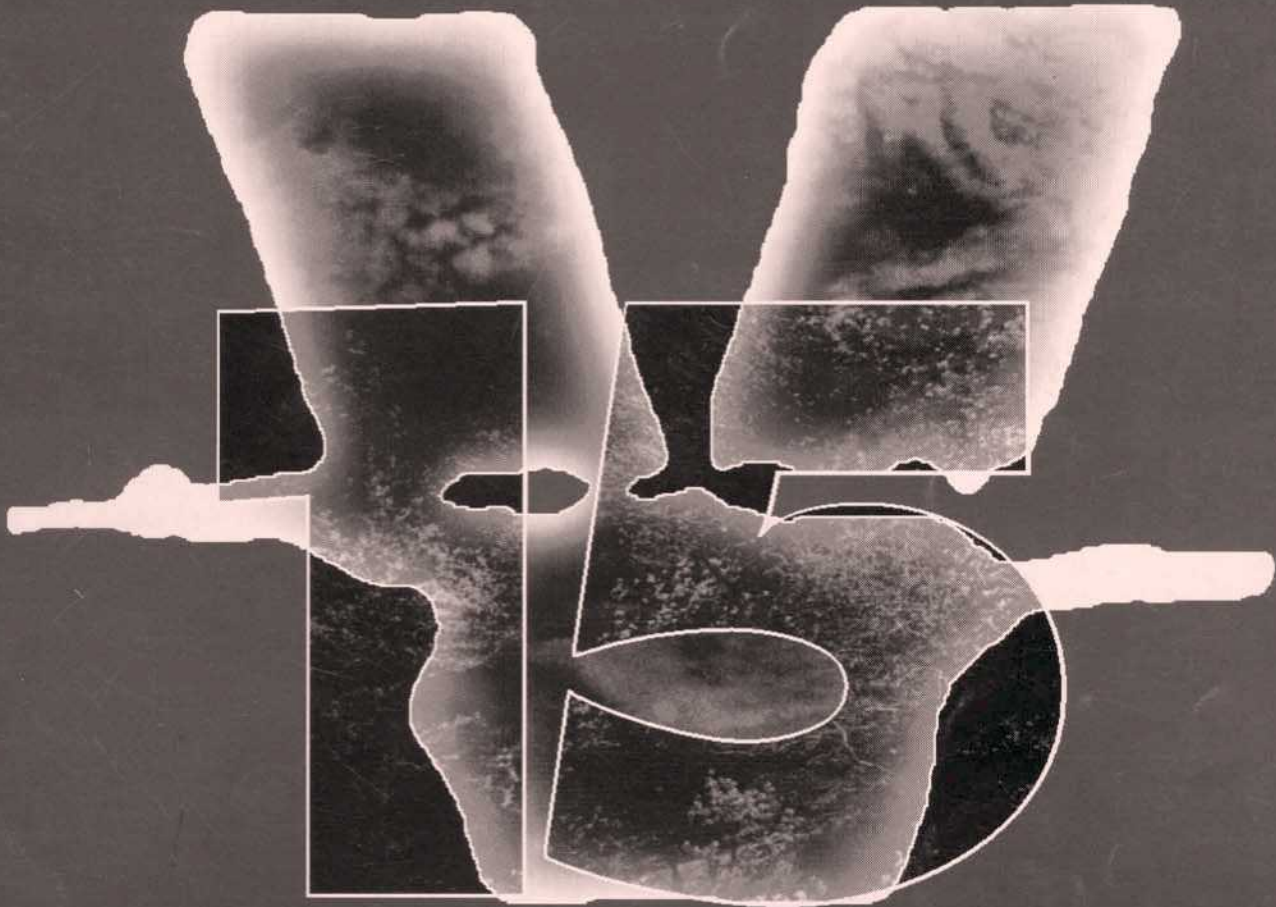


video art

XV^E FESTIVAL INTERNATIONAL DE LA VIDÉO ET DES ARTS ÉLECTRONIQUES
FORUM DES NOUVELLES IMAGES ET DE LA CULTURE ÉMERGENTE



LOCARNO - LAGO MAGGIORE: 1-4 SEPTEMBRE 1994
PALAZZO DELLA SOPRACENERINA, LOCARNO - COLLOQUES AU MONTE VERITÀ LE 4.09

COLLOQUES

"ENTRER DANS LE XXI^E SIÈCLE:
DE L'APOTOSE À LA MÉTAMORPHOSE"

SÉMINAIRE

"DIDACTIQUE DE L'AUDIOVISUEL EN EUROPE"

OBSERVATOIRES

"IMAGE ET SON" - "LE VIRTUEL DES ARTISTES"

"PRODUCTION VIDÉO ET DISTRIBUTION"

CONCOURS

SÉLECTION OFFICIELLE: "ART VIDÉO"

GRAND PRIX DE LA VILLE DE LOCARNO
BOURSES DE L'UNESCO ET DU CONSEIL DE L'EUROPE

PRIX:

LASER D'OR - LAGO MAGGIORE: REG. PIEMONTE ET LOMBARDIA

RÉTROSPECTIVE

WOODY & STEINA VASULKA

MANIFESTATIONS COLLATÉRALES

MUSEO PROMOZIONALE DI CULTURA, CANNOBIO:

INSTALLATIONS: ERIC LANZ - ARTA BISENIECE

HOMMAGE À GIANNI TOTI

TEATRO DI LOCARNO:

ESPACE MUSICAL: SPECTACLE MULTIMÉDIA

SOTTO UNA BUONA STELLA:

ORLAN - VASULKA - LA CARTE



AVArt

Associazione per la VideoArte

	Programme général	2
	Marco Maria Gazzano Le XV VideoArt Festival	3
	Rinaldo Bianda Considérations	4
	Lorenzo Bianda Continuité et renouvellement	4
Lorenzo Bianda, Robert Cahen, Marco Maria Gazzano	La sélection des oeuvres	5
	Cast & Credits	6
	Règlement du Concours, Commission de sélection, Prix, Jurys	7
	CONCOURS	9
	HORS-CONCOURS	19
	OBSERVATOIRES	
	Michel Chion Audio-vision: ni son ni bande-son	21
Pierre Lévy	Pour une architecture du cyberspace: enjeux esthétiques et éthiques	22
Georges Heck	Production vidéo et distribution	24
M. M. Gazzano	Une journée de la télévision du futur: les artistes et le virtuel	25
	Néo-Télévision	26
Marcello Pecchioli	Neo-TV, comunicazione, tecniche virtuali	31
	SÉMINAIRE DES FORMATEURS EN NOUVELLES TECHNOLOGIES / AIVAC	
	Vittorio Fagone Arts-Média et nouvelles technologies	
	Formation et spécialisation pour la culture du nouveau siècle	33
Jacques Monnier-Raball	Quand l'innovation technique sert d'alibi aux prétendus formateurs	33
Fred Forest	Champ de réflexion et d'action du Centre sur l'Esthétique de la communication	34
Rossen Milev	L'enseignement et la promotion multimédiale en Europe de l'Est	35
	COLLOQUES / AIVAC	
René Berger	Entrer dans le XXI^E siècle: de l'apoptose à la métamorphose	37
	Isabelle Rieusset-Lemarié	
	Art et technologies à l'aube du XXI^E siècle: les métamorphose de la reproduction	38
	Robert Cailliau Le défi des réseaux planétaires	39
	Xavier Comtesse	
	La science entre aussi en métamorphose. Essai d'explication par les fondamentaux	40
	Alessandro E.P. Villa	
	Vers un nouveau paradigme en Neurosciences: la Neuro-Heuristique	41
René Berger	L'art en métamorphose: de la vidéo aux réseaux planétaires	42
	RÉTROSPECTIVE	
	Woody et Steina Vasulka	43
	ÉVÉNEMENTS SPÉCIAUX	
	CANNOBIO	
Matilde Pugnetti	Intorno al Festival per approdare alla Storia dell'umanità	44
	Eric Lanz	
	Arta Biseniece	
	HOMMAGE À GIANNI TOTI	
Gianni Toti, Sandra Lischi, Marc Mercier	Planetopolis	45
	CARTE BLANCHE	
	Pierre Bongiovanni Videøvoid	47
Jean-Yves Barbichon	D'un coup de fouet de la queue d'une jument jaillit un flot d'images d'où se cristallisât la voie lactée	48
	SPECTACLE	
	Espace Musical Puce Muse Lux	49
	VIRTUALITÉ	
Mario Canali	Correnti Magnetiche, Satori	51
	CORPS-RÉEL	
Orlan, Stephan Oriac	Opération réussie	53
	INSTALLATION	
Francesco Mariotti	Il Tempio delle lucciole	55

XV VIDEOART FESTIVAL, LOCARNO, 1994

WOODY & STEINA VASULKA

RETROSPETTIVA VIDEO

A CURA DI MARCO MARIA GAZZANO

RETROSPECTIVE

SULLE TRACCE DEL FUOCO DEGLI DEI

Woody e Steina Vasulka sbarcano a New York, emigrando dall'Europa, nel 1965, lo stesso anno di Paik. Violinista islandese diplomatosi al Conservatorio di Praga Steina, cineasta boemo allievo dell'Accademia delle Arti dello Spettacolo praghese Woody, in America "scoprono" il video: le possibilità espressive inedite dell'immagine elettronica, la relazione concreta - e anzitutto libera da condizionamenti - che, lavorando con i nuovi media, è possibile stabilire tra ricerca estetica, comunicazione, tecnologia.

Pionieri delle arti elettroniche e, per l'importanza del loro lavoro ormai trentennale, autori già "classici", con Nam June Paik e con pochi altri maestri rappresentano un solido punto di riferimento in quel vero e proprio "continente" che dalla videoarte si estende fino alla computer-image e alle esperienze di interattività o di "virtual reality".

E tuttavia l'insieme dell'opera dei Vasulka è, oggi come un tempo, difficilmente riconducibile a un ambito ben definito e unitario sia nel campo dell'arte che in quello della ricerca tecnologica. La quantità e l'apparente eterogeneità dei loro lavori impediscono di fatto una catalogazione rassicurante. Ed è proprio nella loro irriducibilità agli schemi stori-

co-evolutivi con i quali usualmente si disegna la storia dell'arte, o ai paradigmi stessi della teoria - anche di quella che riguarda le arti elettroniche - la loro autenticità: il contributo che questi due artisti, perveramente indipendenti, danno dagli anni '60 all'esplorazione più radicale delle possibilità espressive e delle modalità di comunicazione della nostra epoca.

Più che videoartisti - "che è essenzialmente un concetto di marketing, inventato dalle gallerie per individuare il prodotto che avevano da vendere, o, al meglio, un insieme di limiti", dichiara Woody - i Vasulka preferirebbero essere considerati dei *philosophes della pratica*: e in effetti in questa felice espressione d'intonazione leonardiana si concentra gran parte del senso del loro lavoro. Ma anche - grazie alla intelligenza critica che da sempre accompagna i due artisti - il senso di gran parte del lavoro di chi opera, con autentico spirito di ricerca e con coscienza dei mezzi che usa, nell'ambito delle arti elettroniche: all'incrocio cioè di arte e tecniche, media e linguaggi espressivi diversi, spostamenti di confine determinati dalle nuove scoperte scientifiche, eredità culturali da rivisitare, memoria e futuro.

Di questa complessità, l'opera dei Vasulka - che come di ogni artista si definisce più nel suo insieme che in ogni singolo lavoro - è un modello per eccellenza: oltre a composizioni musicali, film realizzati per mono o multi schermo, videografie, videoinstallazioni tecnologiche interattive e no essi, fin dagli anni '70, hanno realizzato direttamente o contribuito a ideare le strumentazioni, le apparecchiature e i softwares necessari alla loro ricerca: al trattamento e alla sintesi delle immagini e dei suoni o alla messa in opera dei dispositivi interattivi. Anche questo fa parte della loro "opera" e anzi ne rappresenta un momento altissimo, nel quale i Vasulka raccolgono una tradizione di relazioni dirette tra arte e scienza, "ingegneria" ed estetica che in età moderna è stata inaugurata da Leonardo ma che, prima la fotografia e il cinema poi la comprensione dell'elettronica e dei nuovi media da parte di alcuni artisti, hanno rimesso in campo nel nostro secolo.

