



UNIVERSITÀ  
DI PAVIA

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PAVIA

DIPARTIMENTO DI STUDI UMANISTICI

CORSO DI LAUREA MAGISTRALE IN STORIA E VALORIZZAZIONE DEI BENI  
CULTURALI

DA NAM JUNE PAIK A BILL VIOLA: TRA CULTURA ELETTRONICA, IMMERSIVITÀ E  
POSTSPIRITUALISMO

RELATORE

Prof.ssa Federica Villa

CORRELATORE

Prof.ssa Elisabetta Modena

Tesi di Laurea Magistrale di

Nadia Maimone

Matricola n. 493195

Anno accademico 2023/2024

*A Fortunata De Pasquale*

*For us, there is only the trying.  
The rest is not our business.*

T. S. Eliot, *Four Quartets*, *East Coker*

## **Abstract**

Questo lavoro di ricerca indaga le forme sperimentali dell'arte elettronica, ponendo particolare attenzione alla produzione video-artistica di Bill Viola, in rapporto agli esponenti più all'avanguardia del periodo storico del secondo Novecento.

Soffermandosi sul periodo relativo agli anni Sessanta e Settanta, il testo coglie lo spirito di novità che ha alimentato le neo-avanguardie artistiche e musicali, proponendo una ricostruzione del panorama contemporaneo artistico post-moderno. Individua le idee che hanno influito maggiormente sulle sperimentazioni audiovisive dell'artista ed evidenzia il contributo singolare della sua operazione creativa che ha fuso insieme sperimentazione musicale, artistica e performativa.

Nelle opere di videoarte, Viola ha plasmato lo spazio trasformandolo in un campo fluido dinamico, in cui le energie elettroniche dei dispositivi tecnologici lasciano trasparire un complesso e interessante universo di rimandi cross-culturali e filosofici. Per cogliere quindi la ricchezza ideologica e creativa dell'artista, si rivolge lo sguardo sul contesto storico sperimentale degli anni Cinquanta e Sessanta, per soffermarsi sulle personalità che più hanno influito su Viola, come Nam June Paik e Wolf Vostell, pionieri della videoarte, ma anche Karlheinz Stockhausen e John Cage, i quali sono stati alcuni dei più importanti protagonisti dello sperimentalismo elettronico musicale del tempo. Quindi, attraverso la ricostruzione di alcuni capitoli visivi fondamentali della videoarte, si abbraccia l'immaginario elettronico a cui Viola ha dato vita mediante l'uso del video, mettendo in evidenza l'importanza dell'interattività, dell'espansione della percezione umana e della dinamica immersiva per comprendere la sua arte.

L'originalità di Bill Viola è così individuabile nella creazione di pure esperienze che mettono in rapporto l'umano e artificiale, il naturale e il meccanico, il materiale e la spiritualità. Viola, avvicinandosi alla saggezza orientale Zen, ferma l'incessante flusso di informazioni della vita contemporanea e, con la sua opera, invita a praticare la meditazione e la consapevolezza. Facendo dialogare il mondo orientale e quello occidentale, non solo porta alla scoperta di nuovi orizzonti creativi e filosofici ma dà la possibilità di guardare il mondo con i suoi occhi, con sguardo aperto e curioso nei confronti della realtà e dei suoi segreti metafisici.

## Introduzione

Il presente lavoro analizza la produzione video-artistica di Bill Viola e la nuova estetica dell'arte elettronica sperimentale del secondo novecento.

Articolandosi in due sezioni principali, la ricerca analizza in primo luogo il dinamico contesto internazionale artistico che ha legato le esperienze europee a quelle statunitensi e orientali. Tratterà le proposte sperimentali che hanno quindi contribuito al propagarsi della nuova estetica elettronica, sia in ambito musicale che artistico. Si guarderà all'operato di Nam June Paik e Wolf Vostell visto che sono stati fra i primi a introdurre la televisione nelle loro opere, scardinando la tradizionalità e le convenzioni sociali del tempo. Si parlerà anche degli esperimenti dei musicisti elettronici e sperimentali, come Karlheinz Stockhausen e John Cage, che hanno influito sull'opera di Nam June Paik, ma anche di Bill Viola. Verranno anche menzionati gli apporti del movimento Fluxus e del Situazionismo, che hanno manifestato la ribellione nei confronti del mercato istituzionale dell'arte, proponendo le loro visioni all'avanguardia.

Dalla ricostruzione di questo contesto storico, si rileveranno le modalità con cui l'uso della tecnologia ha acquisito connotazioni diverse nelle opere di Nam June Paik e Bill Viola. Entrambi hanno operato fra la Germania e gli Stati Uniti, i due paesi maggiormente avanzati dal punto di vista tecnologico a livello internazionale, e in Giappone, dove è stata inventata la portapack, videocamera che ha cambiato il corso dell'arte e del cinema, dando la possibilità di farne uso anche al di fuori delle grandi *corporation*, che erano state le uniche ad avere i fondi necessari per acquistare le apparecchiature da usare nei laboratori di produzione. Nam June Paik sperimentò con la macchina da presa nella città frenetica di New York, ma fu anche protagonista della prima mostra di video-arte della storia, tenutasi a Wuppertal nel 1963. Con la distorsione delle immagini elettroniche, capovolse la consueta percezione della televisione degli spettatori, mentre Vostell usò la televisione per denunciare la coercizione ideologica effettuata dai media, seguendo una linea sperimentale espressionistica e di matrice tedesca. Si potrà dedurre che la videoarte si è manifestata prima attraverso l'uso dell'oggetto della televisione, per poi cedere sempre più spazio all'uso della *medium* del video. Paik fu tra i primi a collaudare il nuovo strumento, ma anche Andy Warhol effettuò delle ricerche sul mezzo audiovisivo di ripresa diretta, come nel caso del

video-documentario in cui registrò il grattacielo dell'Empire State Building per cogliere i cambiamenti di percezione che si potevano avere dalla visione dell'edificio fra la notte e il giorno.

Paik, dopo la prima fase sperimentale, continuerà il suo percorso creativo lavorando alla realizzazione di videoinstallazioni dove l'oggetto televisivo fa ancora da protagonista. Incastonato ad altri dispositivi tecnologici come radio e tubi al neon, esso trasmette il dinamismo della società contemporanea in opere emblematiche come "V-ramid" (1982), "Family of Robots" (1986), ed "Electronic SuperHighway" (1995), in cui i video sugli schermi dei vari device sono i mezzi con cui l'artista manifesta la sua estetica elettronica più matura. L'esaltazione dell'artificialità elettronica esalta la vitalità e la rapidità dell'era contemporanea lasciando trasparire l'essenza cangiante dell'esistenza post-moderna.

In secondo luogo, il testo si dedicherà alla figura di Bill Viola, di cui indagherà la formazione e il pensiero. Sarà analizzata una selezione di opere per mostrare il rapporto stretto che lega il video alla vita e si metterà in evidenza l'assimilazione del mezzo audiovisivo all'acqua, elemento naturale sempre stato caro all'artista perché elemento archetipico che mette in correlazione l'antico e il nuovo. L'acqua infatti, essendo duttile e mutevole, è vicina al video e spesso ricorre come un *topos* letterario nell'arte di Bill Viola.

Il lavoro partirà dalle prime sperimentazioni, per seguire l'evoluzione del percorso artistico, individuando gli elementi di maggiore originalità.

Comincerà dal periodo infantile e universitario, durante il quale Viola si avvicina alla tecnica del video e inizia a fare i suoi primi esperimenti, usando le attrezzature tecnologiche nei laboratori dell'università. Mentre impara a usare i nuovi dispositivi, nel 1974, collabora con Paik alla realizzazione dell'allestimento di una serie delle sue opere, e si avvicina già alla visione del videoartista che rappresenterà poi per lui uno dei suoi maestri più importanti. Maturerà via via una visione personale e intraprenderà poi una strada autonoma e indipendente, dissimulando la tecnologia e liberando l'arte dalla concretezza della tecnica per dare risalto e valore alla percezione e all'effetto che le sue opere possono avere sugli spettatori. Così, progetta situazioni ed esperienze metafisiche grazie alle quali gli spettatori possano immergersi in una realtà pre-virtuale. Attraverso la luce, il tempo, lo spazio del video, riflette sul mondo e rende visibile anche ciò che è invisibile agli occhi che contemplanò i video, così che anche loro riflettano con lui sui fenomeni del mondo. Il suo approccio

semplice e diretto di ripresa deducibile dalle sue installazioni danno all'arte del grande maestro un carattere estremamente essenziale e minimalista, riflessivo e concettuale, che coniuga razionalità e misticismo, pensiero e cultura occidentale con quella orientale.

## INDICE

Abstract .....	i
<b>Introduzione</b> .....	<b>ii</b>
<b>1. IL MONDO ELETTRONICO E LE ORIGINI DELLA VIDEOARTE</b>	
I.    L'arte elettronica.....	1
II.   La musica elettronica .....	3
III.  La prima mostra di video-arte.....	8
IV.   Il video d'artista.....	11
<b>2. BILL VIOLA</b>	
V.    Fra arte e scienza .....	17
VI.   Il laboratorio elettronico.....	19
VII.  L'opera elettronica come sistema vivente.....	20
VIII. Influssi dall'Oriente.....	23
IX. <i>He Weeps For You</i> .....	25
X. <i>The Reflecting Pool</i> .....	28
XI.   Mondi sommersi .....	31
XII.  Immersioni .....	33
XIII. Trasfigurazioni.....	36
XIV.  Il set industriale.....	39
<b>Conclusione</b> .....	<b>43</b>
<b>Ringraziamenti</b> .....	<b>45</b>
<b>Immagini</b> .....	<b>46</b>
<b>Bibliografia</b> .....	<b>78</b>



## 1. IL MONDO ELETTRONICO E LE ORIGINI DELLA VIDEOARTE

### I. L'arte elettronica

Lungo l'arco della seconda metà del Novecento, la tecnologia ha aperto nuovi orizzonti di ricerca nel campo artistico, permettendo la formulazione di linguaggi alternativi rispetto al passato. In particolare, tra gli anni Sessanta e Settanta, accostandosi alle arti visuali e performative, il video ha dato vita a un singolare tipo di sperimentalismo neo-avanguardistico, grazie ai procedimenti di acquisizione e di modifica dei suoni e delle immagini statiche e in movimento. Con la sua capacità di cogliere l'immediatezza e la fluidità della vita, ha incuriosito gli artisti che hanno manifestato, per questo nuovo mezzo, lo stesso interesse di coloro che si approcciarono al cinema agli inizi del Novecento.

Dagli anni Sessanta, quindi, diventò lo strumento ideale per esprimere il pensiero anticonvenzionale e "fuori norma"<sup>1</sup> dei creativi sperimentalisti, in un periodo in cui sia gli intellettuali sia gli artisti erano spinti da una forte volontà di rinnovare il panorama culturale in cui operavano. La tecnologia elettronica rappresentò un'occasione straordinaria perché permise di operare mediante efficienti strumenti, superando e sostituendo materiali vecchi come ad esempio la pellicola, di natura "statica" e costosa.<sup>2</sup> Ancor prima del video, però, la televisione fu scelta dagli artisti per contrastare e ribaltare i palinsesti e le dirette delle trasmissioni televisive con cui erano convenzionalmente diffusi i messaggi ideologici e politici del tempo. In quanto simbolo della cultura pop e di massa per eccellenza, poteva catturare facilmente lo sguardo del pubblico. Così, nelle prime esposizioni di videoarte, Wolf Vostell (Leverkusen, 1932 - Berlino, 1998) e Nam June Paik (Seul, 1932 - Miami, 2006) usarono la trasmissione di flussi visivi e sonori provenienti dalle televisioni per animare l'ambiente circostante con i fasci cangianti di luce derivanti dagli schermi delle televisioni.

---

<sup>1</sup> *Fuori norma. La via sperimentale del cinema italiano*, a cura di Adriano Aprà, Venezia, Marsilio, 2013, p.13.

<sup>2</sup> Andreina Di Brino, "Il riflesso di un riflesso. Bill Viola, tra passato e presente, per un'arte senza tempo", *Arabeschi*, n. 5, gennaio-giugno 2015, p.100.

Entrambi si ribellarono alla rappresentazione della realtà del dispositivo televisivo che, in quanto prodotto dell'ideologia capitalista, mercifica l'immagine e ogni forma di comunicazione. Codificarono pertanto un linguaggio alternativo e provocatorio, distruggendo elettronicamente frammenti di video provenienti dalla contemporaneità. Dando forma al loro pensiero indipendente attraverso la tecnologia, i due artisti proposero un linguaggio elettronico astratto, fatto di linee e punti colorati e luminosi, che manifestava un linguaggio "antitelesivo"<sup>3</sup> e antifigurativo come si nota nelle opere "Sun in Your Head" (Vostell, 1963), "Early Colour Manipulations" (1965), "Videotape Study n.2", ed "Electronic Moon n.2" (Paik, 1969). In queste opere, è evidente l'indole anarchica dei videoartisti che, esasperando l'artificialità dell'elettronica, hanno manifestato il loro rifiuto nei confronti della coercizione politica messa in atto attraverso il *medium* televisivo.

Vostell, nel 1963, realizzò "6 TV - Dé-Coll/age", per l'esposizione alla Smolin Gallery di New York. L'opera, oggi parte della collezione del Museo Reina Sofia di Madrid, è costituita da più televisioni agglomerate fra loro che trasmettono rumori e segnali alterati. Mediante l'accensione e lo spegnimento a intermittenza, i set di televisori, nel loro assemblaggio, richiamano la natura oggettistica del *ready-made* duchampiano. Inoltre, l'oscuramento dei loro "feed"<sup>4</sup> provoca un effetto disturbante nel pubblico e lascia una sensazione di forte spaesamento in chi osserva l'opera. Vostell, infatti, usò immagini così alterate che risultavano quasi irriconoscibili, ancor prima che il "videotape" prendesse ampia diffusione<sup>5</sup>. L'artista mostrò, quindi, già in anticipo, il potenziale creativo del medium televisivo.

Dagli anni Cinquanta e Sessanta, lavorò al concetto di "décollage", una teoria che divenne un presupposto fondamentale per l'intera concezione della sua produzione. Nel 1954, in particolare, Vostell usò il termine "Dé-coll/age", in relazione all'immagine di un incidente aereo, per riferirsi al processo dei frammenti della realtà instabile, quale era stata quella del periodo della Seconda Guerra Mondiale. Per l'artista, era necessario creare una

---

<sup>3</sup> Alessandro Amaducci, *Videoarte. Storia, autori, linguaggi*, Torino, Kaplan, 2014, p.64.

<sup>4</sup> <http://www.medienkunstnetz.de/works/television-decollage/>.

<sup>5</sup> Joseph Nechvatal, "How a Fluxus Pioneer Tuned Televisions to a World of Noise", *Hyperallergic*, October 28, 2014, <https://hyperallergic.com/158926/how-a-fluxus-pioneer-tuned-televisions-to-a-world-of-noise/>.

forza visiva che, richiamando il principio brutale della devastazione bellica, potesse far riflettere sulla storia più recente.

Paik, d'altra parte, optò per "strategie compositive"<sup>6</sup> di diversa connotazione rispetto a quelle di Vostell, anche se usò gli stessi mezzi tecnologici. Le sue installazioni risultano infatti connotate da un tono decisamente più ironico e giocoso neo-dadaista, come si può evincere dall'atmosfera che caratterizzò la mostra di Wuppertal del 1963, la quale è stata riconosciuta come uno dei passaggi fondamentali dell'evoluzione della videoarte, in quanto, grazie a essa, la video-arte ebbe ufficialmente inizio.

## II. La musica elettronica

Nato nel 1932 da una famiglia benestante a Seoul, in Corea del Sud, Paik studiò musica classica sin da piccolo per diventare pianista. Nel 1950, però, a causa dell'invasione da parte della Corea del Nord, fu costretto a trasferirsi, insieme alla propria famiglia, prima a Hong Kong e successivamente in Giappone. Fu così che, dopo qualche anno, nel 1956, si laureò all'Università di Tokyo con una tesi su Arnold Schönberg (Vienna, 1874 – Los Angeles, 1951), il quale era stato uno dei massimi rappresentanti dell'espressionismo musicale viennese e inventore della composizione "dodecafonica". Questa tecnica musicale, come lascia evincere anche il nome, prevedeva l'uso di una "serie" di dodici note che, messe l'una in relazione alle altre, creavano brani inusuali.<sup>7</sup>

Paik, in seguito, si sarebbe trasferito in Germania per ampliare la sua conoscenza musicale sotto la tutela del musicologo Thrasybulos Georgiades (1907 – 1977) all'Università di Monaco di Baviera e del compositore tedesco Wolfgang Fortner (1907 – 1987) presso l'International Music College di Friburgo. Più o meno nello stesso periodo, intorno al 1957, frequentando i corsi internazionali di musica contemporanea di Darmstadt, entrò in contatto con Karlheinz Stockhausen (Kerpen, 1928 – Kürten, 2007), il quale sperimentava già con i

---

<sup>6</sup> John G. Hanhardt, Maria Christina Villaseñor, "Video/Media Culture of the Late Twentieth Century", in *Art Journal*, Winter, 1995, Vol. 54, No. 4, Video Art, CAA, p.21.

<sup>7</sup> Elvidio Surian, *Storia della musica. Il Novecento*, Milano, Rugginenti, 2017, p.126.

nuovi sintetizzatori elettronici e modificava i suoni in “tempo reale”<sup>8</sup> per realizzare composizioni musicali innovative. La musica composta da Stockhausen era contraddistinta da insoliti effetti di eco e riverbero sonoro e risultava frantumata e composta da innumerevoli pezzi polifonici, mormorii e frammenti cantati. In uno dei primi brani della storia della musica elettronica, “Kontakte” (1960), il musicista aveva fuso i suoni elettronici, trasmessi ad alto volume attraverso gli altoparlanti, con quelli tradizionali suonati al pianoforte o provenienti da altri strumenti a percussioni.

Dal secondo dopoguerra, la tendenza musicale contemporanea aveva iniziato ad avvalersi dell'avanzamento tecnologico per cambiare la rotta tradizionale della storia musicale. I musicisti avevano iniziato a usare le nuove apparecchiature elettroniche - come i nastri magnetici e i sintetizzatori elettronici - per registrare i suoni, ma anche i rumori della vita quotidiana e quelli provenienti della natura. Questi erano uniti insieme ad altri frammenti sonori di natura artificiale, ottenuti in laboratorio in maniera sintetica. I musicisti elettronici, in sostanza, operavano come dei veri e propri tecnici attraverso l'uso di dispositivi tecnologici come i filtri, i modulatori, e i regolatori, ma soprattutto con i sintetizzatori che permettevano di lavorare sui moduli musicali sia in laboratorio sia nelle performance dal vivo. Inoltre, in Germania e negli Stati Uniti, gli studi sulla composizione elettronica furono portati avanti anche grazie ai registratori multi-tracce che facilitavano il missaggio e il montaggio dei suoni e dei rumori.

Con i mezzi elettroacustici, in sintesi, si lavorava non solo con sonorità musicali tradizionali ma anche con elementi come tratti di conversazioni, particelle sintetiche e rumori concreti, mettendo definitivamente in discussione la tradizione della musica classica, usando effetti sonori che non fossero esclusivamente melodici. Inoltre, le partiture della musica elettronica, accennate a stento e a grandi linee, erano costituite da grafici approssimativi che erano usati direttamente al momento dell'esecuzione. La musica risultava quindi sempre diversa, a seconda della sensibilità di chi la performava, e il margine di aleatorietà diventò una caratteristica tipica dell'arte elettronica, che ancora oggi ingloba in sé elementi imprevedibili e casuali.

---

<sup>8</sup> Surian, op.cit., p.244.

Nel 1958, Paik mise in pratica i suoi studi e lavorò presso lo studio della stazione radiofonica tedesca Westdeutsche Rundfunk, dove fece amicizia con altri musicisti e artisti sperimentali che avrebbero influenzato il suo percorso artistico, fra cui si ricorderanno John Cage (1912, Los Angeles – 1992, New York), George Maciunas (1931 – 1978), Marcel Duchamp (1887 – 1968) e Joseph Beuys (1921 – 1986), per l'impatto che ebbero sulla concezione artistica di Paik.

Cage, in maniera simile a Stockhausen, aveva sfidato la tradizione classica aprendo la strada alle nuove possibilità sperimentali e artistiche. L'artista americano unì infatti la pratica compositiva a quella performativa per superare le costrizioni della tradizione, sviluppando un tipo di musica in cui i suoni creati dal vivo e quelli precedentemente registrati erano uniti insieme ad altre sonorità prodotte con strumenti musicali e oggetti di vario tipo e di uso comune. In particolare, uno dei primi *live* di musica elettronica della storia, intitolato "Cartdridge music", risalente al 1960, prevedeva la manipolazione di oggetti diversi per produrre sonorità che venivano amplificate in diretta per mezzo di altoparlanti. La partitura era sempre fatta di motivi interpretabili in modi diversi e il musicista poteva elaborare la struttura temporale che voleva e come voleva, lasciando la materia sonora aperta a continue trasformazioni e integrazioni, senza evitare neanche eventuali errori. Nel processo creativo, quindi, si mettevano in gioco diversi fattori, soprattutto l'apporto dell'ambiente in cui avveniva l'esecuzione musicale.

