

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO
FACOLTÀ DI ARCHITETTURA - A.A. 2007/2008
LABORATORIO 4 DI PROGETTAZIONE ARCHITETTONICA
PROF. ARCH. FRANCESCO DE SIMONE

laureanda: Cristina Barranca



Bill Viola

(New York 1925)

Bill Viola è riconosciuto a livello internazionale come l'artista video più interessante dei nostri tempi.

Per più di trent'anni ha creato video artistici, installazioni architettoniche sperimentazioni del suono, performance di musica elettronica e lavori per il broadcast televisivo. Nelle installazioni video di Bill Viola si fondono immagini e suoni, e sono caratterizzate dalla sua precisione e contemporaneamente dalla sua semplicità molto diretta. I suoi videotape sono stati presentati a livello di cinema in tutto il mondo e le sue opere sono state pubblicate e tradotte in molte lingue.

Fin dai primi anni '70 Viola ha utilizzato la forma del video per esplorare il fenomeno del senso della percezione come un percorso per conoscere se stessi. Lo scopo dei suoi lavori sull'esperienze universali dell'uomo come la nascita, la morte, e i sentieri della nostra coscienza, trovano ispirazione nella produzione artistica umana indipendentemente dalla sua origine geografica; Viola è attratto da tutti i tipi di arte e dalle tradizioni spirituali (incluso il Buddismo Zen, il Sofismo Islamico e il Misticismo Cristiano). Egli è stato uno sperimentatore pieno di innovazione nella creazione dei video come una forma vitale dell'arte contemporanea e in questo modo ha aiutato a espandere tutto questo in termini di tecnologia e ricchezza storica. Da allora ha creato più di 150 opere che sono state esposte nei musei, gallerie, film festival e nelle televisioni pubbliche di tutto il mondo. Bill Viola ha un approccio poetico all'esplorazione della realtà, utilizzando le immagini, il video. Come Michael Rush scrisse nel suo *New Media in Late 20th Century Art*, "il lavoro di Bill Viola forse più di qualsiasi altro rappresenta la liricità nell'arte.

Nel 1973 Viola si laurea in Studi Sperimentali all'Università di Siracusa.

Durante gli anni '70 vive per 18 mesi a Firenze, in Italia, dove diventa Direttore Tecnico per la produzione di uno dei primi "video art studios" di tutta Europa. Dopo si interessa e studia con molta passione le performances artistiche tradizionali delle Isole di Salomone, Java, Bali e Giappone.

Nel 1977 Viola viene invitato ad esporre i suoi videotapes artistici alla Trobe University (Melbourne, Australia) dalla allora Direttrice Artistica Kira Perov. Quello con la Perov si rivela un incontro produttivo; da quel momento, infatti, i due iniziano una stretta collaborazione artistica, che porterà la Perov a seguire Viola a New York e a sposarlo nel 1980!

Bill Viola e Kira Perov iniziano così una fruttuosa e ricca collaborazione artistica e personale.

Subito dopo il matrimonio si trasferiscono in Giappone per un anno e mezzo lavorando per il Japan/U.S. Fellowship, un istituto di scambio culturale; qui hanno la possibilità di studiare il Buddismo con Zen Daien matrice Tanaka e di partecipare ai laboratori di ricerca della Sony Corporation's Atsugi.

Inoltre nel 1984 Viola produce al giardino zoologico di San Diego (California) un cortometraggio per un progetto sulla coscienza animale.

Nel 1995 alla 46°biennale di Venezia, Bill Viola, come rappresentante degli Stati Uniti, porta un insieme di 5 nuove installazioni intitolate "Buried Secret".

Nel 1997 Viola porta al Whitney Museum delle Arti Americane "A 25 year Survey" un'opera per cui aveva lavorato per più di due anni per sei musei sia negli Stati Uniti che in Europa.

Nel 1998 viene invitato come alunno in residence dal Getty Research Institute a Los Angeles e più tardi, sempre nello stesso anno, crea una serie di tre video per il gruppo rock Nine Inch Nails e per il loro tour mondiale.

Nel 1994 il suo videofilm "Deserts" viene creato per accompagnare la composizione musicale, che porta lo stesso nome, di Edgar Varese; nell'agosto 1999 si celebra la prima americana all'Hollywood Bowl con l'orchestra filarmonica di Los Angeles condotta da Esa Pekka Salonen.

Nel 2002 Viola conclude il suo progetto più ambizioso: "Going Forth By Day" la quinta parte del progetto digitale "fresco", un ciclo di video ad Alta Definizione. Tale opera venne esibita al ARoS Aarhus Kunstmuseum in Danimarca nel 2005.

