

La Storia, dieci anni (di video) e l'epoca dei sogni di Bill Viola

Mi ricordo una storia.

Sulle pendici di una montagna, in un pomeriggio di circa 2.500 anni fa, il Buddha che è passato alla storia, Shakyamuni, recitò quello che sarebbe poi divenuto famoso come "il sermone del silenzio". Gli fu offerto un fiore giallo e gli fu chiesto di predicare la Legge a una vasta congregazione di suoi seguaci che si erano riuniti in quel luogo. Shakyamuni sollevò il fiore in alto, tenendolo fra le mani davanti all'assemblea. Ci fu un silenzio immediato, mentre le persone attendevano che iniziasse a parlare. Attesero a lungo, ma egli rimase in silenzio, tenendo sempre il fiore sollevato. Lo sguardo di Shakyamuni colse quello del suo discepolo più intelligente, Maha Kashyapa, che sorrideva guardandosi intorno. Ad eccezione di Maha Kashyapa, nessuno fu in grado di comprendere l'intenzione del Buddha.

Ricordo di aver pensato come questo sia uno dei primi esempi di comunicazione diretta attraverso l'uso di un'immagine... un vero elemento naturale, ma incorniciato come se fosse un'immagine nel contesto di un solenne sermone. Il Buddismo Zen ha fatto tesoro in modo speciale di questa storia, dal momento che essa comunica il principio che la conoscenza si acquisisca direttamente attraverso l'esperienza personale. E questa rimane una delle proprietà e dei poteri nascosti dell'immagine. Nel nostro passato più remoto, prima, naturalmente, che si rendessero necessari tentativi come questo di riconciliare la natura in quanto immagine con un contesto altamente culturale e con il linguaggio, il contesto naturale stesso era un'immagine simbolica. Non c'erano nomi, ma soltanto verbi. Si viveva dentro e non fuori dell'immagine.

Se vi sembra che sia sull'orlo della superstizione, vi prego di ricordare che le immagini che noi creiamo fanno parte della nostra mente, sono organismi viventi che portano avanti per noi le nostre vite mentali, oscuramente, sia che ce ne accorgiamo o no.

Hollis Frampton, gennaio 1974

Fu all'incirca nello stesso periodo che assistetti alla conferenza dal titolo *Open Circuits (Circuiti aperti)* al Museum of Modern Art di New York. Ricordo che Hollis Frampton fece un intervento. Era il gennaio del '74. In quel periodo studiavo la memoria umana: i sensi, la percezione, il cervello, la memoria... l' "hardware" umano, poiché mi ero accorto che, essendomi così tanto concentrato sull' hardware tecnologico, avevo trascurato l'altra metà dell'equazione. L'idea delle immagini

come organismi viventi mi affascinava. Burroughs aveva già parlato delle immagini come virus, ma ora Frampton le stava quasi annettendo al mondo animale. Stavo anche leggendo Aldous Huxley: le sue opere, come *The Doors of Perception* (*Le porte della percezione*) e *Heaven and Hell* (Paradiso e Inferno), erano escursioni pionieristiche nell'interiorità.

Come la terra un centinaio di anni fa, la nostra mente ha ancora le sue Afriche sconosciute, i suoi Bornei inesplorati e i suoi bacini amazzonici. Nei confronti della fauna di queste regioni, non siamo ancora degli zoologi, siamo soltanto dei naturalisti e raccoglitori di esemplari. La situazione è poco propizia, ma siamo obbligati ad accettarla, e a trarne tutto il vantaggio possibile (...).

Come la giraffa e l'ornitorinco, le creature che abitano le più remote regioni della nostra mente sono oltremodo inverosimili, nondimeno, esse esistono, sono risultati dell'osservazione e, in quanto tali, non possono essere ignorate da nessuno che stia cercando in modo onesto di comprendere il mondo in cui vive.

Aldous Huxley, 1956

Ricordo di aver letto un libro di storia. La storia vista come un filtro, che continuamente viene riscritta. La memoria umana (come i cinque sensi) è anch'essa un filtro e, invece di essere un senso che lavora in funzione del passato, la memoria agisce sul futuro, informa tutte le azioni presenti e continuamente viene aggiornata, modificata e inventata. In questo libro si descrivevano studi di psicologia in cui si dimostrava che, dopo aver assistito a un incidente, le persone hanno la tendenza a inventare cose mai realmente accadute, sulla base della natura delle domande che vengono loro rivolte in seguito. La storia serve il presente, esiste nel presente. Il concetto di storia è inestricabilmente legato al processo della registrazione ("registrazioni" storiche). Tutto quello che è registrato – che sia pietra oppure un dischetto di computer, intenzionale (la fotografia) o no (una foresta pietrificata) – è storia; tutto quello che non è registrato, non esiste. Era un libro interessante, ma ne ho dimenticato il titolo; lo prestai a qualcuno che non me lo ha più restituito.