Una delle realizzazioni più innovative di Cage, fu costituita senza dubbio dall'opera "4'33". Presentata nel 1952 al Maverick Concert Hall, vicino Woodstock (NY), la performance fu eseguita da David Tudor che, davanti al pianoforte, sfogliò le "pagine bianche" di uno spartito senza mai eseguire alcun tipo suono usando la tastiera. Dopo aver guardato un cronometro per quattro minuti e trentatré secondi, si alzò per ricevere l'applauso, lasciando il pubblico interdetto.<sup>9</sup> L'intento di Cage, non facilmente colto dal pubblico, non era quello di proporre l'esecuzione e l'ascolto di una melodia, ma di sollecitare la recezione della vitalità sonora dell'ambiente circostante negli ascoltatori. Nonostante ciò possa sembrare strano, bisogna tenere a mente che Cage fu influenzato dalla filosofia asiatica Zen e dai "White Paintings" (1951) di Robert Rauschenberg (Port Arthur, 1925 –

---

<sup>9</sup> <https://yalebooks.yale.edu/2014/09/05/what-is-433/>.

Captiva Island, 2008), opere costituite da cinque pannelli “modulari completamente dipinti di bianco” eseguite per mezzo di un semplice rullo.<sup>10</sup> Cage era rimasto affascinato dalle opere di Rauschenberg per la purezza e la semplicità che le tele lasciavano emergere, così traslò l’azzeramento artistico del pittore alla composizione musicale, arrivando a concepire un brano in cui, per la prima volta, non era suonata alcuna nota. Solo nell’assenza di sonorità musicale, secondo Cage, era possibile percepire la potenzialità dei suoni, rumori o micro-variazioni acustiche. Il silenzio era da intendere come un contenitore di possibilità, “un continuum concreto e aleatorio”, adatto a qualsiasi strumento. Lo scopo era lasciare che dal silenzio emergesse la vitalità sonora dell’ambiente attraverso la “sospensione” del suono.<sup>11</sup>

Entrambi, sia Rauschenberg sia Cage, proposero il superamento dell’espressionismo in arte e in musica, promuovendo il formarsi di una nuova sensibilità estetica che lascia già intravedere l’affacciarsi dei presupposti del minimalismo. Quando i dipinti di Rauschenberg furono esposti alla Stable Gallery di Eleanor Ward nel 1953, per spiegarne il contenuto, John Cage, che era amico dell’artista, disse che le tele non contenevano alcun “soggetto”, alcuna “immagine”, e non facevano evincere un “perché”, né tantomeno l’“intenzione” dell’autore.<sup>12</sup> Il bianco si mostrava nella sua semplicità agendo come una superficie sensibile all’ambiente circostante, rispecchiando le variazioni di luce e ombra sulle tele monocromatiche. Così, dal silenzio della sua composizione, si doveva lasciar che i rumori e le vibrazioni sonore della vita fossero messe in evidenza grazie al vuoto sonoro dell’esecuzione silenziosa da lui teorizzata.

Anche Paik, come Cage, Stockhausen e Rauschenberg, attuò un’operazione artistica rivoluzionaria. Nelle sue opere di videoarte, e per le sue performance, assimilò l’uso del caso come guida compositiva e, grazie alla tecnologia audiovisiva, accostò le immagini della

---

<sup>10</sup> Valeria Genova, “I White Paintings”, Rome Art Week, 15 giugno 2018, <https://romeartweek.com/it/i-white-paintings/>.

<sup>11</sup> Helga Marsala, “Avete presente i 4’33” di silenzio di John Cage?”, *Artribune*, 19 novembre 2012, <https://www.artribune.com/tribnews/2012/11/avete-presente-i-433-di-silenzio-di-john-cage-come-ogni-brano-che-si-rispetti-ce-anche-uno-spartito-anzi-sei-la-versione-piu-antica-tra-quelle-esistenti-finisce-al-moma-di-new-york/>.

<sup>12</sup> <https://www.moma.org/audio/playlist/40/639>.

cultura del suo tempo a quelle della storia del passato per realizzare associazioni improbabili e stravaganti dove non era possibile rintracciare, a primo impatto, alcun tipo di logica. Le sue opere, infatti, restavano sempre aperte e, dal punto di vista compositivo, proponevano volontariamente qualcosa di imprevedibile e casuale. Basti pensare a “Zen For Head”, una delle performance più famose dell’artista coreano, che fu eseguita su invito di Stockhausen per la presentazione del pezzo “Originale” a Colonia del 1961. Durante la sua performance, l’artista “dipinse” una linea su una superficie di carta, riposta sul pavimento, intingendosi i capelli nell’inchiostro e usando la testa al posto di un pennello. Con la sua azione, mise in gioco la pratica espressionista astratta di Pollock, richiamando l’*action painting* e la tecnica del *dripping* per realizzare una performance essenziale che richiamasse allo stesso tempo la “calligrafia asiatica”,<sup>13</sup> lasciando solamente un lungo segno nero come traccia esecutiva.

Lungo la sua evoluzione artistica, Paik avrebbe poi usato i televisori per trasmettere immagini e suoni alterati, inglobando insieme tubi al neon e cavi metallici, monitor e radio, arrivando a elaborare un’arte alternativa post-pop di ispirazione neo-dadaista. Sfruttando l’oggettualità delle apparecchiature elettroniche, decostruì la realtà attraverso le apparecchiature elettroniche e mise a soqquadro la consueta esperienza visiva della gente per aprirla a nuove visioni sulla contemporaneità.

Le sequenze sonore e visive che ha modificato e alterato, dunque, parlano della storia e dell’evoluzione delle tecnologie e di un nuovo modo di fare arte e di vedere la vita, annunciando già la consapevolezza dell’artista di vivere all’interno di una società iperconnessa, dinamica, in cui le telecomunicazioni hanno un ruolo fondamentale nella trasformazione della vita delle persone.

L’artista, rielaborando la cultura novecentesca, a lui vicina, realizzò un mondo parallelo che trasportava in una visione ultra-tecnologica, deragliata forse dal reale, ma rivolta certamente al futuro e all’evoluzione del mondo, presagendo quasi l’avvenire del XXI secolo. Si noterà quindi come la tecnologia abbia alimentato la creatività degli artisti e dei musicisti i quali, cogliendone le potenzialità espressive, l’hanno adoperata come mezzo tecnico alternativo per elaborare le loro nuove proposte sonore e visive.

---

<sup>13</sup> <http://www.medienkunstnetz.de/works/zen-for-head/images/3/>.

### III. La prima mostra di video-arte

Come già accennato, Nam June Paik agì indipendentemente rispetto alla logica del mercato dell'arte, slegandosi dalle convenzioni del passato e prendendo anche parte al *network* internazionale Fluxus, fondato da George Maciunas nel 1961. Tale movimento, credendo fermamente in un'apertura totale del linguaggio artistico, promuoveva lo scambio di idee fra discipline e tendenze diverse, quali le arti visive, il design, l'architettura, l'urbanistica, e la performance. L'attitudine che connotò l'approccio degli appartenenti al movimento nei confronti del mondo e della vita portò alla realizzazione di "opere fisiche" a cui gli artisti lavorarono con materiali presi da contesti quotidiani, spesso riciclati, e azioni semplici che avrebbero avvicinato l'arte alla vita.

Presero a bersaglio la convenzionale distinzione fra ciò che poteva essere ritenuto arte e ciò che non lo era e rinunciarono a ogni principio di "esclusività" e "unicità" dell'opera d'arte. Operarono quindi per l'arte stessa, senza voler ricevere l'approvazione dei critici né del mercato, per scuotere il sistema e promuovere un processo di svecchiamento e di riconsiderazione dei parametri attraverso cui si giudicava e si stabiliva cosa fosse arte.<sup>14</sup>

Paik, dato il suo specifico interesse per la videoarte, creò una singolare produzione "tele-visuale"<sup>15</sup> per la quale assemblò i dispositivi elettronici in vario modo, per trasmettere una visione artistica personale e nuova. Via via, nel corso della sua carriera, arrivò a realizzare vere e proprie sculture robotiche, costruzioni mediatiche che presero la forma di piramidi e cartine geografiche innovative, proponendo nuovi simboli della cultura materiale dell'età post-moderna, strettamente connessa alla tecnologia.

---

<sup>14</sup> <http://www.magazineart.net/artisti/maciunas-george.html>

<sup>15</sup> Alex Greenberger, "Nam June Paik's Pioneering Vision. How the Artist Predicted an Age of Digital Technology", *ARTnews*, July 20, 2020, <https://www.artnews.com/feature/nam-june-paik-television-video-art-famous-works-1202694737/>.



La sua prima mostra personale, "Exposition of Music - Electronic Television", si tenne alla Galleria Parnass di Wuppertal in Germania nel 1963 ed è stata associata alla "nascita"<sup>16</sup> della videoarte rendendo celebre l'artista come il pioniere della tendenza video-artistica.

Nella mostra, Paik allestì alcuni set di apparecchi televisivi nelle sale di un'antica villa ottocentesca, facendo della casualità e dell'imprevisto i protagonisti dell'evento per assicurare una fruizione del medium televisivo diversa rispetto alla consueta modalità di visione passiva a cui le persone erano abituate. Ideò, infatti, un percorso espositivo che potesse essere attraversato dagli spettatori, fra una disparata selezione di oggetti, scelti e disposti a caso. L'installazione, con la sua selezione assolutamente casuale degli elementi selezionati, cambiava completamente la connotazione del contesto antico costituito dalla villa del diciannovesimo secolo. Lo spazio dell'edificio, infatti, venne trasformato, da specchio del passato qual era, nel campo di azione e di prova della nuova arte elettronica, alterato secondo un processo che ricorda anche la logica del *détournement* dei situazionisti.<sup>17</sup>

Nato in Francia alla fine degli anni Cinquanta, il movimento culturale e filosofico del situazionismo sfidava il conformismo e individuava la spontaneità come "strumento di cambiamento sociale", muovendosi anche secondo intenti politici e sociologici, oltre che creativi. Secondo gli esponenti dell'Internazionale Situazionista, tutti mezzi d'espressione creativa dovevano puntare a una "comunicazione libera e autentica", fino a causare un

---

<sup>16</sup> Sandra Lischi, *La lezione della videoarte. Sguardi e percorsi*, Edizione Kindle, Carocci, Roma, 2020, p.19.

<sup>17</sup> "Détournement, the reuse of preexisting artistic elements in a new ensemble, has been a constantly present tendency of the contemporary avant-garde, both before and since the formation of the SI. The two fundamental laws of détournement are the loss of importance of each detoured autonomous element — which may go so far as to completely lose its original sense — and at the same time the organization of another meaningful ensemble that confers on each element its new scope and effect." Guy Debord, "Le détournement comme negation et comme prelude", *Internationale Situationniste*, n. 3, décembre, 1959, Ken Knabb trad., <http://library.nothingness.org/articles/SI/en/display/315>.

senso di smarrimento forte nella gente, attraverso l'uso di immagini, musiche e parole "fuori contesto" per avviare un processo di destrutturazione della tradizione.<sup>18</sup>

L'Internazionale Situazionista si ispirava infatti al Dadaismo e al Costruttivismo russo, oltre che al Surrealismo, e si era formata vicino Imperia nell'estate del 1957 dall'azione del Movimento Internazionale Bauhaus Imaginista, il gruppo COBRA e il Comitato Psicogeografico di Londra. I rappresentanti di questi gruppi desideravano agire in nome di un'arte basata sul concetto di "situazione", manifestando la loro creatività attraverso la realizzazione di eventi. Fra coloro che ne fecero parte si ricordano Guy Debord, Asger Jorn, Raoul Vaneigem, Giuseppe Pinot-Gallizio, Carmelo Bene e Luther Blissett.

Il principio di progettazione dei situazionisti, rivolto a un'arte giocosa e inconsueta, fu sperimentato anche da Paik, che mirava a suscitare uno stato di shock nel pubblico, quindi è possibile delineare un punto di contatto fra l'azione dei situazionisti e degli appartenenti a Fluxus, per la vicinanza delle ideologie e degli obiettivi fissati.

Nel caso della mostra di Wuppertal, le nuove energie elettroniche causarono un effetto destabilizzante nel pubblico perché gli spazi espositivi accoglievano al loro interno strumenti musicali come un pianoforte, accanto ai quali erano state disposte anche sedie, alcuni specchi, perfino uno scolapasta, e dei manichini. Nelle sale della villa, si poteva interagire con alcuni dispositivi elettronici come radio, monitor, proiettori cinematografici e nastri audio, mentre alcuni televisori erano disposti per terra, secondo un allestimento volutamente provocatorio e bizzarro. Fra i mobili e cavi pendenti, gli schermi mostravano e nascondevano le proprie superfici di visione, rivolte nelle direzioni più varie. Gli schermi erano rivolti verso il soffitto, oppure a faccia in giù. In altri casi, si trovano l'uno di fronte all'altro, come in un dialogo fra macchine tecnologiche che escludevano il pubblico, estraniando dal contesto in cui si trovava. Contemporaneamente, tra i vari oggetti presenti, si potevano manovrare alcuni strumenti, come microfoni e giradischi, e ascoltare i suoni di nastri preregistrati. Oppure, ancora, si poteva vedere l'alterazione delle immagini televisive e sentirsi risucchiati in una nuova tipologia di spazio-temporalità immersiva, pre-virtuale e metamorfica.

---

<sup>18</sup> Marianna Barracane, "Le caratteristiche e gli artisti più celebri del situazionismo", *Elle Decor*, 25 agosto 2023, <https://www.elledecor.com/it/lifestyle/a44863230/situazionismo/>.

Nella mostra tedesca, dunque, la televisione divenne il simbolo dell'alterazione e dello scardinamento della normalità, ma anche del paradossale e del provocatorio, e il video si fece strada accanto alle altre forme artistiche del momento come "il minimalismo, l'arte concettuale, la performance, l'antiform, gli earthworks e la pop art"<sup>19</sup> fino a quando, in seguito, a partire dagli anni Settanta, le gallerie iniziarono a parlare di "videoarte" per indicare il nuovo connubio creatosi fra l'arte e il video.

#### **IV. Il video d'artista**

Mentre venivano sviluppate le tecnologie dei supporti di registrazione e riproduzione, i vari dispositivi elettronici, come le video camere e i "mixer elettronici"<sup>20</sup>, erano arrivati nelle mani di molti artisti, diventando i mezzi della nuova documentazione filmica e sperimentale.

A New York, nel luglio del 1964, Andy Warhol (1928, Pittsburgh – 1987, New York), entrò in un ufficio situato al quarantunesimo piano del Time-Life Building di Manhattan per riprendere la cima dell'Empire State building in un lungo arco temporale. La sua crew vedeva partecipi anche Jonas Mekas e John Palmer, che aiutarono Warhol a documentare i cambiamenti del grattacielo nel passaggio fra il giorno e la notte. L'artista riprese l'edificio alla luce del tramonto, nel momento in cui le luci all'interno degli appartamenti e degli uffici si iniziavano ad accendere, per mostrare lo "scintillio elettronico" suggestivo dell'architettura. Poi, la struttura iniziava a essere "inghiottita" dal buio della sera, le luci si spegnevano e riaccendevano, fino a quando non cominciava ad albeggiare e poteva vedersi un cambiamento nella luce e nell'atmosfera.<sup>21</sup>

L'obiettivo fisso sull'edificio non si muoveva mai e la registrazione video, già lunga, fu ulteriormente rallentata da Warhol che, in fase di post-produzione, la espanse fino alle

---

<sup>19</sup> *Bill Viola*, a cura di Kira Perov e Valentino Catricalà, Milano, Skira, 2023, p.19.

<sup>20</sup> Adam Hencz, "Agents Of Change. How the Sony Portapak Has Created A New Artistic Medium", *Artland Magazine*, <https://magazine.artland.com/agents-of-change-how-the-sony-portapak-has-created-a-new-artistic-medium/>.

<sup>21</sup> Dante A. Ciampaglia, "Andy Warhol's Empire Turns 50", *Architectural Record*, August 5, 2012, <https://www.architecturalrecord.com/articles/3206-andy-warhol-s-empire-turns-50>.

otto ore di durata. Il filmato risulta quindi sicuramente statico e lungo, ma resta un importante documento cinematografico di gusto urbanistico e architettonico perché conserva uno scorcio newyorkese del passato e fa assistere all'alterazione suggestiva dei puntini luminosi delle luci in base al loro funzionamento e spegnimento. Oggi, questo scorcio metropolitano e costruttivo della Grande Mela, fra l'altro, non è più visibile dallo stesso punto di vista in cui vennero fatte le riprese da Warhol e la sua *crew*, perché la visione dal piano del Time-Life Building è stata oscurata dalla costruzione del 1166 Avenue, un'architettura alta più di 180 metri.

Warhol, per realizzare i suoi film, usò una Bolex 16 mm, adottando un approccio minimalista per dare vita a metraggi unici e di lunga durata a camera fissa, come in "Empire". Gli altri artisti sperimentali, desiderarono a lungo poter agire indipendentemente dal monopolio delle stazioni ufficiali, e riuscirono a cambiare le modalità di registrazione grazie all'uscita di nuove macchine da presa, facilmente trasportabili e poco costose, come la Portapak. Lo strumento fu introdotto e sviluppato in Giappone dalla Sony Corporation in vari formati e fu usato, non a caso, anche da Paik. L'artista fu incuriosito dalle possibilità che la nuova macchina da presa offriva e realizzò a New York un primo esperimento audiovisivo, diventato decisivo per l'evoluzione della videoarte. Questa registrazione nota come "Café Au Go Go"<sup>22</sup>, fu mostrata da Paik la stessa sera del giorno di ripresa al Greenwich Village ed è identificabile come il primo video d'arte della storia. Esso mostra il trambusto metropolitano del traffico di New York, mentre l'artista si muoveva per le strade della città in un taxi, durante i giorni in cui Papa Paolo VI si trovava in visita negli Stati Uniti.

La portapak ebbe un ruolo centrale nello sviluppo dello sperimentalismo audiovisivo perché creò un approccio di ripresa completamente nuovo e diretto, che, usando la macchina da presa come un pennello e lo schermo elettronico come una tela, permetteva di avvicinare l'arte alla vita, fondendole insieme. Fu così che una "nuova era"<sup>23</sup> ebbe inizio.

---

<sup>22</sup> Roberta Pisa, "Nam June Paik, Moon is the Oldest TV. Il fondatore della videoarte", *Artribune*, 24 marzo 2023, <https://www.artribune.com/television/2023/03/video-nam-june-paik-moon-is-the-oldest-tv/>.

<sup>23</sup> Hanne Mugaas, "The Year Video Art Was Born", Guggenheim, New York, July 15, 2010, <https://www.guggenheim.org/articles/the-take/the-year-video-art-was-born>.

Paik si avvicinò anche al mondo della TV e, con il suo spirito creativo, ribaltò la retorica del linguaggio televisivo sfruttando la grande potenzialità comunicativa dell'elettronica. Quando lavorò per il canale WNET/ Thirteen New York nel 1973, realizzò "Global Groove", un collage di spezzoni ricavati dalla cultura pop, che si sviluppa come un flusso mediatico in cui appaiono, in maniera casuale e caotica, una serie di soggetti diversi dell'era contemporanea. Il patchwork video-artistico, completamente privo di nessi logici, mostra in ordine molto casuale la performance di John Cage, le composizioni di Allen Ginsberg, uno spot commerciale giapponese della Pepsi, oltre l'esibizione di alcuni danzatori coreani e la canzone "Devil With a blue Dress On" di Mitch Ryder. I personaggi storici e gli elementi della cultura commerciale si materializzano e si rarefanno nella sostanza "magmatica"<sup>24</sup> delle scie elettroniche, trasmettendo il dinamismo e la frenesia della cultura post-moderna.

In seguito, Paik si avvicinò alle filosofie orientali, come si può vedere da opere come "Zen for TV" (1963) e "Moon Is The Oldest TV" (1965) che mostrano un evidente interesse nei confronti della spiritualità orientale. Nella prima opera, lo schermo televisivo è stato trasformato in un oggetto silenzioso, diviso in due da un raggio luminoso bianco, davanti al quale si può meditare ed estraniarsi dal caos e dalla frenesia della quotidianità. Nella seconda opera, l'artista ha sfruttato l'atmosfera misteriosa di una stanza poco illuminata per fare emergere una serie di schermi televisivi su cui traspare l'immagine "lattiginosa e sfocata"<sup>25</sup> della superficie della luna, che trasfigura l'ambiente espositivo in un luogo di rivelazione spirituale.

La vena creativa di Paik si evolse ulteriormente e, nel corso del tempo, arrivò a concepire una serie di opere che manifestano la trasformazione della tecnologia in "altro da sé" come nel caso del televisore, che assume le morfologie più impensabili attraverso metamorfosi curiose. L'artista, infatti, accostò la materialità elettronica delle macchine elettroniche ad altri oggetti che rimandano alla vita quotidiana.

Nella serie di opere "TV Buddha", "TV Bed", "TV Cello", "TV Clock", "Magnet TV", "TV Garden", la televisione è usata come materiale di costruzione per la realizzazione di altri

---

<sup>24</sup> Amaducci, op.cit., p.75.

<sup>25</sup> Lischi, op. cit., p.38.

oggetti, di uso comune, come un letto, un violoncello, un orologio, un magnete. Altre volte invece è collocato in mezzo ad aiuole verdi di un giardino, o altre ancora addirittura è accostato alla figura mistica del Buddha.

