

Ci sarà condominio nello spazio dati?

di Bill Viola

Forse la cosa più sorprendente nella nostra esistenza è la sua continuità. E' un filo che non si spezza - noi viviamo lo stesso momento dal primo minuto dopo il nostro concepimento. Solo la memoria, e fino a un certo punto il sonno, ci dà il senso di una vita ritagliata in parti, in periodi, in porzioni, o sezioni, l'impressione di trovarci a volte di fronte a "punti culminanti". I film di Hollywood e i media, ovviamente, rafforzano questa impressione.

Se le cose vengono percepite come parti o elementi separati, questo permette di riordinarle. I vuoti assumono maggior interesse come luoghi d'ombra, aperti alla proiezione. Si può considerare la memoria come un filtro (come i cinque sensi), un mezzo di sopravvivenza a nostra disposizione. Una maledizione per la pratica mnemonica è l'inondazione di immagini che sfilano continuamente nel nostro cervello. Possiamo dimostrare di avere una grande capacità di ricordare, ma ciononostante gli avvenimenti banali e superficiali non rimangono indietro e si fanno avanti, senza tregua. Con il risultato di perdere il sonno, di andare incontro a una psicosi, o alla stessa morte involontaria, motivo, questo, che spinge alcuni a ricorrere preventivamente all'aiuto professionale di uno psichiatra (e così si forniscono storie con cui riempire le pagine di libri e riviste mediche). Tutto ciò resuscita una delle piaghe dell'arte video delle origini: "il registrare tutto", l'approccio alla vita come bombardamento fino alla saturazione, che rendeva così noiosi e impossibili da guardare per intero i primi lavori in video. La vita senza un minimo di montaggio non sembra avere alcun interesse.

E' solo recentemente che la capacità di dimenticare è divenuta una tecnica appropriata. Nell'epoca del "sovraccarico di informazione" abbiamo raggiunto una soglia critica che ha accelerato il perfezionamento delle tecnologie di registrazione, un'evoluzione che ci riporta ai tempi antichi. Esistono da secoli sistemi di memoria artificiale. Gli antichi greci utilizzavano le proprie deambulazioni nei templi a fini mnemonici, e le civiltà successive hanno ridefinito e sviluppato le cosiddette "mnemotecniche". San Tommaso d'Aquino descrive un elaborato metodo di proiezione d'immagini e d'idee su dei luoghi; nel 1482 Jacobus Publicius propose di utilizzare le sfere dell'universo come sistema di memorizzazione; Giulio Camillo creò un *Teatro della Memoria* in Italia all'inizio del 1500 e Giordano Bruno tracciò un diagramma del suo sistema di memoria artificiale nella sua opera *Ombre*, pubblicata nel 1582. Francis Yates ha trattato questi interessantissimi temi nel suo brillante libro *The Art of Memory*.

Nel 1981, quando mi trovavo in Giappone, ho assistito a una festa dei morti in uno

dei luoghi più sacri del paese, la montagna Osoresan. Là ho visto delle sacerdotesse cieche chiamate *itako* evocare gli spiriti dei morti su richiesta dei loro familiari, secondo una pratica vecchia di secoli. Fino ad allora avevo sempre avuto l'impressione che le grandi compagnie giapponesi di elettronica si trovassero in una posizione di punta nello sviluppo della tecnologia della comunicazione, dopo l'esperienza delle *itako*, mi sono reso conto che era il contrario. Queste erano persone che, senza l'aiuto di cavi o di dispositivi elettronici di alcun tipo, erano riuscite a stabilire una comunicazione regolare, attraverso lo spazio e il tempo, con antenati scomparsi da lungo tempo. Nel luogo dove sorgeva il tempio (appollaiato sul paesaggio surreale del cratere di un vulcano estinto), il cammino che si faceva compiere ai pellegrini in visita, lungo un sentiero già tracciato, era particolarmente interessante. La strada partiva dal tempio, attraversava un deserto vulcanico, un ammasso di rocce con fenditure da cui usciva del fumo, per portare alle rive di un lago nel cratere. La chiamavano la passeggiata agli "Inferi". Il sentiero, come ogni punto del percorso, aveva uno specifico significato. L'*itako*, per invocare i morti, portava loro alla memoria questa passeggiata agli "Inferi", conducendo gli spiriti lungo questo sentiero familiare e, terminata la seduta, li rimandava indietro allo stesso modo.

