

Gianni Mercurio | Demetrio Paparoni

Tony Oursler

Open Obscura

Tony Oursler

Open Obscura

PAC Padiglione d'Arte Contemporanea
Milano, 19 marzo - 12 giugno 2011



Letizia Moratti
Sindaco / Mayor

Massimiliano Finazzer Flory
Assessore alla Cultura / City Councillor for Culture

Massimo Accarisi
Direttore Centrale Cultura / Cultural Director

PAC
Padiglione d'Arte Contemporanea

Domenico Piraina
Direttore / Director

Diego Sileo
Coordinamento mostra / Exhibition Coordination

Giuliana Allievi
Luisella Angiari
Filomena Della Torre
Patrizia Lombardo
Christina Schenk
Giulia Sonnante
Roberta Ziglioli
Organizzazione / Organization

Annalisa Santaniello
Responsabile coordinamento tecnico / Director Technical Coordination

Patrizia Lombardo
Luciano Madeo
Coordinamento tecnico / Technical Coordination

Renato Rossetti
Responsabile amministrazione / Administration Manager

Valeria Giannelli
Laura Piermattei
Sonia Santagostino
Luisella Vitiello
Amministrazione / Administration

Luciano Cantarutti
Responsabile comunicazione e promozione / Chief of Communication and Promotion

Francesca La Placa
Maria Trivisonno
Comunicazione e promozione / Communications and Promotion

Francesca Cassani
Elena Conenna
Ufficio stampa Comune di Milano / Press Office

Dalia Gallico
Art Lab
Comunicazione visiva / Visual Communication

Palma Di Giacomo
Maria Loglisci
Giuseppe Premoli
Luciana Sacchi
Assistenza operativa / Operational Assistance

Corpo di guardia Villa Reale/PAC
Servizio custodia / Custodial Services

Sponsor PAC



Attività didattiche / Teaching Activities



di Marta Ferina

Sponsor attività didattiche /
Sponsor for Teaching Activities



24 ORE Cultura

GRUPPO 24 ORE

Salvatore Carrubba
Presidente / Chairman

Antonio Scuderi
Amministratore Delegato / Chief Executive Officer

Natalina Costa
Direttore comunicazione mostre e libri / Director Communication Exhibitions and Books

Balthazar Pagani
Responsabile produzione mostre e programmazione editoriale / Director of Exhibition Production and Editorial Program

Francesca Belli
Francesca Biagioli
Paola Corini
Organizzazione e produzione mostre / Exhibition Organization and Production

Giulia Zanichelli
Ufficio stampa e comunicazione / Press Office

REALIZZAZIONE EDITORIALE /
EXHIBITION CATALOGUE

Giuseppe Scandiani
Coordinamento editoriale / Editor-in-Chief

Maurizio Bartomioli
Responsabile produzione / Director of Production

Stefania Vadrucchi
Redazione / Editing

Irma Robbiati
Progetto grafico e impaginazione / Graphic Design and Page Layout

Valter Montani
Fotolito / Photolithography

CON IL CONTRIBUTO DI /
WITH THE CONTRIBUTION OF

RELAZIONI ESTERNE E FUND-RAISING /
EXTERNAL RELATIONS AND FUND-RAISING
Chiara Giudice
Coordinamento / Coordinator

Paola Cappitelli
Federica De Giambattista

Sara Lombardini
Cecilia Fortuna
Ufficio comunicazione / Communication Office

Roberta Proserpio
Ufficio mostre / Exhibition Office

MiArt
ArtNow!

Michele Perini
Presidente Fiera Milano / Fiera Milano Chairman

Enrico Pazzali
Amministratore Delegato Fiera Milano / Fiera Milano CEO

Emanuela Forlin
Exhibition Manager

Donatella Volontè
Consulente artistico Settore Moderno / Advisor for Modern Art Sector

Giacinto Di Pietrantonio
Consulente artistico Settore Contemporaneo / Advisor for Contemporary Art Sector

Giorgio Verzotti
Curatela Catalogo MiArt / MiArt Catalogue Editor

Vincenzo de Bellis e
Bruna Roccasalva
(Peep-Hole, Milan)
Convegni e Tavole Rotonde / Meetings and Round Tables

Maria Grazia Vernuccio
Ufficio Stampa MiArt / MiArt Press Office

Rosy Mazzanti
Ufficio Stampa Fiera Milano / Fiera Milano Press Office

MOSTRA / EXHIBITION

Gianni Mercurio e Demetrio Paparoni
A cura di / Exhibition Curators

PROGETTO IDEATO DA / PROJECT BY



Consuelo Nocita
Project Manager

Martina Gatto Ronchero
Coordinamento organizzativo / Organizational Coordination

Elena Paloscia
Coordinamento scientifico / Scientific Coordination

Maria Cannarella
Coordinamento editoriale scientifico / Scientific Coordination and Editing

IMMAGINE COORDINATA / GRAPHIC DESIGN
V&P Associati
Enrico Alvarez
Emanuele Bianchi
Enzo Lo Faro
Manlio Valli

REALIZZAZIONE ALLESTIMENTO / INSTALLATION DESIGN
Noè di Alessandro Bassani, Milano
Paolo Lutri

TECNOLOGIE AUDIO E VIDEO / AUDIO AND VIDEO TECHNOLOGY
Voxel srl, Fano

ASSICURAZIONI / INSURANCE
Lloyd's, London

TRASPORTI / TRANSPORT
Crown Fine Arts, Milan

CONSERVAZIONE E CONDITION REPORT /
CONSERVATION AND CONDITION REPORT
Conservazione e restauro di Perticucci Fiori

CATALOGO / CATALOGUE
24 ORE Cultura

Con il contributo di / With the contribution of



Si ringraziano sentitamente per il prestito delle opere / We are very grateful to the following lenders
FaMa Gallery, Verona
Fondazione Orsi, Milan
Galerie Forsblom, Helsinki
Lehman Maupin Gallery, New York
Lisson Gallery, London
Metropictures Gallery, New York
Project B Contemporary Art, Milan
Tony Oursler Studio, New York

Si ringrazia per la collaborazione / We thank for their collaboration
Lisson Gallery, London / Milan

Un ringraziamento particolare a / Special thanks go to
Jean Bernier
Emanuele Bonomi
Tom Heman
Frej Forsblom
Annette Hofmann
Soledad Lorenzo
Nicholas Logsdail
Jean-Gabriel Mitterrand
Katja Räisänen

Grazie inoltre a / Thanks also go to
Louisa Anderson
Sergio Bertaccini
Bethanie Brady
Max Galyon
Nicholas Knapp
Alex Logsdail
Martin Murphy
Matteo Pollini
Stephanie Smith
Kirsten Springer
Marjory Sweet
Dan Walsh
James Woodward
Dena Yago

Un grazie sincero all'artista, al suo studio e a tutti coloro che hanno reso possibile la realizzazione della mostra / Sincere thanks go to the artist and his studio, and to all those who helped make this exhibition possible

Il Padiglione di Arte Contemporanea di Milano si conferma come spazio espositivo di assoluto prestigio internazionale con la mostra antologica di Tony Oursler. Insieme a Bill Viola e a Gary Hill, Tony Oursler è il più noto video artista americano, considerato l'ideatore della video-scultura: un artista di straordinaria forza espressiva, uno tra i più innovativi tra quelli che hanno utilizzato il video come linguaggio espressivo.

Oursler ha liberato la video arte dai limiti specifici dello schermo televisivo e dell'immagine proiettata su una superficie uniforme, interagendo in maniera originale con la scultura vera e propria. La sua arte sovrappone scultura, design, installazione e performance. Il lavoro di Tony Oursler è dominato da temi chiave del quotidiano contemporaneo come il rapporto con i media, le malattie mentali, la cultura pop, il consumismo, l'inquinamento. Il linguaggio di Oursler è innovativo e insieme senza tempo: la sua espressività è al servizio di una riflessione che ha al suo centro l'uomo di ieri, di oggi e di domani: il suo sentire, la capacità di elaborare il proprio vissuto costruendo simboli personali e collettivi.

La rassegna presenta il percorso estetico di Oursler a partire dalle *sculture-screens* degli anni Novanta con visi deformati che declamano monologhi intimisti alla serie *Talking Heads*, poi evolutasi nella serie *Eyes*, qui esposta in una versione appositamente realizzata e composta da dieci occhi proiettati su sfere sparse per lo spazio espositivo. Occhi dinamici che sembrano fissare lo spazio o osservare il visitatore. Lo scambio di sguardi inquietanti tra l'opera e il suo pubblico, la riduzione dell'uomo a un occhio è uno dei temi centrali dell'opera di Tony Oursler. La rassegna del PAC presenta anche una serie di installazioni ispirate all'esplorazione dello spazio cosmico nella rappresentazione dell'immaginario popolare. Opere spettacolari con una inusuale capacità di coinvolgere il pubblico. Un'occasione unica e coinvolgente, in cui il visitatore è invitato a sperimentare nuove impressioni visive e acustiche, costruendo da sé un percorso estetico e sensoriale inedito.

Milano, capitale del contemporaneo, offre al pubblico internazionale una mostra di notevole portata estetica e scientifica, un omaggio a un artista che ha interpretato la modernità interrogandola e cercando tracce di verità che ciascuno è chiamato a leggere e interpretare.

Letizia Moratti
Sindaco di Milano

The Pavilion of Contemporary Art in Milan proves to be a highly prestigious international exhibition space with the anthological exhibit of works by Tony Oursler. Along with Bill Viola and Gary Hill, Tony Oursler is the best known American video artist, considered the inventor of video-sculpture. He is an artist of extraordinary expressive power, one of the most innovative artists who have used video as an expressive language.

Oursler has freed video art from the specific limits of the television screen, and from images projected on a level surface, by interacting in an original way with real sculpture. But his art superimposes sculpture, design, installation and performance. Tony Oursler's work is dominated by the key themes of everyday contemporary life such as the relationship with the media, mental illness, pop culture, consumerism and pollution. His language is innovative and timeless.

His expressiveness is designed to reflect on the people of yesterday, today and tomorrow, on their feelings and their ability to develop their own experience by constructing personal and collective symbols.

The exhibition presents Oursler's aesthetic path starting from the *sculpture-screens* of the 1990s, with deformed faces reciting intimidated monologues in *Talking Heads*, and then evolving into the *Eyes* series, displayed here in a specially created version consisting of ten eyes projected on spheres scattered about the exhibition area. Dynamic eyes that seem to focus on the space or observe the visitor. The disturbing exchange of glances between the work and its audience, reducing human beings to an eye, is one of the central themes of Tony Oursler's works.

The PAC exhibit also presents a series of installations inspired by the exploration of outer space as perceived in the popular imagination. Spectacular works with an unusual ability to involve the public. It is a unique and engrossing occasion for visitors to experiment new visual and acoustic impressions by creating their own original aesthetic and sensory path.

Milano, contemporary capital, offers the international public an exhibit of considerable aesthetic and scientific importance, a tribute to an artist who has interpreted modernity by questioning and searching for traces of the truth that everyone is called upon to read and interpret.

Letizia Moratti
Mayor of Milan

L' unica cosa che colpiva lo sguardo era un oggetto collocato proprio davanti all' ufficio... Era un' enorme effigie dorata di un occhio umano, circondato da raggi pure d' oro, e che occupava due o tre finestre dell' ufficio.

G.K. Chesterton, *L' occhio di Apollo*

All' inizio gli occhi: gli occhi rappresentati da Tony Oursler che sanno creare una geometria di scambi e interazioni con l' opera e con il pubblico. Metafora della visione, interpellazione, spiazzamento, suggestioni oniriche che immergono, fin da subito, i visitatori in un' atmosfera inquieta e visionaria. Oursler gioca con i segni della società delle immagini. Li capovolge, li interroga e li dota di nuovi significati in un incessante processo di ricomposizione estetica e semantica.

