spazio: passato e presente esistevano contemporaneamente allo stesso modo. Le azioni e le energie del passato lasciavano la loro traccia sul presente.

Volevo creare un'opera che dipendesse da un evento che poteva accadere irreversibilmente solo una volta, un percorso del tempo a senso unico. Fino a quando questo evento non si fosse verificato, si sarebbe mantenuta una situazione costante di grande tensione e aspettativa, che avrebbe reso il tempo palpabile, e quell'unico evento avrebbe cambiato drammaticamente la natura e l'effetto del lavoro. (Ma nessun topo, in Svizzera, è mai capitato nella trappola). La gente mette continuamente trappole fuori dalle proprie abitazioni, ma non è mai testimone diretta del momento della violenza e si sbarazza immediatamente dei risultati, che non si trovano mai sotto i suoi occhi come in questa situazione, nel circuito chiuso video. Come in televisione, questo lavoro gioca anche con la morbosa fascinazione che la gente prova nel sentirsi *voyeur* in situazioni di violenza e di morte.

Il vapore, 1975

Il vapore è la prima di una serie di installazioni realizzate con il sistema di configurazione video concepito per il video *Olfaction* (Olfatto) nel 1974, poi utilizzato anche per le installazioni *Rain* (Pioggia) del 1975 e *Olfaction* (Olfatto) del 1976.

Il sistema su cui si basava l'installazione si svolgeva su due piani temporali.

Dapprima, dopo che era stato allestito lo spazio ed erano stati collocati nelle rispettive posizioni il recipiente in ferro, la stuoia, la videocamera, le luci e tutto il resto, veniva girato un video che mi riprendeva inginocchiato davanti al recipiente, nell'atto di riempirlo con l'acqua contenuta in un secchio, facendola prima passare attraverso la bocca. Lì vicino era stato sistemato un microfono per cogliere il suono dell'acqua. Era un processo che si svolgeva lentamente, senza fretta, e si concludeva un'ora dopo: accadeva come una performance solitaria, in uno spazio chiuso al pubblico.

Dopo, nel recipiente venivano immerse delle foglie di eucaliptus e l'acqua veniva fatta bollire grazie a un piccolo fornello da campeggio su cui era stata collocata la pentola. Veniva mostrato il video registrato precedentemente, che durava un'ora, in cui l'audio era controllato direttamente con un piccolo microfono posto sotto il monitor, mentre il segnale video veniva trasferito su un mixer e lì combinato in dissolvenza al 50% con il segnale della camera che riprendeva in diretta. Finché la camera e gli oggetti non subivano alcun movimento, il tempo e lo spazio del video registrato in precedenza e il tempo e lo spazio presenti, della diretta, si allineavano esattamente sull'immagine mixata che appariva sul monitor. Sullo schermo si vedeva l'immagine della persona che riempiva lentamente il recipiente d'acqua, combinata con un'immagine fantasmatica del momento presente.

Dal momento in cui entrava il pubblico, aveva inizio l'installazione vera e propria. Il vapore di eucaliptus aveva impregnato l'ambiente di un forte odore di mentolo. Gli spettatori erano liberi di camminare per la stanza. Si poteva udire il suono dell'acqua versata. Avvicinandosi all'acqua bollente e al monitor, lo spettatore poteva vedere se stesso, ripreso dal vivo, sullo schermo video che si trovava sul fondo, dietro il recipiente. Simultaneamente, era anche visibile la figura di una persona intenta a riempire la pentola d'acqua e se ne poteva udire il rumore, e questa immagine e questo suono apparentemente si trovavano a coesistere nello stesso spazio: passato e presente esistevano contemporaneamente allo stesso modo. Le azioni e le energie del passato lasciavano la loro traccia sul presente.

Il lavoro è stato ispirato da questo brano, tratto dall'opera poetica di Jelaluddin Rumi (1207-1273):

*Benché l'acqua venga racchiusa in una cisterna
l'aria la farà evaporare, poiché le è di sostegno;
la rende libera e la porta alla sua fonte,
poco a poco, così che tu non possa accorgerti di questo processo.
In altra maniera, questo nostro respiro per gradi
sottrae furtivamente le nostre anime alla casa-prigione della terra.*

He Weeps for You (Lui piange per te), 1976

Quest'opera è un'installazione per videocamera, videoproiettore, amplificazione sonora e una goccia d'acqua.

In un grande spazio oscurato un tubo in rame corre giù dal soffitto, terminando con un'unica valvola da cui stilla una sola goccia d'acqua alla volta, che cade con grande lentezza e regolarità. Sulla goccia è puntata una videocamera dotata di lenti speciali e di un soffietto accessorio per ottenere un ingrandimento macro. La camera è collegata a un videoproiettore che mostra su un largo schermo la goccia d'acqua rigonfia, che cresce gradualmente di misura, finché non riempie lo schermo. Poi abbandona immediatamente l'immagine e si sente risuonare un basso "rimbombo" che approda a un rullo amplificato. Dopo, in un ciclo ripetitivo senza fine, inizia a emergere una nuova goccia destinata a riempire ancora lo schermo.

L'opera fa riferimento al concetto tradizionale della corrispondenza tra microcosmo e macrocosmo, o al credo che ogni cosa nell'ordine, o nella scala più alta dell'esistenza rifletta e sia contenuta nel manifestarsi e nell'operare degli ordini inferiori. In termini religiosi antichi tutto ciò è stato espresso come corrispondenza simbolica tra mondano (la terra) e divino (i cieli), ed è anche rappresentato nelle teorie della fisica contemporanea che spiegano come ogni particella di materia nello spazio contenga una conoscenza o l'informazione dello stato dell'intero sistema.