Ciò che è interessante negli spazi simbolici e nei sistemi di memoria è che presuppongono l'esistenza di un luogo, reale o grafico, che possiede una propria struttura e architettura. C'è sempre uno spazio intero, che già esiste *nella sua totalità*, sul quale sono tracciati i simboli e le immagini utilizzando soltanto la porzione di spazio necessaria. Accanto al modello familiare del tempo pre-registrato che si svolge su un tracciato lineare (come è provato da numerosi esempi, dai nostri sistemi di scrittura al nastro magnetico che scorre su un registratore), ne esiste un altro parallelo, collegato con la tecnologia moderna.

"Spazio dati" è un termine utilizzato in relazione al computer. L'informazione deve essere inserita nella memoria del computer per creare un insieme di parametri che determinano una sorta di terreno, o di campo, dove avranno luogo i futuri calcoli e gli eventi binari. Nella rappresentazione grafica tridimensionale al computer, questo campo esiste in quanto porzione di spazio immaginario ma reale, una geometria concettuale, teoricamente infinita, all'interno della quale si possono creare, manipolare, estendere e distruggere diverse forme. Lo schermo dove appaiono queste grafiche diventa quel misterioso terzo punto di vista che sorveglia questo spazio (quello che spesso chiamiamo il "nostro occhio della mente"), che si può spostare e ricollocare a volontà sotto non importa quale angolazione. Il problema è che lo spazio deve esistere dapprima nel computer, in modo che ci sia un sistema di referenze all'interno del quale reperire le diverse coordinate di punti e di linee che l'operatore fa esistere. Nel nostro cervello, pulsioni di neuroni, che vibrano costantemente, creano un campo stabile nel quale i disturbi e le perturbazioni sono registrati come forme di percezione e di pensiero. E' l'idea che qualcosa sia già "in funzione" prima di cominciare, come l'universo, o come la videocamera che ha sempre bisogno di essere "pronta a filmare", anche se non c'è che una trama vuota ("niente") da vedere. Se si spegne, non c'è più video.

Quando, nel 1976, ho avuto la mia prima esperienza con il computer per il montaggio di un video, mi è rimasta impressa in modo significativo un'esigenza che questo nuovo metodo di lavoro creava. Si tratta dell'idea di olistico. Mi sono reso conto

che la mia opera era terminata e contemporaneamente esisteva realmente *prima* di passare sul videoregistratore. I computer digitali e la tecnologia *software* sono olistici; pensano in termini di struttura globale. Il trattamento del testo con un *word processor* permette di scrivere, correggere e riaggiustare l'intera lettera prima di stamparla. Lo spazio dati è fluido e temporale, l'*hardcopy* è quanto di più reale esista: l'incisione su pietra può essere stata l'ultima *hardcopy*.