Il *videoclip* e l' immaginario *pop* sono sullo sfondo della sua poetica che abita la postmodernità. Nelle sue provocatorie sculture e installazioni si avvertono gli echi delle teorie di Marshall McLuhan che ci guidano dall' occhio all' orecchio; ritroviamo anche le tracce dell' *Homo ludens* di Johan Huizinga e, forse, perfino della sua ultima evoluzione, quella dell' *Homo videns*.

In un universo in cui domina un' intellettuale pulsione scopica si mettono in causa i rapporti fra gli individui e la comunità. Perturbazioni percettive, disturbi di personalità, inquinamento ambientale si trasformano qui in veicoli e modalità per l' esplorazione e la scoperta dello spazio, del cosmo.

Maschere, volti, sguardi, bambole, alberi e nubi di vapore sono le materie prime di sorprendenti e performanti *sculpture-screens*. E questa " primarietà " , indagata con diversi livelli di consapevolezza dall' artista, allude precisamente a un' origine, remota o forse vicina nel tempo, il cui fluire si cadenza su monologhi inattesi e fuori da ogni schema preconcepito. Il tema del corpo è, ancora una volta, centrale nella sua personalissima visione delle cose. Come muoversi e confrontarsi, in effetti, con le figure ectoplasmatiche che popolano alcune delle sue opere più destabilizzanti?

Questa grande antologica costituisce, così, un' occasione importante per conoscere meglio uno dei più innovativi e interessanti artisti americani, sprigionando la passione e l' ossessione per la scrittura, in questo caso per la scrittura visiva, che da Duchamp e dal surrealismo trae profonda ispirazione. Alla ricerca della trasformazione, del cambiamento, di una mutevole e necessariamente contrastante identità. Ricordando a tutti: siamo figli del Novecento, epoca nella quale anche un' estetica del brutto ha potuto rivendicare la propria autonomia rispetto al bello tradizionale.

Massimiliano Finazzer Flory
Assessore alla Cultura del Comune di Milano

[...] the one glaring object was erected outside the office [...] It was an enormous gilt effigy of the human eye, surrounded with rays of gold, and taking up as much room as two or three of the office windows.

G.K. Chesterton, *The Eye of Apollo*

At first the eyes: eyes created by Tony Oursler that know how to create geometry of exchanges and interactions with the work and with the public. Metaphor of vision, interpellation, displacement, and dreamlike suggestions that immediately plunge the visitors into a restless and visionary atmosphere. Oursler plays with the signs of the society of images. He overturns them, questions them and endows them with new meanings in an incessant process of aesthetic and semantic recomposition. Video clips and pop imagery are in the background of his poetics that inhabits post modernity. In his provocative sculptures and installations, we hear echoes of Marshall McLuhan's theories guiding us from eye to ear. We also find traces of Johan Huizinga's *Homo Ludens*, and perhaps even its latest evolution, *Homo videns*.

In a universe dominated by an intellectual scopic drive, relationships between individuals and the community are questioned. Perceptual disturbances, personality disorders, environmental pollution are transformed here into vehicles and means for exploring and discovering space, the cosmos.

Masks, faces, eyes, dolls, trees and billowing clouds are the raw materials of amazing, high-performance sculpture screens. And this " primacy, " investigated in various ways by the artist, alludes precisely to a source, remote or perhaps close in time, whose flow marks the rhythm of unexpected monologues that are outside of any preconceived pattern.

The theme of the body is once again central to his very personal vision of things. How does one move among and come to terms with the ectoplasmic figures that populate some of his most destabilizing works?

This major anthology is thus an important occasion to learn more about one of today's most interesting and innovative American artists, freeing the passion and obsession for writing, in this case for visual writing, that draws much inspiration from Duchamp and Surrealism. In search of transformation, of change, of a shifting and necessarily conflicting identity. Reminding everyone: we are children of the twentieth century, an era in which even an aesthetic of ugliness could assert its autonomy from traditional beauty.

Massimiliano Finazzer Flory
Councilor for Culture for the City of Milan

In copertina / Front cover
Candy Mountain, 2011

Risguardi / Flyleaves
System for Dramatic Feedback, 1994

*Traduzioni dall'inglese all'italiano/
Translations from English to Italian*
Arianna Ghilardotti

*Traduzioni dall'italiano all'inglese/
Translations from Italian to English*
Debra Levine

© 2011 Tony Oursler, per le immagini delle sue opere
e i suoi testi / *for the images of his works and his texts*

© 2011 24 ORE Cultura srl, Milano

Proprietà artistica e letteraria riservata per tutti i Paesi
Ogni riproduzione, anche parziale, è vietata

Deroga a quanto sopra potrà essere fatta secondo le seguenti modalità di legge: Fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, commi 3, 4, 5 e 6 della legge 22 aprile 1941 n. 633. Le riproduzioni per uso differente da quello personale potranno avvenire solo a seguito di specifica autorizzazione rilasciata dall'editore.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced in any form by any electronic or mechanical means (including photocopying, recording, and information storage or retrieval) without permission in writing from the publisher.

Prima edizione marzo 2011
First edition March 2011
ISBN 978-88-7179-663-5

p. 10
Meteor, 2004

Sommario Contents

- 11 **Tony Oursler e l'immagine mitica**
Tony Oursler and the Mythical Image
Demetrio Paparoni
- 25 **Open Obscura**
Gianni Mercurio / Tony Oursler
- 43 **OPERE / WORKS**
- 113 **TESTI / TEXTS**
- 115 **Why I Like Flowers**
Tony Oursler
- 119 **Sketches at Twilight**
Tony Oursler
- 125 **The Darkest Color Infinitely Amplified:
notes for an installation**
Tony Oursler
- 129 **Proposal for Judy**
Tony Oursler
- 133 **Sexta Cifra de Pared (Sixth Wall)**
Tony Oursler
- 137 **Blob**
Tony Oursler
- 143 **Blue Invasion: Artist Statement**
Tony Oursler
- 147 **Thought Forms**
Tony Oursler
- 151 **Spaced Out**
Tony Oursler
- 161 **David Askevold**
Tony Oursler
- 165 **Biografia**
Biography
- 166 **Lista delle opere**
List of works



Tony Oursler e l'immagine mitica

Tony Oursler and the Mythical Image

Demetrio Paparoni

Incubi e allucinazioni che raggiungono lo spettatore come un pugno nello stomaco. Possono essere grandi occhi che animano sfere di dimensioni diverse attraverso il movimento dell'iride o il battito delle ciglia, oppure masse informi sulle quali occhi e labbra disarmonici aderiscono come un guanto, oppure ancora volti che si materializzano su alberi o su nuvole di fumo: sempre e comunque, le installazioni con videoproiezioni di Tony Oursler cercano la partecipazione emotiva di chi guarda. I suoi soggetti farfugliano monologhi tormentati o insensati che delineano condizioni mentali e vissuti nei quali non vorremmo ritrovarci. Sembrano incarnazioni demoniache, mutanti derivati da un esperimento scientifico fallito o escrescenze tumorali gigantesche causate dall'inquinamento.

Nei secoli passati, gli artisti che hanno dipinto scenari apocalittici o figure mostruose si proponevano di rappresentare quello che ci sarebbe potuto accadere se avessimo perso di vista il bene o la ragione. Nei soggetti a tema religioso l'obiettivo era far sentire sulla nostra carne il calore del fuoco dell'inferno e l'orrore di vivere in un mondo popolato da creature mostruose. In particolar modo nel Rinascimento, la cornice, posta ad altezza degli occhi, era concepita come una finestra attraverso la quale osservare rappresentazioni illustrative e letterarie. Ma mentre nelle rappresentazioni medioevali, rinascimentali e barocche nelle quali compare il diavolo si può riconoscere un atteggiamento non dissimile dal *memento mori* della tradizione monastica, a partire dall'Età della Ragione alla paura dell'aldilà si accompagna quella dell'abisso che è in noi. La volontà di trasmettere un senso di angoscia e paura attraverso rappresentazioni visionarie permane ancora nell'Ottocento anche in autori rivoluzionari sia sul piano formale, sia su quello dei contenuti, come Redon, Füssli, Goya o Blake, che a loro volta hanno trovato continuità in Kubin ed Ensor. A dare una svolta a questa visione del mondo è stata la scoperta dell'inconscio e, con essa, la consapevolezza che i comportamenti umani possono essere analizzati scientificamente attraverso la psicoanalisi. Sono i surrealisti, nel secondo decennio del Novecento, a traghettare l'arte visionaria dal territorio della psicoanalisi intuitiva a quello della consapevolezza scientifica. È con loro, peraltro interessati al meraviglioso e non al terrifico, che il concetto di empatia smette definitivamente di essere funzionale alla religione per trasformarsi in una sorta di autocoscienza catartica. Si potrebbe affermare che tra gli artisti visionari del mondo premodernista e quelli del Novecento c'è la stessa differenza che intercorre tra i pittori che nel Medioevo affrontavano la prospettiva attraverso un metodo intuitivo e quelli che dopo il Quattrocento l'hanno rappresentata seguendo criteri scientifici.

Nightmares and hallucinations that hit the viewer right in the gut. They can be large eyes animating different-sized balls through the movement of the iris or the blink of an eyelash, or shapeless masses that eyes and lips disharmoniously adhere to like a glove, or faces that materialize on trees or on clouds of smoke. But no matter what they are, Tony Oursler's installations with video projections always seek the emotional involvement of the viewer. His subjects babble tormented or senseless monologues about mental conditions and experiences we would not want to find ourselves in. They are seemingly demonic incarnations, mutants from an unsuccessful scientific experiment, gigantic cancerous growths caused by pollution.

In centuries past, artists who painted apocalyptic scenes and monstrous figures intended to show what could have happened had we lost sight of good or reason. In religious subjects, the aim was to make us feel the fire of hell on our flesh and the horror of living in a world populated by monstrous creatures. In the Renaissance, in particular, the frame, placed at eye level, was meant to be a window through which to observe illustrative and literary representations. But while with the appearance of the devil in medieval, renaissance and baroque depictions we can recognize an attitude not unlike the *memento mori* of the monastic tradition, beginning with the Age of Reason the fear of the afterlife was accompanied by the abyss that is within us. The desire to convey a sense of anguish and fear through visionary representations still lingered in the nineteenth century even in the works of such authors as Redon, Fuseli, Goya and Blake, who were revolutionary both formally and in terms of content and who in turn found continuity in Kubin and Ensor.

The turning point of this vision of the world came with the discovery of the unconscious and with it the realization that human behavior could be analyzed scientifically through psychoanalysis. In the 1920s, it was the Surrealists who ferried visionary art away from the territory of intuitive psychoanalysis to that of scientific knowledge. It is with them, who moreover were interested in the marvelous and not the terrifying, that the concept of empathy definitively stopped being a function of religion and became instead a sort of cathartic self-awareness. We could say that there is the same difference between the visionary artists of the pre-modernist world and those of the twentieth century that once existed between painters in the Middle Ages, who dealt with perspective through an intuitive method, and those after the fifteenth century who depicted it by following scientific criteria.

In the terrifying visions of art before modernism, the author's delirium was meant to foster fears and anxieties. In the work of Max Ernst and the surrealists, as in the work of those who moved in their wake, we

Nelle visioni terrifiche dell'arte che precede il modernismo, il delirio dell'autore voleva alimentare paure e preoccupazioni. Nell'opera di Max Ernst e dei surrealisti, come in quella di chi si è mosso nel solco da loro tracciato, si percepisce invece una voce narrante che permette di ascoltare le confessioni del paziente sul lettino dello psicoanalista. Scopo dei surrealisti era esplorare l'inconscio per assumere la consapevolezza della propria libertà e potenzialità a livello individuale. Il terrifico è stato dunque estraneo al movimento teorizzato da Breton, come dimostra peraltro la componente erotica che emerge in molti dipinti surrealisti.