Nell'installazione ho cercato di creare uno "spazio armonizzato", dove non solo ogni cosa è racchiusa in una cadenza ritmica, ma viene creato un sistema dinamico interattivo dove tutti gli elementi (la goccia d'acqua, l'immagine video, il suono, lo spettatore e l'ambiente) funzionano insieme in un modo riflessivo e unificato, come un più grande strumento. Al livello primario dell'opera c'è un processo di ingrandimento, in quanto viene modificata la scala di quello che sarebbe normalmente un evento accidentale, che ne risulta amplificato visivamente e acusticamente, finché non arriva a dominare lo spazio. Un esame critico più ravvicinato rivela l'esistenza di un fenomeno ottico che è il processo centrale unificante alla base del lavoro. La stessa goccia d'acqua agisce come una lente e perciò viene integrata dal sistema ottico della videocamera. Si può vedere, contenuta nella geometria a *fish-eye* di ogni goccia, un'immagine dell'intero spazio e delle persone che si trovano lì. La distorsione ottica aumenta con il suo rigonfiamento, finché non scompare dallo schermo e si abbatte fragorosamente sulla superficie amplificata sottostante, dando inizio a un nuovo ciclo.

In nessun luogo la filosofia della relazione tra microcosmo e macrocosmo ha tro-

ottiene attraverso la convergenza ottica di tre fasci di luce separati che vanno a formare l'immagine percepita: uno per la luce rossa, uno per la verde, l'altro per la blu. In una normale situazione espositiva questi tre raggi convergono in sovrapposizione grazie al design del contenitore di custodia, e variano distintamente di posizione attraverso il pannello di controllo. La fedeltà dell'immagine che vediamo è il risultato della precisione della registrazione e dell'allineamento delle tre immagini convergenti sullo schermo.

Nell'installazione i raggi del proiettore vengono riflessi fuori dalla superficie dell'acqua prima di raggiungere lo schermo, dando luogo a un sistema ancora più fine di perfetta registrazione: quando l'acqua è assolutamente ferma, è possibile una convergenza precisa. Comunque la più sottile vibrazione o movimento dell'acqua può portare nell'immagine lo scompiglio. Dal momento che i tre raggi del proiettore hanno origine da tubi separati che proiettano immagini, le loro angolazioni di riflessione fuori dall'acqua variano, quando questa viene disturbata, causando una dispersione dell'immagine, che si scinde nei colori che la compongono. Ciò che ne risulta è un disegno irriconoscibile di forme e colori, in quanto ogni raggio colorato riflette un motivo di disturbo appena differente. Con il decrescere delle vibrazioni sulla superficie dell'acqua, lentamente si saldano di nuovo insieme a formare un'immagine coerente. I disturbi si verificano più o meno ogni minuto e mezzo.

L'immagine della montagna è frutto di uno studio consistente in una registrazione a colori effettuata per un periodo di una settimana. La montagna è vista in differenti ore della giornata, sotto luci e condizioni atmosferiche diverse, ma tutte riprese dalla videocamera dal medesimo punto di vista. Un montaggio composito di compressione temporale mostra la montagna trasformarsi nel tempo, quando viene proiettata con il sistema di proiezione descritto sopra. Con un impianto acustico stereofonico il suono ambiente, registrato insieme al video, viene diffuso nello spazio da due altoparlanti.

L'installazione è interessata alla natura della montagna come *immagine*, piuttosto che alla più comune situazione percettiva dell'immagine come montagna. La montagna stessa è una forma simbolica della robustezza: solida e immobile, un monumento al tempo. Ma qui la sua forma appare come un'immagine fragile. E' retroproiettata su uno schermo che "fluttua" nell'aria. Il bordo dell'immagine arriva giusto al margine dello schermo. In secondo luogo, nel sistema di proiezione riflessa descritto sopra, la stabilità dell'immagine dipende interamente dallo stato della superficie dell'acqua. Qualsiasi movimento fisico provocherà uno spostamento dell'immagine, con un grado di distruzione direttamente proporzionale all'intensità della forza.

Per la maggior parte del tempo il sistema è destinato a rimanere in pausa e l'immagine della montagna a restare immobile. Comunque, il carattere apparentemente solido e costante dell'immagine della montagna è dovuto soltanto a un istante di momentanea coincidenza di una serie di fattori, ognuno indipendente dall'altro e continuamente variabile. L'esistenza dell'immagine come sistema ottico finemente bilanciato diventa evidente dopo un breve tempo trascorso nello spazio. La "montagna" si scioglie e si riforma costantemente: diviene una metafora della propria esistenza come immagine concettuale della mente. La montagna non si muove mai, solo la nostra mente si muove.

Nell'opera c'è un elemento ancora più paradossale. Normalmente, come accade

in natura, l'immagine dell'ambiente circostante si può vedere riflessa sulla superficie ferma di stagni e laghi. Ma, se si getta un sasso in acqua, la riflessione sarà disturbata. Qui sia la riflessione che l'oggetto riflesso si disperdono in motivi vibratorii quando la calma dell'acqua viene infranta.

Reasons for Knocking at an Empty House (Ragioni per bussare a una casa vuota), 1982

In fondo a un lungo corridoio buio, una grande sedia massiccia è collocata sotto un riflettore davanti a un monitor. Sullo schermo appare il volto di un uomo in primo piano. Sembra molto stanco, eppure fissa intensamente la videocamera. Di tanto in tanto, una figura entra da una via d'accesso illuminata collocata sul fondo e si avvicina all'uomo dal didietro, lo colpisce bruscamente sul capo con un giornale arrotolato, gira su se stessa e si allontana. Questo è quello che si vede sul monitor. La sala di visione è silenziosa. La sedia vuota. Sullo schienale sono fissate delle cuffie che invitano lo spettatore a sedersi e rivelano a chi le accosta alle orecchie uno spazio sonoro interiore stereofonico; si può ascoltare il suono amplificato di ogni movimento che compie l'uomo sullo schermo - il suo respiro, il suo deglutire. Dietro questi suoni si riescono appena a intendere delle voci e un vago mormorio di bisbigli in un dialogo ininterrotto. Quando l'uomo si fa colpire da dietro, l'esplosione fragorosa di un forte suono preregistrato irrompe dagli altoparlanti. Poi la sala di visione ritorna immediatamente silenziosa, e le voci ricominciano a uscire dalle cuffie.