Quando ho montato un nastro con il computer, per la prima volta nella mia vita mi sono reso conto che il mio video aveva una "partitura", una struttura, un modello che poteva essere trascritto su carta. Noi guardiamo un video o un film nel momento presente: vediamo un'immagine alla volta, quella che passa sotto i nostri occhi in quel preciso momento. Non vediamo cosa c'è prima e cosa c'è dopo, vediamo solo la stretta fessura di un "ora". E dopo, quando le luci si accendono, è finito. La figura esiste davvero, naturalmente, ma solo nella nostra memoria. Dei sistemi di notazione sono esistiti sin dall'inizio della storia, perché quello che noi chiamiamo storia è proprio la notazione degli eventi nel tempo, cioè archivi* storici. Per la parola abbiamo dei sistemi di scrittura grafica, per la musica la partitura. Sono tutti sistemi simbolici codificati che servono a registrare e in seguito a diffondere gli eventi che costituiscono l'informazione. La poesia ha sempre avuto un livello inaccessibile al video o al film (almeno fino ad ora): l'esistenza delle parole sulla carta, l'aspetto di una composizione poetica, la disposizione delle parole sulla pagina, gli spazi bianchi, le spaziature, ecc. La poesia intera è lì davanti a noi e, cominciando dall'alto della pagina, possiamo vedere la fine prima di arrivarci.

La nostra concezione culturale dell'educazione e della conoscenza è fondata sull'idea di costruire qualcosa partendo da terra, da zero, e di cominciare ad assemblare pezzo a pezzo per metterla in piedi. E' addizione. Se consideriamo questo processo partendo dall'altro senso, all'inverso, per sottrazione, cominciano a prodursi cose interessanti. Gli scienziati passano il loro tempo a meravigliarsi della natura perché appare come un grandioso sistema dotato di finalità costruttiva. Si fanno delle scoperte che continuano a rivelare a quale punto gli elementi siano connessi tra loro. Ogni cosa sembra possedere la coscienza di sé e dell'altro, tutto si integra in un insieme dove tutto si incrocia. Noi ci inventiamo letteralmente la nostra realtà. Quando vuoi fare un puzzle, devi cominciare dall'immagine intera e poi tagliarla in pezzi. L'osservatore, che si muove all'indietro in questo sistema, dal suo punto di vista costruisce qualcosa, assemblando pezzo per pezzo. Ma il saggio sufi ha detto: "Tutta la conoscenza non è altro che un unico punto: è l'ignorante che lo ha moltiplicato."

Il tutto è la somma delle sue parti

Ho un amico etnomusicologo che ha passato molti anni a studiare la musica suonata con il gamelan nel centro di Giava. Aveva studiato la musica occidentale negli Stati Uniti e aveva trascorso numerosi anni ad elaborare proprie composizioni e a suonare con altri musicisti. Una delle esperienze che lo ha più contrariato nel corso dei suoi studi a Giava, mi ha raccontato, era stata quella di cercare di lavorare con musicisti suonatori di gamelan su parti specifiche di alcuni canti. Una volta, duran-

* gioco di parole nell'espressione *records*, che vuol dire al tempo stesso "archivio" e "registrazione".

te una prova, prima di suonare il pezzo per intero, domandò loro di suonarne una parte, partendo dal centro, per potersi assicurare che aveva colto nei dettagli tutte le note della partitura. Si rivelò una richiesta impossibile. Dopo una serie di farfugliamenti, di balbettii, di scuse, e molte false partenze, si rese conto che l'orchestra non poteva farlo. I musicisti insistevano per suonare di nuovo il pezzo per intero, dall'inizio alla fine. A Giava si impara la musica a memoria, dopo anni di osservazione e di imitazione, ma mai attraverso delle notazioni scritte. L'idea di estrarre un passaggio dal suo contesto o di non suonarne che qualche brano, era semplicemente impensabile. La musica veniva appresa e concepita dalle menti dei musicisti come un tutto.

Giulio Paolini, l'artista italiano contemporaneo, ha realizzato a metà degli anni Settanta un video poco conosciuto ma che arriva lontano. E' stato il suo primo e unico lavoro in video. Come molti altri artisti europei che erano passati dallo studio video sperimentale di Art/Tapes/22 di Firenze, nella culla dell'arte europea, egli fece qui il suo primo incontro con il video. Invece di accontentarsi di ritrascrivere in video quello che abitualmente aveva sempre fatto prima, come facevano molti altri artisti, Paolini si rese conto intuitivamente dell'immenso potere che si nasconde dietro i mezzi di registrazione. Prese delle diapositive della maggior delle sue opere e le registrò a una a una su ogni *frame* del video. Guardando il video, lo spettatore vede quindici anni dell'arte di Paolini, il lavoro di una vita, scorrere in meno di un minuto. Puff! Ed è finito.