Oursler fa coincidere la prospettiva terrificca dei grandi visionari di ieri con il rapporto di attrazione-repulsione che l'uomo intrattiene con la tecnologia, mentre vede nel flusso di coscienza delirante dei surrealisti la possibilità di creare un ulteriore guasto nella cultura estetica dei nostri giorni. La sua estetica si differenzia tuttavia molto da quella dei surrealisti sia sul piano dei contenuti, sia su quello formale. I surrealisti infatti volevano dare immagine a situazioni estranee alla realtà del quotidiano, che racchiudevano nello spazio della cornice. Nel fare propria la tendenza della pittura occidentale premodernista a guardare il mondo attraverso il quadro, hanno sostituito la finestra con il buco della serratura. Non va tuttavia ignorato che, condividendo l'assioma freudiano secondo cui l'inconscio non sa mentire, e dichiarando che la loro arte scaturiva dal profondo come un flusso spontaneo, consideravano veritieri indistintamente tutti i soggetti trattati. Prima di loro, invece, in pittura vero e falso trovavano il punto d'incontro nella tecnica, alla quale si affidava il compito di rendere egualmente veritieri un ritratto fedele o un'immagine di fantasia. Qualcosa del genere accade oggi con i film horror: più la tecnica cinematografica coincide con quella utilizzata per film di realtà, più le scene terrifiche ci impressionano. Non è certo una novità che tecnica e linguaggio divengano essi stessi contenuto.

Rapportato all'arte del passato, questo discorso spiega perché, dipinte con la stessa tecnica, l'immagine di un uomo che passeggia su un prato e quella di un uomo circondato da animali mostruosi fossero percepite come egualmente veritiere o egualmente false. La fucilazione di patrioti spagnoli dipinta da Goya nel 1814 con precisi riferimenti alla rivolta popolare antinapoleonica, per esempio,

Heinrich Johan Füssli,
L'incubo/ The Nightmare,
1790-1791
Frankfurt, Goethe Museum



Francisco Goya,
*3 maggio 1808: fucilazione
alla montagna del
Principe Pio/
The 3rd of May 1808
in Madrid: the executions
on Principe Pio hill*, 1814
Madrid, Museo Nacional
del Prado



Francisco Goya,
*Il sabba delle streghe/
The Witches' Sabbath*,
1821-1823
Madrid, Museo Nacional
del Prado

perceive a narrative voice that allows us to hear the confessions of the patient on the psychoanalyst's couch. The aim of the surrealists was to explore the unconscious in order to have an understanding of one's individual freedom and potential. The terrifying was thus foreign to the movement theorized by Breton, as shown, moreover, by the erotic component that emerges in many surrealist paintings. Oursler overlaps the terrifying perspective of the great visionaries of yesterday with the attraction-repulsion relationship that man entertains with technology. Meanwhile he sees in the surrealists' delirious stream of consciousness the possibility of creating another breakdown in the aesthetic culture of our times. His aesthetics differs a great deal from that of the surrealists, however, both formally and in terms of content. The surrealists wanted to depict situations that were divorced from the reality of everyday life, which they then enclosed within the space of the frame. To appropriate the tendency of premodernist Western painting to look at the world through the frame, they replaced the window with the keyhole. We should remember, however, that even though they shared the Freudian axiom that the unconscious does not lie, and declared that their art sprang from the depths like a spontaneous flow, they nevertheless considered all the subjects they dealt with as equally real. Before them, however, the real and unreal in painting found a common meeting point in technique, which was given the task of making a faithful portrait or an imaginary picture equally real. Something similar is happening today with horror movies: the more the film technique coincides with that used for reality movies, the more we are disturbed by the terrifying scenes. It is nothing new that technique and language become content themselves.

Compared to the art of the past, this discussion explains why the image of a man walking on a lawn or that of a man surrounded by monstrous animals, when painted with the same technique, were perceived as equally real or equally unreal. The execution of Spanish patriots painted by Goya in 1814 with precise references to the anti-Napoleonic uprising, for example, gave an aura of authenticity to Satan in the guise of a he-goat who, wrapped in a cloak, presides over a coven of witches (*The Witches' Sabbath*, 1819-23). Style, technique and language cause the two paintings to share the same

conferiva un'aura di veridicità al diavolo nelle vesti di caprone che, avvolto in un mantello, presiede una congrega di streghe (*Il sabba delle streghe*, 1819-1823). Stile, tecnica e linguaggio rendono i due dipinti partecipi della stessa visione del mondo, dunque entrambi veritieri agli occhi dei contemporanei dell'autore.

Questo modo di percepire e sovrapporre vero e falso perdurava ancora nell'opera degli espressionisti astratti ed è mutato negli anni Sessanta del Novecento, quando la Pop Art ha iniziato a filtrare l'immagine attraverso il mondo dei media, quelli elettronici in particolare. Anche l'artista pop rimaneva tuttavia ancorato alla rappresentazione di un'immagine (o della presentazione di un oggetto): la sua opera eliminava materialmente la cornice, ma lasciava l'immagine all'interno di una cornice virtuale. Questo faceva dell'opera la fotografia di un mondo percepito come reale anche quando derivava dalla fiction. Negli stessi anni in cui si affermava la Pop Art la realtà è diventata astratta, poiché è stato allora che si è cominciato a spostare i confini che nel mondo reale separavano ciò che è vero da ciò che non lo è. Un ruolo determinante in questo senso lo ha giocato la televisione, che non mostrava il mondo esterno messo in cornice, ma il mondo nel quale ci si illudeva di vivere. È stato sfruttando questa illusione che la pubblicità ha messo a punto le sue tecniche di persuasione. Oursler è un figlio della cultura pop che si muove nella tradizione della grande arte visionaria. Ha fatto propri l'idealismo hippy degli anni Sessanta e le esperienze legate alla psichedelia, dalle quali gli deriva la concezione dell'opera come corpo da penetrare e percepire dall'interno. Come l'hippy che ha inteso fare esperienza del cosmo immergendosi nella natura e aprendo la mente a visioni capaci di proiettare l'individuo in uno spazio *altro*, lo spettatore dell'opera di Oursler può fare esperienza dell'arte dal suo interno, fruendo tanto della scultura animata quanto dei suoi meccanismi. Nelle sue complesse installazioni, le apparecchiature elettroniche che permettono la proiezione dell'immagine e l'ascolto dell'audio sono sempre ben in vista. Proiettori, casse acustiche, computer dichiarano apertamente le verità di cui l'opera si fa espressione: dicendo il vero sulla natura delle sculture animate, dicono il vero sul loro contenuto. Ci dicono che la realtà è fatta anche di finzioni filmiche; che siamo sovente gli attori inconsapevoli di un film girato da altri; che siamo volumi sui



vision of the world, thus becoming real in the eyes of the author's contemporaries.

This way of perceiving and overlapping the real and the unreal still persisted in the work of the abstract expressionists, and then changed in the 1960s when Pop Art began to filter the image through various media, especially electronic ones. Even the pop artist, however, remained anchored to the representation of an image (or presentation of an object): his work eliminated the frame materially, but left the image within a virtual frame. This made the work a photograph of a world perceived as real even when it was derived from fiction. In the same years when Pop Art was becoming popular, reality became abstract because in the real world the boundaries separating what is real from what is not began to be shifted. In this sense, a prominent role was played by television, which did not show a framed external world, but rather a world we believed we were living in. And advertising has developed its own techniques of persuasion by exploiting this very illusion.

Oursler is a child of pop culture who moves in the great tradition of visionary art. He has embraced the hippy idealism of the 1960s and experiences related to psychedelia, from which he has drawn the concept that a work of art is a body to penetrate and feel from the inside. Like the hippies who intended to experience the cosmos by submerging themselves in nature and opening the mind to visions capable of projecting the individual into another space, the viewer of Oursler's work can experience art from its inside, enjoying both the animated sculpture and its mechanisms. That is why the electronic equipment that enables the image to be projected and the audio to be heard are always in plain sight in Oursler's installation complexes. Projectors, speakers, and computers openly declare the truth expressed by the work. Speaking the truth about the nature of the animated sculptures, they speak the truth about their contents. They tell us that reality is also made of filmic fiction; that we are often unconscious actors of a film shot by others; that we are volumes on which people project the image they want to see of us; that we are shaping ourselves into the image and likeness of what we are looking at. By observing those sculptures, rather than watching a fiction film, you find yourself immersed in a familiar environment, one as familiar as an electronics store might be.

quali qualcuno proietta l'immagine che vuol vedere di noi; che ci stiamo plasmando a immagine e somiglianza di ciò che guardiamo. Piuttosto che assistere a una finzione filmica, osservandole ci si trova immersi in un ambiente familiare. Familiare come può esserlo un negozio di elettronica.

L'opera di Oursler non è delimitata da alcuna cornice perché taglia al vivo lo spazio reale in cui si dà corpo. Lasciando i proiettori ben in vista fissati su cavalletti, l'immagine si presenta per quel che è, una proiezione su un oggetto inerte: una costante della poetica di Oursler è l'opposizione a ogni mistificazione creata per mezzo di un trucco. Le apparecchiature ben in vista ci dicono che l'inganno è una forma di coercizione psicologica che tende a sottrarre all'individuo la sua libertà di giudizio. Oursler ribadisce così che il mostrare come vere cose che non lo sono accomuna mistificatori, medium, lestofanti e cattivi politici. Mostrando il mezzo per quello che è, mettendo in evidenza la dinamica attraverso cui l'opera è costruita, Oursler fa coincidere realtà e finzione, e fa così percepire come surreali situazioni che sono invece veritiere. Surreali ma veritieri sono, per esempio, gli sdoppiamenti di personalità dovuti ai soprusi, alle violenze sessuali o ad altri traumi psicologici. L'attenzione per quelle che egli stesso chiama strutture sublinguistiche e prelinguistiche dell'evoluzione dell'uomo trova così nel suo lavoro uno sbocco naturale nell'analisi dei meccanismi di condizionamento e controllo della mente attraverso i mezzi di telecomunicazione di massa, negli effetti allucinatori delle droghe e degli psicofarmaci, nei limiti e nelle potenzialità della memoria e dell'inconscio, nella necessità che a volte si ha di credere in qualcosa che pure si sa essere falsa, nello spiritismo, nel desiderio di perdersi nella fantasia, in stati della psiche quali insicurezza, angoscia, paura della solitudine. In particolare a partire dal 1992, la curiosità per questo tipo di patologie ha spinto Oursler a interessarsi al DPM (Disturbo da Personalità Multipla) e a farne la metafora della condizione umana postmoderna. L'argomento del DPM, in lui ricorrente, è affrontato in particolare in *Judy* (1994), una complessa installazione in cui la scissione della personalità di un soggetto schizofrenico è materialmente rappresentata da quattro diverse figure. L'io profondo di Judy è raffigurato da una donna nuda e silenziosa, in posizione fetale, proiettata su un abito con stoffa a fiori molto colorati. La