Si è creato il mito che la TV sia un medium "istantaneo" e che, al contrario, la scultura metallica sia un medium "permanente". L'ironia sta nel fatto che le sculture metalliche sono spesso andate distrutte a causa della mancanza di spazi e magazzini e che l'informazione elettronica, fragile e immediata, spesso si conserva per anni, grazie al fatto che occupa poco spazio e alle avanzate tecniche di recupero. Per esempio, gli anni Venti sono andati perduti, ma gli anni Trenta sono vivi quotidianamente negli show televisivi della tarda notte. Questo strano fenomeno è destinato a perpetuarsi e un giorno, per qualche futura generazione, la linea di demarcazione fra gli anni Venti e gli anni Trenta sarà insormontabile, come per noi a.C. e d.C.

Nam June Paik, 1973

Nel 1974, il Museo Everson pubblicò il catalogo di una mostra retrospettiva di Nam June Paik intitolata *Video and Videology*, che rimane il miglior documento del suo lavoro e della sua visione del mondo. Lo tengo ancora sul mio scaffale. Nel 1974 già si parlava di una storia del video, e questo avveniva da un po' di anni. Mi ricordo di una riunione con alcuni amici in un ristorante cinese di New York, in una fredda sera di febbraio. Nei miei studi sulla memoria, avevo tentato di tracciare

a ritroso il processo di codificazione dell'immagine: da un'immagine mentale immagazzinata da tempo fino a un impulso luminoso in tempo reale. Da una Memoria di Lungo Termine (dove sono immagazzinati il nostro nome e indirizzo), giù fino a una Memoria di Breve Termine (che si deve rinfrescare continuamente e ci obbliga a ripetere più volte un numero di telefono mentre lo si sta scrivendo) e, quindi, alla retina: avevo semplicemente imparato cosa era l'Immaginazione Iconica. Sembra che le immagini siano tratteneute in tutti i loro dettagli completi fino a un minuto dopo l'esposizione. Finora abbiamo creduto che queste siano immagini viventi del mondo. E allora, dove terminava lo stimolo diretto e aveva inizio la memoria? Sembrava che tutte le immagini fossero ricordi, ero confuso.

Qualcuno iniziò a parlare della storia del video: "Il video potrebbe essere l'unica forma d'arte ad avere una storia prima che esista una storia del video". Si stava inventando il video e, allo stesso tempo, i suoi miti e i suoi eroi. C'era qualcuno che pensava che i giovani curatori, gli scrittori e gli artisti fossero alla ricerca di una strada nuova dentro una scena artistica già sovraffollata e che perciò avessero interesse ad accampare diritti e a legittimare il medium il più rapidamente possibile (il cameriere aveva portato troppe pizze: non avevamo ordinato mai *chow mein*). Qualcuno intervenne con questa osservazione: "quello che è interessante quando si considera una storia del video è che il medium stesso finisce per essere considerato storia": la TV come coscienza della cultura; e ancora: "Il valore della documentazione, della pubblicità e della consapevolezza della storia-come-medium vi era già insito fin dall'inizio, infatti la maggior parte della produzione video consisteva proprio in questo" (Voi siete l'Informazione, ricordate?).

Mi ricordo di aver incontrato per la prima volta in Mc Luhan descrizioni di come si era generata questa nuova forma di *feedback*: la storia come medium nei riguardi della storia. A quell'epoca tutti avevano letto Mc Luhan (anche amplificando quel fenomeno di *feedback* nel processo). L'ambiente originario del video era grandemente influenzato dalle correnti intellettuali di quel periodo: i vari Mc Luhan, Weiner, Fuller, una costellazione di personaggi consapevoli di se stessi e della cultura dei media.

Il video aveva insito fin dalle origini il carattere di storia; da qui la tremenda enfasi sull'aspetto della registrazione, che si esprimeva in quell'epoca con lo slogan: "processo contro prodotto". E' facile dimenticare che, all'inizio, era abbastanza semplice partecipare a questo fenomeno che permetteva di "registrare e contemporaneamente vedere e subito rivedere" una cosa, qualsiasi cosa. Questa era certamente, e al di sotto di tutte le stratificazioni oggi lo è ancora, l'aspetto base più importante e caratteristico del medium, degno di tutte le attenzioni che ha ricevuto. A proposito degli esiti paradossali cui portava negli anni Settanta un'interpretazione eccessivamente entusiastica di questo concetto ho scritto:

"Una volta, un amico mi diede una borsa della spesa piena di audio cassette usate che aveva recuperato nel suo ufficio. Eccitato dalla prospettiva di avere a disposizione un tempo illimitato di registrazione gratuita, mi venne l'idea di installare un registratore in casa, proprio nel luogo centrale dell'attività, la cucina, e di cercare di registrare tutto quello che succedeva. La mia idea consisteva nell'ottenere una registrazione ordinata, quasi continua, di tutta l'attività sonora di quello spazio. Nel riascoltarla, essa creava una sorta di *stream of consciousness*, una realtà parallela al presente, ma spostata nel tempo. Tenevo il registratore pronto per registrare con la cassetta tutte le volte che stavo in casa, e poiché eravamo in periodo di vacanze esti-

ve, ciò avveniva praticamente sempre. Alla fine della settimana, dopo aver collezionato più di ventiquattro ore di registrazione, fui preso all'improvviso da un pensiero angoscioso: sarebbero occorse ventiquattro ore, esattamente il tempo che era stato necessario per la registrazione, per riascoltare tutta quella roba. Non solo, se avessi fatto questo, diciamo, per un anno, avrei dovuto smettere dopo sei mesi per iniziare a riascoltare, e se fossi stato veramente più ambizioso e avessi pensato di dedicare a questo lavoro la mia vita, avrei dovuto bloccare la mia vita a metà strada per sedermi, per l'altra metà, ad ascoltare tutto il materiale, calcolando del tempo in più per riavvolgere tutte le cassette. Era un pensiero orribile, così misi da parte il registratore e bloccai immediatamente il progetto".