Diventa chiaro a poco a poco che lo strutturalismo, che non è più attualmente sotto i riflettori capricciosi delle mode culturali e del mondo dell'arte, deve essere riconsiderato. E' vitale. Comunque, questo nuovo strutturalismo non ha niente a che fare con lo strutturalismo-per-lo-strutturalismo iperintellettualizzato, didattico, che ha tenuto la scena artistica più di dieci anni fa (visibile soprattutto nell'opera dei registi sperimentali). In retrospettiva, comunque, le idee centrali espresse all'epoca rimangono certamente importanti, e forse non sarebbero potute emergere che in questo modo, se consideriamo il luogo e il momento culturale in cui sono sorte. Inoltre, i messaggi anti-contenuto che sono stati adottati in vari campi dell'arte del XX secolo, continuano a richiamare ancora la nostra attenzione. Abbiamo tutti preso coscienza del fatto che, dopo il Rinascimento, lo sguardo occidentale è stato attratto dal visibile, dall'apparenza superficiale del mondo. Il "realismo" si è venuto a intendere come qualcosa che appariva solo all'occhio. Considerando l'arte gotica prima di esso, in rapporto all'arte asiatica e alla cosiddetta arte primitiva o tribale, è divenuto chiaro che mancava un elemento fondamentale. Ma, oggi, dal nostro punto di vista, è ugualmente chiaro che lo strutturalismo puro non è più una risposta.

L'arte decadente è semplicemente un'arte che né emoziona, né stimola più, ma si contenta di significare, dove non esiste più alcuna corrispondenza reale tra gli elementi formali e quelli pittorici, come se il suo significato sia stato negato dalla debolezza o dall'incongruità dell'elemento pittorico: ma è spesso [...] molto meno convenzionale delle fasi primitive o classiche della stessa serie. L'arte vera, l'arte pura, non entra mai in competizione con la perfezione inaccessibile del mondo [...]

A.K. Coomaraswamy

La struttura o la forma sono sempre state alla base dell'arte pittorica delle origini che si è sviluppata sia in Europa che in Oriente. E' nel Medioevo che per l'ultima

volta l'Europa e l'Asia si sono incontrate su un terreno artistico comune.

Nell'arte occidentale il dipinto è concepito generalmente per essere visto all'interno di una cornice o attraverso una finestra, e presentato così allo spettatore; ma l'immagine orientale esiste realmente solo nella nostra mente o nell'anima e viene di conseguenza proiettata o riflessa nello spazio [...]

L'icona indiana o estremo-orientale, scolpita o dipinta, non è né un'immagine di memoria né un'idealizzazione, ma un simbolismo visivo, ideale in senso matematico... Laddove l'arte europea ritrae naturalmente un momento, un'azione determinata o un effetto di luce, l'arte orientale rappresenta un processo. In termini tradizionali europei, dovremmo dire che l'arte moderna europea cerca di rappresentare le cose come sono in se stesse, mentre l'arte asiatica e l'arte cristiana di rappresentarle più intimamente come sono in Dio, o più vicino alla loro fonte.