È importante ricordare che queste opere furono allestite da Paik e Bill Viola, che all'epoca era uno studente presso la Syracuse University. Il giovane artista americano, aiutò il grande esponente della videoarte in una fase in cui già manifestava una grande passione per arti visive e performative sperimentali. L'incontro ha avuto quindi un valore quasi simbolico, connotato quasi da un'aura "profetica", dato che preannunciò il passaggio di testimone fra la prima generazione di videoartisti e la seguente, anticipando già le future evoluzioni della videoarte con "l'iniziazione al video"<sup>26</sup> di Viola da parte di Paik.

Similmente a Paik, Viola coltivò l'interesse per l'elettronica, la musica e il video, e nutrì un grande interesse nei confronti di culture diverse rispetto a quella occidentale, avvicinandosi soprattutto alle filosofie orientali, come Paik e Cage. Nel corso del suo cammino, ha smaterializzato l'oggetto tecnologico, per mettere in primo piano problematiche esistenziali di natura filosofica e introspettiva. Una volta compresi i meccanismi elettronici e acquisita la dimestichezza necessaria per gestire le apparecchiature tecnologiche autonomamente, l'artista si è interrogato a lungo sui temi universali - quali la nascita, la morte, e la trascendenza - sui quali da sempre l'uomo si è interrogato. Nonostante Paik abbia costituito certamente un punto di riferimento indiscutibile per Viola, l'approccio del giovane artista si è presto differenziato da quello del maestro, per aver intrapreso un cammino diverso.

Viola si è dedicato all'indagine di tematiche filosofiche e mistiche, lasciando trasparire un personale sguardo sul mondo e, attraverso il funzionamento e l'uso dei dispositivi elettronici, ha perseguito un'indagine analitica e lucida sulla realtà. Il suo "pensiero visuale"<sup>27</sup> ha tratto ispirazione soprattutto dalle culture e dai paesi stranieri. Dalla seconda metà degli anni Settanta, l'artista ha viaggiato in giro per il mondo, recandosi in Africa settentrionale,

---

<sup>26</sup> Lischi, op. cit., p.40.

<sup>27</sup> Gene Youngblood, "Metaphysical Structuralism. The Videotapes of Bill Viola", *Millennium Film Journal*, vols. 20-21, Autumn-Winter 1988-89, p.2, <https://www.vasulka.org/archive/Publications/FormattedPublications/Viola.pdf>.

Asia, Oceania, alle isole Salomon e a Giava, in Giappone, in Australia, alle Fiji, e presso i monasteri buddisti dell'Himalaya.

Tutti questi luoghi, con le loro culture e le loro tradizioni, sono stati fondamentali per la sua crescita professionale e hanno certamente contribuito allo sviluppo del suo pensiero, come della sua arte. I viaggi gli hanno permesso di collezionare immagini in tanti video, che poi ha travasato nelle sue opere. Ogni luogo lo ha condotto a formulare nuove idee e teorie sullo spirito umano, mettendo al centro della sua visione artistica non solo gli esseri umani con le loro storie, ma anche la forza della natura, in ogni sua sfumatura. Come ha detto l'artista stesso, la "natura e il Sé" sono sempre state l'oggetto per eccellenza della ricerca artistica da lui perseguita. La natura perché "infinita, travolgente e imprevedibile come il mare",<sup>28</sup> il Sé perché legato all'anima e all'interiorità umana.

Si tratta certamente di tematiche complesse e difficili da comprendere in ogni loro aspetto, per via della loro vastità. Eppure, Viola ne ha sempre riconosciuto il fascino e le ha "guardate più da vicino" per coglierne l'essenza, attraverso il video. Nelle sue opere, il paesaggio assume sempre una doppia connotazione e allude contemporaneamente all'ambiente, esterno all'uomo, ma anche all'interiorità umana e alla sua spiritualità. Riconoscendo nella natura lo specchio della vita l'uomo, Viola mette in costante dialogo questi aspetti per coinvolgere gli spettatori nelle sue esperienze. Nella ricezione delle sue opere, le persone possono rielaborare, in maniera soggettiva, il proprio vissuto, per mezzo delle associazioni che riescono a ritrovare guardando i video e dentro di sé.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> Stefano Volpato, "Bill Viola e la re-ligione. Un'intervista", *Artribune*, 12 novembre 2012, <https://www.artribune.com/attualita/2012/11/bill-viola-e-la-re-ligione-unintervista/>.

*“Senz’acqua i primi esseri umani non avrebbero mai visto il proprio riflesso nelle silenziose correnti, a riva. In breve, non ci sarebbe arte per noi umani da osservare, su cui riflettere, da emulare. Nessun mistero cui prendere parte, solo un interminabile silenzio.”<sup>30</sup>*

---

<sup>30</sup> Bill Viola in “Bill Viola e la re-ligione. Un’intervista”, Stefano Volpato, *Artribune*, 12 novembre 2012, <https://www.artribune.com/attualita/2012/11/bill-viola-e-la-re-ligione-unintervista/>.



## 2. BILL VIOLA

### V. Fra arte e scienza

Nam June Paik ha adottato un approccio irriverente e antitradizionalista per mostrare l'anticonformismo nei confronti della società dei consumi e di massa, assumendo la televisione come mezzo per decostruire e ricostruire il reale attraverso l'elettronica. L'arte di Bill Viola, invece, successiva alla prima generazione video-artistica di cui Paik è stato esponente, manifesta la complessità del mondo contemporaneo multiculturale in perenne movimento. Grazie alla fluidità del medium tecnologico del video, l'artista ha colto i vari aspetti della realtà, ponendo al centro del suo lavoro l'uomo e la natura, per costruire e sviluppare una riflessione personale sull'esistenza che assume connotati metafisici e totalizzanti. La visione originale di Viola, quindi, per questa sua caratteristica intrinseca, testa le possibilità e i limiti dell'apparato cinematografico andando aldilà del contingente, per affrontare tematiche anche di natura filosofica e mistica. Il fine del processo artistico, infatti, nel caso del suo operato artistico, è da individuare nel raggiungimento di uno stato meditativo attraverso la fruizione dell'opera. L'artista ha creato le sue opere per dare vita a esperienze che facciano avvicinare gli esseri umani all'essenza delle cose e a loro stessi. Andando oltre le diversità fra gli esseri umani, appartenenti a luoghi e culture diverse, ha trovato il modo per unirli nel video.

Essendo stato fra l'altro musicista e studente di musica, grazie alla propria conoscenza musicale, ha traslato i principi di ritmo, durata, rumore, suono, movimento e pausa per cogliere, con le sue opere elettroniche, le corrispondenze universali che legano gli eventi del suo vissuto personale a quello degli altri esseri umani. La tecnica cinematografica che usa, di evidente derivazione musicale, è perciò semplice, restia a un tecnicismo eccessivo per ridurre al minimo l'artificialità tecnologica, ricercando invece una comunicazione spontanea con gli spettatori. Per questo, le scene sono per lo più riprese dall'artista da un'angolazione frontale ad obiettivo fisso, senza che si verificino spostamenti di angolazione.

La complessità dell'arte di Viola risiede, piuttosto, nella concezione temporale del video stesso dal momento che le differenze fra passato e presente, come anche quelle fra

la memoria e l'immaginazione, diventano sfumate. Il tempo è modulato dall'artista in fase di post-produzione sovrapponendo la durata filmica al tempo reale e a quello artificiale, contraendo o espandendo gli attimi attraverso la tecnologia. Le *clip* "ampliano"<sup>31</sup> la durata effettiva del reale e condensano la percezione spazio-temporale, facendo posare l'occhio sui dettagli del mondo oggettivo e sui singoli di frammenti di realtà, che appaiono e scompaiono nel flusso continuo degli schermi. Le scene dunque concorrono a creare un'atmosfera astratta, "affascinante" e "spaventosa"<sup>32</sup>, che avvicina al mistero dell'esistenza, nei suoi lati positivi e negativi, spingendo lo spettatore a riflettere.

L'approccio di Viola, "strutturalista e metafisico",<sup>33</sup> trasmette il senso d'incertezza che caratterizza la contemporaneità, ma anche il fascino che la contraddistingue e il suo essere inafferrabile. Il video diventa lo spazio metafisico adatto ad aprire un dialogo con il pubblico sul significato della vita e della spiritualità, trascendendo le differenze tra culture differenti. Come si vedrà, con l'obiettivo della telecamera, l'artista si focalizza su una goccia d'acqua oppure su una massa fluida in costante movimento che, colte nella loro trasformazione e nel loro cambiamento continuo, diventano specchio della transitorietà della vita. Il processo creativo alla base delle opere trasporta allora in una dimensione virtuale che trae le sue forme dalla scrittura poetica dell'artista, il quale tramuta i suoi pensieri in "poemi visuali"<sup>34</sup>, visualizzandoli in forma di "immagini concettuali"<sup>35</sup>. Lo spettatore, d'altro canto, si "connette"<sup>36</sup> alla virtualità delle installazioni e diventa parte di questa realtà alternativa fatta di suoni e immagini, elaborata dall'artista, seguendo il suo intento e la sua sensibilità, ed entrando in un contatto più vicino anche con se stesso.

---

<sup>31</sup> Bill Viola, "Presence and Absence. Vision and the Invisible in the Media Age", The Tanner Lectures on Human Values, The University of Utah, March 7, 2007, p. 7.

<sup>32</sup> Ronald R. Bernier, *The Unspeakable Art of Bill Viola. A Visual Theology*, Pickwick Publications, 2014, p.5.

<sup>33</sup> Youngblood, op. cit., p. 2.

<sup>34</sup> Anne-Marie Duguet, *Bill Viola*, catalogo ARC, Parigi, 1983, p.26.

<sup>35</sup> Ivi, p.13.

<sup>36</sup> Ada Masoero, "Bill Viola", *Il Giornale dell'Arte*, numero 320, maggio 2012, <http://www.ilgiornaledellefondazioni.com/content/bill-viola>.

## VI. Il laboratorio elettronico

La ricerca estetica di Viola inizia con la sperimentazione sul segnale del video già dagli anni dell'adolescenza e l'opera "Information", risalente al 1973, mostra il risultato di una prova di studio ottenuta dall'artista per errore, durante il periodo in cui è ancora studente all'università.

Nell'opera, sullo schermo di una TV, appaiono "rumori e interferenze"<sup>37</sup> che danno luogo a una composizione astratta la quale ha un effetto "stranamente inquietante",<sup>38</sup> come l'artista stesso afferma. L'esito visivo deriva infatti dalla manipolazione involontaria del set di strumenti (fra cui si trovano un video *recorder*, uno *switcher*, e un set di TV), che interagiscono in maniera scorretta fra loro, per un errore nel collegamento elettronico. Infatti, il *recorder* del set di apparecchi elettronici si attiva attraverso il comando di registrazione, ma in realtà non è connesso ad alcuna risorsa esterna. L'assenza di collegamento ad una telecamera allora trasforma il non-segnale in un flusso infinito senza dati e così sullo schermo appare uno schema irregolare, un "rumore", che non è altro che l'elaborazione di un segnale vuoto che si ripete senza soluzione di continuità come un "ouroboros" elettronico.<sup>39</sup>

Il titolo dell'opera ha una connotazione ironica e paradossale perché l'opera non trasmette alcuna informazione, e mostra il risultato di una scorretta manipolazione degli strumenti elettronici. Nonostante la casualità con cui è stata creata, resta interessante perché costituisce un esempio di prova, un'indagine sul campo che l'artista ha effettuato

---

<sup>37</sup> John G. Hanhardt, "Film Image/Electronic Image. The Construction of Abstraction, 1960-1990", *Abstract Video. The Moving image in Contemporary Art*, Ed. Gabrielle Jennings, Oakland, University of California Press, 2015, p.26.

<sup>38</sup> Mattia Petricola, "Watching God in the electronic noise. Philip K. Dick, Bill Viola, and the (video) art of speculative fiction", *Schermi. Rappresentazioni, immagini, transmedialità*, Eds. F. Agamennoni, M. Rima, S. Tani, *Between*, VIII. 16, (2018), <https://ojs.unica.it/index.php/between/article/view/3364>, p.14.

<sup>39</sup> Ivi, p.15.

ancora da studente inesperto, mentre le attrezzature del laboratorio agiscono in assenza di un segnale e il sistema elettronico, composto da un insieme di *device*, sembra essere dotato di vita propria. Gli errori quindi diventano parte integrante del percorso di costruzione dell'estetica video-artistica e l'esperimento assume il valore di un'opera d'arte. La prova, perciò, non è un passo da eliminare nel processo artistico, ma apre uno spiraglio interessante sul funzionamento della bottega elettronica. Soprattutto, fa capire come la sperimentazione si sia sviluppata lungo un pragmatismo non lineare, avanzato per prove e risultati inattesi dotati di un'aura estetica particolare, per la creazione quasi automatica da cui sono derivati.

Ciò che emerge da questo discorso, dunque, è che gli artisti come Viola hanno avuto la possibilità di scoprire le possibilità del mezzo audiovisivo lungo la strada della sperimentazione, attraverso l'esercizio, cercando di capire per tentativi come usare gli strumenti tecnologici. Viola, in particolare, ha assunto una visione sempre più indipendente e personale nei confronti dell'uso delle tecnologie proprio dal risultato di questo esperimento. Dedicando la propria vita allo studio dell'audiovisivo, ha dato forma a un "altrove elettronico"<sup>40</sup> attraverso il quale ha rivelato la sua visione sul mondo, anche affrontando temi complessi come la sacralità e la spiritualità. La magia della sua arte risiede proprio nella creazione di tale dimensione virtuale, che manifesta anche gli aspetti più astratti della realtà, facendo quasi scomparire la tecnologia.

Avvicinando il pubblico alla contemplazione e alla meditazione, grazie alla possibilità intrinseca del video, l'artista dissimula l'uso e la presenza del mezzo fisico tecnologico con cui crea le sue opere, lasciando spazio all'immersione in una realtà diversa da quella quotidiana. Facendo scomparire la tecnica usata, la sua arte mette in ballo il rapporto tra arte e scienza, riuscendo a far coesistere, in modo naturale, due dimensioni apparentemente opposte e lontane, e mette al centro dell'attenzione l'esperienza umana per accomunare il vissuto dell'artista a quello degli altri esseri umani.

## **VII. L'opera elettronica come sistema vivente**

---

<sup>40</sup> Jeffrey Sconce, *Haunted Media. Electronic Presence from Telegraphy to Television*, Durham NC, Duke University Press, 2000, p.16.

Ma la passione di Viola per l'elettronica, e in particolare per il video, incomincia ben prima. Nel 1960, a soli nove anni, è nominato "Capitano della squadra TV" della scuola elementare del Queens e, dovendo trasportare un televisore su un carrello da un'aula all'altra, resta molto colpito dal il "bagliore"<sup>41</sup> luminoso dell'oggetto che attira la sua attenzione. Il blu del video, da quel momento, lo accompagna per il resto della sua vita, diventando il mezzo artistico da lui privilegiato.

Quando l'artista ha frequentato le lezioni della Syracuse University, si è dedicato soprattutto agli studi sperimentali legati all'arte e al campo creativo, oltre che alla musica e al cinema. Imparando a usare i sintetizzatori elettronici e i processi di modifica delle immagini in movimento, presto, decise di voler lasciar da parte la pratica delle discipline più tradizionali come la pittura e la scultura, che non soddisfacevano la sua vena sperimentale, perché le riteneva forme d'arte ancora troppo legate alla tradizione. Così, pose tutta l'attenzione sugli studi sperimentali, cinematografici e performativi.

Nam June Paik, Peter Campus e David Tudor diventarono i suoi punti di riferimento e influenzarono la sua formazione, mentre apprendeva i metodi con cui approcciarsi al video e i metodi con cui modificare le immagini elettroniche. Contemporaneamente, condusse studi indipendenti, spinto da interessi personali, per cui indagò i meccanismi della percezione umana, ricercando possibili punti di contatto tra la tecnologia e l'essere umano.

Il contesto storico in cui operò l'artista facilitò la sua vena sperimentale creativa, dato che gli oggetti della nuova tecnologia si stavano diffondendo soprattutto nei poli universitari più all'avanguardia, soprattutto in America e in Giappone. Comprendere il funzionamento di queste macchine divenne più accessibile anche agli studenti come lui, dato che le attrezzature non erano più soltanto in mano ai grandi colossi della produzione cinematografica, ma potevano ritrovarsi anche nei centri universitari.

L'artista, quindi, è stato uno dei primi a interrogarsi sul funzionamento dei media e le loro potenzialità artistiche. Con l'aiuto del docente Franklin Morris, ha testato le potenzialità creative delle nuove tecnologie usando i sintetizzatori elettronici nei laboratori dell'università. Fu in quegli anni di studi universitari che creò l'opera "Information", di cui si

---

<sup>41</sup> Perov-Catricalà, op.cit., p.15.

è già parlato precedentemente. Come è stato detto, essa costituì un punto di svolta nella pratica sperimentale di Viola, perché da lì l'artista comprese di non voler fare un uso difficile della tecnologia. L'“errore” in studio gli permise di comprendere in sostanza quale linea adottare per fare evolvere la sua arte. Quindi, progressivamente, si liberò dell'eccessivo tecnicismo e si cimentò, invece, in un lavoro che svolse principalmente tramite il semplice uso del monitor e della telecamera. Maturò la volontà di andare oltre il tecnicismo e rivolse la propria attenzione ai sistemi percettivi che interagiscono con il video, valutando tutti i fattori che potevano influenzare la fruizione delle opere audiovisive, come la vista, l'udito, il movimento, la temporalità e la spazialità. Questi elementi, che entrano in gioco soprattutto durante l'esposizione, sarebbero diventati indispensabili per definire la natura delle sue videoinstallazioni, da lui ideate come sistemi “viventi totali”.<sup>42</sup> L'artista infatti ha posto sempre in rapporto l'essere umano con la tecnologia e l'ambiente circostante, considerandoli inscindibili gli uni dagli altri. Per costruire le sue opere, ha sfruttato l'effetto dei “dati sensoriali”<sup>43</sup> dei suoni e delle immagini sugli spettatori, che possono immedesimarsi facilmente nelle scene riprese, attraverso le sensazioni e le emozioni che vivono mentre fruiscono le opere.

Viola ha creato perciò delle vere e proprie esperienze immersive, proponendo un rapporto stretto fra gli esseri umani e gli elementi naturali, facendoli interagire in una dialettica di “incontro” e “scontro” grazie alla tecnologia.<sup>44</sup> Con la macchina da presa, ha colto diversi momenti dell'esistenza e il susseguirsi degli eventi, per consentire anche ad altri di vivere e rivivere le dinamiche della vita. Il video, dunque, agisce come uno “strumento della memoria”,<sup>45</sup> visto che permette di creare esperienze singolari e realtà di “energie

---

<sup>42</sup> Raymond Bellour, Bill Viola, “An Interview with Bill Viola”, in *October*, The MIT Press, Cambridge (MA), vol. 34, autunno 1985, p.94.

<sup>43</sup> Duguet, op.cit., p.14.

<sup>44</sup> Rossella Della Vecchia, “Bill Viola. L'immagine proiettata tra fisicità, spiritualità e tecnologia”, *Art Friche Zone*, Aprile 13, 2021, <https://artfrichezone.tumblr.com/post/648382949397561344/bill-viola>.

<sup>45</sup> Bill Viola, 2007, op. cit., p.19.

elettroniche”<sup>46</sup> che, però, parlano dell’esistenza vera dell’essere umano. Ogni opera nasce dunque dall’intento di ampliare la conoscenza dello spettatore che, attivando la propria immaginazione, processa gli impulsi visivi, sonori e sensoriali che recepisce, per riconoscersi in qualcosa di più grande, un principio universale che lega tutti gli esseri viventi.

La videoarte di Viola, in sostanza, agendo a livello immaginativo ed emozionale, cancella il distacco fra l’uomo e la meccanica della tecnologia, riuscendo a fare combaciare l’arte e la scienza. Dando vita a un processo in cui l’artificialità delle macchine riesce a entrare in contatto con l’interiorità umana, egli fa riflettere sulla storia e sulla natura degli esseri viventi e sulle leggi dell’universo, andando oltre ciò che è visibile nella quotidianità.

---

## VIII. Influssi dall’Oriente

Negli anni Ottanta, mentre si trovava a lavorare in Giappone, Viola conobbe Daien Tanaka, che diventò suo maestro Zen. Fu proprio in Asia che l’artista si avvicinò agli insegnamenti buddhisti e si dedicò a letture di argomento spirituale che hanno inevitabilmente plasmato il suo pensiero e la sua concezione artistica.

Fra i testi più importanti per la comprensione del pensiero di Viola, si ricorderà “Shobogenzo”, opera del monaco e maestro spirituale Eihei Dogen (1200-1253), grazie al quale l’artista comprese l’importanza di soffermarsi sull’“attimo” del presente, per raggiungere una totale astrazione dal divenire incessante delle cose.<sup>47</sup> Si citerà anche “La Testimonianza Segreta della Saggezza Immutabile” di Takuan Soho (1573-1640), in cui si trova un altro argomento caro a Viola, ovvero il raggiungimento della consapevolezza. Soho, infatti, sottolinea la forza che risiede nella capacità di “tenere la mente fluida e flessibile” davanti agli avvenimenti della vita, soprattutto quelli più difficili, come la perdita, la morte e la sofferenza.

