

REGIONE TOSCANA  
PROVINCIA DI PISA  
COMUNE DI PISA

ONDAVIDEO  
1 9 9 1

UNIVERSITA' DEGLI STUDI  
DIPARTIMENTO  
STORIA DELLE ARTI

SETTIMA EDIZIONE

# L'IMMAGINE RADICALE

INCONTRO CON:

**WOODY VASUKA E GENE YOUNGBLOOD**





SINTESI - Pisa

## GIOVEDÌ 9 MAGGIO

### **DIPARTIMENTO STORIA DELLE ARTI**

**ORE 11**

**SPAZIO VIRTUALE: LA SFIDA DI CREARE CON LA STESSA FORZA CON CUI DISTRUGGIAMO**  
 Conferenza di G. Youngblood con presentazione di video

### **RIDOTTO DEL TEATRO VERDI**

**ORE 17**

**INAUGURAZIONE**  
**SPAZIO DIGITALE: UNA PROPOSTA DI RICERCA**  
 Conferenza di W. Vasulka

### **CASA DELLO STUDENTE G. FASCETTI**

**ORE 17 e 21**

Rassegna video

## VENERDÌ 10 MAGGIO

### **CASA DELLO STUDENTE G. FASCETTI**

**ORE 11**

Repliche video

**ORE 17**

FILM E VIDEO INDIPENDENTI IN USA

Incontro con G. Youngblood

**ORE 17 e 21**

Rassegna video

Alle due giornate saranno presenti Gene Youngblood e Woody Vasulka. L'incontro è organizzato in collaborazione con: FILMAKER e IN VIDEO di Milano e IMMAGINE ELETTRONICA di Ferrara.

Per informazioni: Comune di Pisa - Ufficio Cultura Tel. 050 500355

# ONDAVIDEO

**ASSOCIAZIONE CULTURALE**



## RASSEGNA VIDEO

### Giovedì 9 maggio

ore 17 - Ridotto del Teatro Verdi

*Art of Memory*, 1987, 36'.

ore 21 - Casa dello Studente «Fascetti».

— *In the land of the elevator girls*, 1989, 4'.

— *Lilith*, 1987, 9'.

— *Violin Power*, 1970-78, 10'.

— *Summersalt*, 1982, 18'.

— *Flux*, 1977, 7'.

— *Orbital Obsessions*, 1975-77, 28'.

### Venerdì 10 maggio

ore 17 - Casa dello Studente «Fascetti»

Repliche

ore 18 - *The Commission*, 1983, 45'.

ore 21 - Casa dello Studente «Fascetti»

— *Artifacts*, 1980, 22'.

— *Vocabulary*, 1973, 6'.

— *The Matter*, 1974, 4'.

— *C-Trend*, 1974, 9'.

— *Soundgated images*, 1974, 9'.

— *Noisefields*, 1974, 13'.

— *Sex machine*, 1970, 6'.

— *Telč*, 1974, 5'.

— *Art of Memory*, 1987, 36'.

## STEINA E WOODY VASULKA

Alla ricerca dell'immagine radicale. Nuove macchine, nuove percezioni.

Woody Vasulka, cecoslovacco (1937) e Steina, islandese (1940), vivono e lavorano negli Stati Uniti dal 1965.

Woody Vasulka ha studiato ingegneria e cinema (si è diplomato alla Scuola Cinematografica di Praga), interessandosi subito all'aspetto tecnico del mezzo (esperimenti di proiezione su schermi multipli, ecc.).

Steina proviene invece da una formazione musicale: violinista, continuerà anche in seguito, nella sua produzione video, a esplorare l'aspetto sonoro e vocale e le corrispondenze fra i suoni e l'immagine elettronica. I Vasulka sono considerati pionieri della video-art statunitense: il

loro primo lavoro, *Participation* risale al 1969, ed hanno contribuito, nel 1971, alla fondazione della «Kitchen» a New York.

L'attività dei Vasulka, come quella di altri pionieri, si focalizza prevalentemente sulla possibilità dell'immagine elettronica di generare un universo «autonomo», sulla sua malleabilità, sui suoi molteplici piani visivi, sulla opportunità di creare in tempo reale: in altre parole, sulla ricerca delle differenze sostanziali dalla fotografia e dal cinema (e sulla sostanziale «unità elettronica», invece, di suono e immagine).