Ma alla loro opera appartengono anche allestimenti musicali, ambientali, di relazione suono-immagine, "essais" fotografici; una vivacissima attività didattica e critica che risale agli anni '70 e giunge fino a oggi attraverso gli insegnamenti inaugurati dai Vasulka a New

York, Buffalo, Santa Fé, Locarno, Linz, Brno; una attività di animazione culturale e di produzione in ambito videoartistico che dalla fondazione del "luogo" più importante nella storia delle arti elettroniche (1971, "The Kitchen" a New York) approda alla sezione di ricerca sulla storia delle apparecchiature elettroniche utilizzate per fare arte (videocatalogo interattivo con lettura laser e codice a barre) ideata da Woody nel '92 per "Ars Electronica" a Linz.

Altrettanti momenti di un'"opera" complessiva che ha notevolmente influenzato, anche di là dall'ambito artistico, la cultura americana contemporanea e, attraverso essa, l'immaginario collettivo dell'intero pianeta: basti pensare che alcune delle "scoperte" tecnologiche dei Vasulka sono divenute, assunte dall'industria secondo una logica che anche Nam June Paik ha sperimentato, elementi innovativi per apparecchiature elettroniche di grande consumo; o che certe immagini, "effetti speciali" e soluzioni narrative che hanno fatto la fortuna dei più importanti film americani di fantascienza degli anni '80/'90 sono state realizzate da ricercatori formati dai Vasulka o riprese da immagini e sequenze presentate dai due artisti molti anni prima.

II | RÉTROSPECTIVE

La necessità dell'innovazione tecnologica - e dunque della "costruzione" o dell'"invenzione" di dispositivi ad hoc - per approdare a "immagini" che siano veri e propri "punti di vista" inediti, è ben presente ai due artisti; e costituisce una delle motivazioni forti della loro poetica che allo stesso tempo ha sancito - e fin dall'inizio della loro ricerca - una lunga serie di risultati così come una esplicita intenzionalità utopica.

"La sfida per me è stata quella di creare uno spazio che non avesse niente a che vedere con gli stereotipi e le idiosincrasie della visione umana" (Steina); "Occorre domandarsi e guardare dove ci si può lasciar sfidare. Dove si trova l'immagine radicale? E non dove si trova l'immagine di successo" (Woody); "C'è una visione umana e una visione della macchina. Perché mai noi umani dovremmo sempre cercare di imporre la nostra visione del mondo? Chi dice che questi due occhi e questo tipo di visione siano corretti? E' quanto meno interessante scoprire che vi possono essere anche altri punti di vista" (Steina); "Capisco il bisogno di aggrapparsi all'ultima realtà, che è quella della nostra visione, quella che le telecamere portano nelle nostre case o offrono alla nostra esperienza, ma d'altra parte se potessimo, se sapessimo rinunciare a tutta la realtà, o meglio, a tutte le

attuali rappresentazioni della realtà e riu-scissimo a basarci solo su ciò che ci interessa o sui nostri bisogni, sui nostri desideri, magari scopriremmo che proprio i nostri desideri sono la corretta idea del mondo" (Woody).

Ed è nel perseguire queste intenzioni che i Vasulka hanno saputo ripercorrere l'esperienza storica delle avanguardie artistiche europee, in particolare d'ambito cinematografico, alla luce delle peculiarità - che andavano via via scoprendo - delle immagini elettroniche, sia di tipo ottico-analogico che algoritmico-numerico: individuando veri e propri "vocabolari" delle nuove immagini audio-visive, costruendo dispositivi originali per la visione e la percezione (dalla "Machine Vision"/1975 di Steina, al "Theater of Hybrid Automata"/1988 di Woody alle "tavole Brotherhood" nel 1994 / costruzioni interattive dedicate alle relazioni fra l'intelligenza umana e l'intelligenza "artificiale"), proponendo immagini singole generate numericamente o soluzioni cinematografiche - precipitate in elettronica e anche d'ordine narrativo - effettivamente sconvolgenti.

In effetti, profondamente insoddisfatti - come tutti i pionieri delle arti elettroniche - "dal tipo di visione di cui ci nutre l'industria, da ciò che l'industria della televisione e quella degli obbiettivi vuole imporci" (Steina) - i Vasulka, partendo dalla decostruzione empirica e attiva del processo attraverso il quale le immagini si formano sul televisore, hanno rapidamente preso coscienza dell'esistenza di un ampio potenziale creativo proprio nella distanza che separa l'immagine ottica (fotografica e chimica) da quella elettronica (video) e, più tardi, della novità assoluta delle immagini generabili con il computer. In particolare, la loro eccezionale capacità di "inventare" immagini non mimetiche e non naturalistiche, di ripensare radicalmente le categorie stesse di tempo e di spazio, di costruire vere e proprie "macchine per la visione", parte dalla comprensione di un elemento fondamentale della ricerca artistica applicata all'elettronica che, se i Vasulka tra gli anni '60 e '70 condividono con altri autori (Paik ed Emshwiller anzitutto), per essi diventa il vero "input" del percorso che li ha portati a progettare la sintesi numerica delle immagini e oggi, l'interattività tra l'intelligenza umana e quella algoritmica delle macchine. Si tratta della capacità intrinseca al video di generare immagini a partire dai voltaggi, dalle forme d'onda, dalle vibrazioni di frequenza e dai "feedback": altrettante possibilità che, già nell'epoca delle telecamere e dell'elettronica di tipo analogico - prima del computer - hanno contribuito a liberare il processo di formazione (e di concettualizzazione) dell'immagine dal mondo esterno; da ciò che comunque - anche se in modo illusorio, illudendoci che sia "la realtà" - riprende e restituisce

l'obbiettivo.

Il "feedback" è stato il vero colpo di fulmine per i Vasulka. L'"effetto" che ha dato loro il senso autentico della distanza esistente tra l'immagine chimica (fotografia e film) e quella elettronica. Puntare la telecamera contro il televisore acceso e riorganizzare le immagini che ne risultano a partire dal cortocircuito visivo prodottosi nel circolo vizioso che ne deriva, è una esperienza che non ha mai smesso di essere reinventata per tutti i trent'anni di storia della videoarte e sotto le più diverse latitudini. Ma per chi scopri quel gioco sorprendente e affascinante di specchi elettronici autoriflettenti all'infinito tra il '65 e il '69, l'emozione fu grandissima. Quasi uno shock, la sensazione di essere di fronte a una immagine che non aveva nulla a che vedere con il resto, di potersi immergere nell'energia pura: "credevamo ogni volta di rubare il fuoco agli dei", commenta Steina.