Gli insegnamenti buddhisti furono accolti da Viola, che ne ha fatto tesoro e li ha sempre tenuti a mente per approcciarsi non solo al suo lavoro di artista, ma anche all’esistenza stessa. Vita, nascita, morte, rinascita, fede, gioia e dolore costituiscono i temi

---

<sup>46</sup> Bellour, op. cit., p.93.

<sup>47</sup> Bill Viola, 2007, op. cit., p.20.

centrali della sua arte, perché parte della condizione umana. Viola, esplorando questi aspetti del vivere, nella sua attività creativa di artista e di intellettuale, ha raccolto nel suo racconto audiovisivo fatto di tanti video le emozioni e le situazioni che ha vissuto. Attraversando momenti diversi della sua vita e della sua esperienza, grazie ai video, l'artista ha costruito un "viaggio" virtuale che trasporta in contesti e scenari differenti, davanti ai quali può talvolta verificarsi anche una sensazione di déjà-vu, come se ciò che si stesse vedendo fosse già stato vissuto da chi guarda.<sup>48</sup> È possibile infatti riconoscersi nelle scene dei video dell'artista, perché fanno emergere delle risonanze fra il vissuto di chi guarda e di chi ha creato l'opera. Viola era interessato ad attivare la consapevolezza sul presente delle persone, "risvegliando il subconscio attraverso ricordi ed emozioni", e per loro creò mondi visuali differenti, talora tranquilli e spirituali, altre volte onirici e sospesi, o ancora, in altri casi, impressionanti e spaventosi.

Quando, nel 1981, la Sony lo invitò a lavorare in Giappone, entrò in contatto diretto con la cultura asiatica, intessendo anche rapporti di amicizia con persone del luogo, ed elaborò anche una delle sue opere più importanti, "Hatsu-Yume (First Dream)".

Il video rappresenta l'esperienza del viaggio dell'artista in Giappone ed è ispirato alla cultura straniera, alle persone che hanno abitato in questo posto lontano dall'occidente, oltre che ai paesaggi che hanno accolto l'artista. In "Hatsu Yume", si vedono i posti che Viola ha ripreso in prima persona, come l'isola di Honshu, le strade sovraffollate di Tokyo e l'entroterra di Osorezan. L'artista ha catturato con la sua macchina da presa questi ricordi mentre esplorava il continente asiatico e ha deciso di fare un racconto in cui la geografia e lo spirito dei luoghi assumono un significato metaforico. Essi si trasformano infatti in metafore della natura e della civiltà, e del rapporto che si instaura fra esse.

L'artista, che ha spiegato il significato del suo lavoro, ha affermato che l'opera può essere descritta come un poema visuale che parla della vita come luce e acqua, e della morte e della perdita come oscurità, stabilendo un effetto ipnotizzante sullo spettatore.<sup>49</sup> Sviluppandosi come un sogno, una sorta di lungo stato di trance, "Hatsu Yume" è il risultato

---

<sup>48</sup> <https://www.mori.art.museum/english/contents/billviola/exhibition/main.html>.

<sup>49</sup> Henri Robert, "Bill Viola, Dreamlike Trance", *pen*, 29 October 2020, <https://pen-online.com/arts/bill-viola-dreamlike-trances/?scrolled=0>



della scoperta del mondo giapponese da parte dell'artista, che osserva la terra straniera con atteggiamento di contemplazione e interesse, cogliendone scenari urbani e naturali in immagini dai colori vividi, a tratti quasi allucinatori. Tra gli oggetti ripresi, si vedono scene essenziali ma cariche di lirismo, come una roccia sul fianco di una montagna che sembra trasformarsi sotto la luce mentre il tempo scorre, la luce fioca di un fiammifero, e pescatori che pescano nell'oceano immersi nell'oscurità della notte.

Le immagini hanno un potente valore allegorico e costituiscono visualizzazioni metafisiche di un posto nuovo agli occhi dell'artista. La fluidità del video aiuta l'autore ad avvicinarsi a una realtà altra, in cui è possibile riscoprire il dualismo dell'esistenza, quale alternanza continua di vita e morte, luce e tenebre.

### ***IX. He Weeps for You***

Facendo qualche passo indietro nel tempo, si può individuare un momento importante nella vita di Viola nell'elaborazione dell'opera "He Weeps For You", del 1976. Con questa opera infatti inizia il percorso artistico dell'autore, che conduce attraverso il mondo metamorfico dell'acqua presentandosi, di volta in volta, con aspetti nuovi.

L'idea per l'opera probabilmente è nata in relazione a una esperienza diretta dell'artista quando, rientrando a casa dopo una lunga giornata di lavoro, durante una sera piovosa newyorkese, fu ispirato da una scena che gli restò fissa in mente. Pronto ad asciugare le lenti degli occhiali, si fermò a osservare le gocce di acqua che riflettevano ciò che si trovava intorno a lui, come la strada e le macchine. In quel momento, l'artista notò che ogni goccia rifletteva il movimento delle luci dei fari accesi dei veicoli che gli passavano di fianco, contenendo in sé tutto l'ambiente circostante, come tanti piccoli specchi. Questo riflesso non solo lo suggestionò, ma gli suggerì anche le possibilità che un piccolo "microcosmo ottico"<sup>50</sup> come una goccia poteva contenere. L'evento, quindi, potrebbe aver fornito il pretesto per la creazione dell'opera di maturazione di Viola, una delle prime e delle più importanti per la

---

<sup>50</sup> Younblood, op.cit., p.5.

ricchezza costitutiva e ideologica che racchiude, in cui è presente proprio lo stesso riflesso del mondo all'interno di una goccia d'acqua, che ritorna nel video e fa da protagonista nell'installazione.

La videoinstallazione, concepita per essere ambientata all'interno di una stanza, è immersa nella penombra e presenta un rubinetto da cui cade una goccia di acqua che si ricrea continuamente. Ripetendo il processo, cade dall'alto sulla superficie di un tamburo che suona essendo collocato sul pavimento, al di sotto della goccia. Lo strumento risuona ogni volta che è colpito dalla goccia mentre un proiettore, situato dietro il rubinetto, riproduce l'immagine ingrandita della goccia sul muro di fronte della stanza.

Il fatto più curioso e strano è che, guardando bene, all'interno dell'immagine ingrandita della proiezione si può notare la sagoma dello spettatore che percorre la stanza stessa. Se ci si trova a passare fra gli elementi dell'installazione, si è catturati dalla goccia, e proiettati sul muro della stanza, come protagonisti dell'opera. La goccia quindi, che vibra, trema e cade, trascina con sé anche la figura umana nella caduta e assume la forma di una lacrima che si dissolve, mentre il suono del tamburo scandisce il tempo. Nel circuito chiuso dell'opera, il processo si "rinnova all'infinito"<sup>51</sup> e l'esperienza immersiva dell'installazione trasmette un senso di "precarietà", associabile all'esistenza umana.

Viola rende visibili le relazioni nascoste che legano l'uomo alla natura e manifesta, al tempo stesso, l'unione tra macrocosmo e microcosmo. Come in un rituale, trasla "la tensione, l'attesa e la caduta"<sup>52</sup> della goccia d'acqua alla condizione umana, facendo diventare il piccolo cerchio visivo lo specchio della fragilità umana. L'opera è quindi interpretabile come una metafora sul fluire del tempo e sulla ciclicità della vita, mentre la visione dell'artista rimanda alla concezione olistica buddhista secondo la quale l'universo è

---

<sup>51</sup> Bill Viola, *Bill Viola. Installations and videotapes*, The Museum of Modern Art, New York, 1987, p.29, [https://www.moma.org/documents/moma\\_catalogue\\_2162\\_300296070.pdf](https://www.moma.org/documents/moma_catalogue_2162_300296070.pdf).

<sup>52</sup> Lischi, op. cit. p.103.

uno e tutto ciò che lo costituisce è legato. Quindi, l'essenza del singolo si ritrova anche nella realtà infinitesimale di un "granello di sabbia",<sup>53</sup> o di una goccia d'acqua.

L'idea dello stretto legame fra macrocosmo e microcosmo è presente anche in un'altra opera dell'artista, dal titolo "I Do Not Know What It Is I Am Like" (1986). Nell'ultima parte del video, un lento zoom si sofferma su una civetta e successivamente, con lungo piano-sequenza, ingrandisce l'obiettivo della macchina da presa sulla pupilla dell'animale, fino a far scorgere la figura del regista, che sta riprendendo la scena. Anche in questo caso, la dimensione umana e quella animale collimano in maniera simbolica nel gioco visivo del video.

Ora, seguendo il filo del discorso, Paik si è mosso da un presupposto simile a quello di Viola, elaborando anche lui delle riflessioni sulle corrispondenze che uniscono il mondo animato e quello inanimato. In un'opera dal titolo "One Candle (Candle Projection)", Paik richiama in causa proprio Viola. Realizzata intorno al 1989, l'installazione ruota tutta intorno all'azione di una candela, la cui fiamma si proietta sui muri di una stanza in dimensioni e colori diversi, quali il rosso, verde e il blu. Mentre i visitatori attraversano la stanza, l'aria dell'atmosfera subisce degli spostamenti e questa minima variazione agisce sull'intensità della fiamma della candela che assume forme diverse proprio in base ai movimenti di chi cammina nello spazio. Lo spettatore dunque partecipa attivamente all'opera e l'installazione fa sperimentare la connessione che lega gli esseri viventi agli oggetti, in maniera simile a ciò che accade nella video installazione di Viola, "He Weeps For You".

Anche altri artisti hanno sviluppato analoghe dimensioni partecipative, come il collettivo milanese Studio Azzurro che, negli ultimi trent'anni di attività, ha creato ambienti sensibili e interattivi. Uno, in particolar modo, riprende e ricorda il setting ideato da Viola, un'opera intitolata "Water Echoes"<sup>54</sup> che è stata esposta per la prima volta alla Stazione Leopolda di

---

<sup>53</sup> Rolf Lauter, "Bill Viola. The Reflecting Pool", Vortrag in Deutsch, Museum fuer Moderne Kunst, Frankfurt am Main, 1994, p.2., via

[https://www.academia.edu/113794925/Rolf\\_Lauter\\_Bill\\_Viola\\_The\\_Reflecting\\_Pool\\_Vortrag\\_in\\_Deutsch\\_Museum\\_fuer\\_Moderne\\_Kunst\\_Frankfurt\\_am\\_Main\\_1994?uc-sw=22017814](https://www.academia.edu/113794925/Rolf_Lauter_Bill_Viola_The_Reflecting_Pool_Vortrag_in_Deutsch_Museum_fuer_Moderne_Kunst_Frankfurt_am_Main_1994?uc-sw=22017814) .

<sup>54</sup> <https://vimeo.com/394405276>.

Firenze nel 2018. L'ambiente richiama Viola dal punto di vista visivo e sonoro, sebbene il gruppo milanese abbia rielaborato la costruzione dell'opera distaccandosi in parte dall'originale.

Al centro di una stanza, una goccia d'acqua cade su un bacile di pietra mentre intorno, sui muri, si trovano degli schermi verticali che riproducono immagini a grandi dimensioni, in cerchio. Quando lo spettatore si avvicina al bacile e interagisce con l'acqua, i monitor si illuminano, mentre alcuni suoni iniziano a essere riprodotti. I video sugli schermi mostrano allora paesaggi naturali, immagini di teli che fluttuano nell'acqua, petali che cadono nel buio e raggi di luce che filtrano l'acqua. I suoni di sottofondo provengono sia dalla natura sia dalla musica di alcuni strumenti musicali a corda, a fiato e a percussioni, e il ritmo della goccia sembra declinato da sfumature diverse. In questo contesto, i rumori agiscono in maniera simile al "dong" del tamburo che caratterizza l'opera di Viola, ma si manifestano come sonorità diffuse di tipo diverso, immergendo lo spettatore in una dimensione naturale, quasi bucolica e sognante. Alcuni sensori nascosti, determinano l'attivazione del sistema generale in maniera impercettibile e invisibile, non appena viene recepita la presenza umana. L'uso della tecnologia è quindi dissimulato fino a scomparire e la dimensione dell'esperienza della visione e della sonorità enfatizzano l'effetto immersivo nella realtà virtuale dell'ambiente artistico dell'esperimento audiovisivo del gruppo italiano.

## **X. *The Reflecting Pool***

L'indagine di Viola sul medium audiovisivo si è evoluta in maniera "sistematica"<sup>55</sup>e l'artista, talvolta, si è anche reso protagonista delle video-performance che ha realizzato. Nonostante ciò, le sue opere mantengono una certa "anonimità"<sup>56</sup> e manifestano un genere di autoritratto innovativo, dal momento che l'elemento autobiografico è trasfigurato

---

<sup>55</sup> Raymond Bellour, *Fra le immagini. Fotografia, cinema, video*, Milano, Bruno Mondadori, 2010, p. 327.

<sup>56</sup> Elena Del Río, "Bill Viola's Figures of Submersion as Techniques of Transindividual Affect", *Alphaville Journal of Film and Screen Media*, n. 23, 2022, p.55.

dall'artista stesso e assume un'accezione universale. L'autorappresentazione, infatti, agisce come uno spazio mediano in cui si incontrano l'interiorità dell'artista e il mondo esterno.

Anche quando, nell'ambientazione artistica, Viola vive in prima persona l'esperienza rappresentata, il video resta comunque aperto a un dialogo con l'esterno, nonostante la matrice introspettiva da cui deriva. Le scene sono infatti rielaborate dall'artista attraverso la magia del montaggio nella fase di post-produzione, così che la temporalità del racconto non rispecchi del tutto il vissuto dell'artista e il registrato così come è stato. Con gli effetti particolari di sovrimpressioni, il susseguirsi degli eventi assume sembianze irreali. Scopo dell'artista è stato infatti l'elusione della presenza di se stesso nell'opera, per attribuire una connotazione impersonale alle creazioni.

Inoltre, dopo aver registrato, il cineasta che osserva di nuovo le clip, rivive i momenti della sua vita con occhi diversi ed effettua le modifiche che ritiene necessarie ai fini della realizzazione artistica. L'opera, allora, anche se è stata estratta dal vissuto personale dell'artista, una volta trasformata resta "al di fuori"<sup>57</sup> dell'individualità dell'artista. Questo presupposto è importante da considerare prima di approcciarsi a una delle opere più astratte ed enigmatiche che Viola abbia realizzato.

L'installazione "The Reflecting Pool" del 1977, oltre a mostrare la fusione fra la tecnologia, l'individuo e la natura, fa riflettere sul rapporto dualistico che lega e separa il mondo visibile e quello invisibile. Attraverso l'illusionismo del video e l'artificio meccanico degli effetti ottici, Viola combina le sequenze che ha registrato in tempi diversi per far sì che sembrino essere una sola. L'ambientazione infatti resta la stessa ed è realizzata con una telecamera ad obiettivo fisso. La narrazione dura all'incirca sette minuti ed è estremamente essenziale, perché si sviluppa interamente intorno e dentro una piscina, situata in un bosco che non si sa dove si trovi di preciso. L'azione del racconto risulta così condensata ed è da interpretare secondo una chiave di lettura metafisica.

Un uomo, Viola, emerge dal verde delle foglie degli alberi e, dopo aver aspettato per qualche istante sul bordo piscina, si tuffa. Il suo corpo resta sospeso in aria, mentre un fermo-immagine ne blocca il movimento. Intanto, in sottofondo, si sentono il rumore dell'acqua e il fruscio delle fronde, mentre la superficie dell'acqua cattura l'attenzione e fa

---

<sup>57</sup> Bellour 2010, op. cit., p. 347.

vedere alcuni movimenti che sembrano simili a quelli causati da una goccia o da un sassolino che increspano la superficie. L'acqua, quindi, prende le sembianze di uno "specchio"<sup>58</sup> e riflette il bosco circostante restituendo l'immagine di alcune silhouettes che si muovono intorno alla piscina. In realtà, però, alzando lo sguardo, non si scorge nessuno al di fuori dall'acqua e il corpo del tuffatore, prima sospeso, è ormai scomparso perché si è dissolto lentamente con lo sfondo verde degli alberi, senza che lo spettatore ne abbia potuto veramente percepire il dissolvimento. La ripresa allora si interrompe con un taglio netto e ricomincia quando l'uomo sta già uscendo dall'acqua, per alzarsi e dirigersi verso il bosco, fino a scomparire.

Come già accennato, l'artista unisce più riprese, che avvengono in tempi diversi, e inganna lo spettatore attraverso un "gioco sottile di distrazioni e scomparse".<sup>59</sup> Viola infatti gioca sul presupposto dell'illusorietà del reale che fa pensare al racconto della caverna mitologica di Platone secondo cui "la realtà diretta non è percepibile".<sup>60</sup> Nel video, gli eventi si susseguono senza che se ne possa vedere una traccia concreta (come nel caso della goccia o del sassolino che non si vedono), e l'individuo svanisce con lo scorrere del tempo. Eppure, sulla superficie della piscina si organizza "una vita di movimenti diversi" che la animano la fanno apparire dotata di vita propria. L'acqua, quindi, interviene nel racconto riportando eventi indefiniti, mentre si alternano fasi di tranquillità a momenti in cui si riflettono in essa i movimenti delle azioni delle sequenze. La piscina funziona come "contenitore della memoria"<sup>61</sup> che riporta le immagini di un tempo ignoto, impossibile da identificare, dal momento che l'artista l'ha modificato trasfigurandolo.

Ne consegue che lo spettatore che guarda le scene non vedrà mai ciò che si aspetterebbe di vedere, tanto che il momento dell'immersione nell'acqua del tuffatore non è visibile e resta bloccato, come sospeso in aria, contro ogni predizione e aspettativa.

La caduta del corpo dell'uomo non viene quindi proprio registrata dalla telecamera, eppure sull'acqua è visibile il riflesso di una figura umana, che sul bordo piscina si sdoppia

---

<sup>58</sup> Del Río, op.cit., <https://www.alphavillejournal.com/Issue23/ArticledelRio.pdf>, p.57.

<sup>59</sup> Youngblood, op.cit., p.4.

<sup>60</sup> *Ibidem*.

<sup>61</sup> Lauter, op.cit., p.11.

in due individui che scompaiono dalla scena. Nel momento in cui lo spettatore cerca di verificare come ciò sia possibile, sposta l'attenzione sulla superficie della piscina e si rende conto che l'uomo, il tuffatore, è già scomparso. Dunque, i riflessi dell'acqua riportano visivamente un insieme di ombre "fantasma". La superficie della piscina descrive e riporta un mondo che non coincide con quanto accade fuori, causando un cortocircuito del rapporto logico di causa-effetto.

Ne deriva un'opera audiovisiva senza ombra di dubbio estraniante, per via dello scarto presente tra la percezione visiva generata dall'osservazione del video e le aspettative prefigurabili che vengono del tutto disattese. A questo si aggiunge anche la disuguaglianza registrabile fra ciò che la superficie della piscina "dice" e ciò che effettivamente è visibile intorno a essa.

I suoni, le figure e gli eventi appaiono e si susseguono, quindi, in maniera surreale, e le video-clip che sono state tagliate, modificate, e compresse danno un risultato complessivo di difficile interpretazione. Anche la percezione del fluire del tempo è depistante, visto che si sovrappongono varie dimensioni: il tempo reale, la registrazione dell'artista che ha selezionato alcuni momenti particolari, e quella finale del montaggio.

L'ambiente, come già detto, disattende le aspettative dello spettatore e porta a riflettere sulla percezione e le dinamiche illusorie che talvolta la contraddistinguono e di cui non è facile accorgersi. L'opera costituisce un interessante esperimento effettuato dal videoartista che escogita un modo curioso per sfidare la soglia dell'attenzione degli spettatori, invitandoli a osservare uno scenario apparentemente fermo e semplice da "vedere" e "interpretare", che fa vivere secondo la sua intenzione. Attraverso movimenti e cambiamenti impercettibili, fa sì che la scena si sviluppi da sé per condurre a una maggiore consapevolezza delle percezioni visive che si hanno del mondo e di ciò che si osserva.

## **XI. Mondi sommersi**

Viola ha investigato il rapporto fra l'uomo e il mondo, mettendo in relazione lo spettatore con gli elementi naturali e l'universo. Ha usato l'elettronica per rendere visibile ciò che attiene alla spiritualità e che trascende la vita umana e, con la tecnica audiovisiva, ha materializzato la realtà metafisica attraverso i flussi di immagini e suoni che, per via della

loro natura impalpabile, avvicinano ai misteri della vita. Le sue opere, dunque, “ampliano la percezione dei sensi umani sul mondo, nel tempo e nello spazio”,<sup>62</sup> grazie alla loro essenza eterea.

Nell'intervista del 1977, con il critico e poeta Lewis Hyde, il videoartista ha parlato dell'imprescindibile dipendenza del suo lavoro dai temi del misticismo, che da sempre ha alimentato la sua volontà di interrogarsi sui fenomeni dell'esistenza come la nascita, la morte, e la fede. Quest'inclinazione lo ha portato a ricercare un mezzo artistico adeguato a rappresentare aspetti della realtà difficili da descrivere a parole. Il suo obiettivo è stato infatti cogliere anche ciò che si trova “sopra e sotto”<sup>63</sup> la superficie delle cose, dove si nasconde la fonte di una conoscenza più vera.