L'informazione è, sotto un certo aspetto, il contrario della spazzatura, sebbene nel mondo contemporaneo, soggetto alle leggi commerciali, possano a volte apparire identiche. Entrambe sono il prodotto di processi umani e oggi, ad eccezione di pochi artisti folli e di qualche archeologo in un lontano futuro, si può dire in generale che la spazzatura perde valore nel tempo, mentre l'informazione sembra essere il processo di qualcosa che guadagna valore nel tempo. Come regola generale, l'informazione è qualcosa da preservare, la spazzatura è qualcosa che deve essere distrutto. Tuttavia, entrambe possono essere considerate un prodotto di consumo, un peso materiale, e per la società contemporanea sono due fra i problemi più pressanti del nostro tempo. Un antico proverbio Sufi afferma che un carico pesante di ceramiche rotte e un carico ugualmente pesante di libri sono la stessa cosa per l'asino che li trasporta. Consideriamo per un momento la quantità totale di libri, articoli su riviste e quotidiani, programmi televisivi e radiofonici, dischi, video e film prodotti soltanto in una settimana; diventa chiaro che la più grande scommessa di oggi non è la produzione di informazione, ma la gestione dell'informazione.

Alla luce di tutto questo, nella nostra epoca, il problema fondamentale per gli artisti che fanno uso del video sta nel decidere cosa "non" registrare. La realizzazione di un video allora non consisterebbe più tanto nella creazione o nella costruzione di qualcosa, ma assomiglierebbe piuttosto al montaggio o all'azione di tagliare via tutto quello che è superfluo fino a che rimane un elemento preciso.

Le videoteche sono una specie di scarico magnetico cittadino, e come tali sono certo una grande seccatura per il loro mantenimento. Mi piaceva l'idea di considerare gli accattoni come intellettuali che vanno a rovistare nei rifiuti della cultura per scovare il premio della loro ricerca archeologica che gli riveli cosa essi sono realmente, e mi piaceva considerare la possibilità che nel nostro futuro incerto potrebbero sopravvivere soltanto gli scarafaggi, duri a morire, lasciati a vagare nei nostri rifiuti. Qualcuno una volta ha osservato che era un fattore degno di interesse il fatto che il passato e la storia fossero così legati alla terra, al fango e alle pietre. Infatti noi parliamo di strati della storia o *strata*, e questo si riflette anche nella nostra terminologia: "giù attraverso la storia e su nella scala evolutiva". Tutto ciò mi faceva pensare a quando scavavo nel fango da bambino.

In quel periodo ricordo di aver letto la storia di Jacques Sandulescu, intrappolato in un cunicolo sotterraneo di una miniera di carbone, in Russia. Sepolto vivo, non si poteva muovere di un millimetro, il sudore gli colava lungo il viso mentre piangeva e urlava, col solo risultato di riempirsi la bocca di polvere di carbone fino a soffocare. La paura lo attanagliava. Ha scritto: "in quel momento mi ricordai di una volta che avevo trovato delle fragole selvatiche nel bosco alcune miglia lontano da

casa. Le avevo portate a mia madre dentro una grande foglia verde, sapevo che le adorava. Quando gliele porsi, lei le guardò, erano le prime fragole della stagione, e poi mi fissò a lungo. Quello sguardo nei suoi occhi fu la cosa più dolce e bella che ho mai conosciuto in tutta la mia vita."

Mi succedeva di dimenticare nei ristoranti cinesi, sulla metropolitana o sugli autobus molti dei libri che leggevo; è questo il modo in cui ho perduto la mia copia di *Guerrilla Television*. Avevo la sensazione che in quel periodo tutti leggessimo di più, e che i libri allora fossero molto più importanti, mentre oggi mi sembra di non aver più tutto quel tempo. La settimana passata ho preso in prestito *Guerrilla Television* e ho letto un mucchio di vecchia roba cercando di ricordare cosa succedeva nel 1974, l'anno in cui ebbe inizio il programma dedicato al video al Long Beach Museum of Arts. Ci dimentichiamo delle cose troppo facilmente.

Scrivere di... scrivere... di... video è come spiegare un viaggio a qualcuno che non si è mai fatto un acido.