A.K. Coomaraswamy

L'idea dell'arte come una sorta di diagramma è lontana dall'aver compiuto il suo cammino, dal Medioevo fino alla coscienza moderna europea. Il Rinascimento ha rappresentato un punto di svolta e, dopo, si può vedere il seguito della storia dell'arte occidentale come un allontanamento progressivo delle arti dal sacro per avvicinarsi al profano. Comunque, l'aspetto originale e strutturale dell'arte e l'idea di uno "spazio dati" sono stati mantenuti durante il Rinascimento nella relazione continua tra l'immagine e l'architettura. La pittura è divenuta una forma architettonica, spaziale, di cui lo spettatore faceva esperienza percorrendola fisicamente. La concezione più antica di un'architettura d'immagine e d'idea, di un "luogo" di memoria come i templi mnemonici dei greci, perdura nelle grandi cattedrali e nei palazzi europei, così come la relazione tra la memoria, il movimento spaziale e l'immagazzinamento (la registrazione) delle idee.

Al giorno d'oggi, negli anni '80, sta accadendo qualcosa di straordinario che riunisce tra loro tutti i fili. L'informatica si sta fondendo con il video. Stanno appena iniziando a prodursi i frutti potenziali di questo matrimonio. Se saltiamo per un momento direttamente a un futuro lontano, possiamo presentire le conseguenze di quella che alcuni hanno descritto come l'estrema tecnica di registrazione: l'immagazzinamento spaziale totale, dove lo spettatore si sposta all'interno di un campo tridimensionale, eventualmente di grandezza naturale, costituito da scene preregistrate o simulate e da eventi che si evolvono nel tempo. Per il momento, i videodischi interattivi disponibili sul mercato hanno già cominciato a esplorare alcune di queste possibilità. Realizzare un programma per un disco interattivo significa ordinare e strutturare (in altre parole, montare) un numero di informazioni molto più grande di quelle che uno spettatore può realmente vedere quando si siede per guardare il programma. Tutti i possibili passaggi, o le diramazioni, che uno spettatore ("partecipante" è il termine migliore) può prendere nel materiale messo a disposizione, devono già esistere da qualche parte sul disco. Intere sezioni video preregistrate possono non essere mai incontrate da un dato osservatore.

Molto presto il nostro tipo di approccio alla realizzazione di film e video cambierà drasticamente. Le nozioni di "matrice" e di metraggio "originale" sono destinate a scomparire. Il montaggio diventerà una scrittura di un programma *software* che dirà al computer come disporre (cioè girare, tagliare, dissolvere, cancellare, ecc.) l'informazione sul disco, diffonderla in quella specifica sequenza in tempo reale o permet-

tere allo spettatore di intervenire. Non c'è bisogno di "tagliare" fisicamente nulla né di riefettuare una registrazione. La velocità della proiezione, i basilari 30 *frames* al secondo, diventeranno intelligentemente variabili e quindi malleabili, trasformandosi, come nella musica elettronica, in una frequenza fondamentale tra le molte che possono essere modulate, aumentate o diminuite, sovrapposte o interrotte secondo i parametri della teoria delle onde elettroniche. Si può assegnare a differenti sezioni una proiezione a velocità l'una diversa dall'altra, o invertite; si possono fermare sullo schermo singole immagini per una durata predeterminata. Si possono ripetere altre sequenze all'infinito. Differenti priorità regolano come e in quale ordine disporre il materiale sulla "matrice" (disco). Ci sarà bisogno di nuovi talenti e di nuove competenze per realizzare i programmi: niente a che vedere con il montaggio che noi conosciamo. Nikola Tesla, l'inventore originale e misconosciuto della radio, la definì "trasmissione di intelligenza". Egli vide quello che altri non avevano visto. Dopo tutti questi anni, il video guadagna infine la sua "intelligenza", l'occhio viene di nuovo legato al cervello. Ma, come per tutto, scopriamo che le limitazioni che emergono sono dovute più alle capacità e all'immaginazione dei produttori e degli utenti, che agli strumenti stessi.