Anche se potrebbe sembrare paradossale, l'artista ha realizzato le proprie videoinstallazioni senza staccarsi del tutto dalla tradizione. Al contrario, ha seguito le tracce lasciate dagli artisti del passato, allacciandosi alla storia della costruzione di spazi artificiali che sono stati pensati e costruiti non solo come architetture, ma come “forme di intrattenimento” per chi le visitava. Questi luoghi, “reagendo” alla presenza dei visitatori, assumevano qualità “avvolgenti” e si trasformavano in “dimensioni dell'esperienza partecipate e condivise”, per questo possono anche essere messe in relazione alle opere di Viola come archetipi dell'arte immersiva.

L'artista ha infatti usato la “metafora acquatica” della realtà immersiva per creare “ecosistemi alternativi” a quello del mondo naturale, usando la suggestione che essa provoca sugli spettatori e il “capovolgimento multisensoriale” a cui è sottoposto il corpo “immerso” della figura umana nei video, che provoca a sua volta un coinvolgimento emotivo, fisico e sensoriale su chi fruisce l'opera.<sup>64</sup> Non deve stupire quindi il fatto che luoghi come Lascaux e Chauvet, con le loro pitture rupestri sulle pareti rocciose delle caverne, siano stati fonte di ispirazione per l'artista. Queste forme di arte preistorica, infatti, sono state

---

<sup>62</sup> Bill Viola, 2007, op. cit., p.7.

<sup>63</sup> David Ross, *Bill Viola*, Whitney Museum of American Art, New York, 1998, p.143.

<sup>64</sup> Elisabetta Modena, *Immersioni. La realtà virtuale nelle mani degli artisti*, Johan & Levi, Azzate, 2023, p.10.



considerate esempi archeo-immersivi dagli studiosi che hanno ricostruito la storia e la genealogia dell'immersività dai tempi anche più remoti, come nel paleolitico.

Le opere di Viola, facendo immergere lo spettatore in mondi "altri", hanno lo stesso effetto illusionista degli affreschi della Villa dei Misteri di Pompeii, della Chambre du Cerf al Palazzo dei Papi di Avignone, della Sala delle prospettive di Baldassarre Peruzzi nella Villa Farnesina e della Sala dei Giganti di Giulio Romano. Pur appartenendo a fasi storiche diverse rispetto all'età tecnologica, questi luoghi – grazie agli artifici della tecnica del *trompe l'œil* - trasportano in un "altrove", in maniera simile alle opere di natura elettronica di Viola.

Il video-artista ha sfruttato l'effetto meta-realistico dei suoni e delle immagini per trasportare l'individuo all'interno dello spazio degli schermi, come se fossero dotati di una natura tridimensionale che supera il semplice schermo. Lo spettatore viene coinvolto dinamicamente nelle scene dei video, per via della potenzialità gnoseologica della tecnologia che permette la "ridefinizione"<sup>65</sup> dei pensieri, delle azioni e delle relazioni umane. L'utente si sente proiettato all'interno delle scene stesse per l'immediatezza con cui recepisce gli stimoli visivi e sonori provenienti dagli schermi delle macchine.

L'artista, quindi, ha formulato una modalità particolare di "navigazione"<sup>66</sup> nel mondo delle immagini, facendo diventare lo spettatore un tutt'uno con l'opera d'arte. Grazie alla dinamica della "immersione" e della "presenza" delle tecnologie audiovisive, egli fa sì che chi guarda l'opera sperimenti mondi "altri", sentendosi parte integrante di essi,<sup>67</sup> usando i propri sensi e attivando l'immaginazione.

## **XII. Immersioni**

Nelle opere di Viola, l'acqua rappresenta il simbolo dell'incessante mutevolezza della vita, perciò assume diverse morfologie apparendo sempre in modo diverso, di video in video. Prendendo aspetti differenti, essa si presenta come la superficie di una piscina ("The

---

<sup>65</sup> Luciano Marucci, "Piero Gilardi e lo spazio virtuale", *Juliet*, n. 74, ottobre-novembre, 1995, pp. 34-37.

<sup>66</sup> Modena, op. cit., p. 34.

<sup>67</sup> Ivi.

Reflecting Pool”), come una goccia (“He Weeps For You”), oppure come una metà-realtà mobile e fluida a metà fra la vita e la morte che collega come un ponte invisibile, (“Ocean Without a Shore”), una forza dirompente che travolge (“The raft”, “The Deluge”). Talvolta entra in simbiosi con il fuoco (“Fire woman”), o diventa un ambiente onirico e sognante (“Five Angels for the Millennium”, “The Sleepers”, “The Dreamers”). Costituita da particelle in continuo movimento, si tramuta in allegorie post-simboliche della vita, rimandando alle molteplici forme dell’esistenza nel suo processo metamorfico incessante che alterna distruzione e rigenerazione e ingloba a sé lo spettatore.

La dinamica immersiva è visibile e sperimentabile in cinque video dell’artista, che costituiscono l’opera “Five Angels for the Millennium” (2001). Proiettati in larga scala in slow motion, mostrano alcune figure umane che si tuffano nell’acqua restando sospese, mentre le colorazioni delle inquadrature sul blu, sul rosso e sul verde danno una connotazione quasi surreale all’intera installazione. L’asincronia della riproduzione fa sì che le figure scompaiano e riemergano dall’acqua a fasi alterne, mentre ogni proiezione è accompagnata da un audio che simula suoni subacquei. Lo spazio dell’installazione ingloba quello fisico dove si muove lo spettatore perché lo assimila a quello virtuale degli schermi. Una volta varcata la soglia della sala dell’installazione, il visitatore può esplorare lo spazio interponendosi fra la realtà fisica e quella del video realizzato dall’artista. Quindi, entra in relazione con una “meta-realtà” il cui “persuasivo spazio di finzione”, per il suo apparente “realismo”, “evoca le dimensioni immateriali” più intime dell’esperienza umana.<sup>68</sup>

L’insieme di video-sequenze, riprodotto sulle pareti, fa discendere nelle profondità di un misterioso mondo subacqueo, in cui si sviluppa la vicenda dei protagonisti del racconto, che vivono la tragedia dell’uomo alla ricerca dell’eternità. Il viaggio conduce attraverso i regni della luce, del fuoco, dell’acqua e dell’aria, mentre la composizione segue un ritmo simile a quello della fuga musicale in cui ogni tema è ripetuto in multiple variazioni di voci e note. Gli “Angeli” accompagnano verso una “lenta e silenziosa” contemplazione e stabiliscono un’interazione fra la contemporaneità e il passato, manifestando il sorgere della post-spiritualità del nuovo millennio. I loro corpi eterei, immersi nell’acqua, richiamano l’opera “Stations” (1994) in cui si riflettono su una superficie di pietra scura corpi sia maschili

---

<sup>68</sup> Modena, op.cit., p.26.

sia femminili. Il carattere ciclico di ciascuna proiezione rimanda al corso della vita stessa, fatta di nascita, morte e rinascita.

La storia del racconto, in “Stations”, non ha un inizio né una fine visto che manca lo sviluppo di una narrazione. L’accento è posto sul valore metaforico di ogni singolo momento che accompagna la visione delle figure che galleggiano, per creare un luogo che favorisca l’immersione in uno stato meditativo, o di trance, in cui tutto è sospeso. Rumi Jahal al- Din, un sufista mistico amato da Viola, ha affermato che “con ogni momento un mondo nasce e muore”, così come “la morte” è accompagnata dal rinnovamento”.<sup>69</sup> La sospensione dei corpi umani potrebbe essere stata pensata, allora, come rappresentazione della pratica di meditazione, in cui l’essere sperimenta la piena consapevolezza e la piena presenza. Astraendosi da ciò che lo circonda, entra in contatto più stretto con il suo Sé e la propria anima.

È del resto molto famoso un evento biografico dell’artista che fa comprendere perfettamente le origini di questa grande fascinazione e attrazione nutrita nei confronti del mondo subacqueo da parte di Viola. Da piccolo, infatti, durante la sua infanzia, cadde in un lago durante una gita in famiglia e, non sapendo nuotare, rischiò quasi di annegare. L’esperienza, stranamente, non fu traumatica per lui; al contrario, l’artista affermò di averlo custodito sempre come un ricordo importante della sua vita. Agli occhi del Viola-bambino, infatti, sott’acqua tutto appariva più bello. Le alghe si muovevano lentamente e tutto era silenzioso, grazie all’effetto ovattante dell’acqua. La luce filtrava assumendo colorazioni fra il verde e il blu, mentre lui stava seduto sul fondo come un “piccolo Buddha”<sup>70</sup> con gli occhi aperti a osservare ciò che accadeva intorno a lui. Le figure sommerse nell’acqua dei video lenti e accompagnati da suoni attenuati o talvolta dal silenzio, riporterebbero lo spettatore a rivivere la stessa sensazione che sperimentò Viola.

Avendo accennato al grande valore del ricordo d’infanzia dell’artista, non sarà allora difficile interpretare altre installazioni che presentano le stesse suggestioni acquatiche e immersive di quelle appena descritte e che sono rappresentate dalle opere “The Sleepers”

---

<sup>69</sup> <https://www.moma.org/collection/works/81737>.

<sup>70</sup> Bill Viola, “The Dreamers”, YouTube video, 1:15, <https://www.youtube.com/watch?v=tGNSyDI2NWo>.

(1992) e “The Dreamers” (2013). La prima installazione è composta da sette barili di metallo colmi di acqua disposti in una stanza al buio dove sono immersi dei piccoli monitor che trasmettono le immagini di uomini, donne e bambini che dormono. La luce, proveniente dagli schermi, trasmette e amplifica l’atmosfera onirica del sonno delle persone, attraverso la trasmissione delle immagini luccicanti e cangianti che sono accompagnate dai suoni soffusi e tenui dell’acqua. La seconda opera mostra sette ritratti a grandi dimensioni di persone di età e generi diversi, che sembrano dormire immerse nell’acqua. Il mormorio dell’acqua accompagna la visione e immerge in una dimensione limbica, quasi fra la vita e la morte. L’umano e l’elemento acquatico, infatti, si trovano in simbiosi l’uno con l’altro, nella realtà marina che non sovrasta né annienta l’umano, semplicemente lo lascia in un’atmosfera di sospensione eterna, nella quale l’essere umano respira, ma è completamente immerso. Nonostante ciò, le figure sembrano sempre essere caratterizzate da espressioni che trasmettono serenità, come se stessero meditando astraendosi da ciò che le circonda.

### **XIII. Trasfigurazioni**

Per la capacità di trasmettere l’“invisibile, l’ineffabile e il transitorio”<sup>71</sup> della vita, l’acqua costituisce l’elemento più ricorrente nel lavoro di Bill Viola. Essa infatti ha il potere di simboleggiare il dualismo cosmico della morte e della rinascita e rappresenta il punto di passaggio fra il mondo concreto e quello metafisico, il bene e male, come il principio asiatico dello Yin e dello Yang della filosofia cinese. Nell’opera “Ocean Without a Shore”, la quale è stata esposta per la prima volta nell’Oratorio della Chiesa San Gallo a Venezia nel 2007, alcuni monitor mostrano diverse figure che emergono individualmente dal buio dello sfondo per dirigersi verso la luce, come se si trovassero in un punto di intersezione fra la vita e la morte.

Originariamente commissionata per la Biennale di Venezia, l’opera è stata esibita nella chiesa quattrocentesca, poco distante da Piazza San Marco, sui tre altari. Viola, con essa, ha voluto documentare il passaggio simbolico dell’individuo dal mondo dell’oscurità a quello

---

<sup>71</sup> Kira Perov, in *Bill Viola/ Michelangelo. Life, death, rebirth*, Royal Academy of Arts, London, 2019, p.37.

della luce, perciò le figure oltrepassano una soglia costituita da un muro che divide metaforicamente le due dimensioni della vita e della morte. In realtà, l'ostacolo interposto fra le due dimensioni nasconde una natura particolare, Infatti, nel momento in cui le figure avanzano verso la lastra di vetro, essa si tramuta in una cascata, che scorre e scroscia sui personaggi. Mentre essi si muovono in direzione dello spettatore, l'acqua zampilla per il contatto con i loro corpi.

In questo processo, è raffigurata l'acquisizione da parte dello spirito di una forma corporea, infatti le figure acquistano pian piano colore, superando la barriera che li separa dalla loro meta. La proprietà "trasformativa" dell'elemento naturale dell'acqua simboleggia d'altro canto il processo dell'eterno rinnovamento della vita e della "trasfigurazione"<sup>72</sup> attraverso la quale l'anima si materializza e si rende visibile all'occhio umano.

Dal punto di vista interpretativo, seguendo il giudizio dello storico dell'arte John Walsh, l'acqua evocherebbe il "vuoto luminoso di una dimensione ignota in cui le leggi della fisica sono sospese e i confini fra il cosmo infinito e il finito del corpo umano si fondono".<sup>73</sup> I personaggi in bianco e nero, che avanzano fino ad essere investiti dallo scroscio d'acqua, acquisiscono un colore brillante guardando verso lo spettatore, dopodiché si voltano per riattraversare la cortina d'acqua e sparire nello sfondo grigio. Nell'atmosfera "diafana"<sup>74</sup>, i corpi spariscono nel nulla, dopo essersi manifestati come *fantasmi*, quasi fossero morti-viventi.

L'opera, inoltre, è stata concepita come parte della serie delle "Trasfigurazioni" e manifesta l'influenza del sufista mistico Ibn al' Arabi (1165-1240) sull'arte di Bill Viola, che ha riflettuto soprattutto sul passo in cui la vita è descritta come un "viaggio senza fine" nel componimento «Il Sè è un oceano senza spiaggia. Lo sguardo su di esso non ha un inizio

---

<sup>72</sup> Jane Carroll, "Connecting with the Unseen World", in *Beshara Magazine*, Issue 11, Winter 2018/19, <https://besharamagazine.org/arts-literature/bill-viola/>, p.3.

<sup>73</sup> *Bill Viola. The Passions*, exhibition catalogue, J. Paul Getty Museum, Los Angeles, 2003, p. 146.

<sup>74</sup> Paolo Fabbri, "Bill Viola, Ocean Without a Shore", in *L'Archivio del senso. Quaderni della Biennale*, Milano, Edizioni et al., n. 1, 2009, pp. 27-47, <https://www.paolofabbri.it/saggi/bill-viola-ocean-without-a-shore/>.

né una fine, in questo mondo e nel prossimo.»<sup>75</sup> Il tempo, quindi, è un processo e un passaggio fra diverse dimensioni e l'essere vivente subisce continue trasformazioni.

La metafora del passaggio da una dimensione all'altra dell'esistenza, fra la vita e l'aldilà, ha assunto connotazioni drammatiche in "Fire Woman" (2005) dove una figura femminile "si dissolve gradualmente"<sup>76</sup> mentre gli elementi dell'acqua e del fuoco si uniscono. Un grande schermo verticale mostra la figura femminile di spalle, minacciata da un muro di fiamme. In una lenta progressione di movimenti, la donna stende le braccia e le alza come in atto di preghiera e poi si tuffa in uno specchio d'acqua, venendo inghiottita dalle onde scintillanti.

Come ha affermato Viola, la storia di Tristano e Isotta di Wagner, a cui l'opera si ispira, racconta un amore troppo intenso da contenere per gli amanti che, per realizzare il loro amore, devono trascendere loro stessi. Viola ha trasfigurato le immagini umane dei protagonisti negli elementi naturali dell'acqua e del fuoco per rappresentare il momento cruciale della morte di Isotta e il momento della liberazione dalle passioni.

La protagonista resta immobile a osservare il muro di fiamme che le impedisce ogni via di scampo fino a quando non decide di scomparire nel mondo subacqueo. La forza delle fiamme si riflette sulla superficie e il rumore dello scoppiettio del fuoco si attutisce lentamente. Quando l'acqua ha sommerso l'intera scena, il suono diventa percepibile solo in sottofondo, perché attutito dalle onde. La scena allora si dissolve gradualmente e il fuoco si confonde con i riflessi delle onde e con lo specchio d'acqua. Alla fine, restano solamente dei riflessi rosso-arancioni sulle increspature dell'acqua e la fusione fra l'essere umano e la natura è compiuta.

Quando il corpo di Isotta si immerge, la figura attraversa un processo di purificazione, di rinascita e reincarnazione. Il fuoco, infatti, è simbolo della trasformazione, della rigenerazione e del rinnovamento, perciò rappresenta la distruzione di ciò che è vecchio e al contempo la possibilità di fare spazio al nuovo. La forza potente della natura incoraggia allora ad accettare il cambiamento e perseguire le trasformazioni dello spirito e della vita umana. Al di sotto della superficie tutto resta invisibile e la caduta in acqua della figura,

---

<sup>75</sup> Ibn al' Arabi, Futuhat, ch. 452 (IV.68).

<sup>76</sup> Carroll, op.cit., p. 3.

disturbata dal riflesso delle fiamme sull'acqua, è accompagnata dalla "graduale disintegrazione"<sup>77</sup> della realtà.

Anche nell'opera "The Crossing" (1996), esposta all'interno della cattedrale inglese di Durham, Viola ha usato la contrapposizione fra le due forze naturali ed energetiche dell'acqua e del fuoco. L'artista aveva curato con attenzione la collocazione dell'opera all'interno dell'architettura, per creare un dialogo e un'interazione mistica fra i video e le forme gotiche dell'architettura. Nell'atmosfera contemplativa del luogo sacro, infatti, umano e divino si congiungono e l'opera, composta da un doppio schermo, proietta scene diverse nelle due superfici. Da un lato, mostra un uomo che viene sopraffatto dalle fiamme mentre un assordante rumore disturba la visione, dall'altro fa vedere un'altra figura umana su cui cade una goccia di acqua che si trasforma nello scroscio perturbante di un diluvio. Interpretabili come metafore e potenti post-simboli della creazione e della distruzione, le due scene rimandano all'irrefrenabile forza dell'universo.

#### **XIV. Il set industriale**

Alla fine degli anni Ottanta, Viola attraversò un periodo di crisi creativa che lo spinse a elaborare una nuova modalità video-artistica e a un certo punto diresse dei veri e propri set cinematografici per realizzare i suoi video. Collaborando con professionisti (fotografi, registi e tecnici) attori e persone anche non appartenenti al mondo dello spettacolo, ha creato delle installazioni umane che rappresentano l'effetto perturbante della forza della natura. Gli elementi fondamentali della registrazione sono individuabili anche nella forza visiva ed emotiva delle azioni e delle emozioni messe in scena. Gli individui scelti per tale tipo di installazioni sono appartenenti a generi, età e nazionalità differenti, ma compaiono insieme formando un unico gruppo numeroso, una folla che simboleggia l'umanità intera sottoposta all'imprevedibilità e alla potenza del cosmo.

Nel ciclo "Going Forth By Day", un racconto di cinque proiezioni, che ha le modalità della narrazione dell'epos, mostra la complessità e il ciclo dell'esistenza, fatto di nascita, morte e rigenerazione. L'insieme dei video proiettati sui muri ha lo stesso effetto di una sala

---

<sup>77</sup> Bill Viola, 2007, op. cit., p.3.

affrescata e mostra l'influenza che la pittura italiana rinascimentale ha avuto sull'elaborazione dell'arte elettronica di Viola. L'artista, infatti, ha manifestato una profonda venerazione per i maestri dell'arte italiani e per i fiamminghi. Perciò, lavorando anche sulla loro scia, ha creato video-installazioni che quindi evocano archetipi lontani e antichi. Per questi richiami al passato, l'immaginario da lui creato, oltre a trasportare in una dimensione spirituale e meditativa, riesce ad avere un impatto viscerale e immediato sul pubblico. Lui stesso, quando visitò la Cappella degli Scrovegni di Giotto a Padova - uno dei simboli principali del passaggio dalla concezione artistica medievale a quella rinascimentale - disse di aver trovato un incredibile maestro. Secondo Viola, gli affreschi della cappella costituivano il primo esempio di virtualità pittorica della storia, per la vitalità delle espressioni e dei gesti delle figure umane dipinte da Giotto, e per la tridimensionalità spaziale che connotava le scene. Giotto infatti infuse dinamismo e vita alle figure umane che dipinse, riuscendo a trasmettere perfettamente le emozioni e i sentimenti dei personaggi, rivoluzionando la pittura.

Così Viola, dopo aver visitato la cappella, affermò che il ciclo aveva avuto un "impatto formativo"<sup>78</sup> su di lui, perché lo aveva portato a rivalutare il suo modo di concepire le opere video-artistiche. Si sentì spinto a rivoluzionare anche lui la sua arte e ideò una diversa modalità di ripresa, alternativa rispetto a quella statica e minimalista che contraddistingueva la sua produzione precedente.