Ed è proprio questo shock a sancire l'atto di nascita delle arti elettroniche e la prima stesura del "vocabolario" della videoarte.

La possibilità di creare immagini in tempo reale, la flessibilità estrema dell'immagine elettronica, la coesistenza di più immagini in movimento della stessa inquadratura (con la conseguente riconsiderazione della nozione di "montaggio" cinematografico), la trasformazione in "oggetto" di ogni singola immagine, la mobilità dell'obbiettivo della videocamera, la possibilità di vivere (in diretta, senza la mediazione di un tempo cronologizzato) il "flusso" delle immagini video come una corrente di energia concettuale concentrata, l'assenza virtuale di "limiti" alle dimensioni dell'immagine sono gli altri elementi che hanno convinto gli artisti impegnatisi nel video quale ambito privilegiato di esperienza, di essere di fronte a un territorio inedito e tutto da percorrere. Elementi ai quali Steina e Woody Vasulka ne hanno aggiunto uno ulteriore, che, elaborato esteticamente, è stato il motivo di tante resistenze istintivo-percettive dei critici ai loro primi video: l'unità elettronica di suono e immagine. "Per la prima volta vedevamo immagini che erano fuori da questo mondo, che venivano da qualche altro luogo. Il passo seguente fu quando scoprimmo che le immagini e i suoni provenivano dalla stessa sorgente: che le immagini erano formate da tensioni e frequenze, e che anche i suoni, almeno quelli elettronici o quelli che passano attraverso un apparecchio elettronico, lo erano. La cosa più importante è che immagini e suoni differivano solo nel modo in cui tensioni e frequenze di base erano organizzate nel tempo. Questa unicità di fondo fu la scoperta più interessante".

Sedotti dalle relazioni possibili tra i media e i linguaggi (e le arti: musica, pittura, fotografia, cinema) i Vasulka non hanno fatto che farli interagire ed esten-

dere reciprocamente, in un dialogo costante tra lo strumento e l'immagine, che li ha impegnati a tempo pieno - obbligando ciascuno di essi ad abbandonare i precedenti impegni: i concerti Steina, il film industriale Woody e che ha trasformato le varie case in cui hanno abitato in autentici laboratori nei quali convivere quasi in simbiosi con le macchine: "Piuttosto che rappresentare una immagine in astratto e poi fame un modello cosciente e cercare di realizzarlo, noi fabbrichiamo piuttosto uno strumento col quale dialogare... Ma è molto complicato, perché concepiamo a volte degli strumenti in modo puramente concettuale".

Una coscienza - profondamente umanistica - del rapporto con le apparecchiature e le nuove immagini (ricca per di più dell'humour, della sensualità e della gioia di vivere che traspaiono dai video come dalle videoinstallazioni dei Vasulka) che dichiara apertamente il suo rispetto non succube per la tecnologia nel commento che Woody ha redatto, tra il '79 e l'80, per uno dei suoi primi lavori interamente numerici: "Per *artifacts*, io intendo che la macchina contribuisce al processo creatore, poiché troppi elementi dipendono da essa. Queste immagini vengono a voi come vennero a me la prima volta, in uno spirito di assoluta e libera ricerca".

Leonardo da Vinci è evidentemente l'artista moderno più vicino, insieme a Ejzenstejn e a Duchamp, all'impresa complessiva nella quale si sono avventurati i padri delle arti elettroniche. Se la sua grandezza, come è stato detto, è nell'aver saputo mirabilmente coniugare "il cristallo e l'elisir", la matematica e la creazione, la tecnica e lo spirito, allo stesso modo lo si può affermare per autori quali Paik e i Vasulka. L'eccellenza delle ricerche e il piacere del gioco sono, insieme alla percezione della complessità, comuni a questi artisti. Anche se le differenze sussistono, naturalmente, e segnano le differenti poetiche.

Emigrati in America, sedotti da video, questi autori hanno identificato la libertà cercata nel nuovo Continente con la libertà promessa, almeno all'inizio, dal nuovo medium. "Esso sfugge ancora a ogni rigida delimitazione" - confidava Woody Vasulka al New York Times nel luglio del '72 - "I clichés sono sconosciuti e gli artisti non hanno avuto il tempo di sviluppare il loro ego come nelle altre discipline" (...). "The Kitchen è un luogo nel quale la gente può entrare liberamente e sperimentare le possibilità del suono e dell'immagine elettronica, oppure incontrare chi vi sta facendo video".

Il video indipendente fino ai primi anni Settanta è stata una esperienza originariamente "americana", e per di più immersa nella controcultura underground del rock e della Beat generation, della Pop art e dei movimenti di liberazione delle minoranze oppresse: in quello che Steina ha definito come "l'euforia del

radicalismo", della quale i videoartisti partecipavano pienamente, senza distinguere tanto tra documentazione "partecipativa" ed elaborazione artistica. Ma, trasfondendo in essa le proprie radici e le proprie emozioni, i padri delle arti elettroniche hanno determinato relazioni diverse - anche molto diverse tra loro - della videoarte nel suo complesso con il concetto stesso di "memoria".

Sia Paik che Woody Vasulka hanno in comune l'esperienza della seconda guerra mondiale vissuta da adolescenti, in Estremo Oriente e in Europa: e questo conta nelle loro opere. E' un elemento di drammaticità - esterno all'esperienza storica degli Usa - che si è coniugato con la cultura libertaria degli anni Sessanta americani: insieme con lo Zen e l'eredità del movimento Fluxus portati da Paik, l'eco e le utopie delle avanguardie artistiche rivoluzionarie europee degli anni Dieci e Venti ben presenti nell'opera dei Vasulka.

"Mio padre aveva un'officina e lavorava il metallo. In Cecoslovacchia durante la guerra sono cresciuto davanti a un aeroporto. E, ragazzo, la prima cosa che mi ha interessato è stato di smontare le macchine. Avevo la fortuna di vivere vicino a un deposito, così ho potuto smontare le macchine più complesse del momento, i caccia tedeschi. La mia giovinezza è passata in questo cimitero di aeroplani. Vi si poteva trovare tutto quanto era in grado di far delirare l'immaginazione di un ragazzo. Finita la guerra, tutta l'Europa era diventata un immenso deposito. Vi si poteva trovare di tutto, da un'arma a un dito umano in una discarica".