Oursler's work is not defined by any frame because it cuts into the very space that gives it substance. Leaving the projectors prominently mounted on stands in full sight, the image presents itself for what it is, a projection on an inert object. A constant of Oursler's poetics is the opposition to any mystification by trickery. The equipment in plain view tells us that deception is a form of psychological coercion that tends to take away the individual's freedom of opinion. Oursler stresses that showing things as real when they are not is something that hoaxers, mediums, swindlers and bad politicians all share in common. By showing the medium for what it is, highlighting the dynamics through which the work is constructed, Oursler causes reality and fiction to overlap, allowing us to perceive situations as surreal when in fact they are real. Surreal but real, for example, are split personalities due to oppression, sexual violence or other psychological traumas. Therefore, the attention to what he himself calls sub-linguistic and pre-linguistic structures of man's evolution finds a natural outlet in his work: in the analysis of how the mind is conditioned and controlled by mass telecommunication; in the hallucinatory effects of drugs and psychotropic medications; in the limitations and potentials of memory and the unconscious; in the need we sometimes have to believe in something even though we know it is not real; in spiritualism; in the desire to get lost in our imagination; in states of mind such as insecurity, anxiety, and the fear of solitude. Since 1992, Oursler's curiosity about this kind of pathology led him to take an interest in MPD (Multiple Personality Disorder), making it a metaphor for the postmodern human condition. The subject of MPD, a recurring theme in Oursler's work, is addressed in particular in *Judy* (1994), an elaborate installation in which the splitting of the personality of a schizophrenic subject is physically represented by four different figures. Judy's unconscious is represented by a naked, silent woman in a fetal position, projected on a dress made of fabric with brightly colored flowers. The split personality is represented, instead, by three puppets, called *Horror*, *Boss* and *Fuck You*, animated and made to talk by the artist's usual technique of video projection. Judy's different embodiments alternately express contrasting moods such as anger, frustration, and depression. On the one hand, Oursler shows the effect of the

rappresentazione delle sue scissioni di personalità è affidata invece a tre pupazzi, chiamati rispettivamente *Horror*, *Boss* e *Fuck you*, resi animati e parlanti attraverso la tipica tecnica della videoproiezione dell'artista. A fasi alterne, le diverse Judy esprimono stati d'animo contrastanti, come rabbia, frustrazione, depressione. Da una parte, Oursler evidenzia l'azione dei media su alcuni stati psicologici, come l'identificazione, l'empatia, la paura, l'ira; dall'altra, sottolinea la connessione tra malattia mentale e possessione demoniaca. Non a caso, la convinzione di essere posseduti da un'entità demoniaca è tipica di molte sindromi psichiatriche, mentre ancora oggi c'è chi ritiene che alcune manifestazioni di follia andrebbero debellate attraverso l'intervento dell'esorcista e non attraverso psicoanalisi e cure mediche. Come tutte le opere di Oursler, *Judy* oscilla tra analisi linguistica e psicoanalisi, sociologia e scienza, filosofia e narrazione. Quest'ultimo aspetto, la narrazione, in quanto componente fondante della sua poetica, evidenzia l'importanza primaria che l'artista conferisce all'ambivalenza della manifestazione mitica, che insieme affascina e atterrisce. Affascina e atterrisce come l'eruzione vulcanica, il mare in tempesta, le profondità abissali, l'occhio divino che dall'alto scruta e giudica gli uomini. Non vi è del resto pensiero che non scaturisca da un orizzonte mitico. La nostra stessa vita personale vede emergere la razionalità dal contesto mitico dell'infanzia, o meglio, dallo stupore infantile. La ragione ha dunque nostalgia dell'origine e organizza il linguaggio per neutralizzarne il richiamo seduttivo.

Nell'opera di Oursler l'immagine mitica manifesta una realtà che sconvolge i piani razionali e consueti dell'esistenza, svelando una realtà *altra* che può assumere di volta in volta la forma del sacro o quella del demoniaco. Non per nulla, la rappresentazione del demone era destinata proprio ai luoghi di culto: basti pensare agli affreschi del *Giudizio universale* di Giotto nella cappella degli Scrovegni a Padova (1303-1305) o a quelli di Luca Signorelli nel duomo di Orvieto (1502), o al trittico (1467) di Hans Memling nella cattedrale di Danzica, dove la contrapposizione tra luce e ombra rimanda alla contrapposizione tra grazia e peccato.

Luce e ombra rappresentano un aspetto importante dell'estetica di Oursler, nella quale torna l'idea secondo cui la luce esprime la condizione solare e razionale dell'essere, in contrapposizione al buio,

media on psychological states like identification, empathy, fear and anger; on the other hand, he emphasizes the connection between mental illness and demonic possession. It is no coincidence that the conviction of being possessed by a demonic entity is typical of many psychiatric syndromes, while there are plenty of people today who still believe that some manifestations of madness should be eradicated with the help of the exorcist and not through psychoanalysis and health care.

Like all of Oursler's works, *Judy* fluctuates between linguistic analysis and psychoanalysis, sociology and science, philosophy and the narrative. As the cornerstone of his poetics, this latter aspect, the narrative, emphasizes the primary importance that the artist gives to the ambivalence of the mythical manifestation, which is at once fascinating and terrifying. It terrifies and fascinates like a volcanic eruption, a stormy sea, the abyssal depths, and the divine eye that scrutinizes and judges man from above. After all, there is no thought that does not spring from a mythical horizon. In our own personal life, we see rationality emerge from the mythical context of childhood, or rather from childlike wonder. Thus reason longs for its origins and organizes language to counteract their seductive appeal.

In Oursler's work, the mythical image expresses a reality that upsets the rational and usual planes of existence, revealing *another* reality that may, from time to time, take the form of the sacred or the demonic. It is no coincidence that the depiction of the devil was destined precisely to places of worship: just think of the frescoes of the *Last Judgment* by Giotto in the Scrovegni Chapel in Padua (1303-05) or those of Luca Signorelli in the Orvieto cathedral (1502), or the triptych (1467) by Hans Memling in the cathedral of Gdańsk, where the contrast between light and shadow refers to the contrast between grace and sin.

Light and shadow are an important aspect of Oursler's aesthetics, in which there is a return of the idea that light expresses the radiant and rational condition of being, as opposed to darkness, which is negation and *non-being*. His works are the place where light and shadow, being and non-being, become intertwined to reveal in turn the sacred and its opposite. Oursler emphasizes that Lucifer, one of





che è negazione e *non essere*. Le sue opere sono il luogo in cui luce e ombra, essere e non essere, si intrecciano svelandoci di volta in volta il sacro e il suo opposto. Lucifero, uno dei nomi dati al demonio, sottolinea Oursler, è legato all'idea della luce, che a sua volta è il soggetto attorno al quale ruota qualsiasi dibattito sulla produzione di immagini attraverso mezzi virtuali.

Osservando il lavoro di Oursler ci rendiamo conto che la lettura delle singole opere del passato può rivelare nuovi significati sulla scorta della produzione artistica realizzata successivamente. Ne è un esempio il pannello di destra del *Trittico della Vanità e della Divina Salvezza* (c. 1485) di Memling, nel quale il diavolo, metà uomo e metà animale, con la testa di caprone, ha un secondo volto collocato nell'addome. Nelle sue manifestazioni metamorfiche il demoniaco esprime la propria alterità rispetto all'uomo assumendo forme animali. Nel dipinto, illuminato dalle fiamme dell'inferno che bruciano ai piedi del demonio, il volto sull'addome – umano nonostante le zanne – sembra una proiezione, così come l'insieme sembra il risultato di un assemblaggio di elementi diversi e improbabili. Nella parte alta del dipinto, un cartiglio contiene la scritta "IN INFERNUS NULLA EST REDEMPTIO" (All'inferno non c'è redenzione). Come nell'opera di Oursler, nel dipinto di Memling immagine e parola divengono un insieme inscindibile. È interessante notare che Oursler non ha realizzato le sue installazioni luminose e scritto i suoi testi pensando a Memling, e nello stesso tempo si può avere la percezione che Memling abbia dipinto il suo demonio pensando ai lavori che Oursler avrebbe realizzato cinque secoli dopo. In questo paradosso ritroviamo sia il concetto di "tradizione", sia quello di "metodo paranoico-critico" teorizzato da Salvador Dalí, che per stessa definizione dell'artista è un metodo spontaneo di conoscenza irrazionale basato sull'associazione critico-interpretativa dei fenomeni deliranti. L'esperienza delirante per eccellenza è proprio l'incontro col demonio.

La visione giudaico-cristiana considera Lucifero un'incarnazione maligna, in quanto usa strumentalmente il dono della conoscenza per sedurre e corrompere l'uomo. Di contro, la tradizione gnostica ha visto in Lucifero colui che, donando all'uomo la conoscenza del bene e del male, lo libera dalla soggezione al suo Creatore. L'argomento non è estraneo a Blake. Come Blake, Oursler specula sul contrasto esistente tra le due diverse interpretazioni di questa figura mitica, riportando però i termini del discorso al rapporto ambivalente che l'uomo intrattiene con le nuove tecnologie. Da una parte ne è affascinato perché può trarne nuove possibilità di conoscenza, dall'altra teme di esserne corrotto, perdendo il controllo di sé sia sul piano razionale, sia sul piano emozionale.

Il diavolo partecipa insieme della natura divina, umana e animale. L'uomo ha sempre visto nell'animale l'*altro da sé*, in quanto nell'animale la dimensione istintiva e pulsionale è priva di controllo razio-

ne names given to the devil, is tied to the idea of light, which in turn is the subject around which any debate about producing images through virtual means revolves.

As we observe Oursler's work, we realize that when interpreting individual works of the past, new meanings can be revealed on the basis of later artistic output. An example is the right panel of Memling's *Triptych of Earthly Vanity and Divine Salvation* (c. 1485), in which the devil, half man half animal and with the head of a goat, has a second face located in the abdomen. In its metamorphic manifestations the demonic expresses its otherness compared with man by assuming animal forms. In the painting, illuminated by the flames of hell burning at the foot of the devil, the face on the abdomen - human in spite of the fangs - seems like a projection, just as the whole seems to be the result of an assemblage of different and improbable elements. At the top of the painting a scroll contains the words "IN INFERNUS NULLA EST REDEMPTIO" ("There is no redemption in hell"). As in Oursler's work, the images and words in Memling's painting become an inseparable whole. Interestingly, Oursler did not create his light installations and write his texts with Memling in mind, yet at the same time we might have the impression that Memling painted his devil thinking about the work that Oursler would create five centuries later. In this paradox we find both the concept of "tradition" and the "paranoid-critical method" theorized by Salvador Dalí, which by the artist's own definition is a spontaneous method of irrational knowledge based on the interpretative-critical association of delirious phenomena. And the delusional experience *par excellence* is precisely an encounter with the devil.

The Judeo-Christian vision considers Lucifer an evil incarnation because of his instrumental use of the gift of knowledge to seduce and corrupt man. In contrast, the Gnostic tradition saw in Lucifer the one who provides man with the knowledge of good and evil, thereby freeing him from subjection to his Creator. The argument is not alien to Blake. Like Blake, Oursler speculates on the contrast between the two different interpretations of this mythical figure, referring the terms of the discourse, however, to the ambivalent relationship that man has with the new technologies. On the one hand he is fascinated with them because he can draw new possibilities of knowledge from them; on the other hand he fears being corrupted, losing his self control both rationally and emotionally.

The devil is part of the animal, human, and divine nature. Man has always seen his *other self* in the animal, since an animal's instincts and drives lack rational control. Oursler's subjects embody the multiple personality of Dr. Jekyll, so struck by the fascination of Mr. Hyde as to become his victim, the anguish of Frankenstein's monster looking in the mirror and becoming aware of his monstrosity, the torment of the replicant who discovers it is a construction and not

p. 14
Giotto, *Giudizio Universale* (particolare)/*Universal Judgement* (detail), 1303-1305
Padova, Cappella degli Scrovegni/Padua, Scrovegni Chapel

Luca Signorelli, *Giudizio Universale* (particolare)/*Universal Judgement* (detail), Orvieto, Duomo/Cathedral

p. 16
The Influence Machine, 2000

The Influence Machine, 2000

p. 15
Hans Memling, *Trittico della vanità terrena e della salvezza divina*/ *Triptych of Earthly Vanity and Divine Salvation*, 1485 ca.
Strasbourg, Musée des Beaux-Arts

William Blake, *Libro di Giobbe: Satana punisce Giobbe con piaghe infuocate* / *Book of Job: Satan smiting Job with Sore Boils*, 1825
New York, Pierpont Morgan Library

Optics, 1999

nale. I soggetti di Oursler incarnano la personalità multipla del dottor Jekyll, che subisce il fascino di mister Hyde fino a rimanerne vittima, l'angoscia del mostro di Frankenstein che guardandosi allo specchio prende coscienza della sua mostruosità, il tormento del replicante che scopre di essere non una creatura ma una costruzione. Essi ci ricordano che la ragione emerge da un contesto prerazionale che la precede.