Seguendo il recente percorso artistico di Bill Viola tra le sue rappresentazioni più recenti possiamo citare: la sua esibizione di 4 mesi al J. Paul Getty Museum a Los Angeles nel 2003, The Passions esposte alla National Gallery di Londra e più tardi alla Fundación "La Caixa" a Madrid nel 2005

Attualmente Viola è in esposizione alla National Gallery a Canberra in Australia.

Nel 2004 Viola ha iniziato una collaborazione con il direttore Peter Sellars e la conduttrice Esa Pekka Salonen per creare una nuova produzione dell'opera di Wagner Tristano e Isotta (che fu rappresentata per la prima volta in forma progettuale alla Filarmonica di Los Angeles nel dicembre del 2004).

L'opera in forma completa è stata rappresentata alla Bastille l'opera nazionale di Parigi nell'aprile 2005 e sarà presentata ancora alla Disney Concert Hall di Los Angeles nel marzo del 2007 e a New York ad Aprile del 2007.

Per ulteriori informazioni consultare il sito ufficiale dell'artista : www.billviola.com.



Dan Graham

(1942 Urbana-Illinois)

Graham è stato proprietario di una galleria, teorico della cultura e dell'arte, fotografo, produttore di film, artista dell'installazione e della performance interessandosi alla complessa relazione esistente tra l'opera d'arte e il pubblico, impiegando telecamere collegate a monitor che permettono al visitatore di vedere la propria immagine in un contesto spazio-temporale sfalsato rispetto alla realtà. Tra i principali esponenti delle neoavanguardie del dopoguerra, Dan Graham è stato un pioniere della performance e della video arte.

Il suo percorso artistico prende avvio con una serie di lavori concettuali (1965-66), basati sull'uso di testi e fotografie. Le successive esperienze di performance, legate a indagini psicologiche e interpersonali a partire da sperimentazioni operate con il proprio corpo, lo portano a rivolgere la sua attenzione ai progetti architettonici per l'interazione sociale negli spazi pubblici (nel 1970) e a maturare la ricerca sui padiglioni (dal 1980), strutture praticabili di vetro, in parte trasparente e in parte riflettente capaci di coinvolgere il contesto e lo spettatore in modo interattivo.

Da sempre interessato all'urbanistica e al rapporto tra arte e architettura, ha trovato nel modulo dell'abitazione e, successivamente, del padiglione, una forma elementare e simbolica cui dare sempre nuove espressioni.

Graham ha esposto in tutto il mondo, in spazi pubblici e museali, con interventi in mostre temporanee tra cui la Biennale di Venezia e la Documenta di Kassel e con progetti permanenti quali il padiglione per il tetto del Dia Center di New York e il Café Bravo della Kunstwerke a Berlino.

Graham vive e lavora a New York City (U.S.A.).

Dan Graham una delle figure più rappresentative della ricerca video, ha spesso utilizzato i messaggi della televisione modificandone le immagini per creare una serie di successione di scarti temporali destrutturati.

L'artista americano è anche legato alle implicazioni socio-politiche dei media nella società e alla relazione tra le arti, nel testo "Video as Television: An American Family" parla della funzione di specchio deformante della società della televisione dagli anni Cinquanta: la tv vende la nozione di famiglia felice idealizzata, quale è rappresentata nei generi tipici, la situation comedy o le soap opera.

Graham mise in opera un corto circuito esterno/interno, pubblico/privato in alcune video-installazioni dislocate in negozi, bar, spazi all'aperto, vetrine.

Tutto il video è essenzialmente architettura, ha teorizzato con acume e rigore Dan Graham, tra i più intelligenti sperimentatori delle possibilità del nuovo mezzo, e non si è neppure preoccupato di aggiungere "architettura dell'immagine": infatti tra video e architettura esiste un'affinità larga e, senza dubbio, profonda.

Codice pubblico/privato (Public/Private Code)

"Il concetto di pubblico contrapposto a quello di privato può dipendere da convenzioni architettoniche. [...] L'immagine dell'interno definisce o è definita dal concetto generalmente accettato di privacy.

Una divisione architettonica, la casa, separa la persona privata da quella pubblica e sanziona determinati tipi di comportamento per ciascuna di loro."

Video come specchio e finestra architettonica (Video as Architectural/Mirror and Window)

"Il video in architettura funziona a livello semiotico simultaneamente come finestra e come specchio. Le finestre in architettura mediano tra unità spaziali separate e incorniciano la prospettiva convenzionale di un'unità in rapporto all'altra; gli specchi in architettura definiscono in modo autoriflesso uno spazio e un io delimitati.