In questo periodo i Vasulka, immersi nel clima di «controcultura» impiantano un laboratorio video domestico in cui compiono ogni tipo di sperimentazione: veri e propri esercizi di creazione di immagini con l'aiuto di sintetizzatori audio e video. Steina in particolare si dedica a verificare la esistenza di una «machine vision», con l'applicazione di controlli meccanizzati alla telecamera, esperimenti di mobilità dell'obbiettivo, applicazioni di lenti particolari (sfere, specchi, prismi). I Vasulka hanno progettato con Jeffrey Schier, alla fine degli anni '70, il Digital Image Articulator («The Imager»), elaboratore di immagini le cui molteplici funzioni sono state illustrate da Steina nel documentario *Cantaloup* (1980).

Più recentemente, ricollegandosi a precedenti indagini e metodologie, Woody Vasulka ha sviluppato e precisato una linea di ricerca su quello che egli definisce «spazio elettronico»: un ambiente percettivo generato elettronicamente, di cui studiare le possibilità artistiche. A questo scopo ha creato un gruppo di ricerca interdisciplinare con artisti e specialisti di sistemi interattivi. Lo «spazio elettronico» spinge infatti fino alle conseguenze più radicali il concetto di interattività tra uomo e computer, senza limitarlo al ridotto ventaglio di parametri normalmente disponibili all'utilizzatore di sistemi interattivi. In questo modo si va ad interagire con la struttura stessa del linguaggio del computer, e il trattamento del materiale attraverso codici numerici binari genera nuovi concetti artistici basati su un profondo cambiamento epistemologico. Nello «spazio elettronico» si realizza una interazione attraverso funzioni non

lineari tra l'utilizzazione ed un complesso di dati, numericamente archiviati, che documentano da diverse prospettive un evento realmente accaduto. In questo spazio percettivo non solo è modificato lo svolgimento temporale degli eventi, ma le percezioni sensoriali si modulano l'un l'altra: il testo si trasforma in parole, in immagine, in suono ambientale in modo altamente fluido e sinestetico. Questa impostazione ha quindi conseguenze rilevanti non solo sul piano artistico, ma più in generale investe tutti i campi in cui vengono utilizzati sistemi interattivi.

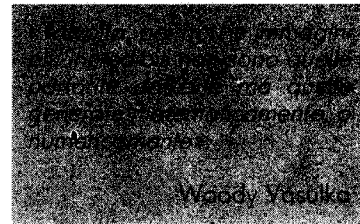
## GENE YOUNGBLOOD

Gene Youngblood è un teorico di fama internazionale, autore e insegnante di arti e media elettronici e autorevole studioso di storia e teoria del cinema e del video, materia che insegna da più di vent'anni.

È autore di un'opera di fondamentale importanza (mai tradotta in Italia), *Expanded Cinema*, del 1970, in cui si analizzano i legami fra sperimentazione cinematografica e ricerca video. Un testo pionieristico sui necessari scambi fra le varie arti del nostro secolo, per una creatività che sappia usare liberamente le sinergie offerte da scienza, arte, tecnologia, svincolandosi dai modelli rigidi e chiusi.

Youngblood ha insegnato in vari prestigiosi istituti negli Stati Uniti. Negli ultimi anni ha approfondito le proprie ricerche sul rapporto fra creatività e tecnologia, focalizzando l'attenzione sulle immagini offerte dal video e dal computer come nuove forme di cinema: il suo approccio, fortemente progettuale, si caratterizza per la costante sensibilità al futuro della comunicazione e a una sua «rivoluzione» che si attui a partire dalle capacità creative consentite dai nuovi mezzi, il computer in particolare. Ma, nella prospettiva di un potenziamento e di una «democratizzazione» della creatività, la sua attenzione si concentra anche su una tradizione di video amatoriale e «neo-underground», in un fecondo percorso teorico che va, quindi, dal film alle più sofisticate tecnologie (come l'olografia e la computer-graphics)

passando per gli esperimenti «marginali» di comunicazione. Gene Youngblood è attualmente «scholar-in-Residence» al College di Santa Fe (New Mexico), dove sta terminando un nuovo libro: *Virtual Space: The Challenge to Create on the same Scale as we Destroy*.