Paik smontava pianoforti, Vasulka aeroplani. Uno ha portato, nella sua "electronic art" il senso del tempo e della meditazione orientale, l'accelerazione e il rallentamento esasperato del ritmo percettivo; l'altro il pragmatismo della meccanica e l'ispirazione espressionista: ambedue l'inquietudine, il senso di frammentarietà di finitezza dell'esistenza.

E tuttavia, anche se il rapporto con il passato è diverso - decisamente più strutturato, proustiano anche in senso estetico quello di Woody e Steina fin dagli anni Settanta - è proprio sul tema della memoria - e della rivisitazione della memoria storica collettiva del pianeta in relazione alla guerra e al Novecento, che questi autori ci hanno regalato alcuni tra i capolavori cinematografici della nostra epoca (*Art of Memory* di Woody Vasulka, a esempio) Opere che - se contribuiscono a mettere utilmente in discussione la nozione acquisita di cinema - mostrano anche quanto l'arte elettronica, in tutte le sue accezioni e in tutti i suoi vocabolari formali, per mano dei suoi stessi padri, sia diventata matura. Anche sul piano del senso.

Tanto da render visibile l'immagine stessa della memoria - e la sua autocoscienza - con un medium il quale,

nel suo essere un intreccio e una estensione reciproca di media e nelle forme sue specifiche di costruzione e "montaggio" di immagini suoni e colori, della memoria umana (nonché del sogno) è un sorprendente paradigma.

Marco Maria Gazzano

RÉTROSPECTIVE

III

UN VIAGGIO TRA I VIDEO DI WOODY E STEINA VASULKA

Steina & Woody Vasulka, *Evolution*, b/n, 1970, 16'

Racconto nel quale l'omo sapiens passa direttamente dall'età della pietra alla civiltà industriale contemporanea, in un gioco di finestre e di punti di vista non consueti che spiazza l'immagine ottica dal piano della superficie di un vetro al piano della strada ripresa (o riflessa) dall'altra parte del vetro: mentre un primo esperimento sull'immagine generata in contemporanea col suono, sottolinea il carattere intrinsecamente bidimensionale dell'immagine elettronica realizzata con le tecniche video.

Steina Vasulka, *Violin Power*, n/b, coul., 1970-78, 10'

Suonare il video con il violino, generare allo stesso tempo e con le stesse tecniche suoni e immagini, è il tema di quest'opera ormai classica di Steina.

Dall'interpretazione di un pezzo strumentale alla musica elettronica: il violino, connesso a un commutatore video per mezzo di un sintetizzatore di suoni, attiva lo scambio tra due riprese differenti dell'artista stessa che suona. In altre sequenze il violino "genera" ulteriori di-

forzano gli stessi suggerimenti magrittiani; non rinunciando a interagire con i capitali di quella che allora era la "controcultura" radical-democratica nordamericana.

Woody Vasulka, *Reminiscence*, coul., 1974, 5'

Girato nelle campagne della Moravia, sui luoghi dell'infanzia di Woody, in un primo "viaggio di ritorno" che non ha cessato di scatenare ricordi, emozioni e proustiane intermittenze del cuore, il video - esemplare da molti punti di vista - è anche uno dei primi risultati dell'utilizzo incrociato di due apparecchiature costruite con il contributo dello stesso Vasulka: lo Scan Processor Rutt/Etra e una telecamera portatile appositamente modificata. Uno sguardo surreale e di intensità profonda, la cui plasticità accentua l'intenzione non descrittiva.

Woody Vasulka, *The Matter*, coul., 1975, 4'

Alterando con lo Scan processor Rutt/Etra il processo di scansione delle linee e dei punti che compongono l'immagine elettronica, Woody Vasulka lavora in questo video sulle onde primarie (sinusoide, quadrato, triangolo), modificandone la trama algoritmica, individuando nelle stesse onde e nelle loro distorsioni la matrice del suono che ne accompagna la visione.

Momento alto nella serie dei video di studio realizzati dai Vasulka all'inizio degli anni Settanta alla scoperta del "vocabolario" elettronico delle immagini e dei suoni, l'opera è rilevante anche dal punto di vista estetico per come riesce a rendere - in modo escusivamente analogico - lo spessore, in qualche misura materico e addirittura scultoreo, di elementi così apparentemente impalpabili (e invisibili) quali le onde elettromagnetiche.

Steina Vasulka, *Flux*, n/b, 1977, 9'

Ritorno di Steina in Islanda. Paesaggi d'acqua, e il flusso stesso dell'acqua corrente, rivisitati dall'artista in una dinamica visiva che allo stesso tempo attraversa diverse tessiture sonore affrontando la questione - cruciale nell'estetica videoartistica - della relazione tra la "liquidità", l'acqua e la fluidità dell'immagine elettronica.

Steina Vasulka, *Urban Episodes*, coul., 1980, 9'

"La sfida è stata per me di creare uno spazio della visione che non avesse nulla a che fare con le idiosincrasie e gli stereotipi della visione umana".

Questo è il progetto di ricerca che Steina si è data tra gli anni Settanta e Ottanta, lavorando alla costruzione di una serie di dispositivi meccanico - ottici di ripresa e trattamento di immagini e suoni chiamati "Machine Vision", un altro dei contributi rilevanti dati dai Vasulka alla ricerca sperimentale sulle nuove forme di rappresentazione espressiva.

Ne sono risultate opere nelle quali, con un movimento concettuale tipico dell'avanguardia, il processo di lavorazione e la messa in evidenza del dispositivo tecnologico - percettivo si fa "opera" esso stesso, insieme ai risultati estetici cui riesce ad approdare.

In *Urban Episodes* Steina monta, nel centro di Minneapolis, un meccanismo capace di eseguire automaticamente i quattro movimenti fondamentali della telecamera (panoramica, zoom, inquadratura a piombo e controcampo, rotazione) mentre una serie di specchi concavi, convessi e tonde montati di fronte all'obiettivo e combinati con i movimenti della camera contribuiscono a segnalare - radicalizzandola fino al parossismo - la differenza tra la ripresa cinematografica, il suo riflesso e la "realtà" percepibile con i sensi.

Steina & Woody Vasulka, *Progeny*, coul., 1981, 19'

Realizzata in collaborazione con Bradford Smith, quest'opera affascinante introduce le ricerche "narrative" dei Vasulka, che approderanno ai capolavori di fine decennio.