L'immagine allo specchio risponde otticamente ai movimenti dell'osservatore, variando in funzione della sua posizione.

L'immagine proiettata dallo schermo video di uno spettatore che lo osserva dipende dalla relazione di quello spettatore rispetto alla posizione della videocamera, ma non della sua posizione rispetto al monitor.[...]
...l'immagine allo specchio viene percepita come un istante statico, il tempo (tempo e spazio) diventa illusoriamente eterno. Il mondo visto attraverso il video, al contrario, è preda del flusso temporale e soggettivamente connesso (poiché può essere identificato con) alla durata esperita."



Nam June Paik

(Seul 1932 - Miami 2006)

Ha lavorato in diversi ambiti artistici, ma il suo nome è soprattutto legato alla video arte, di cui è uno dei pionieri.

Compie i suoi studi di estetica, arte e musica a Tokyo dove si laurea con una tesi su Arnold Schönberg.

Tra il 1958 e 1963 partecipa alle manifestazioni Fluxus a Dusseldorf (festival della musica d'avanguardia) considerato da molti l'evento fondatore della video arte, insieme ad artisti del calibro di John Cage, Dick Heggens, George Maciunas, Wolf Vostell.

Nel marzo del 1963, Paik, compositore di formazione, inaugura una mostra dal titolo "Exposition of Music - Electronic Television" nella Galleria Parnass di Wuppertal, di cui è direttore l'architetto Rudolf Jarhling. L'evento sarà la prima mostra ufficiale di videoarte.

Paik studia il disturbo e impara a provocarlo distorcendo l'immagine elettronica: le sue prime elaborazioni sono infatti televisori con immagini modificate.

Poi sperimenta la ripresa e la rielaborazione di registrazioni con la telecamera. Nel 1965 utilizza il primo modello di telecamera portatile della Sony per riprendere il traffico caotico nel giorno della visita di Papa Paolo VI a New York, e per farne un'opera video (Café Gogo, Blecker Street), mostrata la stessa sera al Greenwich Village. Tale opera, nata dalla rappresentazione tipica di un qualsiasi giorno (il traffico di una metropoli) e di un evento storico, "è un vero ready made video", cioè "un evento-trovato e artisticizzato".

Inizia a produrre videoinstallazioni con televisori modificati, da opere più minimaliste come Moon is the Oldest TV (1965)? ad opere più monumentali e fantasmagoriche come la torre di mille e tre monitor di Tadaikson di Seoul.

La lista delle innovazioni introdotte da Paik nel mondo della videoarte potrebbe continuare all'infinito: si pensi agli esperimenti col laser, eseguiti fin dai primi anni 80. Questo poliedrico personaggio inizia il suo percorso come musicista e compositore. L'incontro con il musicista John Cage, avvenuto nel 1958 lo portano ad una forma di "collage sonora" ottenuto dalla fusione di diversi elementi acustici, tra cui musica classica e rumori vari.



Nan Hoover

(1931 New York)

L'artista americana si è occupata per molto tempo di pittura e solo nel 1973 ha iniziato a lavorare con il video. Dal 1969 vive in Europa, dove ha raggiunto la fama come video artista. Dal 1986 al 1996 ha insegnato video e cinema all'Accademia di Dusseldorf, in cui ha influenzato, con Nam June Paik, un'intera generazione di giovani artisti.

Nei suoi video, installazioni e performance, Nan Hoover si è dedicata alla ricerca di alcuni fenomeni che nella pittura possono essere soltanto evocati, come la luce, il movimento e lo spazio. Poiché si basa sulla conversione di impulsi luminosi in segnali analogici o digitali, l'immagine video rappresenta una superficie viva, energetica, in continua trasformazione. Diversamente da quanto accade nel cinema, nel video non esistono immagini singole, fissate una per una; solo interrompendo il flusso del video si può ottenere il "frame", cioè l'immagine singola, simile al fotogramma.

Nell'opera di Nan Hoover, obiettivo artistico e specifiche caratteristiche del linguaggio video coincidono perfettamente. Nascono così dei lavori che manifestano una evidente qualità pittorica.

"fin dall'inizio sono stata attratta dalla continuità del percorso tra A e B, dal continuum spazio-temporale. Per me il video era paragonabile al modo in cui si guarda un dipinto".