Come per gli spostamenti figura-sfondo descritti nella *Gestaltpsychologie*, stiamo vivendo un processo di transizione, di allontanamento dal tempo e dall'approccio "pezzo per pezzo" dispiegato per *costruire* un programma (simbolizzato dalla camera e dal suo unico e stretto punto di vista monoculare), per andare verso un approccio spaziale, a tutto campo, di *ritaglio* potenziale di programmi multipli (simbolizzato dal computer e dai suoi modelli olistici di *software*, spazio dati, punti di vista infiniti). Noi partiamo da modelli dell'occhio e dell'orecchio per dirigerci verso modelli di processi di pensiero, di strutture concettuali del cervello. *L'arte concettuale* acquisterà un nuovo significato.

Compiendo i nostri primi passi nello spazio dati, scopriamo che ci sono stati un gran numero di abitanti in precedenza. Degli artisti sono già passati da lì. Il *Teatro della Memoria* di Giulio Camillo (da questi realmente costruito, in legno, e chiamato "costruzione del corpo e dell'anima") ne è un esempio. *La Divina Commedia* di Dante, un altro. Le affascinanti relazioni tra tecnologie antiche e moderne divengono evidenti. Se ne può trovare un semplice esempio nella dottrina indiana tantrica delle tre espressioni tradizionali della divinità: l'immagine antropomorfa o visuale; lo yantra, o il diagramma di "energia" geometrica; il mantra, o la rappresentazione sonora attraverso il canto e la musica. E' interessante notare che sono tutte considerate come eguali, semplici espressioni esteriori della medesima essenza. Nella forma, questa non differisce tanto dalla natura dei sistemi elettronici: lo stesso segnale elettronico può divenire un'immagine, se si trova in un monitor video, un diagramma di energia in un oscilloscopio e una sequenza di suoni in un sistema audio.

Oggi già esistono dei diagrammi visivi di strutture di dati, utilizzati per descrivere i modelli di informazione sul videodisco informatico. La più comune si chiama struttura *ramificata*, un termine derivato dall'informatica. In questo sistema, lo spettatore procede dall'alto verso il basso: può mettere il disco senza interromperlo o arrestarsi a dei punti di intersezione predeterminati lungo il cammino, e deviare su un altro soggetto, legato al precedente, che si trova in altre aree del disco, per uno studio più approfondito (come una forma di "nota a piè di pagina visiva"). Un esempio di questo sistema: in un programma sul deserto, lo spettatore può fermarsi in

un punto dove vengono menzionate le piante e seguire una ramificazione che lo porti a informazioni più dettagliate sulle varietà della flora che cresce sul terreno della vallata, ecc. Sebbene appaia chiaro quanto tutto ciò possa migliorare il nostro sistema educativo, liberare gli studenti da professori noiosi e incompetenti, permettere loro di avanzare al proprio ritmo attraverso l'informazione che ormai comprenderà movimento, azione dinamica e suono, oltre alla parola scritta, gli artisti sanno che se ne può ricavare di più. E sebbene la tecnologia sia interattiva, rimane, tuttavia, ancora attivo lo stesso vecchio sistema logico lineare sotto un'altra forma.

Per cominciare, si possono proporre nuovi diagrammi, come la struttura *matrice*. Sarebbe un apparato non lineare d'informazione. Lo spettatore potrebbe entrare da qualsiasi punto, andare in ogni direzione, a tutte le velocità possibili, partire e ritornare non importa dove. Tutte le direzioni sono equivalenti. La visione diviene l'esplorazione di un territorio, un viaggio attraverso uno spazio dati. Sicuramente non sarà lo spazio evidente e letterale del progetto per Aspen. Ci spostiamo in uno spazio di *idee*, in un mondo di pensieri e di immagini come quelli esistenti nel cervello e non sui progetti di un urbanista. Con l'integrazione delle immagini e del video nella sfera della logica informatica, ci accingiamo all'impresa di tracciare la mappa delle strutture concettuali del nostro cervello secondo la prospettiva tecnologica. Dopo la prima videocamera con il suo videoregistratore, che ci ha fornito un occhio collegato a una forma rozza di memoria non selettiva, ci troviamo ora alla tappa seguente dell'evoluzione: l'area della percezione e delle strutture di pensiero intelligenti, benché artificiali.