Oursler cerca il rapporto diretto con lo spettatore attraverso una struttura narrativa che trova espressione tanto nella tridimensionalità dell'immagine in movimento quanto nella voce. Per mezzo di una struttura narrativa priva di sequenza logico-temporale, smontata e ricostruita con una tecnica che mette insieme lo zapping televisivo e il *cut up* di William Burroughs, i suoi soggetti portano in superficie gli effetti psicologici che il contesto culturale esercita su ogni individuo. La parola affidata alla lettura può nascere da uno sguardo introspettivo che non necessariamente cerca il dialogo con gli altri, come dimostra chi racconta di sé a se stesso in un diario. La parola detta è invece sempre rivolta a qualcun altro. In Oursler la parola detta rivela, attraverso l'immediatezza del linguaggio, situazioni paradossali. Non ci troviamo tuttavia dinanzi al linguaggio del folle: per quanto alla voce siano affidati messaggi deliranti, ci troviamo piuttosto dinanzi a una paradossalità condivisa da milioni di individui. Si pensi a quanti si rispecchiano nella paura delle catastrofi cosmiche o dell'apocalisse, oppure nell'angoscia legata alla precarietà dei rapporti umani, del lavoro, della salute: narrando di sé, il soggetto delle *teste parlanti* di Oursler parla dunque della condizione umana. Ne deriva che in queste installazioni l'identificazione che si stabilisce tra chi fruisce l'opera e il soggetto dell'installazione diviene la terra franca dove il delirio individuale si fa racconto collettivo.

È stato più volte notato che le installazioni di Oursler con l'occhio proiettato su sfere trovano un riferimento nell'*Occhio di mongolfiera* di Redon (1878), nel quale per la prima volta l'occhio è ritratto come bulbo oculare. Mentre nelle immagini di Redon questa intuizione formale nasce dall'osservazione scientifica e trova il suo sbocco naturale nell'immaginazione fantastica, nelle installazioni di Oursler l'osservazione scientifica trova il suo sbocco nello studio scientifico della psiche umana. Pur essendo un visionario, con le sue proiezioni luminose Oursler rimane ancorato alla realtà del quotidiano e all'os-

a creature. They remind us that reason emerges from a pre-rational context that precedes it.

Oursler looks for a direct relationship with the viewer through a narrative structure that finds expression as much in the three-dimensionality of the moving image as in the voice. Using a narrative structure with no logical and temporal sequence, disassembled and rebuilt with a technique that combines television zapping with William Burroughs' cut-ups, his subjects bring to the surface the psychological effects that the cultural context has on each individual. The word entrusted to reading may come from an introspective examination that does not necessarily seek dialogue with others, as evidenced by those who talk about themselves to themselves in a diary. The spoken word, on the other hand, is always directed to someone else. With Oursler, the spoken word reveals paradoxical situations through the immediacy of language. Nevertheless, we do not find ourselves before the language of the mad: however much the voice is entrusted with delirious messages, we find ourselves instead facing a paradox shared by millions of individuals. Suffice it to think of how many people identify with the fear of cosmic catastrophes or the apocalypse, or the anguish related to the precariousness of human relationships, work, or health. Talking about themselves, Oursler's *talking heads* speak of the human condition. It follows that in these installations, the identification that establishes itself between those who enjoy the work and the subject of the installation becomes a free territory where individual delusion becomes collective narrative.

It has repeatedly been noted that Oursler's installations with the eye projected onto spheres find a reference in Redon's *Eye-Balloon* (1878), where for the first time the eye was portrayed as an eyeball. But while in Redon's images this formal intuition arose from scientific observation and found its natural outlet in the fantastic imagination, in Oursler's installations scientific observation finds its outlet in the scientific study of the human psyche. Despite being a visionary, with his luminous projections Oursler remains rooted in the realities of daily life and scientific observation, as demonstrated by *Eyes* (1996). This installation consists of spheres having a diameter of about fifty centimeters, for the most part suspended in empty space by

servazione scientifica, come dimostra *Eyes* (1996). L'installazione è costituita da sfere del diametro di circa cinquanta centimetri, per la maggior parte sospese nel vuoto grazie a sottili fili trasparenti. Su ognuna di esse è proiettato un occhio il cui movimento è dato dalla reazione delle pupille alla luce. Oursler ha ripreso gli occhi mentre guardano su uno schermo televisivo un videogioco Atari, un film porno, un film dell'orrore, che pertanto si riflettono nelle iridi. Per farlo ha usato un macroobiettivo che permette di avvicinare molto il soggetto ripreso, senza che per questo l'immagine vada fuori fuoco. Mantenendo l'audio del videogioco e dei film, l'opera investe il pubblico su più piani sensoriali. Nell'atto di guardare, lo spettatore è a sua volta guardato da un occhio che mostra ciò che ha visto. Con questo lavoro, l'unico che contiene un esplicito commento sulla televisione, Oursler indica come tutto ciò che l'occhio incontra condiziona il rapporto con l'altro. E poiché è la televisione che guardiamo più di ogni altra cosa, è questa che condiziona maggiormente il nostro relazionarci con il mondo.

Attraversato da un fremito di vitalità espresso dal movimento della palpebra e dal dilatarsi e restringersi della pupilla, nell'opera di Oursler l'occhio si carica di valenze simboliche e implicazioni socio-politiche. Nelle sue manifestazioni simboliche più comuni, esso rimanda metaforicamente sia a Dio, sia al potere politico: vede, controlla e giudica. Il lavoro di Oursler è una critica poetica a tutto ciò che si riallaccia alla figura orwelliana del Grande Fratello, a tutte quelle forme di persuasione, occulte ed esplicite, che mirano al controllo delle menti. È in quest'ottica che vanno letti i suoi richiami a temi quali lo spiritismo e l'uso truffaldino che se ne fa, la fantascienza, gli effetti delle droghe e il modo in cui questi sono stati strumentalizzati anche dal potere politico. A supporto di questa sua visione Oursler fa riferimento a Lamar Keene, un medium pentito che ha permesso di smascherare molti impostori che approfittavano della debolezza psicologica dei loro clienti per truffarli. Keene, il quale ha lottato contro chi specula sulla sofferenza di persone desiderose di comunicare con i propri defunti, ha spiegato che il medium vuol essere non solo ammirato, ma anche temuto, in modo da scoraggiare i controlli di chi nutre dubbi sulla sua correttezza. Alcune domande che Keene si è posto riecheggiano nell'analisi di Oursler: perché si crede nell'incredibile andando contro ogni logica razionale? Perché ci si ostina a credere anche quando l'imbroglia-

transparent wires. On each of them is projected an eye that is given movement by the reaction of the pupils to light. Oursler filmed the eyes while they were watching a television screen showing an Atari video game, a porn film, or a horror film, which are then reflected in the irises. To do this he used a macro objective that allowed him to get close to the subject being filmed, without the image going out of focus. Maintaining the audio in the video game and the films, the work engages the audience on multiple sensory levels. In the act of looking, the viewers are in turn watched by an eye that shows what they were seeing. With this work, the only one that contains an explicit commentary on television, Oursler shows how everything that the eye encounters conditions the relationship with the other. And as we watch television more than anything else, this is what most conditions our relationship with the world.

In Oursler's work, with a flicker of vitality expressed by the movement of the eyelid and the dilation and contraction of the pupil, the eye is charged with symbolic values and socio-political implications. In its most common symbolic expressions, it metaphorically refers both to God and to political power: it sees, it monitors and it judges. Oursler's work is a poetic critique of everything linked to the Orwellian figure of the Big Brother, to all those forms of persuasion, whether covert or explicit, that aim for mind control. It is from this perspective that we should interpret its references to themes such as spiritualism and the fraudulent use made of it, science fiction, the effects of drugs and the way they have also been exploited by political power. To support this view, Oursler makes reference to Lamar Keene, a repentant medium who helped unmask many impostors who were taking advantage of the psychological weakness of their clients so as to swindle them. Keene, who fought against those who cash in on the suffering of people who want to communicate with their deceased dear ones, has explained that the medium is not only meant to be admired but also feared, to discourage verifications by those who doubt his fairness. Some of the questions that Keene posed are echoed in Oursler's analysis: Why do we believe in the incredible against all rational logic? Why are we so determined to believe even when the deception is unmasked, becoming prey to what Keene calls "the true-believer syndrome"?



Odilon Redon, *L'occhio come uno strano pallone sale verso l'infinito/ Eye-Balloon*, 1878
New York, MoMA

Eyes (particolare/detail), 1996

Gold Walk, 2005

Hieronymus Bosch, *Il giardino delle delizie* (particolare) da *Allegoria della Lussuria/ The Garden of Earthly Delights* (detail) from *Allegory of Luxury*, 1480-1490
Madrid, Museo Nacional del Prado

Valley (Flowchart), 2010

viene smascherato, divenendo preda di quella che Keene definisce la “sindrome del vero credente” (*true-believer syndrome*)? Nella poetica di Oursler l’analisi di questa sindrome si estende ai rapporti interpersonali, al potere persuasivo di predicatori capaci di far proseliti tra fedeli di altre religioni, alla complessità delle politiche di controllo attraverso i media, agli effetti che la televisione è in grado di esercitare. Il tema di come ci si possa abituare ai condizionamenti generati dall’uso strumentale dei media emerge in installazioni quali *Talking Light* (1996) o *Five Take Radius* (2010). In *Talking Light* una lampadina si accende e si spegne disordinatamente, accompagnata da una voce e da rumori; in *Five Take Radius* le lampadine, all’interno di uno stretto corridoio, sono invece una serie. Con questi lavori Oursler sottolinea come, nonostante l’intermittenza scoordinata delle luci e delle voci tenda a creare uno stato di confusione mentale, per capacità di assuefazione, volontà di capire e desiderio di autoprotettersi l’individuo arriva a considerare il caos una condizione naturale. La questione riguarda anche la tv satellitare e Internet, il cui diffondersi ha prodotto nelle masse assuefazione alla sovrapposizione di immagini e di notizie.

A partire dalla fine degli anni Settanta Oursler indaga sulle conseguenze della rivoluzione telematica sia sul piano socio-politico, sia su quello individuale. In tempi recenti, il suo interesse per i modi in cui la tecnologia influenza la psiche umana lo ha portato a sviluppare i cicli *Peak* e *Valley*, che fanno specifico riferimento al mondo di Internet. Concentrandosi sulla relazione ossessiva del genere umano con i computer e le altre piattaforme virtuali, il ciclo di *Peak* è costituito da piccole sculture che costruiscono – attraverso l’accostamento di oggetti di natura diversa, su alcuni dei quali si ha una microproiezione – una sorta di teatrino che evoca gli assemblaggi in scatola del surrealista statunitense Joseph Cornell. Con la differenza che, coerentemente con la propria poetica, anche queste installazioni in dimensione ridotta di Oursler fanno riferimento a sistemi e a modelli dinamici, come i diagrammi di flusso, le macchine di Rube Goldberg e i planetari astronomici. Questo ciclo trova la sua continuazione naturale in *Valley*, installazione virtuale realizzata in Internet, con la quale nel 2011 l’artista ha inaugurato The Adobe Museum of Virtual Media. Quest’opera interattiva, che vede nella struttura di Internet un riflesso meccanico della psiche umana, permette a chiunque si colleghi alla rete di produrre una rappresentazione dinamica.



In Oursler’s poetics, the analysis of this syndrome is extended to interpersonal relationships, to the persuasive power of preachers capable of making proselytes among the faithful of other religions, to the complexity of the policy of media control, to the effects that television is able to exercise. The theme of how we can get used to the conditionings generated by the instrumental use of the media emerges in installations like *Talking Light* (1996) or *Five Take Radius* (2010). In *Talking Light*, a light bulb turns on and off randomly, accompanied by a voice and noises. In *Take Five Radius* the light bulbs are arranged in a sequence inside a narrow corridor. Even though the rambling intermittence of the lights and voices in these works tends to create a state of mental confusion, Oursler emphasizes that because of his capacity for addiction, his willingness to understand and desire for self-protection, the individual comes to considering chaos as a natural condition. The question also concerns satellite TV and the Internet, whose diffusion has made the masses addicted to overlapping images and news.