Marco Vassi in *Radical Software*, n. 1, 1970

Cominciai a ricordare cose dimenticate. Leggendo *Guerrilla Television* re-imparai che Michael Shamberg, lo scrittore, lavorava per l' "istituzionale" *Time Magazine* quando, nel 1969, recensì la mostra alla Howard Wise Gallery dal titolo *TV as a Creative Medium* (La TV come medium creativo), e che subito dopo cominciò ad occuparsi di video ed entrò nel gruppo "Raindance"...; che il gruppo "Videofreex" si formò grazie a una grossa somma di denaro elargita dal canale televisivo CBS per produrre una trasmissione pilota per una serie dal titolo *Subject for Change* (Oggetti del cambiamento) che riguardava i media alternativi e tutto quello che di nuovo si andava facendo...; che uno dei progetti tecnologici innovativi di quell'epoca, il dispositivo informativo automatizzato Video Matrix, era stato originariamente ideato per il lancio pubblicitario di lattine in una mostra commerciale...; che "Global Village" fu installato come una nuova mostra di dispositivi luminosi, con la gente che pagava per andare a vedere una serie di nove monitor che trasmettevano su vari canali alcune registrazioni degli show televisivi del giovedì, venerdì e sabato sera, con l'aggiunta di inserti che descrivevano atti sessuali, pubblicati sui quotidiani newyorkesi...; che "Raindance" era stata fondata come una società commerciale, con i suoi consulenti finanziari, destinata alla vendita delle azioni.

Tutto cominciava a suonare più come gli anni Ottanta che come i Sessanta, e così doveva essere: l'arte della sopravvivenza non è cambiata nei secoli. E' buffo come i nostri specchietti retrovisivi colorati cambino e proiettino i nostri propri valori e desideri, distorcendo il passato. Vediamo gli eventi lontani attraverso un filtro polarizzante bianco e nero, che abbassa il grado di risoluzione. Alcune persone possono pensare che questi avvenimenti che riguardano il video non si adattano alla loro idea di quello che dovevano essere gli anni Sessanta, invece vi sono perfettamente integrati. Tutto questo materiale era proprio là, stampato su carta, come reliquia di informazione necessaria, in uno dei più importanti manuali dei media di quei tempi. E' una necessità della storia che le cose nuove siano sempre composte da elementi opposti (essendo la sintesi il vero principio creativo) come, per esempio, il fatto che gli hippy avessero bisogno dell'Istituzione per potersi definire in qualche modo; come le due metà del segno A abbiano bisogno una dell'altra per stare in

pie di; e come la famosa immagine della *Gestaltpsychologie* presenti due facce ambigue, ognuna composta sia della figura che dello sfondo.

Con tutte queste "registrazioni storiche" davanti a me, mi trovavo sempre a fare riferimento ai libri per le date e i numeri, che non sono mai stato capace di ricordare fin dalla scuola. Mi è sempre sembrato che la Storia fosse una questione di numeri. Mi sentii molto sollevato alcuni anni più tardi quando lessi che il cervello sembra funzionare per immagini – un linguaggio di fotografie mentali, di derivazione spazio-visuale – e che perfino nel richiamare dei numeri esso tenderà a farlo attraverso la visualizzazione della forma del simbolo del numero "5": Guglielmo il Conquistatore - 1066 d.C.; Nam June Paik - Wuppertal Gallery, 1963. Pensare agli eventi in termini di numeri, come liste di date, può renderli triviali e rispolvera il vecchio atteggiamento della "quantità che supera la qualità" (più vecchio è, meglio è). Sebbene sia certamente importante sapere quando le cose sono successe, tutti i vecchi dibattiti in cui mi sono imbattuto, dove si discuteva se fosse stato Paik o Vostell a usare per primo un apparecchio televisivo nel suo lavoro, suonavano semplicemente ridicoli. Non facevano che ignorare totalmente la realtà della situazione: il contributo di Paik alla video arte è di gran lunga più importante, sostanziale e di più vasta portata di quello di Vostell. Ho letto che la mente per natura fa precisamente questo: distilla e sintetizza concetti, tendenze e contenuti sorvolando numeri e sequenze.

Sbirciando nel passato, scorgevo anche la continuazione di una chiara linea di demarcazione che in precedenza era sempre sembrata svanire quanto più si risaliva all'infanzia del video. Apparentemente, la comune grande zuppa primordiale degli anni Sessanta in cui tentavamo di mescolare tutto all'interno di un medium comune, un uovo monocellulare, non è mai veramente esistita. Fin dall'inizio c'erano già almeno due correnti ben distinte: i gruppi che facevano video, già menzionati, e gli artisti singoli. Essi procedevano in parallelo, e la ragione di questi due diversi approcci, quello di gruppo/comune e quello personale/individuale, non era tanto di tipo economico, tecnico o politico, quanto semplicemente psicologica e possibilmente perfino biologica. La persona indotta ad agire in un gruppo, e quella che si isola nel lavoro, non sono che due animali differenti. Gli artisti sono sempre stati dei caratteri individualistici e solitari. Bruce Naumann cominciò a utilizzare il video da solo nel suo studio sulla costa occidentale nel 1968 e Les Levine nello stesso anno a New York; Keith Sonnier seguì nel '69 e subito dopo William Wegman, Richard Serra, Vito Acconci, John Baldessari, Paul Kos, Joan Jonas, Peter Campus e molti altri. Ognuno cominciò realizzando nastri decisamente personali e individuali, la più parte caratterizzati dalla presenza sullo schermo dell'artista solitario, spesso all'interno del proprio studio nello svolgimento di una qualche attività.