Per finire, possiamo prevedere l'emergere di altri modelli/diagrammi, via via che gli artisti si lasceranno assorbire dalle profondità psicologiche e neurologiche, alla ricerca di espressioni che rendano conto dei diversi processi di pensiero e manifestazioni della coscienza. Eventualmente si potranno programmare sul videodisco certe forme di nevrosi, che hanno costituito così a lungo il nutrimento creativo del tormentato artista occidentale. Potremmo concludere con il modello *schizo o spaghetti*, nel quale tutte le direzioni non sono equivalenti, ma ritornano alla fine allo stesso punto: ogni cosa è allo stesso tempo irrilevante e significativa, per cui lo spettatore rischia di perdersi e di non ritrovare più la via d'uscita.

Ci sono mondi che aspettano di essere esplorati. Si spera che gli artisti possano avere il loro spazio di accesso alla sperimentazione di questa nuova e stimolante tecnologia. Ho avuto recentemente una idea di alcune delle possibilità che si aprono per l'arte attuale, incontrando un designer che aveva avuto la sua prima esperienza informatica collaborando con un grande stilista di moda francese a New York, dove lavorava con dei terminali di computer. Con una penna leggera poteva tracciare vari disegni, utilizzando le funzioni del computer di memoria e di manipolazione dei dati. Inoltre il suo terminale era collegato a una grande banca dati di disegni e motivi su tessuto di tutte le epoche, provenienti dal mondo intero. Dopo aver completato uno schizzo, per esempio, poteva richiamare un disegno di kimono giapponese del XVII secolo, guardarlo e sovrapporlo alla sua idea. Poi, poteva consultare un modello di abito europeo di fine secolo, combinarlo con il suo disegno o integrarlo al kimono, ecc., immagazzinando nella memoria queste differenti tappe. Quando tutto era terminato e il disegno finale scelto, egli poteva collegarsi sullo stesso schermo con altri uffici in Europa e in Oriente. I designer potevano comparare le loro note, ottenere dei dati sulla disponibilità di tessuti nelle proprie fabbriche, sapere dove trovare la migliore seta, chi aveva lo stock, quando poter mandare l'ordinazione, ecc. Tutte le

fasi del suo lavoro apparivano sullo stesso schermo come informazione digitale. Poteva lavorare nello spazio (Europa, Estremo Oriente), come nel tempo (storia dell'arte), tutto in un istante e disponibile per iscritto o sotto forma di immagini.

A dispetto delle attitudini antitecnologiche che persistono ancora (e alcune, dovremmo aggiungere, per molte buone ragioni), la generazione presente di artisti, di registi e di autori video che ancora studiano e i loro insegnanti, che continuano a ignorare l'informatica e la tecnologia video, scopriranno in un prossimo futuro che hanno mancato *il* primo medium, non solo nel loro campo, ma nell'intera cultura. È doveroso e necessario che gli artisti creativi abbiano presa sui suoi sviluppi oggi ancora poco noti. Sono stati lanciati sul mercato i videodischi informatici come uno strumento nuovo, importante per la formazione e l'educazione. In questo momento ci sono dei creativi che sperimentano questa tecnologia, assicurando che ne sortiranno applicazioni innovative e uniche; ma, per ora, molti esempi ritornano nella sfera della noiosa logica lineare delle scuole. Il piano urbanistico per Aspen forse è uno degli esempi più interessanti dei nuovi programmi. Siamo agli inizi, ma già ora, per l'artista, le strutture logiche dell'educazione standard non sono più così interessanti. Gli artisti hanno esplorato differenti parti del cervello, e sanno abbastanza bene che le cose non funzionano sempre come hanno loro insegnato a scuola.