Since the late 1970s, Oursler has been investigating the consequences of the telematic revolution both on the socio-political and the individual level. Recently, his interest in the ways technology influences the human psyche has led him to develop the *Peak* and *Valley* cycles, which specifically refer to the world of Internet. Focusing on the obsessive relationship between humans and computers and other virtual platforms, the *Peak* cycle consists of tiny sculptures that – through the juxtaposition of different objects, with a micro-projection on some of them – build up a kind of small theater similar to the box assemblages of the American surrealist Joseph Cornell; the difference is that even in these small-sized installations, Oursler refers to dynamic systems and models such as flowcharts, Rube Goldberg machines and planetariums. This cycle finds its natural continuation in *Valley*, a virtual installation made on the Internet, with which the artist inaugurated The Adobe Museum of Digital Media in 2011. This interactive work, which sees in the structure of the Internet a mechanical reflection of the human psyche, allows anyone connected to the network to produce a dynamic representation. *Valley* is inspired by the theses that the Japanese roboticist Masahiro Mori expressed in his essay *The Uncanny Valley*, published in 1970 in



Grand Mal, 1981

Boris Karloff in *Frankenstein*, 1931

pp. 22-23
Mercury, 2006

Valley si ispira alle tesi che lo studioso di robotica nipponico Masahiro Mori ha espresso nel saggio *The Uncanny Valley*, pubblicato nel 1970 sulla rivista “Energy”. Secondo Masahiro Mori l’uomo accetta che le macchine presentino alcuni aspetti di antropomorfismo, ma quando questi aspetti si accentuano oltremisura le macchine gli suscitano disagio e turbamento. Proponendosi come una possibilità di esplorare la nostra reazione dinanzi ai desideri e alle paure stimolati dall’uso di una tecnologia avanzata, *Valley* sembra il logico sviluppo di una delle prime opere di Oursler, *Grand Mal* (1980), nella quale l’artista mostra il flash che una persona potrebbe avere durante una crisi epilettica o per effetto di un trauma cranico. Da quel momento la connessione tra racconto e contenuto diviene una costante del suo lavoro, come anche il rapporto vero/falso e il desiderio di agire sugli stati emozionali dello spettatore.

Un contributo alla formazione dell’“estetica della partecipazione” è stato dato da Bruce Nauman, il quale nel 1968 ha realizzato un’installazione costituita da un registratore posto all’interno di una stanza vuota di tre metri per tre. Attraverso altoparlanti nascosti la sua voce ripeteva ossessivamente la frase “Get Out of My Mind Get Out of My Room” (Uscite dalla mia mente, uscite dalla mia stanza) a chiunque entrasse in quell’ambiente, che era concepito come una scultura, cioè come un volume con precise caratteristiche formali. Altro esempio ci viene da *Performance Corridor* (1969), sempre di Nauman, composta da due semplici pareti in legno poste a poca distanza l’una dall’altra. Sarebbe potuta sembrare una scultura minimale, in realtà si trattava d’altro: dopo aver personalmente sperimentato e filmato le proprie reazioni all’interno dell’angusta struttura di legno, Nauman ha ricostruito lo stesso corridoio in galleria. Chiunque volesse vedere l’installazione dall’interno doveva entrarvi fisicamente, divenendo egli stesso, con le sue reazioni claustrofobiche, il performer che legittimava l’opera. Oursler ha fatto propria ed elaborato questa esperienza, dando vita a opere capaci di raggiungere il sistema nervoso dello spettatore, che cerca di catturare e trascinare in un vortice di reazioni psicologiche. A differenza di Nauman, però, non tende al minimalismo e carica le sue installazioni di implicazioni legate al rapporto che l’individuo intrattiene, oltre che con lo spazio espositivo, con i media elettronici. Soprattutto, le sue installazioni hanno una componente narrativa che non cerca la bellezza della parola, ma la sua verità anche nel modo in cui essa è frammentata, violentata o involgarita.

Oursler utilizza le parti del corpo umano, occhi e bocca in particolare, per antropomorfizzare le sue sculture. Agli occhi e alla parola è dato il compito di catturare lo spettatore grazie alla proiezione di immagini in movimento dalla forte carica metaforica e simbolica, eppure egualmente legate alla concretezza del quotidiano. Nel linguaggio comune il verbo *proiettare* ha il duplice significato di “trasferire” e di “riprodurre su uno schermo attraverso dei fotogrammi”; nella psicoanalisi classica indica invece un meccanismo di difesa che si manifesta nel rimuovere emozioni che il soggetto rifiuta: *pro-icere* sta per “gettar fuori”, significa “esternare”, “espellere”. Esattamente quel che fa Oursler quando, proiettando un filmato su un oggetto, trasferisce su di esso sia un’immagine, sia una condizione psicologica.

the magazine *Energy*. According to Masahiro Mori, man accepts the fact that machines present certain anthropomorphic features, but when these traits are too marked, the machines provoke uneasiness and turmoil. As a chance to explore our reactions before the desires and fears stimulated by the use of advanced technology, *Valley* seems to be the logical development of one of Oursler’s first works, *Grand Mal* (1980), in which the artist shows the flashes that someone might have during an epileptic seizure or as the result of a head injury. From that moment on, the connection between narrative and content became a constant of his work, as well as the real/unreal relationship and the desire to operate on the emotional states of the viewer.

A contribution to the formation of the “aesthetics of participation” was given by Bruce Nauman, who created an installation in 1968 consisting of a recorder placed inside an empty room measuring three meters by three. Through hidden speakers his voice obsessively repeated the phrase “Get Out of My Mind Get Out of My Room” to anyone who entered that room, conceived of as a sculpture, or rather, as a volume with precise formal characteristics. Another example comes from *Performance Corridor* (1969), also by Nauman, consisting of two simple wooden walls placed close to each other. It might have seemed a minimalist sculpture, but in fact it was something else: after having personally tested and filmed his own reactions within the narrow wooden structure, Nauman reconstructed the same corridor in the art gallery. Those who wanted to see the installation from the inside had to physically enter it, becoming themselves, with their claustrophobic reactions, the performers who justified the work. Oursler embraced this experience and elaborated on it, creating works capable of reaching the nervous system of the viewer, whom he tries to capture and drag into a vortex of psychological reactions. Unlike Nauman, however, Oursler does not tend towards minimalism and loads his installations with implications tied to the relationship of the individual with the electronic media and the exhibition space. Above all, his installations have a narrative component, which does not seek the beauty of the word but its truth, even in the way it is fragmented, raped or vulgarized.

Oursler uses human body parts, particularly eyes and mouth, to anthropomorphize his sculptures. The eyes and the word have the task of capturing the viewer, thanks to the projection of moving images that are strongly metaphoric or symbolic, yet associated with everyday solidity.

In common parlance, the verb “to project” has the double meaning of “to transfer” and “to reproduce a succession of frames onto a screen.” In classical psychoanalysis, instead, it means a defense mechanism brought into play in order to suppress and deny emotions, from the Latin *pro-icere*, “throw forth,” that is, “to eject,” “to expel.” This is exactly what Oursler does when he projects a video clip onto an object: he transfers onto it an image and a psychological condition as well.





Open Obscura

Gianni Mercurio / Tony Oursler

GIANNI MERCURIO: Il tuo lavoro fa interagire la psicoanalisi e i fenomeni sociali. Riguarda tanto il singolo individuo quanto la collettività. È evidente che hai fatto tua l'idea di Sigmund Freud secondo cui la psiche è come un campo di battaglia in cui interagiscono e si fronteggiano il preconcio e l'inconcio. Secondo te il delirio nasce da un gesto incontrollabile o è la degenerazione di un processo mentale razionale?

TONY OURSLER: La psicoanalisi viene spesso applicata alle interazioni personali di un individuo. Freud ha scritto *L'uomo Mosè e la religione monoteistica* nel 1939. Sociologia e analisi vengono generalmente separate, ma il legame tra microcosmo e macrocosmo è sicuramente fondamentale per il mio lavoro. Quello che viene in mente qui è un divario tra Freud e Jung. Freud ovviamente si concentra sulla lente oscura dell'inconcio, il che tende a presentare l'analisi in una luce negativa. L'attenzione per gli elementi malati della mente è alla base del processo di guarigione: per esempio, un paziente cerca di superare un trauma infantile rimosso che gli sta rovinando la vita da adulto. In questo "campo di battaglia" si collocano molti dei miei personaggi, benché spesso essi rappresentino un conflitto più diretto con le loro azioni: andando a sbattere contro un muro, dando martellate, tormentandosi a vicenda. Sono in contrasto tra loro. Ma il mio punto di vista è più vicino a quello di Jung. Jung affronta l'inconcio in modo molto diverso, con risultati più creativi, anche se, a causa delle sue sofferenze personali, le sue idee hanno incontrato minore popolarità. Non so bene perché. Jung considerava l'inconcio come una potente forza creativa, che dev'essere imbrigliata. Sono rimasto sbigottito dal *Libro rosso*, pubblicato cinquant'anni dopo la sua morte. L'approccio di Jung al subconcio, per come lo capisco io, è una sorta di nuovo senso potenziale, direi quasi un sesto senso, capace di aiutarci a sfruttare la nostra immaginazione e creatività – incanalando voci, personaggi diversi e forze dialoganti in modo tale che egli stesso finì per sentirsi connesso più al processo artistico che alla medicina. Con questo ritorniamo alla tua idea di equilibrare il gesto incontrollabile del delirio e la negazione di un processo mentale razionale. Direi che questo si può compensare per mezzo dell'atto creativo.

GM: Razionalità e irrazionalità nei nostri comportamenti non sono da considerare come l'opposizione di un positivo e un negativo, ma la lotta tra conscio e inconscio, che in quanto tale non si rivela mai chiaramente. Il tuo lavoro vuole creare una reazione di disturbo in chi lo guarda, crea pertanto, come tu stesso hai detto, un guasto nella cultura estetica. L'artista che crea un guasto nella cultura estetica è colui che sta addomesticando l'inconcio collettivo per metterlo a servizio della propria strategia sovversiva? Oppure? Che altro può essere?

GIANNI MERCURIO: Your work provokes an interaction between psychoanalysis and social phenomena. It regards both the single individual and the community. It's clear you agree with Sigmund Freud's theory that the psyche is like a battlefield, where the preconscious and unconscious confront each other and interact. In your opinion, does delusion arise from an uncontrollable act or is it the degeneration of a rational mental process?

TONY OURSLER: Psychoanalysis is often applied to an individual's personal interactions. Freud wrote *Moses and Monotheism* in 1939. Sociology and analysis are generally separated, but the link between the microcosm and the macrocosm is definitely key to my work. What comes to mind here is a split between Freud and Jung. Freud, of course, focuses on the dark lens of the unconscious, which tends to cast analysis in a somewhat negative light. He's focusing on the sick elements of the mind as the core of the healing process, for example one tries to overcome a suppressed childhood trauma which plagues one's adult life. This "battleground" informs many of my characters, although they often personify a more direct conflict with their actions. Running into a wall, hammering, harassing each other. They are in opposition. But my own point of view lies nearer to Jung. Jung took a completely different approach to the unconscious, with a more creative result, although, due to his own personal afflictions, his ideas have been less popular. I'm not sure why. He looked at the unconscious as a potential creative force to be harnessed. I was startled by the *Red Book*, which was released 50 years after his death. His approach to the subconscious, as I understand it, is a kind of potential new sense. I would almost say like a sixth sense, which would help us use our imagination and creativity – channeling voices, different characters and dialoging forces within him in such a way that he himself in the end felt that he was more connected to the artistic process than to medicine. This comes back to your idea of balancing the uncontrollable act of the delusion, and the denial of a rational mental process. I would say that this can be balanced out by the creative act.

GM: Rationality and irrationality in our behavior shouldn't be considered the opposition between a positive and a negative, but the struggle between the conscious and unconscious, which as such is never clearly revealed. As you yourself have said, your art wants to cause a disturbing reaction in the viewer, thus creating aesthetic breakdown. Is the artist who creates an aesthetic breakdown trying to tame the collective unconscious in order to put it at the service of one's subversive strategy? Or? What else could it be?