La narrativa del ciclo di affreschi rinascimentale "anticipava", a detta dell'artista, l'approccio cinematografico della videoarte, poiché all'interno della cappella l'artista si sentì immerso in una realtà pre-virtuale, trovandosi circondato da un grande ciclo di immagini che mantenevano ognuna la propria indipendenza rispetto alle altre, come le inquadrature delle scene cinematografiche. Inoltre, Viola percepì la sensazione di camminare dentro le immagini affrescate e di ritrovarsi partecipe all'interno dell'opera di Giotto. Per questo, le installazioni che ha creato attraverso il set industriale hanno occupato stanze intere,

---

<sup>78</sup> Milly and David Heyd, "Perception as Missing. On Bill Viola's *Going Forth By Day*", *Notes in the Art History of Art*, Summer 2003, Vol. 22, No. 4, pp. 30-38, The University of Chicago Press Journals on behalf of The Bard Graduate Center. Nota: la citazione di Viola si trova in "Going Forth by Day", exh. cat. Berlin, Deutsche Guggenheim, 2002, p.94.



assomigliando ai cicli rinascimentali. I bagliori derivanti dalle proiezioni, fra l'altro, inglobano l'intero spazio espositivo creando dei "sentieri"<sup>79</sup> da percorrere.

In una delle opere appartenenti al ciclo "Going Forth By Day", Viola ha ripreso il prospetto di un edificio mentre un via vai di persone si affaccenda nelle proprie attività quotidiane. Progressivamente, la frenesia delle persone aumenta, e le figure umane iniziano a correre, mentre si sentono urla e grida aumentare e farsi più intense. Dall'edificio inizia a fuoriuscire dell'acqua, come se si stesse verificando un'inondazione o stesse arrivando uno tsunami. I performer sono sopraffatti dal flusso d'acqua della calamità naturale che li porta via insieme agli oggetti degli appartamenti della palazzina.

L'energia e la potenza dell'acqua sono enfatizzati dal tipo di ripresa che con l'obiettivo fisso segue il crescendo del terrore delle persone, di fronte all'incombere imprevedibile dell'avvenimento naturale.

All'inizio della scena le persone, sono vestite con abiti colorati, vanno avanti e indietro di fronte al prospetto dell'edificio bianco. Alcuni trasportano oggetti, altri spostano pezzi di arredamento fuori dal palazzo. Il ritmo delle azioni, che diventa sempre più frenetico, sembra costituire la premonizione di un'incombente minaccia. A un certo punto, l'acqua inizia a infiltrarsi fra le mura dell'edificio e in pochi minuti scorre a fiumi dall'ingresso e dalle finestre, trascinando via con sé tutto ciò che incontra lungo il cammino, dalle scale alla strada. L'irruenza dell'acqua cresce sempre di più ed è di grande impatto. La ripresa della facciata del palazzo assume connotazioni surreali; l'acqua rompe le finestre e trascina tutto via, fino a che, dopo il momento di massimo impeto, la sua forza si indebolisce, fino ad affievolirsi del tutto. Così, traspare di nuovo la facciata del palazzo, come all'inizio del video.

Una dinamica simile, al confine tra distruzione e sopravvivenza, contraddistingue l'opera "The Raft", in cui un gruppo di performers sembra trovarsi in un luogo pubblico come un autobus.

Ciascuna persona, in piedi, è occupata in qualche attività per trascorrere il tempo. L'ambientazione, anche stavolta, è neutra e resta sospesa in uno spazio e in un tempo indefiniti. Disposti in linea, le persone sembrano serene, ma tutto cambia non appena

---

<sup>79</sup> Andreina Di Brino, "Il riflesso di un riflesso", *Arabeschi*, n. 5, gennaio-giugno 2015, p.118.

un'improvvisa onda le colpisce inaspettatamente. Alcuni cercano di resistere alla forza esercitata dalla pressione dell'acqua, piegati, altri provano a reggersi in piedi e a sopravvivere, nonostante l'acqua cerchi di spazzarli via. Le figure sembrano quasi sparire sotto l'onda, tanto che non si riescono più a distinguere i singoli individui, colpiti in massa. Le loro espressioni comunicano disperazione e angoscia, nonché la speranza che la natura possa calmarsi e dar tregua, quando, da un momento all'altro, l'acqua si placa. I volti sono ancora segnati di "paura" per la sofferenza e lo "shock"<sup>80</sup>.

L'opera, da un punto di vista visivo, per l'exasperazione dei movimenti e delle espressioni sui volti dei personaggi, richiama la sala dei Giganti affrescata da Giulio Romano a Palazzo Te a Mantova e il naufragio rappresentato nella "Zattera della medusa" (1818-19) da Théodore Géricault. Sommersi e salvati, dopo il nubifragio, i personaggi si sostengono a vicenda, guardando intorno a loro come se avessero raggiunto una nuova consapevolezza e vedessero il mondo con occhi diversi. In tutte queste opere, gli artisti hanno reso manifesta la speranza e la forza della solidarietà di fronte alle avversità.

---

<sup>80</sup> <https://publicdelivery.org/bill-viola-raft/>.

## Conclusione

Con questo progetto di ricerca, è stato indagato il rapporto fra la tecnologia, la natura e la spiritualità, all'interno di un percorso che si è mosso lungo l'evoluzione dello sperimentalismo artistico e musicale, incominciato a partire dalla seconda metà del Novecento, fra gli anni Cinquanta e Sessanta.

Si è focalizzata l'attenzione sulle produzioni artistiche di Nam June Paik e Bill Viola, i più importanti videoartisti della storia dell'arte contemporanea. Lo spunto per indagare questi argomenti è costituito dal legame che unisce le estetiche del documentario e del cinema sperimentale all'arte e alla musica elettronica. La prospettiva dello studio, infatti, ha tenuto conto delle diverse intersezioni fra questi settori disciplinari, mantenendo un punto di vista aperto e quanto più inclusivo possibile, per favorire l'arricchimento della conoscenza di questi territori creativi che richiedono ulteriore esplorazione.

Partendo dalle prime sperimentazioni attuate fra gli anni Sessanta e Settanta, è stato indagato il modo in cui le tecniche di ripresa, la registrazione e il montaggio del video abbiano consentito la creazione di una nuova estetica elettronica, attraverso l'uso dei dispositivi tecnologici. Questa ha creato una nuova area artistica di installazioni, happening e performance in cui le immagini e i suoni interagiscono con la spazialità dei luoghi espositivi e con gli spettatori, fondendo insieme arte e vita. I percorsi pensati dai videoartisti infatti hanno spesso dialogato con il pubblico e lo hanno reso parte delle composizioni audiovisive, costruendo potenti ambienti immersivi in cui sperimentare esperienze nuove, nella dimensione virtuale.

L'indagine sui percorsi artistici di Bill Viola e Nam June Paik, in rapporto ai rispettivi contesti di origine, formazione e attività, si è soffermata sulle loro personalità, percorrendo alcune delle loro vicende biografiche più significative, che hanno aiutato a comprendere il loro pensiero.

È stata messa in evidenza l'importanza del retaggio del mondo orientale, soprattutto del Buddismo Zen, in cui i due artisti hanno trovato una fonte di saggezza, come guida per la costruzione di una spiritualità alternativa nel nuovo millennio.

Viola, poi, ha lavorato in più continenti spostandosi fra Oriente e Occidente e da esploratore del mondo ha vissuto in luoghi diversi assimilando gli insegnamenti di molteplici

culture. Ha coltivato sempre l'interesse per miti, rituali e credenze di nazioni differenti, creando un linguaggio multimediale e performativo eclettico, che prova una costante interazione con l'umanità, nella vita e nell'arte.

Le opere audiovisive dell'artista, mettendo in rapporto la tecnologia alla filosofia, invitano a fermarsi e a distaccarsi dal ritmo frenetico della quotidianità contemporanea, per osservare il mondo in modo più consapevole, riscoprendo la ritualità del presente. Infatti, spesso l'artista ha stabilito un rapporto tra gli elementi naturali e l'energia elettronica per mettere in scena le dinamiche che si stabiliscono fra l'uomo, la terra e le forze del cosmo.

Il linguaggio del video, con i suoi scenari anche estremi e inaspettati, genera stati emotivi rasserenanti, riflessivi e pacati, oppure perturbanti, o ancora enigmatici. L'artista lascia spesso un margine interrogativo per la riflessione, che sente fortemente necessaria per arricchire la conoscenza sull'esistenza, sull'uomo e il futuro.

È stata rilevata l'essenza visionaria e trascendente dell'arte di Viola che, attraverso procedimenti da illusionista, osserva e fa osservare i fenomeni della natura con empatia e consapevolezza. Gli ambienti funzionano come energie che contrastano il flusso continuo delle informazioni dell'era digitale, l'automatismo e la meccanicità, invitando a fermarsi sui dettagli e a ricercare i significati dell'esistenza più profondi e complessi.

Viola ha creato opere d'arte elettroniche per proporre interrogativi profondi e per sintonizzare la sua vita con quella degli altri, offrendo la comunicazione, l'immaginazione e la riflessione come alternative all'alienazione contemporanea. Ha usato le tecnologie per ripristinare e attivare il contatto dell'uomo con la spiritualità e la natura, abituando a una temporalità dai ritmi lenti. Inoltre, facendo dialogare scienza, arte, e spiritualità, ha cercato di costruire un punto di contatto fra l'umanità e l'ambiente naturale, fornendo uno spazio virtuale fluido e cangiante che unisce uomini e donne di culture differenti.

## RINGRAZIAMENTI

Questa tesi è dedicata a mia nonna paterna, Fortunata De Pasquale, perché mi ha trasmesso l'amore per la storia dell'arte sin da quando ero piccola e perché ha studiato arte come me, in un periodo in cui non era ancora comune per le donne studiare dopo il liceo.

Accanto a lei, un posto particolare vorrei dedicarlo a mio nonno materno, che purtroppo non c'è più, ma sento comunque presente, nella mente e nel cuore. Anche se non ho potuto chiedergli tutto quello che avrei voluto domandargli, mentre studiavo e lavoravo a questa tesi di ricerca l'ho sempre sentito vicino.

Entrambi i miei nonni sono stati due punti fermi nella mia crescita. Mi hanno insegnato a coltivare l'amore per la bellezza e per lo studio e hanno contribuito a farmi diventare la persona che sono oggi. Per questo li porterò sempre con me.

Ringrazio i miei genitori e mio fratello che mi hanno offerto tutto l'aiuto che potevano darmi nel corso dei miei anni di università. Insieme a loro, ringrazio mia zia, con cui ho studiato e riso insieme, grazie al suo umorismo. Mio zio, perché mi ha fatto scoprire l'arte italiana e mi ha portata con lui a vedere i dipinti più importanti nei musei e nelle chiese d'Italia. I miei cugini, con cui ho condiviso parte del mio percorso, e gli altri miei parenti che hanno avuto parole di conforto e di stima nei miei confronti, standomi sempre accanto e mostrando di avere fiducia in me.

Infine, ringrazio la mia docente di università, nonché relatrice, la Professoressa Federica Villa, che mi ha fatto scoprire la bellezza delle estetiche sperimentali del cinema e mi ha dato l'opportunità e la fiducia necessarie per scrivere questo lavoro sulla videoarte, un campo che necessita certamente di ulteriori contributi e arricchimenti. Accanto a lei, ringrazio la mia correlatrice, la Professoressa Elisabetta Modena, le cui riflessioni sul mondo immersivo dell'arte mi hanno permesso di guardare verso i nuovi sviluppi dell'arte contemporanea ampliando le mie conoscenze.

IMMAGINI

Wolf Vostell, 6 TV- *Dé-Collage*, 1963 <sup>81</sup>



Wolf Vostell, *Endogene Depression* <sup>82</sup>



<sup>81</sup> Produzione del 1995, <https://www.artsy.net/artist/wolf-vostell>.

<sup>82</sup> Courtesy of Galerie Anne de Villepoix, <https://hyperallergic.com/158926/how-a-fluxus-pioneer-tuned-televitions-to-a-world-of-noise/>.

*Voyage dans la lune*, George Méliés<sup>83</sup>



Nam June Paik, *Moon is the Oldest TV*, 1965<sup>84</sup>



---

<sup>83</sup> <https://www.bonculture.it/cinema/cinema-storie-e-miti/voyage-dans-la-lune-e-lincredibile-storia-di-george-melies/>.

<sup>84</sup> Via <http://www.jugnetclairret.com/screenpaintings/documents/moonistheoldesttv.html>.



Nam June Paik, *Early Color TV Manipulations*, 1965 / 68 <sup>85</sup>



Nam June Paik, Jud Yalkut, *Early TV Experiments*, 1965 <sup>86</sup>



---

<sup>85</sup> 5:18 min, color, silent, 16 mm film on video, Electronic Art Intermix,  
<https://www.eai.org/titles/early-color-tv-manipulations-by-nam-june-paik>.

<sup>86</sup> Video, Analog video, Material / Technique U-Matic, color, silent, Dimensions / Duration  
00:05:41, Collection ZKM | Zentrum für Kunst und Medien, <https://zkm.de/en/artwork/early-tv-experiments-by-njp-0>.

Nam June Paik, *Global Groove*, 1973 <sup>87</sup>



---

<sup>87</sup> Courtesy of Electronic Arts Intermix, New York, <https://www.artnews.com/feature/nam-june-paik-television-video-art-famous-works-1202694737/>.

*Exposition of Music – Electronic Television*, 1963, Galerie Parnass, Wuppertal. <sup>88</sup>



---

<sup>88</sup> Nam June Paik mentre realizza l'installazione per "The Exposition of Music – Electronic Television" alla Galerie Parnass, Wuppertal, West Germany, 1963. Nam June Paik Estate, <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-nam-june-paik-predicted-future-melding-art-technology>. Manfred Montwé and Peter Brötzmann photography, <http://www.medienkunstnetz.de/works/exposition-of-music/images/4/> Rolf Jährling picture, <https://www.theartsection.com/musik-paik>.

David Tudor performs 4'33" in 1952 <sup>89</sup>



Robert Rauschenberg, *White Painting*, 1951 <sup>90</sup>



---

<sup>89</sup> <https://yalebooks.yale.edu/2014/09/05/what-is-433/>.

<sup>90</sup> Robert Rauschenberg Foundation, New York,  
<https://www.moma.org/audio/playlist/40/639>.

Robert Rauschenberg with John Cage, Automobile Tire Print, 1953 <sup>91</sup>



*Zen For Head*, Nam June Paik, 1961 <sup>92</sup>



---

<sup>91</sup> San Francisco Museum of Modern Art. Purchase through a gift of Phyllis C. Wattis, <https://www.moma.org/audio/playlist/40/641>.

<sup>92</sup> [https://prenjpac-en.ggcf.kr/archives/artwork/n201\\_zen-for-head](https://prenjpac-en.ggcf.kr/archives/artwork/n201_zen-for-head).

Robert Rauschenberg. Trophy IV (for John Cage), 1961<sup>93</sup>



George Maciunas, *Fluxkit*, 1964<sup>94</sup>



<sup>93</sup> San Francisco Museum of Modern Art. Purchase through a gift of Phyllis C. Wattis, <https://www.moma.org/audio/playlist/40/650>

<sup>94</sup> © George Maciunas, <http://www.medienkunstnetz.de/works/fluxkit/>.

## Sony Portapak, 1970 <sup>95</sup>



## Pubblicità per la Portapak <sup>96</sup>

**Now, a videotape recorder that goes anywhere you go.**

Here's tapping that thrilling number, "Sesame in Peep Major" with the new portable, battery-operated Sony Videocorder.

It records both picture and sound. The camera weighs only 6 pounds. The recorder packs just 22.1 pounds, only you to operate it. And costs only \$1,750.\* Yet it can do just about everything one of those gargantuan mobile video units can do. Maybe even more.

It doesn't have yards of power cable to tie it down. One thin cable connects the Camera and Recorder. That's all. So it can go up in a plane and take aerial views of potential battle sites. Tag along on an archaeological expedition, or on a trip to the zoo with a bunch of first graders. Or it can even wiggle into tight places and crawl beneath machinery to record damage. (So only one person has to get his clothes dirty.)

Anyone can operate this Sony Videocorder. So its best controls are fully automatic. And there's a TV monitor right inside the camera. So it's almost impossible to botch things up. (If you manage to do it anyway, no sweat. The tape is reusable.)

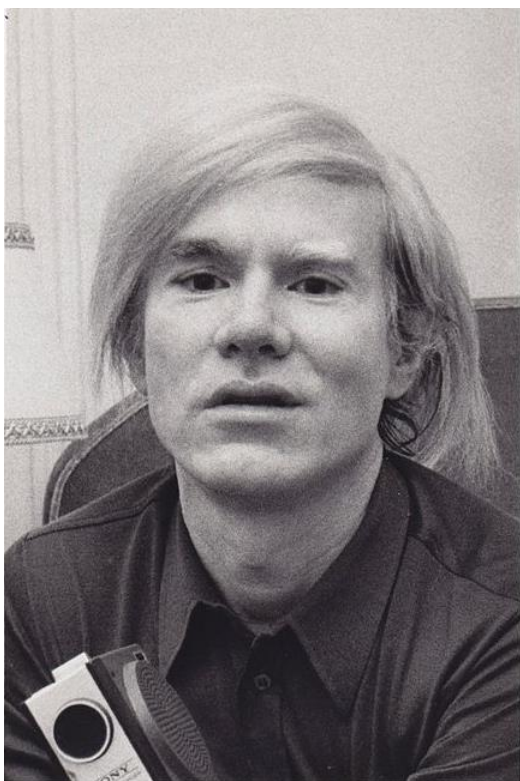
The best thing about the Videocorder when you come back with everything behind you, it instantly lets you have it all in front of you.

**SONY PORTABLE VIDEORECORDER**

<sup>95</sup> Via <https://magazine.artland.com/agents-of-change-how-the-sony-portapak-has-created-a-new-artistic-medium/>.

<sup>96</sup> <https://ilmanifesto.it/la-video-rivoluzione>.

Andy Warhol con la Sony Portapak, Londra 1971. <sup>97</sup>



---

<sup>97</sup> <https://magazine.artland.com/agents-of-change-how-the-sony-portapak-has-created-a-new-artistic-medium/>.



Andy Warhol, *Empire*, 1964 <sup>98</sup>



---

<sup>98</sup> © The Andy Warhol Museum, <https://www.architecturalrecord.com/articles/3206-andy-warhol-s-empire-turns-50>.

Nam June Paik e Shigeko Kubota con la Sony Portapak, 1974. <sup>99</sup>



*TV Buddha*, 1974/2002 <sup>100</sup>



---

<sup>99</sup> Via <https://magazine.artland.com/agents-of-change-how-the-sony-portapak-has-created-a-new-artistic-medium/>.

<sup>100</sup> Limestone Buddha statue, CRT TV set, CCTV camera, dimensions variable. Copyright the Estate of Nam June Paik. Courtesy the Nam June Paik Art Center Collection, <https://artasiapacific.com/people/the-essential-works-of-nam-june-paik>.

*TV Bed* <sup>101</sup>



---

<sup>101</sup> Video Installation. Three-channel digital video (color, sound); CRT televisions, metal bed frame with wooden support, wooden figurine, and plastic soldier with electronic parts. Date: 1972/1991, 182 × 124 × 255 cm; duration (channel 1): 12 min. 14 sec.; duration (channel 2): 3 min. 58 sec.; duration (channel 3): 6 min. 15 sec. Collection: M+ Collection  
Credit Line: M+, Hong Kong. Copyright: © Estate of Nam June Paik,  
<https://www.mplus.org.hk/en/collection/objects/tv-bed-201472/>.

*TV Cello* <sup>102</sup>



*TV Clock*, <sup>103</sup>



---

<sup>102</sup> Nam June Paik, *TV Cello*, 1971 (Formerly the collection of Otto Piene and Elizabeth Goldring, Massachusetts, Collection Walker Art Center, T. B. Walker Acquisition Fund, 1992), <https://walkerart.org/magazine/nam-june-paik-golden-age-television>.

<sup>103</sup> Eleven fixed-image televisions, Smithsonian American Art Museum, Gift to the Nam June Paik Archive from the Nam June Paik Estate, <https://americanart.si.edu/artwork/tv-clock-80132>.

*Magnet TV, 1965* <sup>104</sup>



---

<sup>104</sup> Modified black-and-white television set and magnet, Whitney Museum of American Art, New York; purchase, with funds from Dieter Rosenkranz, © Nam June Paik Estate, <https://whitney.org/collection/works/6139> .

*TV Garden, 1974* <sup>105</sup>



*Zen for TV, 1963* <sup>106</sup>



---

<sup>105</sup> Color video, with sound, 29 min., with minimum of 30 television sets, and live plants. 2000 Version, Solomon R. Guggenheim Museum, Copyright © Nam June Paik, via <https://www.guggenheim.org/artwork/9537>.

<sup>106</sup> Reconstructed 1990. Collection of the San Francisco Museum of Modern Art, <https://pluralartmag.com/2021/12/11/televisionary-the-future-is-now-with-nam-june-paiks-electric-eclectic-fever-dreams/>.