Studio azzurro

"Studio Azzurro" nasce nel 1982 a Milano, come luogo di produzione video e ricerca artistica dalla confluenza di tre figure provenienti da ambiti mediatici diversi: Fabio Cirifino (fotografia), Paolo Rosa (arti visive e cinema) e Leonardo Sangiorgi (grafica e animazione). A partire dal 1995, visti i nuovi sviluppi dell'attività, entra a far parte integrante del gruppo Stefano Roveda, esperto in sistemi informatici e tecnologie interattive. Il nucleo fondamentale si avvale comunque da sempre di numerosi collaboratori e fin dagli esordi, nel continuo dialogo tra competenze diverse che abbracciano i più vari campi del sapere, dalle scienze alle arti, alla filosofia, si propone di ricreare una sorta di spazio di elaborazione creativa, aperto e dinamico, impegnato nel tentativo non semplice di ricucire la profonda frattura fra arti, scienza e società e superare così quello sterile e improduttivo conflitto tra particolarismi non comunicanti che caratterizza lo scenario culturale occidentale dall'avvento dell'era post-rinascimentale.

In effetti le premesse del gruppo-"progetto" devono essere ricercate in quella significativa esperienza d'avanguardia degli anni Settanta che fu il "Laboratorio di Comunicazione Militante", cui aveva preso parte Paolo Rosa. Alla ricerca utopica di un'arte diffusa che si servisse di un rinnovato utilizzo creativo dei nuovi sistemi mediatici, questa prima formazione si muoveva in collegamento con le scuole, con i centri sociali, con gruppi di emarginati, operando "con gli strumenti dell'arte, confrontati però con l'invadenza, fortemente avvertita, dei mezzi di comunicazione". In particolare si cercava di rilevare analogie, riferimenti, strategie funzionali tra criteri estetici adottati dal mezzo televisivo e modalità compositive impiegate dagli artisti del passato, in una provocatoria proposta espressiva dal forte impianto socio-ideologico.

Già da questa prima avventura sperimentale, si afferma con decisione un atteggiamento anti- istituzionale, rivolto allo stesso ambito delle arti visive, una sorta di insofferenza classificatoria, che segnerà la difficile collocazione del gruppo, ma che ne rivela la particolare sensibilità riguardo ad una problematica così complessa e trasversale, che abbraccia l'intera società e i più variegati strati della cultura.

Nonostante sia facilmente rintracciabile una continuità di fondo nella ricerca di "Studio Azzurro", è altrettanto agevole distinguere due fasi fondamentali del loro percorso: le cosiddette "video-ambientazioni", dal 1982 al 1993, in cui la fluidità dell'immagine video dialoga criticamente con la condizione generativa dell'oggetto scatola-monitor, rimanendo legata, tutto sommato, ad una dimensione ricettiva di tipo essenzialmente contemplativo; quindi la svolta iniziata nel 1995 e tuttora in corso degli "ambienti sensibili", dove i presupposti teorici della ricerca trovano rinnovata e suggestiva espressione, grazie allo sconfinamento nello spazio dell'immagine proiettata e all'introduzione di sofisticate interfacce interattive.



Vito Acconci

Suo padre era un immigrante italiano che lo portò a visitare musei e gli diede una prima istruzione sulle Arti.

Acconci cominciò la sua carriera come poeta e alla fine degli anni 60 si trasformò in un Videoartista che usa il suo corpo come soggetto per fotografie film e video.

I suoi lavori furono influenzati pesantemente dal situazionismo.

Vito Acconci è un artista che lavora negli anni Sessanta e Settanta sperimentando sul proprio corpo performance che guardano alla Body art.

Vito Acconci lavora a Brooklyn e New York.

Le sue performance sono incentrate sull'uso del corpo come mezzo espressivo.

Vito Acconci inizia la carriera artistica nella poesia e il linguaggio rimane una connotazione importante del suo campo di sperimentazione, lo sfondo sul quale sviluppa il lavoro d'artista visivo, video maker, body artist, progettista d'architettura e d'arte pubblica.

Nel 1960 inizia con la prosa e la poesia, nel 1968 inizia con le arti visuali ed esegue performance di body-Art.

Nel 1974 inizia a lavorare come architetto.

Da sempre attivo a New York, ha creato l'Acconci Studio, un think-tank d'arte e architettura dove lavora assieme a un gruppo di giovani progettisti con i quali sta realizzando opere d'arte pubblica e luoghi unici come la galleria e centro culturale Storefront a Manhattan, il parco trasportabile Park up Building installato sulla parete esterna del Centro Gallego de Arte Contemporaneo di Alvaro Siza a Santiago de Compostela, l'Isola sul fiume Mur a Graz o il nuovo Design Store del Museum für Angewandte Kunst di Vienna.