TO: Un guasto nella cultura estetica può aprire la strada a una nuova combinazione di idee, il che è il mio obiettivo: trovare un ordinamento nuovo.

GM: *Pensi a te stesso come a un artista sovversivo?*

TO: Vorrei poterlo essere; la sovversione è un sogno. Un'opera veramente sovversiva avrebbe un impatto determinante sulla società, in qualche modo ne cambierebbe la vita, il che sarebbe un risultato meraviglioso, ma forse impossibile per l'artista. È per questo che rimarrà sempre un sogno. Ammiro gli artisti che spingono il limite sempre più in là, ma a volte il risultato è infelice ed esce dal campo effettivo dell'arte. Penso per esempio alla comune di Otto Muehl, che nacque con l'incredibile ambizione di creare una società nuova su scala ridotta, e poi, notoriamente, degenerò. Per converso, nel maggio del '68 i situationisti ottennero risultati interessanti.

GM: *Il tuo lavoro testimonia anche un forte interesse per il soprannaturale...*

TO: Il mio lavoro non è affatto soprannaturale, direi piuttosto che è più che normale! Sono interessato a ogni genere di sistema di fede, o copertura sociale. È importante per me capire come un significato si è diffuso o si è radicato, anche quando quel significato è alterato. Il pensiero magico e quello razionale spesso occupano lo stesso spazio sociale, creando una tensione alquanto interessante. Chi crede agli oggetti e alla ricchezza mi interessa tanto quanto chi crede che una casa sia infestata dai fantasmi. Sono affascinato da ciò che viene accettato e da ciò che *non* viene accettato. C'è un nesso tra l'apertura ad altri sistemi di fede e la disponibilità al processo creativo. Siamo tutti ad appena un passo dal discorrere con un amico invisibile.

GM: *Che relazione c'è a tuo avviso tra la reazione umana dinanzi al soprannaturale e la reazione dinanzi alle esistenze virtuali che Internet ci mette a disposizione?*

TO: Andy Warhol era solito raccontare come lo turbasse rivedere vecchi film, perché sapeva che tutti gli attori erano morti. Una plumbea nuvola gotica incombe su tutta la tecnologia, per varie ragioni. Ne ho parlato nella mia cronologia della tecnologia mimetica, in cui si possono trovare innumerevoli esempi storici del nesso tra tecnologia e morte. Persino un telefono fa pen-



TO: An aesthetic breakdown can be a clear route to a new combination of ideas, which is my goal: to find a new ordering.

GM: *Do you think of yourself as a subversive artist?*

TO: I wish I could be that artist; subversion is a dream. To be truly subversive would mean that your work functioned with some kind of life-altering impact in society, which would be a wonderful result, but maybe not possible for the artist. This is why it always remains a dream. I admire artists who push the edge, but sometimes the result is unfortunate and strays outside of the actual zone of art. For example, the Otto Muehl commune, which started with incredible ambition to create a new society on a small scale – and famously degenerated. On the other hand, the situationists had inspiring results in May '68.

GM: *Your work also shows a strong interest in the supernatural...*

TO: My work is not at all supernatural. I'd say it's more super-normal! I'm interested in all sorts of belief systems, or social overlays. It's important for me to understand how meaning is imbued or embedded even if that meaning is skewed. Magical thinking and rational thought can often occupy the same social space, and that tension is quite interesting. I find the belief in objects and wealth just as fascinating as the belief in a ghost in that mansion. I'm fascinated by what is accepted and what is not accepted. There's a connection between being open to other belief systems and to the creative process. We're all just one molecule away from having a conversation with an invisible companion.

GM: *What, in your view, is the relationship between the human reaction to the supernatural and the reaction to the virtual existence that the Internet allows us to have?*

TO: Andy Warhol used to talk about how he was disturbed looking at old movies because he knew everyone in them was dead. There's a heavy gothic cloud over all technology, for a number of reasons. I have written about this; in my timeline of mimetic technology one can find endless historical examples of technology / death connection. Even a



Organi
A. per l'attenzione, B. per il coraggio, C. per l'operosità, D. per il timore, E. per l'ideale, F. per l'ordine, G. per l'amicizia, H. per l'amore, I. per l'ambizione, K. per l'orgoglio, L. per l'indolenza, M. per l'indifferenza, N. per l'indignità, O. per l'indignità, P. per l'indignità, Q. per l'indignità, R. per l'indignità, S. per l'indignità, T. per l'indignità, U. per l'indignità, V. per l'indignità, W. per l'indignità, X. per l'indignità, Y. per l'indignità, Z. per l'indignità.

Uncanny Valley, 2010

Disegno di un cervello secondo gli insegnamenti della frenologia di Gall / Drawing of a brain according to Gall's phrenology, 1864

sare alla morte. L'aspetto caduco della vita viene richiamato alla mente, in parte, dal moto perpetuo della tecnologia, che è continuo, ma al di fuori della vita reale. Quindi capisco quello che suggerisci a proposito di Internet.

GM: *Il lavoro che hai realizzato per l'Adobe Virtual Museum, The Valley, è concepito come un percorso del visitatore in varie stazioni interattive, guidato dal commento di una figura surreale "fuori campo". Riguarda Internet e come questa tecnologia guida la conoscenza degli esseri umani. Il titolo di questa installazione virtuale fa riferimento alle teorie dell'Uncanny Valley ("Valle Perturbante") avanzate dallo studioso di robotica giapponese Masahiro Mori. L'Uncanny valley è un'ipotesi, presentata da Mori nel 1970 e pubblicata nella rivista "Energy", che analizza sperimentalmente le condizioni di disagio che l'individuo avverte, dopo una prima reazione positiva, quando entra in contatto con robot e automi antropomorfi. In questo tuo lavoro le teorie dell'Uncanny Valley sono applicate agli utenti di Internet. Il tuo è un lavoro di Web Art, ma è anche una critica al web, in quanto è un labirinto nel quale l'individuo può perdersi. Qual è la tua posizione rispetto a Internet? A giudicare dal riferimento alle teorie di Mori, sembra che tu condivida che Internet ci sta portando in una zona perturbante dalla quale sarà difficile uscire.*

TO: La nuova tecnologia dovrebbe spesso essere valutata al livello più banale. Forse la gente passa troppo tempo a far nulla, che è una sorta di stato esistenziale contemporaneo: credere che si stia facendo qualcosa quando in realtà non si sta facendo niente. Potrebbe essere lo stadio finale del capitalismo. D'altra parte, il mio compito era cercare di scoprire come fare qualcosa con Internet, come trarne arte. Valuto Internet come una sorta di specchio universale, che continuerà a delineare la mente umana in modi singolari, come solo la tecnologia può fare, creando una sorta di costruzione esterna, parallela, dell'umanità. Possiamo navigare nel web, addentrarci nei suoi meandri, ma ne abbiamo raramente una visione d'insieme; pertanto volevo meglio definire questo progetto, farne un tema per il mio lavoro. È un'attività assurda, ma ho tracciato una mappa approssimativa di Internet come punto di partenza. La teoria di Mori fonde le tesi di Freud e Jentsch con la robotica. Mori realizzò un bel diagramma con una curva a campana, che illustra la sua teoria meglio di qualunque discorso. L'idea che il robot possa diventare



phone makes you think of death. The temporal aspect of life is brought to mind in part because of the perpetual motion of technology, which is continuous yet outside of real life. So, I understand what you're suggesting about the Internet.

GM: *The work you did the for the Adobe Virtual Museum, The Valley, was conceived of as a visitor's path to the various interactive stations, led by the commentary of a surreal figure "off the field." It deals with the Internet and how it guides the knowledge of human beings. The title of this virtual installation refers to the theories of the Uncanny Valley advanced by Masahiro Mori, the Japanese robotics expert. The Uncanny Valley is a hypothesis, made by Mori in 1970 and published in the magazine Energy, that experimentally analyzes the conditions of discomfort an individual feels, after an initial positive reaction, after coming into contact with robots and anthropomorphic automatons. In your work, the theories of the Uncanny Valley are applied to Internet users. Your work is Web Art, but it's also a critique of the Web because it is a labyrinth which the individual can also get lost in. What's your position on the Internet? Judging by the reference to the theories of Mori, it seems that you agree that the Internet is taking us into an uncanny zone it will be difficult to get out of.*

TO: New technology should be assessed often on the very banal level. People may just be spending far too much time doing nothing, which is a kind of contemporary existential state: to believe that you're doing something when you're actually doing nothing. It might be the end state of capitalism. On the other hand my job was to try to figure out how to do something with the Internet, to make art out of it. My assessment of the Internet is a kind of a universal mirror that will continue to map out human psyche in strange ways that only technology can. It creates a kind of parallel, exterior construction of humanity. We can navigate through it, fall into its detail but we rarely get an overview of it, so I wanted to better define this project, wanted it as a subject matter for my work. It's an absurd activity, but I made a rough map of the Internet as a starting point. Mori's theory conflates Jentsch and Freud's theories with robotics. He made a beautiful chart with a bell curve which illustrates his theory

Uncanny Valley, 2010

quasi un *Doppelgänger* di un essere umano scatena misteriosamente una forte inquietudine. Questo, naturalmente, è già prefigurato nel racconto *L'uomo della sabbia* di E.T.A. Hoffmann, che ispirò sia Jentsch sia Freud. Quel perturbante riflesso di noi stessi in un oggetto inanimato mi diede da pensare. Quando Mori formulò la sua teoria negli anni Settanta, la gente pensava che in un futuro non lontano i robot sarebbero stati umanoidi e onnipresenti. Perciò mi sono chiesto: ma dove sono oggi i robot? E in effetti, un po' di tempo dopo, la vera "intelligenza artificiale" è diventata la mente collettiva in continua evoluzione nota come Internet. Non ha più un volto, ma riflette come uno specchio quello che sta dietro il volto: la mente. La teoria dell'Uncanny Valley di Mori si rivelerà corretta anche in rapporto a quella "mente". Al centro di quel lavoro vi sono tre brevi rappresentazioni interattive in cui gli umani difendono letteralmente una valle da entità di intelligenza artificiale. Volevo prendere questa idea complessa e ridurla a una specie di struttura da fiaba per poi lavorarci. Considerai il diagramma di Mori come un paesaggio e vi aggiunsi dei personaggi, poi lo circondai di altri aspetti interattivi che il partecipante potesse esplorare: una scomposizione schematica approssimativa in 17 parti dei componenti di Internet, tra cui il sesso, la lingua, la ricerca di persone, lo sperimentale, il lato oscuro e così via. Come hai detto tu, è un'opera d'arte per Internet, che prende da se stessa la propria composizione e la rivolta completamente, nella speranza che lo spettatore vi partecipi in modo al tempo stesso coinvolgente e autoriflessivo.

GM: Il tuo interesse è rivolto ai sogni, ai sintomi nevrotici, ai lapsus, alle carenze, al piacere, al dispiacere, ai conflitti tra forze psichiche, alle pulsioni dell'io e alle pulsioni sessuali. Pensi che l'individuo che si trova coinvolto in queste condizioni sia lo sconfitto che si ammala o l'eroe che cerca nella malattia le ragioni del superamento dei propri limiti?

TO: Molti dei personaggi dei miei progetti sono concepiti per suscitare un legame empatico con lo spettatore, sicché sono per così dire frammenti esplosi della forza psichica di un qualsiasi individuo. Ma penso che tu mi stia chiedendo come cambiamo, ci evolviamo e prendiamo posizione a un dato momento. Ogni volta che sviluppo un nuovo gruppo di lavori, mi sembra di avvicinarmi a una sorta di comprensione, una visione d'insieme, dell'argomento, che mi porta a finirlo e a passare al progetto successivo.

the way no language really can. The notion that a robot could become almost a doppelganger of a human being mysteriously triggers heavy anxiety. This, of course, was prefigured by Hoffmann's tale *The Sandman*, which inspired both Jentsch and Freud. This disturbing reflection of ourselves in the inanimate got me thinking. When Mori came up with his theory in the 1970s, people believed that robots would be humanoid and ubiquitous in the near future. This got me wondering: where are the robots today? And in fact, after some time, the real "artificial intelligence" is the ever-evolving collective mind known as the Internet. It no longer has a face; it is a mirror of what's behind the face, the mind. Mori's theory of the uncanny valley will also prove to be true in relation to that "mind." In the center of that work, there are three short interactive plays in which humans literally defend a valley from artificial intelligent entities. I wanted to take this complex idea and reduce it to a kind of fairy tale structure to work it through. I took Mori's diagrammatic graph as a landscape and added characters to it. I surrounded that with other interactive facets that the participant could explore: a rough 17-part schematic breakdown of the Internet's components, including sex, language, people search, experimental, the dark side and so on. As you mention, it's an artwork for the Internet, which takes the composition of itself from itself, turn it inside out, in the hope that the viewer will have at once an immersive and self-reflective engagement.