Il "dialogo con le macchine" dei due autori continua, approfondendo in modi sempre meno convenzionali l'utilizzo delle tecnologie MIDI di interfaccia suono/immagine, la costruzione numerica delle immagini, la ricerca radicale di punti di vista inediti, le prime esperienze di robotica e di relazione diretta uomo - macchina.

Progeny è un discorso sul mito, ma su un mito del tutto particolare: su quella cioè, che potrebbe essere la memoria ancestrale delle macchine, nell'era della loro affermazione, raccontata con gli occhi di un uomo.

Una straordinaria carrellata verso il fondo di un abisso descrive con immagini fino ad allora mai viste - ottenute dai Vasulka con le loro invenzioni tecnologico espressive - una delle più inquietanti angosce dell'uomo contemporaneo. Opera che mette in immagini le emozioni più nascoste e sottili dell'immaginario collettivo contemporaneo in modi tanto originali da aver segnato inequivocabilmente i più importanti film di "science fiction" degli anni Ottanta e Novanta, realizzati infatti dagli allievi migliori di Woody e Steina Vasulka.

IV | RÉTROSPECTIVE

storsioni sia del suono che dell'immagine video finendo per trasformarsi, al pari di una telecamera, in una macchina per la ripresa e la trasformazione - emotiva e fisica - della realtà.

Un'opera che ha dato senso alla - allora imminente - rivoluzione tecnologica MIDI, prefigurandone utilizzi creativi dei quali poi l'industria, su un piano diverso, ha approfittato.

Steina & Woody Vasulka, *Golden Voyage*, coul., 1973, 28'

Il video fa esplicitamente riferimento a Magritte, i cui azzardi simbolici sono, secondo i Vasulka, assai vicini agli effetti visivi ottenuti con le macchine da essi progettate.

"Contemplando il quadro di René Magritte *La Légende Dorée*, scherzavano sul numero di camere necessarie per riprodurlo; tre, certamente. Una per il quadro, la seconda per il paesaggio, la terza per il pane".

Ne è risultata una vera e propria animazione della tela, realizzata ricorrendo a incrostazioni multiple di più punti di ripresa messi in movimento in deriva orizzontale.

Un esercizio divertito e colto di affermazione del paradosso anche sul piano delle metafore, le quali - ovviamente -

Steina Vasulka, *Lilith*, coul., 1987, 9'

Nove generazioni di immagini elettroniche - analogiche e numeriche - ottenute dai Vasulka nel corso della loro ricerca, luoghi classici della loro poetica (la deformazione progressiva e radicalmente antinaturalistica del volto umano e delle mani, a esempio, matericamente sottratte alla tradizionale inconcettività bidimensionale), la codificazione inversamente proporzionale del suono e dell'immagine che all'inizio degli anni Settanta sconvolse letteralmente così tanti osservatori, precipitano in questo video.

Realizzato in collaborazione con la pittrice Doris Cross, il cui volto e le cui tele si prestano - insieme con la voce - a una operazione di destrutturazione portata all'estremo, il video/uno dei capolavori dell'arte contemporanea, ci parla di Lilith, nel racconto biblico prima moglie di Adamo, qui simbolo mitico di una femminilità primordiale partecipe di visionarietà mistiche come di poteri magici che sconfinano con quelli attribuiti alle streghe.

Woody Vasulka, *Art of Memory*, coul., 1987, 36'

Rivisitando l'antico meccanismo mnemonico suggerito da Cicerone, ripreso nel teatro medievale e nel Rinascimento, Woody Vasulka ci propone un ritratto del Novecento che ne è anche una drammatica quanto rigorosa metafora. Protagonisti di quest'opera sono il cinema e la guerra, le utopie e le rivoluzioni di questo secolo, le arti e i linguaggi audiovisivi (dalla fotografia al computer) intrecciati - in uno sguardo che sembra appartenere già a un'altra epoca - fra le ambiguità e le sfumature della memoria.

Sette atti, perfettamente delimitati, come nel meccanismo ciceroniano: la violenza nucleare, (la voce radiofonica di Robert Oppenheimer, direttore del progetto Manhattan, commenta carica di sensi di colpa l'esplosione di Hiroshima: "Mi ricordo di alcuni versi della Scrittura indù, la Bhagavad - Gita: Ora sono divenuto la morte, la distruttrice dei mondi"); la guerra di Spagna; la rivoluzione sovietica; la guerra nel Pacifico (III-IV); la sezione I come "ouverture"; la II nella quale si introduce l'attore personaggio, antagonista di una sorta di angelo benjaminiano della Storia o demone meccanico; un epilogo (VII). Sette atti scanditi da un duro, plumbeo sipario numerico - un muro grigio che cala sugli episodi della Storia accompagnato da una terribile eco metallica.

Un ampio e affascinante repertorio di immagini d'archivio (fotografie, frammenti di film e di composizioni musicali, echi radiofonici e televisivi; la memoria audiovisiva del XX secolo, insomma) ricomposto in inquietanti e multiformi

immagini virtuali (ottenute con il computer: come la figura angelico/demoniaca che guarda la Storia), galleggianti sui paesaggi apocalittici e i colori desertici (ritratti elettronicamente) del Nuovo Messico.

Un omaggio straordinario al film e ai linguaggi audiovisivi classici ottenuto con i mezzi specifici dell'elettronica da un maestro delle nuove immagini. Una parabola sul nostro secolo di guerre e di arti; e sul cinema, testimone di tutte le guerre, segno inquieto dei nostri tempi e di tutti i suoi "combattimenti per una immagine" (evocati quelli nazisti, americani e bolscevichi) dei quali l'opera - uno fra i capolavori cinematografici della nostra epoca - intende rinnovare ed estendere la memoria.

RETROSPECTIVE

V

INTERVISTA A WOODY E STEINA VASULKA

WORK SHOP TENUTO NELL'AMBITO DEL V VIDEOART FESTIVAL, LOCARNO 4-10 AGOSTO 1984

Woody Vasulka

Voi state guardando una mia immagine ma questa immagine non è ciò che sembra; se vi avvicinaste allo schermo potreste scoprire che in realtà la mia immagine non è che un insieme di numerosissimi piccoli punti luminosi. Sono questi punti a creare l'immagine. Ci sono punti di luminosità differente e di differenti colori. La facoltà di muovere o cambiare o organizzare in vari modi questi elementi immateriali dell'immagine, costituisce la base della videoarte.