Nel 1848, un capomastro venticinquenne di nome Phineas Gage fu vittima di un terribile incidente mentre lavorava su una strada ferrata del Vermont. Una carica esplose prematuramente e scagliò in aria una barra di ferro di un metro di lunghezza, del peso di circa sei chili, che gli attraversò la guancia sinistra e gli uscì dalla fronte, lasciando un grande squarcio aperto là dove si trova la parte anteriore del cervello. Pochi minuti più tardi, comunque, Gage riprese conoscenza e riuscì a parlare. Il medico del posto nel suo referto sostenne che Gage sembrava non avesse perduto né i sensi né la memoria, e che era vigile e perfettamente cosciente quando arrivò per farsi visitare.

Molte settimane dopo, Gage si era ristabilito sufficientemente per poter tornare a lavorare. Sebbene sembrasse in forma fisicamente, gli amici dicevano che era cambiato. Il capomastro di prima, gentile ed efficiente, parlava ora in maniera sboccata, aveva un cattivo carattere, era diventato testardo, impaziente e irresponsabile. I medici che lo esaminarono dichiararono che "l'equilibrio tra le sue facoltà intellettuali e le sue pulsioni animali sembrava essersi rotto". Incapace di continuare a lavorare, Gage iniziò a vagabondare per il paese, esibendosi, lui e la sua barra di ferro, come un'attrazione da fiera. Ancora oggi il suo cranio con la barra di ferro è esposto al pubblico nel museo della Facoltà di Medicina di Harvard.

Questa installazione è dedicata alla memoria di Phineas P. Gage.

Room for St. John of the Cross (Stanza per San Giovanni della Croce), 1983

Un piccolo cubicolo scuro, della misura di 5 piedi x 5 x 6, al centro di una gran-

de stanza buia. Ha una piccola finestra aperta sul lato frontale, da cui emana una tenue luminescenza di luce incandescente. Dietro il cubicolo, sulla parete posteriore della stanza, su un grande schermo vengono proiettate delle immagini video in bianco e nero che ritraggono montagne coperte di neve. Riprese con una videocamera a mano poco stabile, le montagne si muovono a tratti freneticamente e nervosamente. La stanza è invasa dal forte suono muggiante del vento e da un rumore bianco, diffusi dagli altoparlanti. L'interno del cubicolo è inaccessibile e può essere visto attraverso la finestra.

Le pareti interne sono bianche. Il pavimento è coperto di terra bruna. In un angolo c'è un piccolo tavolo di legno con una brocca in metallo, un bicchiere d'acqua e un monitor a colori da 4 pollici, che mostra l'immagine di una montagna innevata. Ripresa a camera fissa, è presentata in tempo reale, senza nessun tipo di montaggio. L'unico movimento visibile è provocato di tanto in tanto dal soffiare del vento tra gli alberi e i cespugli. Dall'interno del cubicolo si sente appena, sopra il forte sibilo del vento nella stanza, il suono di una voce che recita piano, in lingua spagnola, componimenti poetici di San Giovanni della Croce.

L'installazione è accompagnata da un testo, che è anche una dichiarazione dell'artista sull'opera. Recita: "Il poeta e mistico spagnolo San Giovanni della Croce (1542-91) fu tenuto prigioniero per nove mesi nel 1577 dal potere religioso. La sua cella non aveva finestre ed egli non poteva stare ritto in piedi; subiva frequenti torture. Durante questo periodo San Giovanni scrisse la maggior parte delle poesie che lo hanno fatto conoscere: in cui si parla spesso di amore, estasi, del passaggio attraverso la notte oscura e del volare sopra le mura della città e sopra le montagne".

An Instrument of Simple Sensation (Uno strumento di semplice sensazione), 1983

Su un monitor a 17 pollici, posto sopra una grande coppa in acciaio piena d'acqua, viene proiettato un video dove appare un cuore umano che batte. L'immagine video si riflette sulla curvatura interna del recipiente e sulla superficie dell'acqua. Questa configurazione è sistemata sull'asse centrale dell'installazione, che è disposta lungo una linea dritta. Dietro il monitor, all'estremità dell'opera, c'è il bordo di un tavolo antico in legno, su cui è situato un piccolo vaso in ceramica che poggia su un vassoio in ottone. Ad esso, attraverso un braccio in legno, è assicurata anche una lente d'ingrandimento. Sul vaso è puntato un faretto e la lente è allineata esattamente al punto di fuoco, in modo da proiettare su uno schermo bianco retrostante, pendente dal soffitto, un'immagine invertita e leggermente ingrandita del vaso.

Un trasduttore audio nascosto all'interno del tavolo trasferisce la colonna sonora del cuore pulsante a un lungo e sottile filo metallico teso tra il tavolo e una grande pietra posta alla base dell'installazione, lontano 16 piedi; la pietra, con il suo peso, serve a tenere il filo in tensione. Un fonorivelatore magnetico amplifica le sue vibrazioni, cosicché la colonna sonora pulsante si trasforma in un ronzio continuo, grazie alla catena armonica aperta; due altoparlanti posti negli angoli inondano di questo suono la stanza. L'intero sistema è dinamico e prosegue in questo ciclo autogenerante di ripetizione senza fine.

Science of the Heart (Scienza del cuore), 1983

Un letto in ottone, vuoto, si trova in una grande sala oscura. E' illuminato soltanto da un piccolo faretto in alto. A meno di due metri dalla testata del letto è proiettata, come se fluttuasse nello spazio, l'immagine video delle pulsazioni di un cuore umano. Il suono del battito cardiaco riempie la stanza. Il videotape del cuore che pulsa è stato manipolato temporalmente; accelera fino ad arrivare a una grande intensità, superiore di circa venti volte a un battito normale, per poi rallentare fino a raggiungere il tempo reale, passare a singoli battiti, estremamente lenti, e fermarsi infine nel silenzio di un'immagine fissa. Dopo una lunga pausa, il cuore ricomincia a battere. E' l'inizio di un altro ciclo, che continua in una ripetizione senza fine.