*One Candle (Candle TV), 2004* <sup>107</sup>



*Bakelite Robot, 2002* <sup>108</sup>

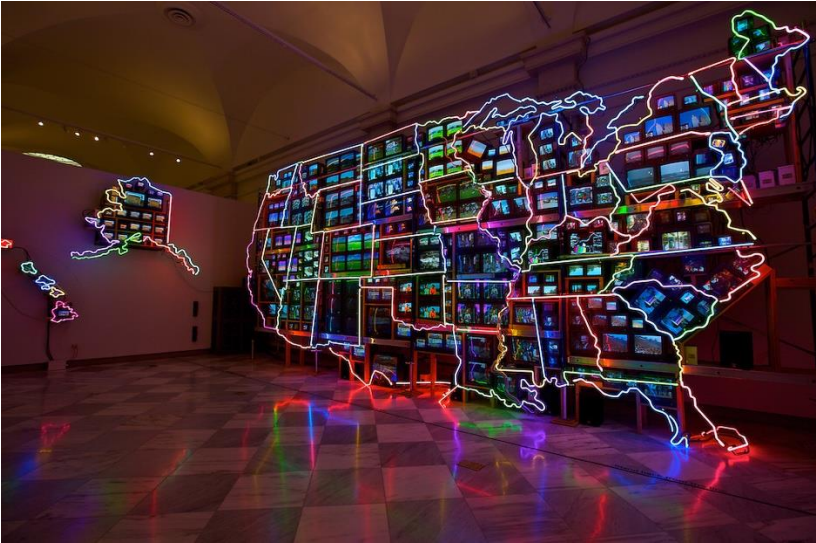


---

<sup>107</sup> Courtesy: the Estate of Nam June Paik; © Estate of Nam June Paik; photography: Jon Huffman, <https://www.frieze.com/article/nam-june-paik-sfmoma-2021-review>.

<sup>108</sup> <https://www.tate.org.uk/art/artworks/paik-bakelite-robot-t14340>.

*Electronic Superhighway. Continental U.S., Alaska, Hawaii, 1995* <sup>109</sup>

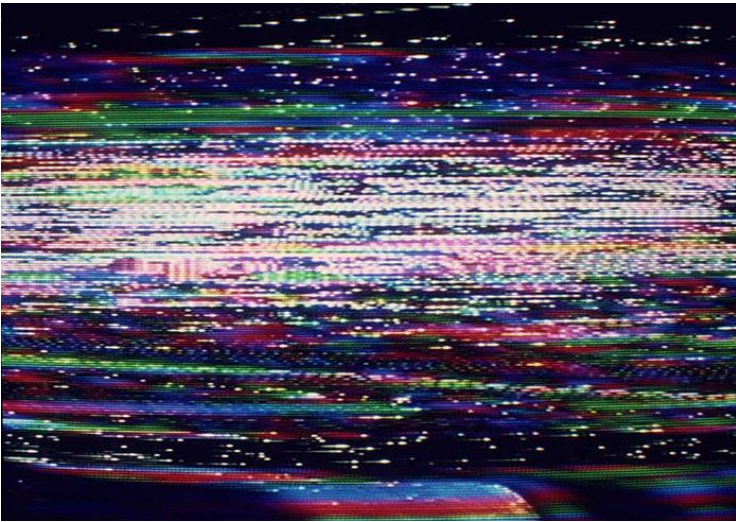


---

<sup>109</sup> <https://angelsferrerballester.wordpress.com/2018/03/09/nam-june-paik-electronic-superhighways-predicted-the-worldwide-web-communication/>.



Bill Viola, "Information", 1973 <sup>110</sup>



Bill Viola <sup>111</sup>

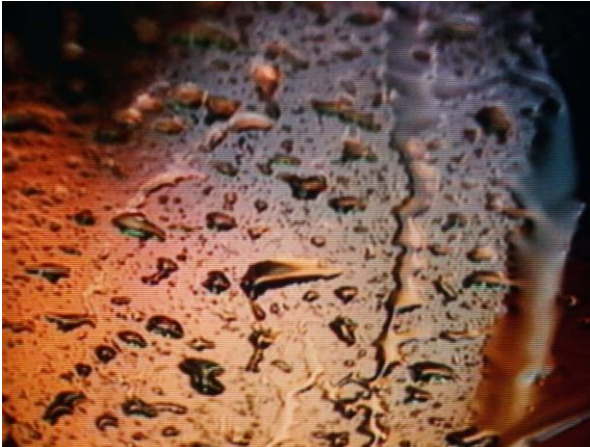


---

<sup>110</sup> Videotape, color, mono sound; 29:35 minutes, Image Courtesy of the artist and Blain|Southern. Photo: Kira Perov, "Refraction. The Image Of Sense", 10 Dec 2014 — 31 Jan 2015, Blain Southern Gallery in London, United Kingdom, via <https://www.meer.com/en/12370-refraction-the-image-of-sense>.

<sup>111</sup> *Bill Viola*, Arc, Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, 20 Décembre 1983 – 29 Janvier 1984, p. 5.

Hatsu Yume (First Dream), 1981<sup>112</sup>



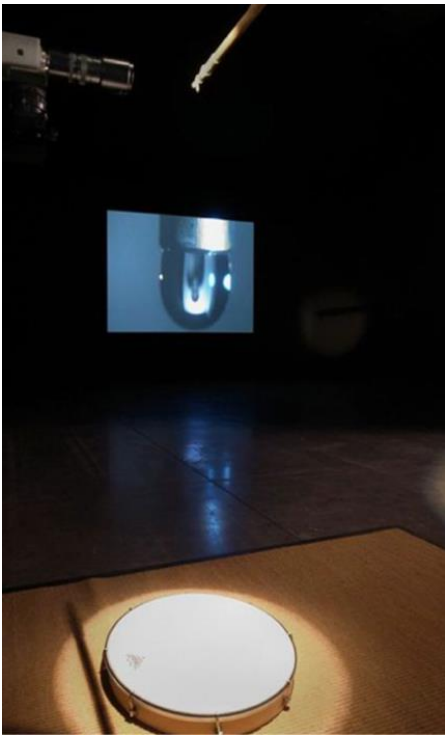
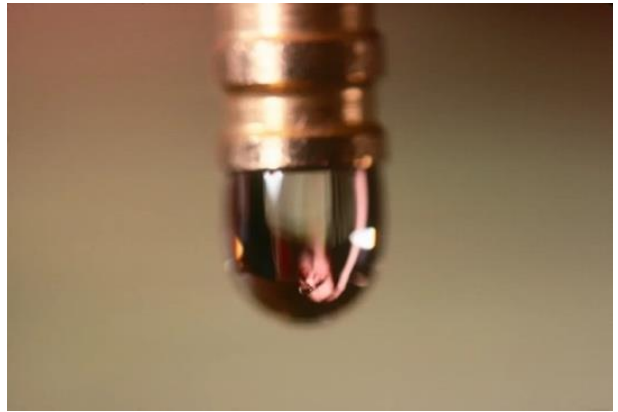
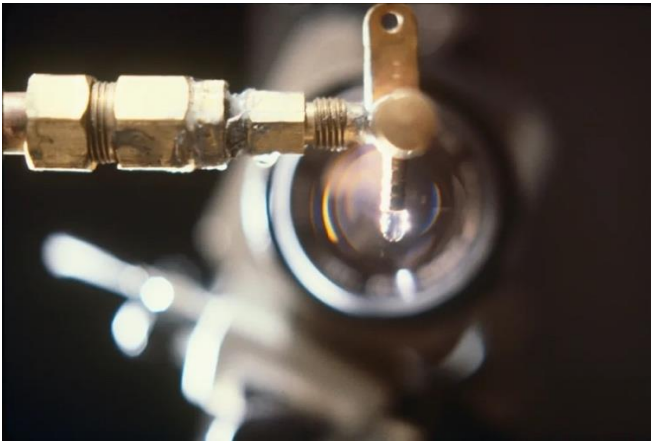
<sup>112</sup> Colour video, stereo sound Photo: Kira Perov, <https://pen-online.com/arts/bill-viola-dreamlike-trances/?scrolled=0>.

*He Weeps For You*, 1976 <sup>113</sup>



---

<sup>113</sup> Video/sound installation. Water drop from copper pipe; live color camera with macro lens; amplified drum; video projection in dark room; two loudspeakers. Continuously running. Projected image size: 7 ft 6 in. x 10 ft 2 in. (2.3 x 3.1 m) Room dimensions: 13 ft x 29 ft 5 in. x 36 ft (4 x 9 x 11 m), James Cohan, 48 Walker Street, New York, February 25 - March 25, 2023. Photo by Phoebe d'Heurle, via <https://jamescohan.viewingrooms.com/viewing-room/88-bill-viola-gallery-exhibition-at-48-walker-street/>. Via <https://artelectronicmedia.com/en/artwork/he-weeps-for-you-2/>.



Studio Azzurro, *Water Echoes*, 2018 <sup>114</sup>



---

<sup>114</sup> Ambiente sensibile, Stazione Leopolda di Firenze. Dettagli tecnici: 5 programmi video sincronizzati, 5 videoproiettori, 5 lettori multimediali, 1 sensore microfonico, 5 casse audio di cui un subwoofer, progetto luci, 1 paracadute, 4 schermi di tessuto, 1 catino di pietra. Via <https://www.studioazzurro.com/opere/water-echoes/>.

*The Reflecting Pool*, 1977 <sup>115</sup>



Giardino giapponese, Portland <sup>116</sup>

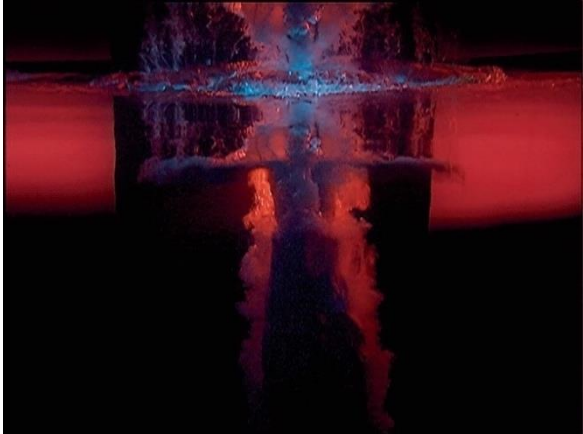


---

<sup>115</sup> Video/sound installation. Color video projection on rigid screen hanging in center of dark room; mono sound, four loudspeakers. 7 minutes. Performed by Bill Viola. Projected image 160 x 213 cm, <https://jamescohan.viewingrooms.com/content/feature/2751/artworks-1573-bill-viola-the-reflecting-pool-1977-9-1997/>.

<sup>116</sup> Photo by Wayne Williams, <https://japanesegarden.org/garden-spaces/sand-stone-garden/>.

*Five Angels for the Millennium, 2001/ 2003* <sup>117</sup>



---

<sup>117</sup> <https://www.gasometer.de/en/exhibitions/five-angels-for-the-millennium>.

*Stations*, 1994 <sup>118</sup>



*The Sleepers*, 1992 <sup>119</sup>



---

<sup>118</sup> Video/sound installation. Photo: Tuomas Uusheimo / Amos Rex,  
<https://amosrex.fi/en/exhibitions/bill-viola/>.

<sup>119</sup> Photo Louis Lussier <https://macm.org/en/collections/oeuvre/the-sleepers/>.



*The Dreamers*, 2013 <sup>120</sup>



---

<sup>120</sup> <http://soloacqua.altervista.org/bill-viola/> e <https://academyartmuseum.org/bill-viola-the-dreamers/>. Mostra *Bill Viola/Michelangelo: Life, Death, Rebirth* at the Royal Academy of Arts, London showing Bill Viola's *The Dreamers*, 2013. Exhibition organised by the Royal Academy of Arts, London in partnership with Royal Collection Trust and with the collaboration of Bill Viola Studio. David Parry / © Royal Academy of Arts. Video/sound installation. Seven channels of colour high-definition video on seven plasma displays mounted vertically on wall in darkened room; four channels of stereo sound. Room dimensions: 21.3 x 21.3 x 11.5 ft (6.5 x 6.5 x 3.5 m). Continuously running.

*Fire Woman*, 2005 <sup>121</sup>



---

<sup>121</sup> Video/sound installation: color high-definition video projection; four channels of sound with subwoofer (4.1), projection surface (screen): 580 x 326 cm (228 3/8 x 128 3/8 in.), video: 11min. 12sec. Bill Viola Studio Photo: Kira Perov. Via <https://lesoeuvres.pinaultcollection.com/en/artwork/fire-woman>.

*Ocean Without a Shore* (2007) <sup>122</sup>



---

<sup>122</sup> High-definition color video triptych, two 65-in. flat panel screens, one 103-in. screen mounted vertically; six loudspeakers (three pairs, stereo sound). Room dimensions: 14 ft 9 in. x 21 ft 4 in. x 34 ft 5 in. (4.5 x 6.5 x 10.5 m). Continuously running.

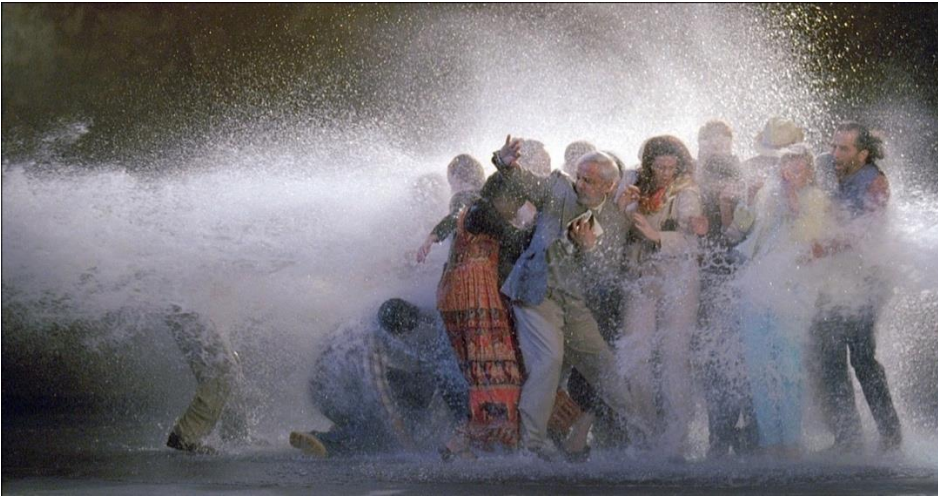
<https://marymacgregorreid.wordpress.com/2014/12/06/ocean-without-a-shore-bill-viola/>.

<https://www.pafa.org/museum/exhibitions/bill-viola-ocean-without-shore-0>.

*The Deluge*, 2002



*The Raft*, 2004<sup>123</sup>



---

<sup>123</sup> Photo by Kira Perov. Courtesy Bill Viola Studio; James Cohan Gallery, New York; and American Federation of Arts. Color high-definition video projection on wall in a darkened space; 5.1 channels of surround sound. Projected image size: 156 x 88 in. (396.2 x 223 cm). Room dimensions: 29 ft 6 in. x 23 ft x 13 ft (9 x 7 x 4 m). Running time: 10:33 minutes. <https://www.crockerart.org/press/billviolatheraft?shem=iosic>, <https://www.artribune.com/arti-visive/arte-contemporanea/2013/12/bill-viola-a-mantova-e-la-zattera-dellepoca-moderna/>.

## BIBLIOGRAFIA

## VIDEOARTE E MUSICA ELETTRONICA

Amaducci, Alessandro, *Videoarte. Storia, autori, linguaggi*, Torino, Kaplan, 2014.

Aprà, Adriano, (a cura di), *Fuori norma. La via sperimentale del cinema italiano*, Venezia, Marsilio, 2013.

Barracane, Marianna, "Le caratteristiche e gli artisti più celebri del situazionismo", *Elle Decor*, 25 agosto 2023, <https://www.elledecor.com/it/lifestyle/a44863230/situazionismo/>.

Bellour, Raymond, *Fra le immagini. Fotografia, cinema, video*, traduzione dal francese di Vincenza Costantino e Andra Lissoni, Milano, Bruno Mondadori, 2010.

Balzola, Andrea, Monteverdi, Anna Maria, *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche del nuovo millennio*, Milano, Garzanti, 2004, pp. 458-459.

Bandini, Giulia, "Videoarte, dalla sua nascita alla sua funzionalità nel periodo della pandemia", *Urania*, aprile, 29, 2022, <https://urania-artetecnologia.com/2022/04/29/videoarte-dalla-sua-nascita-alla-sua-funzionalita-nel-periodo-della-pandemia/>.

Boragina, Federica, "Wolf Vostell e il «dé-coll/age»: la sovversione come resistenza", *Postutto - Scritti interdisciplinari e saltuari intorno allo stato dell'arte*, dicembre 2023, <https://www.postutto.it/2023/12/09/wolf-vostell-e-il-de-coll-age-la-sovversione-come-resistenza/>.

Bordini, Silvia, *Arte elettronica, Video, installazioni, web art, computer art*, Milano, Giunti, 2004.

Ciampaglia, Dante A., "Andy Warhol's Empire Turns 50", *Architectural Record*, August 5, 2012, <https://www.architecturalrecord.com/articles/3206-andy-warhol-s-empire-turns-50>.

Debord, Guy, "Le détournement comme negation et comme prelude", in *Internationale Situationniste*, n. 3, décembre, 1959, Ken Knabb trad., <http://library.nothingness.org/articles/SI/en/display/315>.

Del Sasso, Davide, "Un'altra punteggiatura. John Cage e gli scritti dopo Silenzio", *Artribune*, 9 maggio 2024, <https://www.artribune.com/editoria/2024/05/libro-scritti-john-cage/>.

Eliot, Thomas Stearns, *Four Quartets*, London, Faber and Faber, 2001.

Fagone, Vittorio, *L'immagine video. Arti visuali e nuovi media elettronici*, Milano, Feltrinelli, 1990.

- Fallon, Michael, "The Other Side of Silence", *New England Review* (1990-), vol. 36, no. 4, 2015, pp. 159–71, <http://www.jstor.org/stable/24772692>.
- Genova, Valeria, "I White Paintings", *Rome Art Week*, 15 giugno 2018, <https://romeartweek.com/it/i-white-paintings/>.
- Gensini, Valentina, *Video d'artista. La video-arte dalle origini a oggi*, Firenze, Polistampa, 2011.
- Hanhardt, John G., Villaseñor Maria Christina, "Video/Media Culture of the Late Twentieth Century", *Art Journal*, Vol. 54, No.4, Video Art (Winter, 1995), College Art Association, pp. 20-25, <https://www.jstor.org/stable/777689>.
- Hencz, Adam, "Agents Of Change. How the Sony Portapak Has Created A New Artistic Medium", *Artland Magazine*, <https://magazine.artland.com/agents-of-change-how-the-sony-portapak-has-created-a-new-artistic-medium/>.
- Jennings, Gabrielle, *Abstract Video. The Moving Image in Contemporary Art*, Oakland, University of California Press, 2015.
- Lischi, Sandra, *La lezione della videoarte. Sguardi e percorsi*, Roma, Carocci, 2020.
- Madesani, Angela, *Le icone fluttuanti. Storia del cinema d'artista e della videoarte in Italia*, Milano, Mondadori, 2002.
- Marsala, Helga, "Avete presente i 4'33" di silenzio di John Cage?", *Artribune*, 19 novembre 2012, <https://www.artribune.com/tribnews/2012/11/avete-presente-i-433-di-silenzio-di-john-cage-come-ogni-brano-che-si-rispetti-ce-anche-uno-spartito-anzi-sei-la-versione-piu-antica-tra-quelle-esistenti-finisce-al-moma-di-new-york/>.
- Modena, Elisabetta, *Immersioni. La realtà virtuale nelle mani degli artisti*, Azzate, Johan & Levi Editore, 2023.
- Mugaas, Hanne, "The Year Video Art Was Born", Guggenheim, New York, July 15, 2010, <https://www.guggenheim.org/articles/the-take/the-year-video-art-was-born>.
- Pinotti, Andrea, *Il primo libro di estetica*, Torino, Einaudi, 2022.
- Procino, Giuseppe, "Voyage dans la lune e l'incredibile storia di George Méliés", *Bonculture*, 17 Luglio 2019, <https://www.bonculture.it/cinema/cinema-storie-e-miti/voyage-dans-la-lune-e-lincredibile-storia-di-george-melies/>.
- Rush, Michael, *Video Art*, London, Thames & Hudson, 2007.
- *New Media in Art*, London, Thames & Hudson, 2005.



Sauvanet, Pierre, *Elementi di estetica*, Bologna, Il Mulino, 2008.

Smalley, John, "Gesang der Jünglinge: History and Analysis", Columbia University Department of Music, 2000, <http://sites.music.columbia.edu/masterpieces/notes/stockhausen/GesangHistoryandAnalysis.pdf>.

Tanni, Valentina, "Arte connessa. 15 opere da conoscere nel solco della tecnologia", *Artribune*, 12 febbraio 2020, <https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2020/02/arte-tecnologia/>.

Youngblood, Gene, *Expanded Cinema*, Studio Vista-Dutton & Co, London-New York, 1970.

Zanetti, Paola, Tolomeo, Maria Grazia, *La coscienza luccicante. Dalla videoarte all'arte interattiva*, Roma, Gangemi, 1998.

## **NAM JUNE PAIK**

Coletti, Martina, "John Cage nella musica visive di Nam June Paik", *D'ARS*, year 52/nr 212/winter 2012, via <https://www.darsmagazine.it/john-cage-nella-musica-visiva-di-nam-june-paik/>.

Cotter, Holland, "Hitchhiker on an Electronic Road", *The New York Times*, September 4 2014, <https://www.nytimes.com/2014/09/05/arts/design/nam-june-paiks-work-at-asia-society.html>.

Fulleylove, Rebecca, "Why Nam June Paik is more than 'the father of video art'", in *Creative Review*, September 16, 2019, via <https://www.creativereview.co.uk/nam-june-paik-tate-modern-retrospective/>.

Gavazza, Giuseppe, "Musik Paik", *The Art Section*, <https://www.theartsection.com/musik-paik>.