I gruppi erano emersi nel comune contesto politico dei tardi anni Sessanta e erano orientati verso la comunicazione (nuove tecnologie incluse), mentre gli altri "gruppi" di individui andavano emergendo dall'ambiente artistico istituzionale. Questi "artisti del mondo dell'arte" non furono inclusi all'interno delle prime due mostre che sono state le pietre miliari in questo campo: quella di Howard Wise a New York nel 1969, *TV as a Creative Medium*, e quella di Russell Connor a Brandeis nel 1970, *Vision and Television*. In parte fu dovuto anche al fatto che era ancora un po' presto (comunque Les Levine espose a Brandeis), infatti fu molto lento il processo di accettazione da parte delle strutture televisive pubbliche di nuova formazione, che preferivano lavorare con i tecnici e con gli autori di docu-

mentari e con le forme convenzionali, come il teatro e la danza, più facili da assimilare nel contesto dei programmi dei mass media.

Questo ha creato una separazione iniziale che persistendo ha messo i tecnici, definiti "gli artisti del video sintetizzatore", inizialmente dal lato degli attivisti dei mezzi di comunicazione e dei gruppi video, in una posizione ambigua e scomoda. Inoltre, Howard Wise aveva già proposto una relazione con l'arte cinetica/tecnologica esponendo video nella sua galleria, ma con gli anni Settanta questo lavoro era svanito fra le mode del mondo dell'arte.

La mostra per "gli artisti del mondo dell'arte" che dichiarava come la loro fosse una "TV come medium creativo" (e che riconosceva chiaramente il nesso fra il video e la *performance*) fu *Ten Video Performance (Dieci video performance)* al Finch College Museum of Contemporary Art di New York, nel 1971. Di questa terza fondamentale iniziativa non si parla molto nelle storie del video pubblicate in questi ultimi anni. Molto presto, dopo quella mostra, cominciarono a vedersi gli effetti della classificazione di tutta questa attività da parte dei media (che non si occupavano invece della natura del lavoro stesso), nel graduale incrociarsi di queste due direzioni all'interno della tante mostre che seguirono, dedicate al video e alla *performance*. I musei e i programmi dei media diventarono terreno neutrale dove i vari artisti delle gallerie, i gruppi che facevano video e gli indipendenti si potevano vedere accomunati sotto il cappello onnicomprensivo della "video arte", e dagli anni Settanta fino ad oggi questi rimangono gli unici luoghi di esposizione per tutto il diverso lavoro che attiene a questo campo.

Nel frattempo, tornando agli anni Settanta, io continuavo a perdere libri e proseguivo i miei studi sulla memoria e l'immagine. Avevo cominciato a interessarmi delle immagini del tempo, cosa che mi portò presto a occuparmi di diagrammi, mappe e geometrie: le arti del cielo (l'astronomia da cui derivano l'architettura e la navigazione). Il tempo veniva spesso descritto come una spirale. Galassie, vortici, i tre anelli... La crescita diventava concentrica, una radiazione, non una linea. I fatti si svolgevano dall'interno all'esterno, non dal basso in alto. Cominciai a pensare alla crescita umana, alla mia stessa vita, nello stesso modo: le idee possono crescere anch'esse... la loro espressione in immagini... le immagini sono cose viventi... devono tutte avere in comune la stessa struttura. La Storia tutta uscì dall'ordine sequenziale, procedendo sia nel passato che nel futuro. Se mi accadeva di perdere dei libri, avrei sempre potuto ritrovarli.

Questa storia disordinata generava confusione, ma in qualche modo dava un senso. Ho sempre imparato le cose in ritardo. La tremenda esuberanza, apparentemente senza precedenti, che si sentiva nell'aria in quei primi tempi – che è assolutamente necessario prendere in considerazione per poter comprendere il lavoro che si faceva allora, e che io avevo una grande difficoltà a ricordare (*riaccendere*, che connota un atto creativo, è il termine migliore che possiamo usare in rapporto alle emozioni) – quel diluvio di novità e immagini, ho scoperto essere tutto rispecchiato in un libro in cui mi sono imbattuto nel 1974: *Painting, Photography, Film*, di Lazlo Moholy-Nagy. Era del 1927, ma lo si poteva leggere come se descrivesse il video e l'*expanded cinema* del 1967.

C'erano le prime inquadrature cinematografiche, le immagini dal microscopio, le tavole astronomiche, i raggi X, i fotogrammi, gli effetti d'illuminazione, gli angoli obliqui, le "risate interrotte"; estensioni dei sensi esilaranti disseminate di citazioni profetiche quali:

Somme gigantesche si spendono spesso per realizzare un lungometraggio. Se paragonata alla tecnica e agli strumenti di questo film, la tecnica pittorica di oggi è ancora a uno stadio estremamente primitivo.