Il letto è un oggetto comune impregnato di riferimenti psicologici profondi, rappresentanti di volta in volta la nascita, il sesso, il sonno e il sogno, la malattia e la morte. Il cuore è un'immagine del ritmo della vita: il polso umano, l'orologio e il generatore di forza vitale. L'immobilità può rappresentare a sua volta il periodo prenatale e la morte. E' la transizione dall'immobilità al movimento che richiama la nascita, la transizione dal movimento all'immobilità che rievoca la morte. La trama di base del "crescendo - picco - decrescendo" è la struttura ritmica fondamentale della vita stessa, che si riflette in un gran numero di nostre attività. Il momento di intensità estrema diviene il climax, il punto culminante delle azioni della vita o, in senso estremamente fisico, l'orgasmo.

La distinzione tra l'"inizio" e la "fine" è determinata soggettivamente dall'arrivo dello spettatore nello spazio. Le alternanze tra l'intensificazione e il rallentamento sono strutturate in un circolo e divengono solo in seguito tappe decisive di un più grande ciclo di ripetizioni senza fine.

The Theater of Memory (Il teatro della memoria), 1985

Un grande albero sradicato, con le radici esposte all'aria, è disteso diagonalmente lungo una stanza, occupandola dal pavimento vicino all'ingresso all'estremo angolo del soffitto, dove arrivano i suoi rami, a cui sono appese cinquanta piccole lanterne. Sulla parete retrostante vengono proiettate in grande delle immagini video, ma la figura è dominata dal rumore elettronico e da motivi di disturbo: delle immagini riconoscibili cercano di aprirsi un varco, ma non arrivano mai in maniera chiara. Scoppiettii di disturbo e rumore giungono attraverso degli altoparlanti, come se un forte suono chiaro cercasse di emergere senza però riuscirci.

Tra gli scoppi di rumore ci sono dei momenti di lungo silenzio. Le lanterne sull'albero tremolano, come se stessero per verificarsi un corto circuito. L'unica luce nella stanza viene dalle lanterne che brillano debolmente e dai lampi violenti dell'immagine video. Il solo suono continuo che si ode nell'ambiente è quello di una lieve brezza che risuona tra le fronde dell'albero, mossa da un piccolo ventilatore nascosto tra i rami.

Ricordo che leggendo a proposito del cervello e del sistema nervoso centrale, cercando di capire qual è la causa che fa scattare le accensioni nervose che ricreano i motivi delle sensazioni passate, alla fine veniva evocata una memoria. Mi sono

imbattuto nel fatto che tutti i neuroni del cervello non sono collegati l'uno all'altro, e hanno inizio e fine in un piccolo intervallo di spazio vuoto. Il motivo guizzante evocato dalle piccole scintille del pensiero, colmando queste lacune, diviene la forma effettiva e la sostanza delle nostre idee. Tutti i nostri pensieri hanno al loro centro questo piccolo punto di inesistenza.

Figure and Ground (Figura e sfondo), 1985

Nell'angolo estremo di un'ampia stanza buia è posto un grande cubo nero, che misura 12 piedi. L'unica fonte di illuminazione proviene da una fioca luce che si trova dietro di esso, nell'angolo. La sua massa non è chiara, né si possono distinguere, nella penombra, la sua forma e la sua superficie nei dettagli. L'alternativa è quella di girargli intorno o da destra o da sinistra per arrivare alla fonte luminosa. Il cubo si incunea nell'angolo, in modo da consentire solo uno stretto passaggio tra le pareti della stanza ed esso. In quest'angolo, sul pavimento, è posto un monitor che trasmette un video in bianco e nero, il cui soggetto è un uomo in attesa non si sa bene di cosa, che ammazza il tempo in uno spazio industriale cupo e tetro. Queste immagini sono intercalate da azioni dirette violente (tazzine da caffè e terraglie che vanno in frantumi, una grande pietra che cade), con un sonoro che però sembra distante, come se provenisse da un'altra stanza. Quando si gira intorno al cubo, il suono sembra sempre propagarsi dall'altro lato della stanza. All'interno del cubo sono stati fissati due altoparlanti, cosicché il sonoro del video si può udire smorzato da lì dentro.

L'opera ha a che fare con l'imprigionamento, il contenimento, con qualcosa che è stata separata e tenuta in uno stretto confine che la limita. Il monitor manda le sue immagini a questa enorme forma scura, quasi in atto di sfida, come una goccia d'acqua che lentamente produrrà un buco in una grande pietra.

Il grande cubo rappresenta anche una massa negativa, un buco nero, uno spazio tenuto lontano dal centro della stanza. E' il peso di qualcosa che è nella nostra mente, qualcosa che non può essere visto né conosciuto. E' quella cosa che rimane nello spazio quando lavori da solo fino a tarda notte, che ti blocca, che ti impedisce di vedere chiaramente. Come un elefante nella stanza buia, è così immensa e massiccia che diviene invisibile o sfugge facilmente. Cercando di girarci intorno, e non di attraversarla, arriva la prima ovvia risposta: in questo modo, la massa del cubo rappresenta anche una liberazione espansiva, un'apertura di possibilità e potenzialità per l'esistenza. Non è davvero un blocco.

Il viaggiare mi fa pensare di essere in uno stato prolungato di incomprensione. Come sedersi da solo di notte in qualche piccola stanza di albergo tra oggetti sconosciuti, lampade da tavolo che a volte non funzionano e strani programmi televisivi con una cattiva ricezione, se pure c'è un televisore nella stanza. Oppure dormire con difficoltà, con sogni eccessivamente lunghi e vividi, come se tutte le novità della giornata, pensieri sconnessi e una realtà intensificata abbiano sondato e rimosso l'immaginazione e messo da parte le memorie delle profondità del cervello.

Penso di non essere in grado di scrivere della difficoltà di catturare un pensiero, di cercare di superare un blocco e di sentire la pressione silenziosa dello spazio vuoto della stanza, con lo sguardo fisso sulla pagina bianca e la luce che scende sul tavolo

dalla lampada, la mia mano che si stende tra le carte. La finestra scura dall'altra parte della stanza... cercando di vedere nel buio, fissare attraverso le pareti... ricordando i grandi interni vuoti dei monumenti pubblici... pensando al modo in cui una goccia d'acqua produrrà lentamente un buco in una grande pietra.