Io ho studiato cinema, ho seguito una scuola di cinema e ho ottenuto un diploma, ma non ho mai potuto veramente fare cinema, poiché conoscevo questo mezzo troppo intimamente e non mi incuriosiva abbastanza. Quando conobbi il video, quando ne vidi le immagini e specialmente quando vidi il feed-back e scoprii che non era un film, che era completamente diverso come struttura e come materiale, ne rimasi affascinato. Ero curioso di sapere come fosse fatto, cosa fosse, come se ne potessero organizzare le immagini, come lo si potesse usare per creare nuove im-

quelli elettronici o quelli che passano attraverso un apparecchio elettronico, lo erano.

La cosa più importante è che immagini e suoni differivano solo nel modo in cui queste tensioni e queste frequenze erano organizzate nel tempo, il materiale di base era lo stesso. Questa unicità di fondo fu la scoperta più interessante.

Steina Vasulka

Quando cominciai a creare immagini video mi interessai molto alla telecamera, e più mi interessavo alla telecamera, meno mi piaceva il tipo di visione di cui ci nutre l'industria, da ciò che l'industria della televisione e quella degli obbiettivi vuole imporci.

Così ho cercato di abbattere la barriera e di raffigurare la realtà in un modo un po' diverso, tanto elettronicamente quanto otticamente. Questo è uno dei molti strumenti ottici che ho usato per mostrare che il mondo può essere anche un posto molto diverso da quello in cui siamo abituati ad essere.

C'è una visione umana e una visione della macchina. Perché mai noi umani dovremmo sempre cercare di imporre la nostra visione al mondo? Chi dice che questi due occhi e questo tipo di visione siano quelli corretti? E' quanto meno interessante scoprire che vi possono essere anche altri punti di vista.

Woody Vasulka

Involontivamente, per così dire, il video si è poi mosso e si sta muovendo sempre più verso il computer: e questo ne ha cambiato profondamente la natura. Le sue immagini non seguono più la continuità del nostro tempo e della nostra esperienza, ma vengono suddivise e codificate in modo digitale. Questa differenza tra il mondo analogico e quello digitale, tra il codice analogico e quello digitale è stata un'altra tappa fondamentale della nostra strada attraverso il video.

Improvvisamente la camera oscura è stata messa in discussione dall'abilità del computer nel creare immagini senza di essa: e questo praticamente significa che esso è in grado di generare una realtà alternativa e che con il potere di manipolare queste immagini è possibile anche acquisire il potere di manipolare la libertà: tanto più che finora si è sempre creduto che ciò che le telecamere mostravano fosse la realtà. Anche nel contesto sociale ciò era la verità. L'immagine esisteva di per sé, bastava catturarla, non c'era bisogno di manipolarla. Nei computer invece l'immagine non esiste se non è manipolata.

Sappiamo molte cose sul mondo, sulle immagini, abbiamo esperienza di vari periodi di iconografia; di realismo e di totale astrattismo; e anche nel campo della musica è avvenuta la stessa cosa.

Capisco il bisogno di aggrapparsi all'ultima realtà, che è quella della nostra

visione, quella che le telecamere portano nelle nostre case o offrono alla nostra esperienza, ma d'altra parte se potessimo, se sapessimo rinunciare a tutta la realtà, o meglio, a tutte le attuali rappresentazioni della realtà, e riuscissimo a basarci solo su ciò che ci interessa o sui nostri bisogni, sui nostri desideri, magari scopriremmo che proprio i nostri desideri sono la corretta idea del mondo.

VI | RÉTROSPECTIVE

magini.

Il feed-back era un modo di fare immagini profondamente diverso da quello che conoscevo, e che viene comunemente praticato nella fotografia, nel cinema o anche nella televisione. Improvvisamente mette il XX secolo tra le tue mani. Feed-back è un termine che può essere riferito tanto agli esseri viventi quanto ai sistemi elettronici, e fondamentalmente significa che l'uscita di un sistema o di un apparecchio è riportata di nuovo al suo ingresso. Questo particolare tipo di connessione, in determinate condizioni dà vita a una specie di comportamento autonomo del mezzo, che in un certo senso rivela l'architettura interna dello strumento.

Attraverso questa sorta di circolo vizioso, potevamo osservare un fenomeno che si stava sviluppando per conto suo, un comportamento appunto quasi autonomo. Questi elementi, questo nuovo materiale, queste immagini create senza ricorrere a una telecamera, sono state una specie di sfida estetica al nostro modo ormai codificato di vedere il mondo. Per la prima volta vedevamo immagini che erano fuori da questo mondo, che venivano da qualche altro luogo. Il passo seguente fu quando scoprimmo che le immagini e i suoni provenivano dalla stessa sorgente: che le immagini erano formate da tensioni o frequenze, e che anche i suoni, almeno

THE VASULKAS BIOGRAPHY

WOODY

Woody Vasulka was born Bohuslav Vasulka in Brno, Czechoslovakia, in 1937. He studied metal technology and hydraulic mechanics at the school of Industrial Engineering, Brno, where he received a baccalaureate degree in 1956. In 1964, he graduated from the Academy of Performing Arts, Faculty of Film and Television, Prague, where he was awarded a Diploma in Production and Direction of Documentary Films. Woody and Steina met in Prague in 1962 and were married there in 1964. In 1965, they emigrated to the United States and settled in New York City. For the next few years, Woody worked as a film editor with Francis Thompson and as a designer and editor of multi-screen exhibits, as well as a technical advisor to the Alternate Media Centre and Electronic Arts Intermix. The Vasulkas began working with video in 1969 and in 1971, with Andres Mannik, they founded The Kitchen as an electronic media theater for video, film, music, and performance. With Steina, Woody has been an artist-in-residence at the National Centre for Experiments in Television (NCET) at KQED in San Francisco and at WNET/Thirteen in New York. From 1973 to 1979, he was an Associate Professor at the Centre for Media Study, State University of New York, Buffalo. In 1974, Woody acquired a Rutt/Etra scan processor, and, in 1976, with Jeffrey Schier began to build the Digital Image Articulator, a digital computer imaging system that has been central to his work.