Moholy-Nagy, 1927

Avrebbe potuto essere una citazione dal catalogo di Nam June Paik della mostra di Everson del 1973: ... *il tubo dei raggi catodici prende il posto delle tele.*

Nam June Paik, 1965

Scopersi i film di Oskar Fischinger e il *cinema puro* di Hans Richter degli anni Venti: percorsi di pura luce e movimenti astratti che guizzavano sullo schermo, come più tardi in Kubelka e con i video sintetizzatori e come, prima di tutti questi, nell'incredibile sofisticazione e intelligenza dei motivi dell'arte astratta islamica. Uno dei tranelli dell'epoca dell'informazione, combinato con il fatto di vivere quest'esperienza nell'America contemporanea, è il fatto di focalizzare la propria attenzione sul presente. C'è già così tanta roba che ci bombarda, che è impossibile pensare ad altro. Nell'era della consapevolezza di sé (l'età dei media), noi siamo come un cervello che è stato deluso perché credeva che la consapevolezza di sé è il grado massimo, e scopre che ora deve pensare ad ogni singolo battito cardiaco, a ogni singolo movimento dei polmoni. Così dieci anni cominciano a sembrare un tempo lungo, i Rolling Stones vengono classificati "vecchia musica" e Michael Jackson è "nuovo", i pianisti di musica classica sono "artisti contemporanei" e agli artisti del video è permesso dividere il *frame*, grazie alle nuove tecnologie, e "scoprire" il montaggio ("mai prima nella storia del video"), mentre Sergei Ejzenstejn (e tutti quelli che lo conoscono) sono là da qualche parte che ridacchiano.

Quando il pianista diventa consapevole, cioè si rende conto del presente e pensa al fatto di colpire ogni singola nota come faceva ogni volta durante la faticosissima pratica dell'apprendimento, diventa impossibile suonare. Le dita si accavallano una sull'altra. E' impossibile essere naturali, è un po' come cercare di essere creativi negli anni Ottanta.

Edmund Soto

Mi ricordo che nel 1974 David Ross se ne andava "nel lontano Ovest in California" (come nella New York di Saul Steinberg, "la lontana New York") per capitanare il nascente programma di video al Museo di Long Beach. Ricordo di esserci venuto ("nel lontano Ovest") a vivere nel 1981 e, pensandoci oggi, doveti fare ritorno "nella lontana New York"; sebbene questa non sia la definizione nazionale codificata per indicare il "ritorno all'Est" e "verso il lontano Ovest", con le sue implicite indicazioni di passato e futuro, andare e tornare, sinistra e destra, storia (il Vecchio Mondo) e futuro (la Nuova Frontiera).

Ho avuto non poca difficoltà cercando di immaginare dove mi trovassi, nel tempo come nello spazio, ma sono qui, che scrivo un articolo per il Long Beach Museum of Arts nei dieci anni di anniversario del video, mentre raccolgo tutto questo materiale, sfogliando vecchi articoli e libri, decidendo di esordire con la descrizione della situazione nel 1974. Ho preso degli appunti, cercando di ricordare come fosse:

"Nel 1974, quando nacque il progetto del Museo, si era già esaurita la prima fase della video arte. Erano già passati cinque anni dalla mostra di Howard Wise, *TV as*

a *Creative Medium* (La TV come medium creativo). "Raindance" si era già sciolto. Electronic Arts Intermix aveva lanciato la distribuzione dei suoi videotape un anno prima, nel 1973. EAI aveva a che fare in primo luogo con i "video" artisti, mentre la galleria Castelli aveva cominciato a distribuire gli artisti del "mondo dell'arte". I centri di accesso ai media legati al video lavoravano a pieno ritmo, e molte scuole d'arte avevano dato inizio a corsi regolari di video. La prima generazione di artisti del video si era ben affermata e si organizzavano mostre regolarmente.

Ma qualcosa stava per accadere, e il 1974 si dimostrò un anno cardine. Le prime due più importanti conferenze si tennero in quell'anno: *Open Circuits* (Circuiti Aperti), al Museo di Arte Moderna, un incontro internazionale fra artisti, critici, organizzatori e studiosi che discutevano idee e temi; e la conferenza dal titolo *Video and the Museum* (Il Video e il Museo) al Museo Everson di Syracuse, iniziative che fecero incontrare i musei, le gallerie, gli operatori dei media e gli artisti provenienti da tutto il paese.