Heaven and Hell (Paradiso e inferno), 1985
installazione video-sonora per due stanze ottagonali

Quest'opera è un'installazione video-sonora a canale unico che implica la presenza di due identiche stanze ottagonali dotate di ingressi separati. Una delle stanze ha le pareti bianche ed è arredata con una poltrona, una lampada da terra - l'unica fonte di luce dell'ambiente -, un tappeto e un televisore posto su un tavolino. Sul muro retrostante è appeso un grande pannello a colori che raffigura una scena naturale. Si sente una musicchetta di "facile ascolto" di sottofondo, trasmessa a basso volume da una radio. Il video è proiettato sul televisore.

L'altra stanza ha le pareti nere ed è completamente buia. Un video viene proiettato con un'inquadratura molto ampia che si estende su due delle otto pareti (per una misura di m.2,44 x 4,57). Le altre pareti sono completamente rivestite da grandi specchi, che riflettono a cascata l'immagine per tutta la stanza, in un'infinità ottica. Il forte sibilo del vento, lo scroscio dell'acqua e grida di animali provenienti dal video inondano la stanza, propagati da due altoparlanti montati in alto.

Il video mostrato nelle due stanze è lo stesso e viene trasmesso da un unico videoregistratore a 3/4 di pollice. Le immagini sono state riprese principalmente di notte con una videocamera a mano in costante movimento: si vedono cani rabbiosi che si scagliano contro la videocamera, un gruppo di colombe bianche che vola, passando e ripassando davanti alla luce di un faretto in una stanza buia, un quartiere di divertimenti equivoci nel cuore di una città, edifici in fiamme e altre immagini di distruzione, di intensità animalesca e di energia fisica.

Gli spettatori sono liberi di entrare nelle stanze e di restarvi, oppure di lasciarle quando vogliono. Il video non ha inizio né fine. Nessuna delle due stanze si può distinguere dall'altra dall'esterno, un'unico cartellino, con il titolo dell'opera, è posto all'ingresso di ognuna.

Heaven and Hell presenta immagini affermate e riconosciute culturalmente di questi due regni, sotto forma di esempi letterali tratti dalla vita quotidiana (un piccolo fuoco che brucia, un gruppo di colombe bianche) e ripresi dal video. Le immagini di violenza richiamano i notiziari televisivi (alcuni erano brani non andati in onda), e c'è non solo una rappresentazione visiva dell'iconografia comune (un inferno tonante di fiamme e angelici uccelli bianchi che volano), ma anche un riferimento alle convenzioni morali (ballerine a seno nudo in uno squallido bar).

Nel video ci sono sia "inferno" che "paradiso" e perciò sono presenti entrambi in ogni stanza. Un possibile sottotitolo dell'opera potrebbe essere "gli dei dell'energia", in quanto tutte le immagini sono unificate dal legame con i poteri delle violente forze dinamiche del mondo naturale.

Il contrasto vero nell'opera è tra l'energia della stanza rivestita di specchi e l'esistenza impotente delle medesime immagini nell'interno domestico dell'altra. Punta sul forte effetto che ha il contesto sul significato e l'interpretazione delle immagini,

e, particolarmente, su come la posizione dello spettatore distaccato e passivo dei media (in questo caso, lo spettatore televisivo) alteri la nostra percezione della natura. In una stanza gli spettatori sono letteralmente circondati dalle immagini e possono solo esistere dentro di essa: non è prevista una posizione esterna per lo spettatore, solo la partecipazione è possibile.

Nell'altra si osservano le immagini come oggetti riprodotti in una piccola scatola secondo una composizione familiare: si diventa *voyeur* guardando l'immagine e rimanendone però separati nello spazio.

William Blake fu uno dei primi artisti occidentali, nella storia più recente, ad aver riconosciuto questa scissione dalle pure energie della natura (benché favorita dalla Chiesa e dalla direzione generale che prendeva la società) e dedicò la sua vita a cercare di restituire all'uomo moderno l'originaria posizione di equilibrio. Il suo *Marriage of Heaven and Hell*, del 1793, a cui fa riferimento il titolo di questa mia opera, rappresenta il suo manifesto sull'energia come religione pura e contiene la seguente citazione:

*L'energia è la sola vita e viene dal Corpo, e la Ragione
è il limite o la circonferenza esteriore dell'Energia.
L'Energia è l'Eterna Delizia.*

Passage (Passaggio), 1987

Uno stretto corridoio, lungo circa sei metri, conduce in una piccola sala interna. Il grande muro nero di questa stanza è di fatto uno schermo di retroproiezione che mostra un'immagine video a colori in movimento, che si estende dal soffitto al pavimento, da un muro all'altro, per una superficie di m.4,57 di larghezza per m.3,35 di altezza. Un videotape sulla festa di compleanno di un bambino di quattro anni viene riavvolto indietro a 1/16 della velocità normale. La durata originale della scena, di 26 minuti, ora si allunga a 6 ore e mezza, e viene mostrata completamente soltanto una volta al giorno. L'architettura della sala fa sì che lo spettatore si trovi in posizione troppo ravvicinata, e perciò scomoda, di fronte a una così ampia immagine, di scala sproporzionata. L'evento originale diventa monumentale, sia nel tempo che nello spazio.

In quanto struttura architettonica che racchiude il tempo, *Passage* è una forma ibrida tra l'installazione e il videotape. E' costruita secondo l'immagine fisica di un emblema archetipo di transizione e trasformazione, il tunnel o il corridoio lungo e stretto che rimananda anche al passaggio originario attraverso il canale della nascita. L'installazione inquadra un'immagine che trascende la scala umana sia nel tempo che nello spazio, ponendola così nel dominio interiore o soggettivo della memoria e dell'associazione emotiva. La festa di compleanno del bambino, rito di passaggio familiare e vestigia contemporanea di un antico ed eterno rituale, recupera qualcosa della sua statura ritualistica e mitica grazie alla manipolazione e all'estensione estrema del tempo.

L'opera si trova nella collezione del San Francisco Museum of Modern Art, acquisita grazie ad un contributo dell'Accession Committee Fund.