Greenberger, Alex. "Nam June Paik's Pioneering Vision. How the Artist Predicted an Age of Digital Technology", *ARTnews*, July 20, 2020, <https://www.artnews.com/feature/nam-june-paik-television-video-art-famous-works-1202694737/amp/>.

Gwee, Sheryl, "Televisory. The Future is Now with Nam June Paik's Electric, Eclectic Fever Dreams", in *Plural Art Mag*, December 11, 2021,

<https://pluralartmag.com/2021/12/11/televisionary-the-future-is-now-with-nam-june-paiks-electric-eclectic-fever-dreams/>.

Hanhardt, John G., "Nam June Paik (1932 – 2006). Video Art Pioneer", in *American Art*, Vol.20, No. 2, Summer 2006, The University of Chicago Press on behalf of the Smithsonian American Art Museum, pp. 148-153, [https://www.jstor.org/stable/10.1086/507506?read-now=1&seq=1#page\\_scan\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/10.1086/507506?read-now=1&seq=1#page_scan_tab_contents).

- "Film Image / Electronic Image. The Construction of Abstraction, 1960-1990", in *Abstract Video. The Moving Image in Contemporary Art*, Gabrielle Jennings, Oakland, University of California Press, 2015, pp. 19-28.
- *Nam June Paik. Global Visionary*, Washington, Smithsonian American Art Museum, 2012.

Hee-young, Kim, "Indeterminate Temporality Embedded in Nam June Paik's Early Experiments from 1959 to 1963", in *Journal of Taipei Fine Arts Museum*, No. 34, <https://www.tfam.museum/Common/editor.aspx?ddlLang=en-us&f=sys&id=224>.

Kurtz, Bruce, "Paikvision", in *Artforum*, Vol.21, October 1982, pp.52-55, via <https://www.artforum.com/features/paikvision-208237/>.

Leali, Francesca, "Distorsioni sinestetiche. Nam June Paik capofila della videoarte", in *Frammenti*, 5 febbraio 2017, <https://www.frammentirivista.it/distorsioni-sinestesiche-nam-june-paik-capofila-della-videoarte/>.

Nechvatal, Joseph, "How a Fluxus Pioneer Tuned Televisions to a World of Noise", *Hyperallergic*, October 28, 2014, <https://hyperallergic.com/158926/how-a-fluxus-pioneer-tuned-televitions-to-a-world-of-noise/>.

Neuburger, Susanne, *Nam June Paik. Exposition of Music, Electronic Television, Revisited*, Köln, Walther König, 2009.

O' Brian, Glenn, "TV Guide. Wolf Vostell Reconsidered", *Artforum*, April 2001, <https://www.artforum.com/features/tv-guide-wolf-vostell-reconsidered-162507/>.

Otero, Liam, "The Off-the-Wall Zaniness of Nam June Paik's Action Music", 4 ottobre 2023, <https://www.linkedin.com/pulse/off-the-wall-zaniness-nam-june-paiks-action-music-liam-otero-1e/>.

Paik, Nam June, *We Are in Open Circuits. Writings by Nam June Paik*, edited by John G. Hanhardt, Gregory Zinman, Edith Decker-Philips, The MIT Press, 2019.

Pisa, Roberta, "Nam June Paik, Moon is the Oldest TV. Il fondatore della videoarte", *Atribune*, 24 marzo 2023, <https://www.atribune.com/television/2023/03/video-nam-june-paik-moon-is-the-oldest-tv/>.

Pyś, Pavel, "Nam June Paik. Television Has Attacked Us for a Lifetime", *Walker*, March 18, 2016, via <https://walkerart.org/magazine/nam-june-paik-golden-age-television>.

Racca, Davide, "Nam June Paik, trascendenza mediatica", *Il Manifesto*, 15 dicembre 2019, <https://ilmanifesto.it/nam-june-paik-trascendenza-mediatica>.

Sim, Suining, "The Essential Works of Nam June Paik", *Art Asia Pacific*, September 29, 2021, <https://artasiapacific.com/people/the-essential-works-of-nam-june-paik>.

Solway, Arthur, "Nam June Paik's Enduring Relevance", *Frieze*, September 8, 2021, <https://www.frieze.com/article/nam-june-paik-sfmoma-2021-review>.

Wilson, Emily, "Nam June Paik and the Physicality of Music", *San Francisco Classical Voice*, July 7, 2021, <https://www.sfcv.org/articles/feature/nam-june-paik-and-physicality-music>.

Wolf, Alexander, "Life and Technology. The Binary of Nam June Paik", *Gagosian*, Summer 2018, <https://gagosian.com/quarterly/2018/10/16/life-and-technology-binary-nam-june-paik/>.

## **BILL VIOLA**

Alene, Ann Geismann, "Bill Viola. Embodying Zen Concepts in Space and Time", <https://annealene.academia.edu/research>.

Baas, Jacquelynn, Jacob, Mary Jane, *Buddha Mind in Contemporary Art*, Berkeley, University of California Press, 2004.

Beaudoin, Paul, "The Space Between. John Cage, Robert Rauschenberg, Stefan Wolpe and Bill Viola", in *Journal of Black Mountain College Studies*, Volume 13, April 2022, <https://www.blackmountaincollege.org/beaudoin-space-between/>.

Bellour, Raymond, "La sculpture du temps (entretien avec Bill Viola)", in *Cahiers du Cinéma*, 379, Janvier 1985, pp. 35-42.

- "An Interview with Bill Viola", in *October*, Vol. 34, Autumn 1985, The Massachusetts Institute of Technology Press, pp. 91-119, <https://www.jstor.org/stable/i231777>.

Bernier, Ronald, *The unspeakable Art of Bill Viola. A Visual Theology*, Oregon, Pickwick Publications, 2014.

*Bill Viola. The Passions*, exhibition catalogue, J. Paul Getty Museum, Los Angeles 2003.

Biuso, Alberto, "I Rinascimenti di Bill Viola", in *Vita pensata*, novembre 1, 2013, <https://www.vitapensata.eu/2023/11/01/i-rinascimenti-di-bill-viola/>.

Buoso, Sara, "Bill Viola/Michelangelo. Life Death Rebirth", in *Juliet - Contemporary Art Magazine*, 27 February, 2019, <https://www.juliet-artmagazine.com/en/bill-viola-michelangelo-life-death-rebirth/>.

Campbell, Clayton, "Bill Viola. The Domain of the Human Condition", *Flash Art* 36/229, 2003, pp. 88-91.

Carroll, Jane, "Connecting with the Unseen World", in *Beshara Magazine*, Issue 11, Winter 2018/19, <https://besharamagazine.org/arts-literature/bill-viola/>.

Chris Kate, "Image After Image. The Video Art of Bill Viola", in *Performance and art Journal*, MIT Press, 1998, vol. 20, pp. 1-16.

Della Vecchia, Rossella, "Bill Viola. L'immagine proiettata tra fisicità, spiritualità e tecnologia", *Art Friche Zone*, Aprile 13, 2021, via <https://artfrichezone.tumblr.com/post/648382949397561344/bill-viola>.

Del Río, Elena, "Bill Viola's Figures of Submersion as Techniques of Transindividual Affect", in *Alphaville, Journal of Film and Screen Media*, no. 23, 2022, pp. 52-72, <https://www.alphavillejournal.com/Issue23/ArticleDelRio.pdf>.

De Riedmatten, Henri, "Bill Viola's Tears. Refraction, Reflection, Disturbance", in *Intermedien. Zur kulturellen und artistischen Übertragung*, Alexandra Kleihues et al., Chronos, 2010, pp.325-341, via [https://www.academia.edu/6247863/Bill\\_Viola\\_s\\_Tears\\_Refraction\\_Reflection\\_Disturbance](https://www.academia.edu/6247863/Bill_Viola_s_Tears_Refraction_Reflection_Disturbance).

Di Brino, Andreina, "Il riflesso di un riflesso. Bill Viola, tra passato e presente, per un'arte senza tempo", in *Arabeschi*, n. 5, gennaio - giugno 2015, pp. 100-131, <http://www.arabeschi.it/numbers/arabeschi-n-5/>.

Dilworth, David, "The Initial Formations of 'Pure Experience' in Nishida Kitarō and William James", in *Monumenta Nipponica*, Vol. 24, No. 1/2 (1969), Sophia University, pp. 93-111, <https://www.jstor.org/stable/2383764>.

Fabrizi, Paolo, "Bill Viola, Ocean Without a Shore", da L'Archivio del senso. Quaderni della Biennale, Milano, Edizioni et al., n. 1, 2009, pp. 27-47.

Fabriani, Cecilia, "Bill Viola. Reflections", in *Domus*, 7 giugno, 2012, <https://www.domusweb.it/it/arte/2012/06/07/bill-viola-reflections.html>.

Fargier, Jean-Paul, *The Reflecting Pool di Bill Viola*, Roma, Bulzoni, 2009.

Galasino, Arturo, Perov Kira, *Bill Viola. Electronic Renaissance*, Florence, Giunti, 2017.

Hanhardt, John G., Perov, Kira, *Bill Viola*, London, Thames & Hudson, 2015.

Heyd, Milly and David, "Perception as Missing. On Bill Viola's 'Going Forth By day'", in *Notes in the History of Art*, Summer 2003, Vol. 22, No. 4, The University of Chicago Press on behalf of the Bard Graduate Center, pp. 30-38, <https://www.jstor.org/stable/23206791>.

Judson, William, "Allegories in Subjective Perception", in *Art Journal*, Winter, 1995, Vol. 54, No. 4, Video Art, New York, College Art Association, pp. 30-35, <https://www.jstor.org/stable/777691>.

Kuspit, Donald, "Bill Viola. Deconstructing Presence", in *Bill Viola. Installations and videotapes*, edited by Barbara London, published on the occasion of the exhibition 'Bill Viola, 16 October 1987 – 3 January 1988', New York, The Museum of Modern Art, 1987.

Lauter, Rolf, *Bill Viola. The Reflecting Pool (1977-79)*, Museum für Moderne Kunst, Frankfurt, Lecture in English, 1994, via [https://www.academia.edu/113795205/Rolf\\_Lauter\\_Bill\\_Viola\\_The\\_Reflecting\\_Pool\\_1977\\_79\\_Lecture\\_in\\_English\\_MMK\\_Frankfurt\\_1994](https://www.academia.edu/113795205/Rolf_Lauter_Bill_Viola_The_Reflecting_Pool_1977_79_Lecture_in_English_MMK_Frankfurt_1994).

London, Barbara et al., *Bill Viola. Installations and Videotapes*, (exhibition catalogue), The Museum of Modern Art, New York, 1987.

Macgregor-Reid, Mary, "Ocean Without a Shore – Bill Viola", June 12, 2014, <https://marymacgregorreid.wordpress.com/2014/12/06/ocean-without-a-shore-bill-viola/>.

Marchesi, Elena, "A spiritual journey in Bill Viola's art", in *European Network for Cinema and Media Studies*, December 5, 2014/ in Autumn 2014, "War", Exhibition Reviews, <https://necus-ejms.org/spiritual-journey-bill-violas-art/>.

Masoero, Ada, "Bill Viola", *Il Giornale dell'Arte*, numero 320, maggio 2012, <http://www.ilgiornaledellefondazioni.com/content/bill-viola>.

Mastandrea, Stefano, et al., "Art and Psychological Well-Being. Linking the Brain to the Aesthetic Emotion", in *Frontiers in Psychology*, April 2019, Vol. 10, Art. 739, 2019, pp. 1-7, <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2019.00739/full>.

Paik, Nam June et al., *Nam June Paik Global Groove 2004*, Guggenheim Museum, Berlin, 2004.

Perov, Kira, *Bill Viola. Visioni interiori*, Firenze, Giunti Arte Mostre Musei, 2008.

- *Bill Viola*, Milano, Skira, 2023.

Petricola, Mattia, "Watching God in the electronic noise. Philip K. Dick, Bill Viola, and the (video) art of speculative fiction", in *Schermi. Rappresentazioni, immagini, transmedialità*, Eds. F. Agamennoni, M. Rima, S. Tani, *Between*, VIII. 16, (2018), <https://ojs.unica.it/index.php/between/article/view/3364>.

Primrose, Alice, "A beginner's guide to Bill Viola", in *The Royal Academy of Arts*, December 17, 2018, <https://www.royalacademy.org.uk/article/bill-viola-michelangelo-beginners-guide-bill-viola>.

Robert, Henri, "Bill Viola. Dreamlike Trances", 29 October 2020, Pen, <https://pen-online.com/arts/bill-viola-dreamlike-trances/?scrolled=0>.

Ross, David, Sellars, Peter, *Bill Viola*, New York, Whitney Museum of American Art, 1997.

Russo, Domenico, "Bill Viola a Mantova. E la zattera dell'epoca moderna", in *Artribune*, 7 dicembre 2013, <https://www.artribune.com/arti-visive/arte-contemporanea/2013/12/bill-viola-a-mantova-e-la-zattera-dellepoca-moderna/>.

Severino, Valerio, "Il sacrificio dell'immagine in Bill Viola. Appunti sulla rappresentazione del sacro nell'arte elettronica", in *Quaderni di Studi e materiali di storia delle religioni*, suppl. al n. 81, 2015, pp. 296-308,

[https://www.academia.edu/25318156/Il\\_Sacrificio\\_dell\\_immagine\\_in\\_Bill\\_Viola\\_Appunti\\_sulla\\_rappresentazione\\_del\\_sacro\\_nell\\_arte\\_elettronica](https://www.academia.edu/25318156/Il_Sacrificio_dell_immagine_in_Bill_Viola_Appunti_sulla_rappresentazione_del_sacro_nell_arte_elettronica).

Townsend, Chris, et al., *The Art of Bill Viola*, London, Thames & Hudson, 2004.

Tozzi, Carla, "5 cose da sapere su Bill Viola", in *Domus*, Milano, marzo 2023, <https://www.domusweb.it/it/arte/gallery/2023/03/14/cose-da-sapere-su-bill-viola-prima-di-vedere-la-grande-mostra-a-milano.html>.

Tuduri, Claude, "Bill Viola ou l'art de la paix retrouvée", in *Études*, 2016/10 (Octobre), Éditions S.E.R., pp. 77-88, <https://www.cairn.info/revue-etudes-2016-10-page-77.htm>.

Valentini, Valentina (a cura di), *Bill Viola. Vedere con la mente e con il cuore*, Roma, Gangemi Editore, 1997.

- *Le pratiche del video*, Roma, Bulzoni, 2003.
- "On the Dramaturgical Aspects of Bill Viola's Multi-Media Installations", in *Performance Research. A Journal of the Performing Arts*, 14(3), Taylor & Francis, 2009, pp. 52-62, [https://www.academia.edu/28721005/On\\_the\\_Dramatical\\_Aspects\\_of\\_Bill\\_Viola\\_s\\_Multi\\_media\\_Installations\\_](https://www.academia.edu/28721005/On_the_Dramatical_Aspects_of_Bill_Viola_s_Multi_media_Installations_).
- "Studying Darkness in Order to Understand the Light. An Encounter with Bill Viola", in *Arabeschi*, n.1, gennaio - giugno 2013, pp. 145-149, <http://www.arabeschi.it/an-encounter-with-bill-viola/>.
- *Bill Viola. Testi e conversazioni 1976-2014*, Teramo, Sciami Edizioni, 2020.

Viola, Bill, et al., *Bill Viola*, ARC, Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, 1983.

Volpato, Stefano, "Bill Viola e la re-ligione. Un'intervista", in *Artribune*, 12 novembre 2012, <https://www.artribune.com/attualita/2012/11/bill-viola-e-la-re-ligione-unintervista/>.

Walsh, John, *The Passions*, Los Angeles, Getty Publications, 2003.

Young, Allison, Bill Viola. The Crossing, <https://www.khanacademy.org/humanities/ap-art-history/global-contemporary-apah/20th-century-apah/a/viola-the-crossing>.

Youngblood, Gene, 'Metaphysical Structuralism. The Videotapes of Bill Viola', in *Millennium Film Journal*, vols. 20-21, autumn winter 1988-89, <https://www.vasulka.org/archive/Publications/FormattedPublications/Viola.pdf>.

## INTERVISTE E CONFERENZE

"Presence and Absence: Vision and the Invisible in the Media Age", The Tanner Lecture on Human Values, the University of Utah - Tanner Humanities Center, recorded March 7, 2007, Vimeo video <https://vimeo.com/69267080>, trascrizione [https://tannerlectures.utah.edu/\\_resources/documents/a-to-z/v/Viola\\_07.pdf](https://tannerlectures.utah.edu/_resources/documents/a-to-z/v/Viola_07.pdf).

"The Movement in the Moving Image", 2009-2010, Una's Lecturer at the Townsend Center for the Humanities, UC Berkeley, UC Berkley Events, YouTube Video, October 25, 2011, <https://www.youtube.com/watch?v=t0RCkNugozU>.

“Iconic Turn. Bill Viola - Video Art, Sense Perception and Human Experience”, Felix Burda Memorial Lectures, Youtube Video, August 23, 2012, <https://www.youtube.com/watch?v=IY13ZocVePU>.

“Bill Viola Interviews. Camera are Keepers of the Souls”, Louisiana Channel, Louisiana Museum of Modern Art, Youtube Video, 16 gennaio 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=w3VfWLIkuRI&t=443s>.

## MUSEI

Crocker Art Museum (Sacramento, CA), “Coming in 2020. Bill Viola’s video Installation ‘The Raft’”, August 26, 2019, <https://www.crockerart.org/press/billviolatheraft?shem=iosic>.

Guggenheim, New York, <https://www.guggenheim.org/artwork/artist/bill-viola>.

James Cohan Gallery, New York, <https://www.jamescohan.com/artists/bill-viola>.

The Getty Museum, LA, <https://www.getty.edu/art/exhibitions/viola/index.html>.

## ALTRE RISORSE

“Nam June Paik: I Expose the Music.” Art, Culture, Technology, 2023. <http://act.mit.edu/2023/03/nam-june-paik-i-expose-the-music/>.

Nam June Paik, Gagosian, <https://gagosian.com/artists/nam-june-paik/>.

Nam June Paik, Walker Art Center, <https://walkerart.org/collections/artists/nam-june-paik>.

Bill Viola, <https://www.billviola.com/index.htm>.

Bill Viola, Electronic Arts Intermix, <https://www.eai.org/artists/bill-viola/titles>.



## OPERE

Georges Méliès, *Le Voyage dans la Lune* (1902)

<https://www.youtube.com/watch?v=ZNAHcMMOHE8>

Wolf Vostel, *TV-Dé-coll/age no. 1*, 1958-59, MoMA

<https://www.youtube.com/watch?v=uuXWmnXyYrM>

Wolf Vostell, 'Electronic Dé-coll/age, Happening Room', Kunst wird Material' exhibition at the Neue Nationalgalerie, Berlin, 1982

<https://www.youtube.com/watch?v=hxSLs7QEcZI&t=191s>

*Global Groove*, Nam June Paik (1973)

<https://www.youtube.com/watch?v=7UXwhlQsYXY>

John Cage, *4'33"* (1962), Berliner Philharmoniker

<https://www.youtube.com/watch?v=AWVUp12XPpU>

The famous orchestra piece that's just ambient noise - 4'33"

<https://www.youtube.com/watch?v=fUxTepK7ssg>

*Zen for Head*, Nam June Paik (1962)

<https://www.youtube.com/watch?v=kvWlG8ECvqU>

*Zen for TV*, 1963 (Executed 1981) at MoMA, Nam June Paik

[https://www.youtube.com/watch?v=-\\_EGwhZ64LQ](https://www.youtube.com/watch?v=-_EGwhZ64LQ)

Stockhausen's *Originale, Doubletakes, The Film* (1964)

<https://vimeo.com/8384545>

*Electronic Superhighway*, Nam June Paik

[https://www.youtube.com/watch?v=Q\\_6HAMtqW3Y](https://www.youtube.com/watch?v=Q_6HAMtqW3Y)

*He Weeps For You*, Bill Viola (1976)

<https://www.youtube.com/watch?v=S8EkqHa7R8c>

*I Do Not Know What It Is I Am Like* (1986)

<https://www.youtube.com/watch?v=C0YgJV7H4NA>

*Water Echoes*, Studio Azzurro (2018)

<https://vimeo.com/394405276>

*The Reflecting Pool*, Bill Viola (1979)

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=GHDx7sApIMc>

*Five Angels for the Millennium*, Bill Viola (2001)

[https://vimeo.com/3914185?signup=true#\\_=\\_](https://vimeo.com/3914185?signup=true#_=_)

*Fire Woman*, Bill Viola (2005)

<https://vimeo.com/158845644>

*The Sleepers*, Bill Viola (2012)

<https://www.youtube.com/watch?v=rARwfhpHkXk>

*The Dreamers*, Bill Viola (2013)

<https://www.youtube.com/watch?v=tGNSyDI2NWo>

*Ocean Without a Shore*, Bill Viola (2007)

<https://www.youtube.com/watch?v=eTakwOpWqG4>

“Bill Viola, Ocean Without a Shore”, Tate, Youtube Video,

<https://www.youtube.com/watch?v=cg1yxEW-ZFE>.

*Ascension*, Bill Viola (2000)

<https://www.youtube.com/watch?v=2C66IBBpWYs>

*The Deluge*, Bill Viola (2002)

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=t3VoMuwBPAE>

*The Raft*, Bill Viola (2004)

<https://www.youtube.com/watch?v=4lli9pvlxdk>