Per quanto attiene al livello tecnologico, il *frame* stava appena nascendo o, per lo meno, vi si poteva cominciare ad accedere, grazie all'introduzione del *time code* e del montaggio computerizzato, e grazie alle prime centraline automatiche di montaggio per formati semi-professionali. Il colore stava diventando una realtà con l'arrivo delle prime telecamere portatili a colori: Jon Alpert realizzò il primo programma a colori in questo campo nel 1974, *Cuba - The People* (Cuba - La gente). Il *Time Base Corrector** fu introdotto quell'anno, fornendo in tal modo l'anello mancante fra il formato basso e gli standard televisivi. Fu poi prodotto il primo proiettore a colori. Non esisteva l'*home video*, il computer non era ancora entrato nelle case, non c'erano i *video games*, i dispositivi di *rallenty*, né videoregistratori da un pollice, né effetti digitali, non c'erano canali che trasmettevano video musicali. I telegiornali erano ancora su pellicola. Le *soap operas* apparivano ancora diverse dagli altri programmi regolari. La TV via cavo era una presenza sparuta, a dispetto di ogni precedente previsione ottimistica. Le cassette da 3/4 di pollice, immesse sul mercato soltanto due anni prima, stavano appena prendendo piede, dal momento che in molti apparati produttivi esistevano parallelamente a quelle con il nastro a bobina aperta da 1/2 pollice.

Stava appena per avere inizio la seconda fase del video, caratterizzata dal passaggio dal bianco e nero al colore; dall'importanza del montaggio (quindi con un più stretto rapporto con il cinema); dall'attività individuale, data la scissione dei gruppi; da una nuova collocazione di questa area, che si situava ai margini delle principali correnti del mondo dell'arte; dalla crescente possibilità di accesso ai formati professionali e da un'emergente "professionalità". Il "processo" cedeva nei confronti del "prodotto". Tuttavia, sotto il profilo tecnico e dell'esperienza, la comunità del video era ancora all'avanguardia nei confronti dell'industria, rinforzando l'opinione di una pratica alternativa e in qualche modo più approfondita. Nel giro di qualche anno ci sarebbero stati dei cambiamenti; l'industria si sarebbe messa alla pari, e presto, come oggi, avrebbe di gran lunga sorpassato gli artisti per le innovazioni tecni-

* N.d.T.: Correttore dei tempi di base. Apparecchio in grado di scomporre il segnale televisivo e restituirlo corretto. Viene utilizzato nel montaggio e nella trasmissione. Tra le sue funzioni più comuni vi sono la correzione dei sincronismi, dei *drop-out* (disturbi dell'immagine che si manifestano sotto forma di piccole strisce lungo il teleschermo), del *chroma* (livello di saturazione di un colore) del video e della messa in fase delle apparecchiature.

che e la competenza (cosa che ironicamente fin dall'inizio ha rafforzato l'effettiva "pratica artistica" nella forma artistica)".

Questo è fino a dove ho potuto risalire. Mi resi conto che stavo descrivendo un mondo totalmente diverso, un panorama del primo periodo del video che non esiste più, tanto che cominciavo ad avere visioni di sogno, immagini del passato, *flash-back*. Uno era particolarmente vivido. A tutti capita di fare sogni come questo qualche volta nella vita. Quello che è interessante è che la loro vividezza non riguarda tanto la chiarezza visiva o il dettaglio - è piuttosto una fedeltà all'*esperienza*, all'esistenza. La piena sensazione di quello che sembra veramente *esserci* riempie totalmente il tuo corpo: quello che si percepisce come se si stesse respirando in quel momento. Queste sono le vere "immagini". E' sempre uno shock. Possiamo essere capaci di registrare artificialmente immagini, suoni e parole, ma siamo ben lungi dal riuscire a registrare qualcosa che somigli all'*esperienza*. Lo shock sta nel realizzare quanto effettivamente ci sfugga del passato.

Si aggiunga, a questo, il fatto che la nostra società ha sviluppato un senso distorto del tempo: mentre la tecnologia accelera ogni cosa sempre di più e i nostri sogni si concentrano su come diventare più efficaci, noi stiamo scoprendo che abbiamo in effetti sempre meno tempo a disposizione. La mancanza di tempo è uno dei problemi più grandi che assillano il mondo del video e tutte le istituzioni moderne. E' il motivo per cui le cose spesso si fanno azzardatamente e in modo rabberciato, oppure non si fanno affatto. La gente riesce a malapena a tenere la testa fuori dalle acque istituzionali. Il problema centrale di oggi è come conservare la sensibilità e la profondità di pensiero (entrambe funzioni del tempo) nel contesto delle nostre vite accelerate.

La vita spirituale è qualcosa di cui le persone si preoccupano quando sono talmente affaccendate a fare qualcos'altro che pensano di dover essere più spirituali.

Thomas Merton.

Mi ricordo di aver fatto un'esperienza mentre giravo sul monte Ranier nel 1979. Avevo pensato di fare uno studio approfondito della montagna, e decisi di fissare la telecamera nella stessa posizione per una settimana, per osservare la montagna mentre attraversava tutte le fasi differenti, di orario e di tempo. Mi sembrava fosse importante dedicare un tempo così lungo a quella che alla fine sarebbe stata una scena molto corta.

Fu soltanto dopo aver terminato e mentre, orgogliosamente, ridiscendevo le pendici con le mie ore di registrazione in una grande scatola, che mi resi conto di quello che avevo fatto. Per la montagna, quel periodo di tempo era come un guizzo insignificante che sfugge via tanto rapidamente da risultare quasi invisibile. Una settimana: suonava quasi come un insulto.

Ancora penso di guardare quella montagna che si muove... e *si muove*. Pensavo all'espressione "immagine in movimento".