The Sleep of Reason (Il sonno della ragione), 1988

Sopra un comò in legno, in un grande ambiente vuoto, un monitor in bianco e nero mostra in primo piano l'immagine di una persona dormiente. Si sentono attenuati i suoni della notte. Un vaso di rose bianche, una piccola lampada, un orologio digitale sono posati sempre sul piano del comò. Il pavimento della sala è ricoperto da tappeti e lo spazio illuminato. Improvvisamente, le luci si spengono e la stanza piomba nell'oscurità.

Delle grandi immagini a colori ricoprono allora tre pareti e un suono assordante e fastidioso di gemiti e urla invade lo spazio. Subito dopo le luci si riaccendono e la sala ritorna alla normalità. E' un po' come se si fosse entrati momentaneamente in un altro mondo parallelo, il lato nascosto e oscuro di un ambiente chiaro e familiare.

L'oscurità ricorre a intervalli irregolari, provocando come degli imprevedibili "attacchi di immagini" che sembrano dovuti a qualche incurabile affezione schizofrenica della stanza. Di una durata di pochi istanti, possono prodursi a intervalli di qualche secondo o di molti minuti, senza che lo si possa anticipare. Le tre proiezioni sulle pareti provengono da un unico videotape. Le immagini mostrano incendi divampanti che divorano edifici urbani; cani feroci, illuminati dai riflettori, che abbaiano rabbiosamente contro la videocamera; movimenti selvaggi, di notte, in una foresta; radiografie in movimento di esseri umani e di animali; un gufo infuriato che vola verso l'obiettivo.

L'opera si trova nella collezione del The Carnegie Museum of Art, Pittsburg, donazione del Milton Fine e del Gift Fund for Specific Acquisitions.

The City of Man (La città dell'uomo), 1989

The City of Man è un'installazione video a tre canali fondata sulla classica forma artistica occidentale del trittico d'altare. Un grande pannello centrale (che misura 7 piedi x 7) e due "ali" laterali (di 3 piedi e mezzo di larghezza e 7 di altezza) sono messi in risalto da una pesante cornice in legno. I tre pannelli sono schermi da retroproiezione e ognuno inquadra un'immagine video a colori.

Come in molte classiche pale d'altare, il trittico riflette la struttura che ne è alla base, costituita da "paradiso-inferno-e al centro la terra". In termini contemporanei, esso presenta immagini di forze naturali che possono raggiungere una comunanza. Il pannello sinistro o "del paradiso" si concentra sulla luce e sulla natura e ritrae le ore del primo mattino in una piccola città ai piedi delle montagne: si vede un tranquillo paesaggio con alberi, colline e qualche casa, si vedono delle persone muoversi, dando inizio alla propria giornata. L'immagine sul pannello destro o "dell'inferno" mostra le forze pericolose della natura: un fuoco divampante in una strada urbana nella notte; si vedono le fiamme sui tetti degli edifici e il cielo diventare arancione, i pompieri combattere le fiamme con i loro mezzi. Tra questi due estremi, e destinate ad avere un effetto su di essi, ci sono le faccende degli uomini qui sulla terra, rappresentate da tipici incontri d'affari o tra leader politici, inquadrati come se fossero scene di un dipinto classico, viene data una rappresentazione formale, seguita da discussioni in una sala di riunioni o in camere di consiglio comunale.

L'effetto prodotto dall'intero trittico è quello di sembrare un dipinto in movimento. Le sequenze video sui tre pannelli sono sincronizzate per essere proiettate insieme in un ciclo continuo.

Sanctuary (Santuario), 1989

Un boschetto di abeti è stato piantato all'interno di un grande spazio industriale, illuminato dalla luce naturale che filtra attraverso i lucernari del tetto. Sul retro della stanza, sistemato tra gli alberi e da essi parzialmente nascosto, c'è un piccolo schermo dove viene proiettato un video che ritrae una giovane donna che partorisce. Tra gli alberi, sovrastanti i rumori esterni della città, si possono udire tranquillamente i suoni legati alla nascita.

Quando entrai per la prima volta nello spazio sulla Quattordicesima Strada, mi apparve un luogo tra il residenziale e l'espositivo, uno spazio di cemento vuoto, rigido, cavo. Forse era dovuto al notevole odore di pecora rimasto dopo l'installazione precedente di Ann Hamilton, ma questo arido interno industriale mi fece pensare a due cose: a una foresta, uno spazio verdeggianti vivo bagnato da una luce aurorale, e a una chiesa, una sorta di cattedrale contemporanea con un grande atrio centrale aperto e colonnati sulle navate laterali. L'anno prima era nato il mio primo figlio e volevo fare qualcosa sulla creazione e la sua potenziale fertilità; o piuttosto qualcosa che incarnasse in sé l'energia universale di questo grande miracolo ispiratore, a cui ho assistito e partecipato nel corso di una delle più forti e complete esperienze che abbia mai fatto nella mia vita.

Così, ho immaginato di creare in questo interno un bosco, come una sorta di chiesa, nel cui punto focale si verificava la nascita di un bambino, che si svelava in tempo reale su uno schermo video tra gli alberi. Abbiamo trasportato e piantato dentro lo spazio, usando un sistema speciale di irrigazione, sedici abeti. Stavano nella tenue luce come esseri viventi silenziosi, e alla fine della mostra, durata sei settimane, dopo che un numero incalcolabile di nascite si era succeduto in un ciclo continuo sullo schermo video, gli alberi avevano fatto crescere sui propri rami germogli lunghi dodici pollici.

The Stopping Mind (La mente che si ferma), 1991

The Stopping Mind è un'installazione con proiezione di immagini video e suono fondata sul desiderio tipico della vecchiaia di fermare il tempo.

Quattro grandi schermi sono sospesi dal soffitto e fluttuano nello spazio dal centro di un'ampia stanza buia, posti in modo da formare i lati di un cubo aperto. Sugli schermi vengono proiettate immagini statiche separate ma in relazione tra loro. La stanza è immersa nel silenzio, si ode solo una voce che sussurra piano un rapido canto incessante che parla della perdita passiva delle sensazioni corporee in uno spazio buio sconosciuto.

Improvvisamente, senza preavviso, le immagini si mettono rapidamente in movimento all'unisono, venendo per un momento alla vita in un'esplosione di

movimento nervoso e di suono forte, a cascata. Solo pochi secondi più tardi, e di nuovo senza preavviso, vengono fermate di nuovo e tornano silenziose, bloccate come inquadrature fisse.