## SEXMACHINE

Steina e Woody Vasulka  
1970, b/n, 6', USA.

Sulla nota canzone di James Brown, una sorta di danza trattata elettronicamente dà luogo a una ritmata «sex fantasy».

## VIOLIN POWER

Steina Vasulka  
1970-78, b/n, colore, 10', USA.

Come suonare un video col violino... Il nastro comincia con una chiara immagine in cui l'artista suona il suo violino, che però, poco a poco, viene assimilato alle apparecchiature video. Dall'interpretazione di un pezzo classico alla musica elettronica: il violino — connesso a un commutatore video per mezzo di un sintetizzatore di suono — attiva lo scambio tra due riprese differenti di Steina che suona. In modo simile, in altre sequenze, il violino genera ulteriori distorsioni del suono e dell'immagine, e la presenza iniziale di uno strumento di musica tradizionale rende il parallelo con l'elettronica particolarmente efficace.

## VOCABULARY

Steina e Woody Vasulka  
1973, colore, 6', USA.

Le leggi fondamentali che governano la manipolazione dell'immagine elettronica esaminate didatticamente attraverso alcune funzioni digitali: il ritardo (che produce un volontario errore di tempo), lo *scan processor* (che riduce l'immagine alle sue linee di scansione), la chiave di croce (che permette l'inserimento di un'immagine dentro l'altra).

## TELC

Steina e Woody Vasulka  
1974, 5', USA.

Un videotape girato in una città rinascimentale nel sud della Boemia e poi passato attraverso un processore. Il segnale viene trattato con un sistema di deflessione che trasferisce l'energia dell'immagine in una scansione verticale.

## NOISEFIELDS

Steina e Woody Vasulka  
1974, colore, 13', USA.

Un campo di rumore video lampeggia in modo ritmico. La neve tipica dell'immagine televisiva sembra simbolizzare la materialità del segnale elettronico.

## SOUNDGATED IMAGES

Steina e Woody Vasulka  
1974, colore, 10', USA.

Sei casi in cui si sviluppa un diverso interfacciamento audio-visivo. Il suono e l'immagine vengono generati simultaneamente.

## C-TREND

Woody Vasulka  
1974, 9'47", USA.

Una telecamera guarda il paesaggio dalla finestra. Le stesse immagini in seguito passano attraverso un processore che attiva un sistema di deflessione magnetica dell'immagine.

## THE MATTER

Woody Vasulka  
1974, 4'7", USA.

Un motivo a punti attraversa uno scan processor. Tre onde primarie — senoide, quadrato, triangolo — vengono elaborate in modo da modificare la forma della trama. Distorsioni che avvengono in funzione dell'alterazione del processo di scansione. Le stesse onde che costituiscono l'immagine sono anche la fonte del suono.

## ORBITAL OBSESSION

Steina Vasulka  
1975-77, b/n, 28', USA.

Il nastro è un montaggio di varie opere realizzate fra il 1975 e il 1977. Documenta le esperienze fatte da Steina per riformulare lo spazio video. Una telecamera

gira su un tavolo, poi l'immagine si complica perché Steina vi cammina davanti, portando il monitor. Più elementi si aggiungono, più l'immagine si fa complessa, acquistando strati supplementari d'immagini prismatiche e volteggianti.

## FLUX

Steina Vasulka  
1977, b/n, 7', USA.

Steina manipola qui alcune immagini di acqua corrente al fine di esercitare la sensibilità dello spettatore alle diverse tessiture sonore e alla dinamica visiva prodotta da un flusso. Le riprese sono state effettuate nel 1976 in Islanda.

## ARTIFACTS

Woody Vasulka  
1980, colore, 22', USA.

Una collezione di immagini ottenute attraverso il computer utilizzando procedure algoritmiche di base. Woody Vasulka cerca una sintassi e un vocabolario dell'immagine di sintesi. Un video importante per verificare il rapporto simbiotico che Woody riesce a instaurare con le macchine.