Di che movimento si trattava? Cosa era questo processo che trasformava una costellazione vivente di eventi in una storia, in un ricordo? Mi viene in mente ancora la conferenza *Open Circuits*, nel 1974, in cui Hollis Frampton descrisse l'unione dei due media, il film e il video, come "la mimesi, l'incarnazione, il prendere forma della stessa coscienza umana".

Poco tempo fa ero di "ritorno all'Est" quando per strada mi imbattei in un vecchio amico. Non lo vedevo da anni ed era molto cambiato. Tentavo disperatamente

di richiamare la vecchia immagine che portavo dentro di me. Era appena uscito dal cinema dove aveva visto un film di Woody Allen. Iniziammo a parlare della storia del video, fra le altre cose. Diceva di non sapere se credere nella storia. Gli dissi che neppure Woody Allen ci credeva, e lo parafrasai citandolo: "Quando ho cominciato a fare l'attore" – aveva detto – "Dicevo soltanto quelle battute che pensavo facessero ridere e non dessero la possibilità di ripensarci. Sono sicuro che Mort Sahl o Lenny Bruce facessero altrettanto. E poi scopri, quando la stampa getta uno sguardo sul tuo lavoro dopo un anno o due di programmazione, che i giornalisti vedono una grande quantità di temi ricorrenti da fargli affermare: "Be', questo Mort Sahl è un vero commentatore politico". Non credo che si sia mai seduto a pensare e abbia detto: "Parlerò delle donne o parlerò di politica?". Quella che fai non è mai una scelta consapevole."

In un'epoca in cui si parla tanto di "essere se stessi" mi riservo il diritto di dimenticare di essere me stesso, dal momento che ci sono veramente poche possibilità di essere qualcun altro.

Thomas Merton

Stava cominciando a fare freddo per strada, entrambi concordammo che qualcosa stava cambiando e che sembrava ci stessimo muovendo in una nuova fase: "Vedi" – disse – "Sospetto che questo nuovo passaggio avrà molto a che vedere con tutto questo parlare di arte televisiva ma, probabilmente, in un modo totalmente diverso rispetto a quello che tutti potremmo mai immaginare". Poi ci salutammo.

Sulla via di casa pensavo al nostro incontro e all'argomento fondamentale, la distribuzione. Una giovane donna salì sull'autobus con un bambino piccolo. Portava un mazzo di fiori dai colori brillanti. Guardai i fiori e guardai il bambino. Adoro guardare i bambini che cercano di trarre un senso da quello che il mondo appare loro – come è avvenuto a noi tutti – quella sensazione esilarante di aperta e totale meraviglia di fronte alla natura delle cose. Presi il mio libro per essere sicuro di non dimenticarlo sull'autobus. Stavo leggendo *The Cloud of Unknowing* (La nube della non-conoscenza), un classico del misticismo cristiano di un anonimo inglese del Trecento. C'era questa voce del passato che mi parlava a voce alta così chiaramente e direttamente. Lessi queste parole:

Ti raccomando e ti prego, con tutta la forza e il potere che l'amore può far nascere, che chiunque tu sia a possedere questo libro (forse è tuo, o lo tieni, o lo stai portando, o lo hai preso in prestito) tu non dovresti, del tutto liberamente, e per un saldo proponimento, né leggerlo, né scriverne o menzionarlo a nessuno a meno che questi sia a tuo giudizio totalmente determinato a seguire Cristo nella perfezione... Ed egli dovrebbe essere, nella tua stima, uno che per lungo tempo abbia fatto tutto quello che era in suo potere per giungere alla vita contemplativa in virtù della sua vita attiva. Altrimenti, questo libro non avrà per lui alcun senso. Inoltre, ti raccomando e ti prego con l'autorità che mi viene dall'amore, che se qualcuno leggerà, menzionerà o scriverà di questo libro... tu gli raccomanderai (come ora io faccio con te) di prendersi tutto il tempo necessario per la lettura, la scrittura, il discorso o l'ascolto.

Non mi importa affatto se i chiacchieroni, gli adulatori, i falsi modesti, i brontoloni, i pettegoli, i maldicenti ed ogni sorta di seccatori non vedranno mai questo libro. Non ho mai avuto intenzione di scrivere per loro. Così se ne possono tenere alla larga. E così possono tutti quei letterati (e gli illetterati anche) che sono soltanto curiosi. Anche se sono brave

persone, se visti dal punto di vista dei fatti, tutto questo per loro non significherà niente.

L'autobus stava passando davanti a un cartellone pubblicitario che annunciava la TV via cavo. C'erano dei vecchi barboni che rovistavano nell'immondizia. Era la mia fermata.

Long Beach, agosto 1984

In memoria di Hollis Frampton (1936-1984) e di Barbara Latham (1947-1984)

in: *Video: A Retrospective, Long Beach Museum of Art 1974-1984*, a cura di Kathy Rae Huffman, Long Beach, 1984. Titolo originale del testo: *History, 10 Years, and the Dreamtime*.

Traduzione di Michela Giovannelli