Le sequenze di immagini, tutte riprese con movimenti di camera costanti e violenti, si concentrano sul tema della lotta fisica con il mondo materiale, e spesso si vedono individui impegnati in tale conflitto.

Il tempo imprigionato delle immagini fisse può scappare anch'esso a ogni momento, e, una volta mostrato, il potenziale immanente di reattività violenta rimane costantemente presente nello spazio.

Slowly Turning Narrative (Narrazione che gira lentamente), 1992

Un grande schermo (m. 2,75 x 3,60) ruota lentamente su un asse al centro di una grande sala buia. Due videoproiettori sono diretti verso di esso dalle due parti opposte della stanza. Un lato dello schermo è rivestito da una superficie specchiante, mentre l'altro è un normale schermo da proiezione. Un proiettore mostra, in bianco e nero, l'immagine costante del volto di un uomo in primo piano, in una luce cruda, che sembra distratto e, a volte, teso. L'altro proiettore mostra, a colori, una serie di immagini che cambiano (bambini su carri trainati da cavalli in una festa campestre, una casa che va a fuoco, persone che partecipano a un carnevale notturno, ragazzi che giocano con fuochi d'artificio, ecc.), caratterizzate da movimento continuo e da turbolenze di luci e colori. Dal lato in bianco e nero, si può sentire una voce salmodiante un lungo elenco di frasi che descrivono stati d'animo e azioni individuali. Dal lato delle immagini a colori, si ascolta il suono dell'ambiente associato a ciascuna immagine.

I fasci di luce dei due proiettori inondano di immagini deformate la superficie dello schermo che si sposta e le pareti della stanza secondo l'allargarsi o il restringersi alternato dell'angolo dello schermo nel corso delle sue rotazioni. Il lato ricoperto dallo specchio riflette delle immagini distorte che scendono a cascata continuamente sulle pareti circostanti, in forma di vaghe ragnatele. In più, gli spettatori vedono la propria immagine e la stanza intorno a loro riflesse nello specchio che gira lentamente.

Il lavoro tratta della natura inglobante dell'immagine di sé e della circolazione esterna di stati d'animo virtualmente infiniti (e dunque inaccessibili) che girano intorno al punto fisso dell'io centrale. L'intera stanza e i suoi spettatori divengono uno schermo di proiezione in movimento continuo, che racchiude l'immagine e le sue riflessioni, compresa la stessa riflessione dello spazio e degli spettatori, tutto serrato dalla cadenza regolare di una voce monotona e dal movimento rotatorio dello schermo.

L'intero spazio diviene un interno per le rivelazioni di una mente in costante movimento e assorbita da se stessa. Le confluenze e i conflitti di immagini, di intenzioni, di contenuti e di emozioni circolano continuamente come lo schermo gira lentamente nello spazio.

L'opera è stata commissionata congiuntamente dall'Institute of Contemporary Art di Philadelphia e dal Virginia Museum of Fine Arts di Richmond, grazie al

sostegno finanziario de: The Andy Warhol Foundation for the Visual Arts, il National Endowment for the Arts, un organismo federale, e i Circuit City Stores.

Heaven and Earth (Cielo e terra), 1992

Una struttura somigliante a una colonna è racchiusa in una piccola alcova. Fatta in legno, si estende dal soffitto al pavimento. La colonna è divisa in due, all'altezza dell'occhio, da uno spazio di più centimetri. In questa apertura, poste l'una di fronte all'altra senza però toccarsi, sui monitor di due apparecchi televisivi i cui componenti sono completamente visibili, appaiono due immagini in bianco e nero. Il monitor superiore mostra in primo piano l'immagine di una donna anziana sul punto di morire, e il monitor inferiore si concentra sull'immagine, sempre in primo piano, di un neonato di pochi giorni. Le immagini sono silenziose. Essendo la superficie di ciascun monitor in vetro, è possibile vedere, sulla superficie di ciascuna immagine, l'immagine riflessa dello schermo che le è di fronte, allo stesso modo in cui la vita e la morte si riflettono tra loro e sono contenute l'una nell'altra.

L'opera è stata dedicata dall'artista a sua madre, che è morta nel 1991, e al suo secondo figlio, nato nove mesi più tardi.

What Is Not and That Which Is (Cosa non è e ciò che è), 1992

In una piccola stanza buia, sette sostegni metallici sono allineati contro una parete e sostengono sette schermi di piccolo formato (cm. 7 x 13) con i relativi proiettori. Ogni schermo mostra una sequenza differente, una "immagine del mondo" in miniatura molto dettagliata. Sembra che la maggior parte delle scene sia stata ripresa in posa, con una camera fissa. Ogni proiettore è attrezzato con minuscoli altoparlanti da cui si diffonde il suono. Le sette sequenze, che parlano tutte del tempo che passa e delle turbolente forze distruttrici della natura - essenzialmente dell'acqua - si riferiscono tutte all'immagine centrale di un uomo solitario, seduto a tavola, intento a cenare tranquillamente.

Insieme, le sette immagini formano un autoritratto, ognuna delle quali rappresenta uno stato differente dello spirito, che coesiste come parte complementare e conflittuale all'interno dell'io, la cui esistenza è inscritta in maniera latente nell'insieme di tutte queste immagini.

Threshold (Soglia), 1992

Su un pannello luminoso elettronico, installato lungo un muro, scorrono le notizie, con aggiornamenti continui, degli eventi che accadono in tutto il mondo. Il testo che appare sul pannello è allo stesso tempo duro e chiaro. Il pannello è interrotto dall'apertura di una porta che conduce in un luogo buio, per cui il segnale luminoso si divide in due parti, obbligando lo spettatore a passare attraverso l'apertura per leggere le informazioni che scorrono. All'interno di questo spazio, gradualmente visibili nell'oscurità, sono proiettate sulle pareti, in bianco e nero, tre grandi immagini video di persone addormentate. Nel buio si può sentire il ritmo regolare

di un respiro, che fa dell'ambiente uno spazio interiore, una galleria di presenze incoscienti che esistono sotto il flusso incessante degli eventi del mondo.