## SUMMERSALT

Steina Vasulka  
1982, colore, 18', USA.

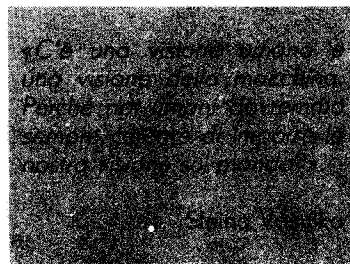
Si tratta di un gruppo di nastri in cui l'autrice ricorre a specchi e a dispositivi meccanici, come pure alla commutazione pre-programmata, per presentare immagini del Sud-Ovest americano che mettono ancora una volta in discussione la visione. Per esempio, in *Somersault* uno specchio sferico è fissato in prossimità dell'obiettivo, producendo un effetto di grandangolo. Trasformata in contorsionista, Steina salta, piega e torce il proprio corpo in una pseudo-seduta di ginnastica piena di humor.

## THE COMMISSION

Woody Vasulka  
1983, colore, 45', USA.  
Operatore: Steina Vasulka; interpreti: Robert Ashley, Ernest Gusella, Cosimo Corsano, Ben Harris, Andrea Harris, David Ossman.

*The Commission* è una fantasia

elettronica sulla vita e la morte di Niccolò Paganini, in cui Vasulka applica per la prima volta le proprie complesse ricerche sull'immagine a un'opera narrativa. Incentrato su un lavoro commissionato al violinista Paganini dal compositore Hector Berlioz, il video è una metafora della produzione artistica attraverso la storia di questi due eccentrici personaggi, entrambi narcisisti, teatri, e fondamentalmente tragici.



## VOICE WINDOWS

Steina Vasulka  
1986, colore, 8', USA.

Musicista, particolarmente attenta ai fenomeni di simbiosi percettiva, Steina ha intrapreso la ricerca su suono e immagine già nel 1970 (*Violin Power*, 70-78, 10'): a questa indagine si ricollega chiaramente *Vocalization One* (1988, 12'), in collaborazione con Joan La Barbara. In questa linea, tesa a sperimentare modi diversi di vedere e ascoltare, si colloca *Voice Windows*. Il canto di Joan La Barbara produce qui permutazioni di energia intervento su una griglia di linee (che ricorda molto una partitura musicale) in modo da formare una finestra nelle immagini del paesaggio che scorrono.

## ART OF MEMORY

Woody Vasulka  
1987, colore, 36', USA  
Interprete: Daniel Nagrin.

Grande affresco elettronico (e nel contempo omaggio alla memoria visiva e audiovisiva tradizionale, dalla fotografia al cinema), assembla in un percorso dalle molteplici direzioni le rivoluzioni, le utopie, le guerre di questo secolo. La sua complessa struttura è divisa in sette parti: un'introduzione, sorretta nel secondo atto dalla comparsa dell'attore, la violenza nucleare,

la guerra di Spagna, la rivoluzione sovietica, la guerra del Pacifico e, infine, l'epilogo. Vecchie foto, materiali d'archivio documenti d'epoca scorrono in una «multivisione» elettronica, accompagnati da una colonna sonora trattata con altrettanta accuratezza e compresenza di vecchio e di nuovo.

## LILITH

Steina Vasulka  
in collaborazione con Doris Cross  
1987, colore, 9', USA.

In questo nastro Steina manipola e modifica le immagini del volto della pittrice Doris Cross, arrivando a dargli una dimensione inquietante. Il suo viso è come inghiottito nel paesaggio; parlando su un ritmo lento e ossessivo, la pittrice sembra tendere le braccia, in un gesto primordiale, dalle profondità della terra.

## IN THE LAND OF THE ELEVATOR GIRLS

Steina Vasulka  
colore, 1987, 4', USA-Giappone.

Porte di un ascensore che si aprono e si chiudono: in questo breve video, realizzato da Steina per la trasmissione televisiva spagnola (RTVE) *El arte del video*, la mascotte della cultura giapponese del consumo, cioè la ragazza dell'ascensore, diventa il pretesto, nel suo anacronismo, per una riflessione su aspetti di una cultura rigidamente strutturata in modo verticale e gerarchico.