Ha insegnato in molte Scuole d'Arte, tra le quali Nova Scotia College of Art and Design, Halifax; California Institute of the Arts, Valencia; Cooper Union; School of the Art Institute of Chicago; Yale University; the Parsons School of Design.

Vito Acconci, non proviene da una formazione accademica, ma trova un primo interesse nella scrittura e nella poesia.

Ciò che più gli importa della poesia non è tanto il significato delle parole, ma l'attività sulla pagina, l'ordine delle singole lettere e lo spazio da esse occupato.

Prende un'importanza fondamentale il luogo in cui si svolge l'azione: Vito Acconci usa quasi esclusivamente piccole stanze o celle, zone ridotte dove si possa rappresentare il proprio agire privato.

"...Una gran parte del lavoro penso consista in quest'esplorazione di me stesso o di un'immagine di me più pubblica, e in questo modo rivoltarmi così da essere scoperto..."

A tal proposito è esplicativa la performance "Seedbed", che si svolge nel 1972 alla galleria Sonnanbed di New York: Vito Acconci, sotto una piattaforma sopraelevata, sdraiato, continua a masturbarsi per tutta la durata della rappresentazione.

Gli spettatori piuttosto che essere pubblico, agiscono come spie che guardano un'attività privata. Chi osserva la performance, ha la possibilità di scegliere di entrare nell'azione, partecipando allo stato di concentrazione dell'artista o andandosene. La sua attività soggettiva può così diventare inter-soggettiva, di spunto e stimolo per chi vi assiste.

Un altro interesse nella ricerca artistica di Acconci è lo stress: "...Quando ci si trova in una situazione stressante si ha immediatamente una reazione d'allarme, quindi si passa ad una fase d'adattamento e si comincia a resistere e a poter sopportare le sollecitazioni...".

In una sua performance, divisa in tre atti, sperimenta questa teoria: nella prima fase spinge la sua mano in bocca il più possibile fino a, quando non si sente soffocare, nella seconda fase sta in piedi, bendato, perché non possa raccogliere una palla di gomma che gli è ripetutamente lanciata e da cui si lascia colpire, nella terza e ultima fase si getta negli occhi acqua e sapone, cercando di ripulirsi senza usare le mani, solo con il battito delle palpebre.

Nella teoria di Acconci sullo stress, dopo la fase dell'adattamento, segue l'esaurimento, la cui fase estrema è rappresentata dalla morte.

Ma nelle sue opere non c'è il desiderio, tensione verso la morte, come accettazione dell'esperienza di sé, compenetrandola come parte della vita: "...Non m'interessa raggiungere la morte ma solo avvicinarmi a lei in quel modo...".

L'opera di Vito Acconci è caratterizzata dal rischio e dalla sofferenza e a mano a mano, l'artista, si fa coinvolgere completamente dalle azioni comportamentali; i suoi atti sono tesi a definire il corpo come campo su cui poter intervenire per ritrovare e riattivare sensibilità estreme, per definire i limiti del proprio corpo, per potersi trasformare in una specie di "sistema chiuso" richiudendo se stesso in se stesso: "...Il mio lavoro consiste nello sperimentare le varie parti del mio corpo adattandolo alle varie risposte o adattando le risposte al mio corpo...".

Di basilare importanza nel processo artistico di Acconci è anche il cambiamento, lo stravolgimento dei ruoli predefiniti come la sessualità.

In "Conversion", Vito Acconci sperimenta sul suo stesso corpo la possibilità di apparire come il suo opposto: si brucia i peli sul petto e nasconde il pene tra le gambe, cercando di simulare gli atteggiamenti tipici del mondo femminile, agendo come se questa fosse la sua condizione naturale dell'essere donna.

L'azione termina con l'artista che fa sparire il suo pene nella bocca della sua assistente.

Vito Acconci è il link con una funzione del video che aderisce al corpo e ne rappresenta le più intime modalità.

Nelle sue autoconfessioni, nei suoi dialoghi/provocazioni, nel suo collocare il corpo in situazioni di prova e di sfida, nelle sue autodescrizioni fisiche, Acconci prefigura un rapporto con la tecnologia come una seconda pelle da indossare, un innesto o un "dantaglove".

Il rapporto con la tecnologia è un corpo a corpo.

Lo spettatore è coinvolto in uno spazio che è virtuale spazio comunicativo della televisione "...il monitor è un punto nello spazio che include lo spettatore, un circolo che da lui è completato...".

Per ulteriori informazioni consultare il sito ufficiale dell'artista: www.acconci.com