To Pray Without Ceasing (Pregare senza fermarsi), 1992

Un "libro d'ore" contemporaneo, una veglia immaginaria al giorno infinito, quest'opera è una sequenza ininterrotta di preghiere per la città.

Un ciclo di immagini di dodici ore viene proiettato due volte al giorno su uno schermo montato su una finestra che si affaccia sulla strada. Le immagini sono presentate senza interruzione, 24 ore su 24, per tutti i giorni di una settimana. Una voce recita piano brani tratti da *Song of Myself* di Walt Whitman e viene diffusa da altoparlanti collocati su entrambi i lati della finestra, all'interno e all'esterno.

Nel corso della giornata, la luce del giorno fa sbiadire le immagini e resta solo la voce. Al crepuscolo, mentre il chiarore si affievolisce, le immagini si fanno visibili poco a poco, raggiungendo la massima intensità quando cala la notte. Lo scorrimento dei video è regolato da un computer in rapporto alle diverse ore della giornata, in modo che le stesse immagini si ripetono alle medesime ore tutti i giorni. La posizione geografica e la stagione determinano il numero delle immagini visibili e/o oscurate dalla luce del sole.

L'opera comprende 12 sezioni o "preghiere". La loro durata varia da 15 minuti a 2 ore e descrive un ciclo di vita individuale o universale, passando dalla luce e dal fuoco all'oscurità e all'acqua. Le differenti sezioni sono le seguenti: Luce/Fuoco; Terra/Natura; Animali; Nascita; Infanzia; Comunità; Viaggio/Passaggio; Io individuale; Corpo fisico; Declino/Disintegrazione; Dissoluzione/Immersione e Acqua/Oscurità.

The Sleepers (I dormienti), 1992

In una stanza buia sono posti sette barili in metallo da 200 litri. Sono bianchi, all'interno come all'esterno, e sono aperti. Da ciascuno di essi emana una tenue luce bluastra che si diffonde nell'ambiente. I barili sono riempiti d'acqua fino all'orlo. Nel fondo di ognuno, immerso nell'acqua, c'è un monitor in bianco e nero rivolto verso l'alto. Sul bordo dell'acqua sono visibili i cavi che si immergono per collegarsi a ogni monitor.

Ogni schermo mostra, in primo piano, l'immagine di una persona, ogni volta differente, intenta a dormire. Si tratta di registrazioni effettuate con persone che dormono davvero, presentate a ciclo continuo e senza alcun montaggio. L'unica fonte di luce dell'opera è il chiarore proveniente dai monitor immersi sul fondo dei barili. Ogni tanto i dormienti si muovono o cambiano posizione, ma rimangono addormentati, isolati gli uni dagli altri, sui loro schermi sott'acqua.

Nantes Triptych (Trittico di Nantes), 1992

Un trittico di grandi dimensioni, composto da immagini video proiettate e ispirato alla forma classica dei trittici d'altare dell'arte occidentale. Il pannello di sinistra

mostra l'immagine di una giovane donna nell'atto di partorire, quello di destra il ritratto di una donna anziana sul punto di morire. Le due immagini documentano eventi reali. Passano al rallentatore e la loro geometria risulta leggermente alterata, elementi, questi, che danno loro un vago tono di soggettività.

Il pannello centrale mostra l'immagine di una figura umana che, sott'acqua, passa attraverso fasi di turbolenza e di calma ondeggiante. Il corpo fluttua nel vuoto ed è illuminato da una luce cruda.

Questo pannello è traslucido, un materiale che permette alla luce di attraversarlo meglio. Dietro, attraverso lo schermo, si scorge uno spazio separato, inaccessibile. L'immagine del corpo fluttua sott'acqua nel vuoto, materiale e immateriale allo stesso tempo, davanti a uno spazio misterioso, oscuro, come sospeso tra la vita e la morte.

The Arc of Ascent (L'arco di ascesa), 1992

In una stanza oscurata, su uno schermo di proiezione di 3 metri x 7 di altezza, si vede l'immagine di una figura umana, vestita, in caduta libera, estesa in scala monumentale. Il ritmo della caduta è estremamente rallentato, finché si immerge nell'acqua nera di una piscina oscurata; l'immagine, allora, esplode in un bianco tuffo impetuoso dagli effetti turbolenti. La proiezione dell'immagine avviene in forma invertita, cosicché la discesa si tramuta in ascesa. Il corpo sembra sfidare la gravità, nella sua salita che si conclude violentemente, quando l'immagine passa attraverso la sommità dello schermo ed esce dalla stanza, rompendo la barriera che separa questo mondo dall'aldilà. Il momento dell'impatto, violento e divorante, è accompagnato dal suono forte che emana da sopra, nello spazio. E' preceduto dall'immagine quasi silenziosa della figura in caduta libera, sospesa nel vuoto, che si muove appena, in una durata di tempo estremamente dilatata, nel trapasso a un momento eterno. Il ciclo di caduta sospesa e impatto violento si ripete ad anello, intercalato da un ritorno momentaneo all'oscurità.

Vigil (Veglia), 1993

Una veglia immaginaria alla notte infinita, un ciclo di immagini sono proiettate dal crepuscolo all'alba su uno schermo montato tra gli alberi nel parco pubblico della villa comunale di Taormina. Le immagini sono visibili da entrambi i lati dello schermo. Alcuni testi poetici di varie culture (Walt Whitman, Ryokan, Rainer Maria Rilke, Jelaluddin Rumi, William Blake, ecc.) vengono letti in varie lingue. Attraverso gli amplificatori, collocati accanto allo schermo, si tenta di mantenere un equilibrio tra le voci amplificate e i suoni ambientali dello spazio circostante. Le persone sono invitate a leggere i testi e a rimanere sveglie insieme per tutta la notte fino all'alba, quando la luce del sole che sorge prevale a poco a poco sulle immagini fino a che non rimangono altro che le voci. Cibo e bevande sono offerti ai partecipanti alla veglia. (Progetto ancora non realizzato).

I testi delle schede delle installazioni sono stati scritti da Bill Viola.

Traduzione di Alessandra Cigala.