Throughout the late 1970s, Woody's efforts were concentrated on completing the Imager and on designing an imaging model for computers, known as the Syntax of Binary Images. In 1980, the Vasulkas moved to Santa Fe, New Mexico, where Woody has produced two major works using the Rutt/Etra scan processor and the Digital Image Articulator — *The Commission* (1983) and *Art of Memory* (1987-88).

Woody has received funding from the New York State Council on the Arts (NYSCA), Creative Artists Public Service (CAPS), the National Endowment for the Arts (NEA), the Corporation for Public Broadcasting, the Guggenheim Foundation, and the Western State Arts Division.

STEINA

Steina was born Steinunn Briem Bjarnadottir in Reykavik, Iceland, in 1940. Throughout her youth, she studied violin and music theory and in 1959 received a scholarship from the Czechoslovakian Ministry of Culture to attend the music conservatory in Prague. There, in 1962, she met Woody Vasulka, and two years later they were married. Shortly thereafter, Steina joined the Icelandic Symphony Orchestra. In 1965, the Vasulkas moved to New York City, where Steina worked as a freelance musician. By 1969, both Steina and Woody had begun working in video. In 1971, the Vasulkas and Andres Mannik founded The Kitchen, an electronic media theater for video, film, music, and performance. Together, the Vasulkas held artist residences at the National Centre for Experiments in Television (NCET) at KQED in San Francisco and at WNET/Thirteen in New York. The Vasulkas moved to Buffalo, New York, in 1973, to assume teaching positions at the Centre for Media Study, State University of New York, Buffalo. In 1975, Steina began working with Machine Vision, a continuing investigation of space via mechanical systems and electronic images. Following the Vasulkas' move in 1980 to Santa Fe, New Mexico, Steina began to focus on landscape in her work and produced her best-known work to date, *The West* (1983), *Ptolemy* (1986) and *Geomania* (1989).

Steina has received funding from the New York State Council on the Arts (NYSCA), the National Endowment for the Arts (NEA), the Corporation for Public Broadcasting, the Guggenheim Foundation, the Rockefeller Foundation, and the Western State Arts Division. From 1987 to 1988, she was an artist-in-residence in Tokyo on a U.S./Japan Friendship Committee grant.

RÉTROSPECTIVE

VI

THE VASULKAS VIDEOGRAPHY, INSTALLATIONS, MATRIXES

STEINA ET WOODY

Participation, 60', n/b, 1969-1971
Sketches, 27', n/b, 1970
Calligrams, 12', n/b, 1970
Sexmachine, 6', n/b, 1970
Tissues, 6', n/b, 1970
Interface, 3.30', n/b, 1970
Jackie Curtis' First Television Special, 45', n/b, 1970
Don Cherry, 12', n/b, 1970, collaboration: Elaine Milosh
Decay I, 7', coul., 1970
Decay II, 7', n/b, 1970
Evolution, 16', n/b, 1970
Adagio, 10', coul., 1970
Matrix, n/b, installation multicanaux, 1970-1972
Swan Lake, 7', n/b, 1971
Discs, 6', n/b, 1971
Shapes, 13', n/b, 1971
Contrapoint, 3', n/b, 1971
Black Sunrise, 21' coul., 1971
Keysnow, 12', coul., 1971
Elements, 9', coul., 1971
Continuos Video Environment, n/b, installation multicanaux, 1971
Spaces I, 15', n/b, 1972
Distant Activities, 6', coul., 1972
Spaces II, 15', n/b, 1972
Soundprints, boucle sans fin, coul., 1972

STEINA

Let It Be, 4', n/b, 1974
Violin Power, 10', n/b, coul., 1970-1978; live video-performance, 1991-93
From Cheektowaga to Tonawanda, 36', coul., 1975
Signifying Nothing, 15', n/b, 1975
Sound and Fury, 15', n/b, 1975
Switch! Monitor! Drift!, 50' (remonté à 30'), n/b, 1976
Allvision, n/b, installation 2 canaux, 1976
Snowed Tapes, 15', n/b, silencieux, 1977
Land of Timoteus, 15', coul., 1977
Flux, 9', n/b, 1977
Stasto, 6', n/b, 1979
Bad, 2', coul., 1979
Selected Treecuts, 8', coul., 1980
Cantaloup, 28', coul., 1980
Urban Episodes, 9', coul., 1980
Exor, 4', coul., 1980
Summer Salt, 18', coul., 1982
The West, 30', coul., installation 2 canaux, 1983
Scapes, coul., installation 2 canaux, 1986
Ptolemy, coul., installation 2 canaux, 1986
Voice Windows, 8', coul., 1986. Collab. Joan La Barbara
Lilith, 9', coul., 1987. Collab. Doris Cross
Vocalization One, 12', coul., 1988. Collab. Joan La Barbara
Geomania, coul., installation multicanaux, 1989
In the Land of the elevators girls, 5', coul., 1989-91
Tokyo Four, coul., installation multicanaux, 1991
Hyena Days, live video-performance, 1992
Borealis, 12', coul., vidéo et intallation multicanaux, 1992-93

VIII RETROSPECTIVE

The West, première version, n/b, installation 3 canaux, 1972
Home, 16', coul., 1973
Golden Voyage, 28', coul., 1973
Vocabulary, 6', coul., 1973
Noisefields, 13', coul., 1974
1, 2, 3, 4, 8', coul., 1974
Solo for 3, 5', coul., 1974
Heraldic View, 5', coul., 1974
Tele, 5', coul., 1974
Soundgated Images, 10', coul., 1974
Soundsize, 5', coul., 1974
Electronic Environment, n/b, installation multicanaux, 1974
Six programmes pour la télévision: Matrix, Vocabulary, Transformations, Objects, Steina, Digital Images, 29' chaque, coul., 1979
In Search of the Castle, 12', coul., 1981
Progeny, 19', coul., 1981, Collab. Bradford Smith
Eccc, 4', coul., installation 2 canaux, 1987

WOODY

Explanation, 12', coul., 1974
Reminiscence, 5', coul., 1974
C-Trend, 10', coul., 1975
The Matter, 4', coul., 1980
Artifacts, 22', coul., 1980
The Commission, 45', coul., 1983
Art of Memory, 36', coul., 1987
The Theater of Hybrid automata, live video/interactive performance, 1991-94
Eigenwelt der Apparatewelt, laser disc/interactive book, 1992
Brotherhood Tables I/III, video-computer "digital space", 1992-94