Poiché questo stesso sistema educativo di cui abbiamo fatto esperienza a scuola (lo stesso che ci ha dato il meraviglioso mondo della televisione e della radio commerciali) è ricalcato sulle nuove tecnologie, è di fondamentale importanza ora tornare indietro per approfondire alcuni sistemi più antichi descritti in queste pagine. Gli artisti che non si lasciano catturare dai capricci della moda del mondo dell'arte, in particolare quello degli ultimi anni, inizieranno a guardare al nuovo significato che va prendendo la storia dell'arte. Come ho cominciato a evidenziare in questo scritto, la relazione tra l'immagine e l'architettura (come nell'arte del Rinascimento), lo strutturalismo dell'arte sacra (orientale, primitiva, cristiana e tribale, vale a dire i mandala, i diagrammi, le icone e altre rappresentazioni simboliche, compresi il canto, la danza e la poesia) e i sistemi (le prime tecniche di registrazione dal tempo dei greci al Medioevo) sono territori che richiedono una ulteriore investigazione.

Poiché continuiamo la nostra danza con la tecnologia (alcuni tra noi più volentieri di altri), l'importanza di rivolgerci indietro a noi stessi - il motore principale - cresce in misura maggiore all'importanza rivestita da qualsiasi circuito elettronico. Nel passato l'arte sacra ha riunito la forma, la funzione e l'estetica intorno a questo solo ed unico obiettivo. Oggi lo sviluppo dell'io deve precedere quello della tecnologia, altrimenti non andremo da nessuna parte: ci *sarà* solo condominio nello spazio dati (è già iniziato con la televisione via cavo). L'utilizzazione degli strumenti non è che il riflesso di chi se ne serve, le bacchette possono essere un utensile semplice per mangiare oppure un'arma, tutto dipende da chi se ne serve.

Il porcospino e l'automobile

Una sera, sul tardi, guidando in discesa lungo una stretta strada di montagna, mi sono trovato di fronte un grande porcospino che stava attraversando poco più avanti. Fortunatamente, me ne sono accorto in tempo per fermare l'automobile a una breve distanza da esso. L'ho guardato alla luce dei fari, era immobile, pietrificato da questo "incontro ravvicinato del terzo tipo". Dopo qualche istante di silenzio, si è

messo a fare una cosa strana: rimanendo sul posto, ha iniziato a muoversi in circolo, emettendo un suono rauco sibilante, drizzando gli aculei sul proprio corpo. Non è scappato. Ho capito che questa danza era in realtà un gesto di autodifesa. Ho spento i fari abbaglianti e ho lasciato accesi gli anabbaglianti, ma continuava a muoversi, ancora più furiosamente, proiettando strane ombre sugli alberi dietro di lui. Alla fine, per evitare di provocargli una crisi cardiaca e per far sì che ritornasse nella sua tana, ho spento completamente i fari e il motore. L'ho visto, grazie al chiaro di luna, arrestare la sua danza e lasciare la strada. Più tardi, al volante, mi sono reso conto che probabilmente doveva sentirsi fiero, esultante per aver vinto quella grande cosa accecante e rumorosa che correva contro di lui nella notte. Sono sicuro che si era sentito pieno di fiducia in se stesso, soddisfatto di aver vinto, e che fosse rientrato nella sua tana nell'oscurità, con una visione del mondo esageratamente ingigantita nella sua mente di porcospino.

In: "Video 80 Magazine", n.5, autunno 1982, pp.36-41. Titolo originale del testo: *Will There Be Condominium in Data Space?*. Pubblicato in traduzione francese (*Y aura-t-il copropriété dans l'espace de données?*) in *Vidéo*, a cura di Raymond Bellour e Anne-Marie Duguet, "Communications", n.48, Paris, Seuil, 1988, pp.61-74.

Traduzione di Alessandra Cigala



Bill Viola in Tunisia durante le riprese di *Chott el-Djerid (A Portrait in Light and Heat)*, 1979. Foto: Kira Perov.