GM: You're interested in dreams, neurotic symptoms, lapses, deficiencies, pleasure, sorrow, conflicts between psychic forces, ego urges and sexual urges. Do you think individuals with these conditions are the losers who become ill or the heroes who try to find in the disease the reasons for surpassing their limits?

TO: Many of the characters in my projects are meant to evoke an empathic bond with the viewer, so they're kind of exploded fragments of any given person's psychic force. But, I think what you're asking is how we change, how we evolve, how we take a stand at a given point in time. Each time I develop a new body of work, I feel like I approach some sort of understanding – an overview of the subject matter, and that seems to carry me through to the next project. The list of emotions

I sentimenti che citi nella tua domanda potrebbero riferirsi a un qualche inventario psicologico, oppure a un dramma di Shakespeare. Suppongo che i miei lavori si collochino in qualche punto tra queste due cose.

GM: I lavori precedenti all'ultimo ciclo, precedenti cioè alla serie dei Peak, erano costituiti da pochi elementi. Anche nel caso di installazioni composite, come Eyes, l'elemento centrale era lo sguardo reiterato. L'impatto era immediato ed emozionale. Negli ultimi lavori costringi invece l'osservatore a districarsi tra la composizione di elementi minuscoli realizzati con materiali compositi e le microproiezioni, e a collegarli tra loro. Il riferimento di quest'ultimo ciclo è alle cosiddette "macchine di Rube Goldberg", cioè a quei meccanismi complicati che il cartoonist Goldberg faceva utilizzare ai suoi personaggi per svolgere azioni semplici, come mettere ad esempio il dentifricio sullo spazzolino?

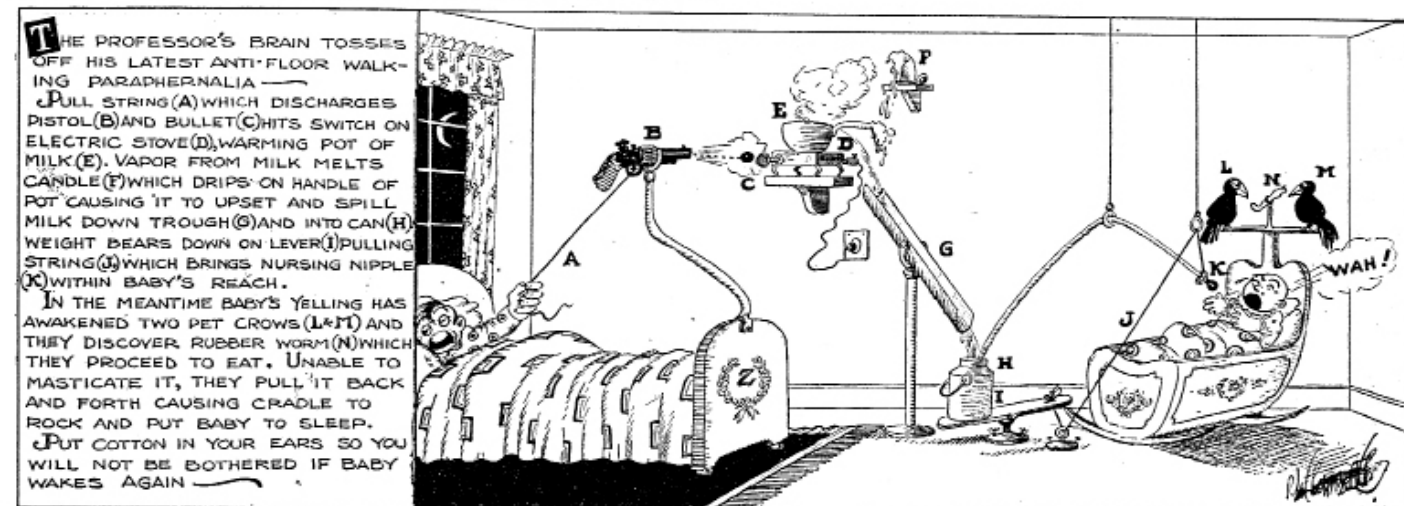
TO: Sì, penso che tu sia sulla strada giusta, in effetti il mio lavoro tende a passare ciclicamente dall'iconico al barocco. Ho sempre realizzato installazioni grandi e complesse, sin dai primi anni Ottanta, ma al tempo stesso sono sempre stato attratto dall'idea della compressione: che un'affermazione semplice possa avere un effetto massimo. È come scoprire la risposta a un enigma; ma dopo un po' si desidera trovare un altro enigma che ci confonda o ci disorienti. Nel cercare di spiegare la serie dei *Peak*, uso Rube Goldberg perché c'era qualcosa di meraviglioso nelle sue buffe "macchine", che dicono molto su com'è veramente la vita. È facile analizzare gli eventi dopo i fatti: dunque è successo questo, è successo quello, ed ecco il risultato. A + B fa C. In realtà però le cose non vanno mai così, sono molto più intricate: in *Peak* ho cercato di esprimere quelle circonvoluzioni e di inserirle in un ciclo, come una sorta di rappresentazione di uno schema di pensiero. Le strisce di Goldberg sono schematiche, il che è indispensabile per visualizzare un sistema complicato, ma comprendono l'elemento sonoro. Andate a vedere anche il cortometraggio di Fischli e Weiss *The Way Things Go*; e *Couple Fighting* di Bruce Nauman, una traumatica reazione a catena; e l'idea di "routine" di William Burroughs. Sono tutte fonti di ispirazione per questa serie, che è nata anche dal mio lavoro precedente, *Lock 2, 4, 6*. Ho studiato anche i diagrammi di flusso, per il loro legame tra comportamento umano e sistemi meccanici, che è pure fondamentale per questa microserie; quella specie di flusso e riflusso tra tecnologia e

in your question could apply to some kind of psychological inventory, or to a Shakespearean play. I guess my works fall somewhere in between the two.

GM: The works before the last cycle, prior to the Peak series that is, consisted of few elements. Even in the case of composite installations, such as Eyes, the central element was the repeated glance. And the impact was immediate and emotional. In the latest works, you compel the viewer instead to disentangle between the composition of tiny elements made of composite materials and the micro-projections, and link them. Does this latest cycle refer to the so-called "Rube Goldberg machines," namely those complex contraptions that the cartoonist Goldberg had his characters use to perform simple actions, like putting toothpaste on the brush for example?

TO: Yes, I think you're on to something here, that my work tends to cycle between iconic and baroque. I've always done large complicated installations going back to the early 1980s. But at the same time I've always been interested in the idea of compression – that a simple statement can have a maximal effect. It's like discovering an answer to a puzzle, but after a while you want to find a new puzzle to be confused or mystified. In trying to explain the *Peak* series, I use Rube Goldberg because there's something wonderful about his comic "machines" that say a lot about the way life really is. It is easy to analyze events after the fact: so this happened, that happened, and this was the result. A + B gives you C. When in fact, in reality, things never work that way. They're much more convoluted, and in *Peak*, I'm trying to express those convolutions and put them into a cycle. A kind of embodiment of a thought pattern. The Goldberg cartoons are diagrammatic, which is key to visualizing a complicated system, but have the noise element within them. You can also look at Fischli and Weiss' *The Way Things Go*. And Bruce Nauman's *Couple Fighting*, a traumatic chain reaction. And William Burroughs's idea of the "routine." These are all inspiration for this series. It also was born of my previous work, *Lock 2, 4, 6*. I have also looked at flowcharts, because of their connection between human behavior and mechanical systems, which is also paramount to this micro-series; that kind of ebb and flow between technology and

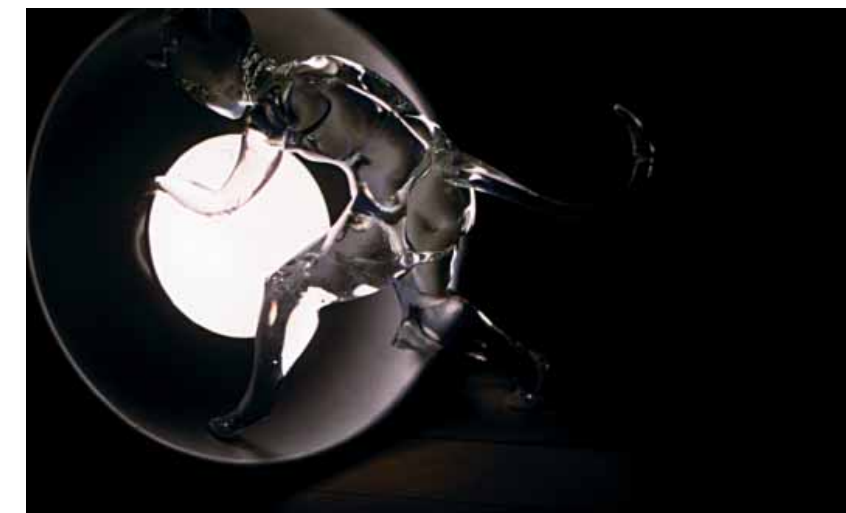
INVENTIONS OF PROFESSOR LUCIFER BUTTS



Reuben Lucius ("Rube") Goldberg, *Inventions of Professor Lucifer Butts* (anti-floor walking paraphernalia), cartoon, 1932



Max Schreck in *Nosferatu*, 1922

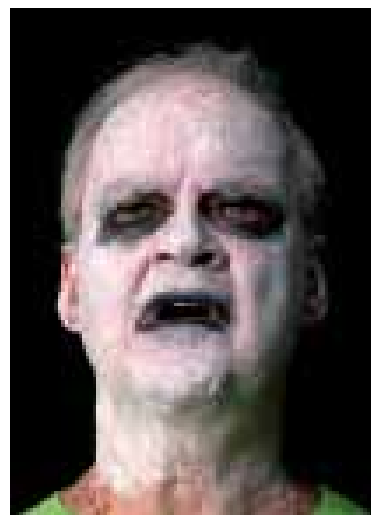


White Devil, 1999

umanità. In altre parole, come stiamo diventando sempre più simili alle macchine e come le macchine stiano diventando sempre più simili a noi.

GM: Il tuo lavoro si compone di oggetti inanimati che prendono vita attraverso le videoproiezioni. Questa doppia natura della scultura è una strategia linguistico-formale per veicolare un messaggio o è essa stessa un messaggio?

TO: Be', faccio proiezioni da un po' di tempo ormai, e penso che la ragione per cui questo procedimento mi affascina tanto sia perché si tratta di una sorta di analogia psicologica con il modo in cui percepiamo il mondo, ma anche di un'analogia fisica con il modo in cui il mondo effettivamente si presenta. Quindi è un'idea che, come anche la natura fisica della proiezione, è composta di molti strati. Naturalmente non possiamo vedere niente se non c'è luce che venga riflessa. Chi abbia qualche cognizione di fisica sa che senza luce non è possibile vedere niente. Perciò, quando mi imbatto nella semplice idea di proiettare su un oggetto, intervengo in un processo naturale che è quello di tutta l'arte, ma è diverso a causa della combinazione di elementi. Non saprei dire perché. Naturalmente questo processo viene dato per scontato, perché questo è il modo in cui "vediamo il mondo". Ma a seguito di ulteriori indagini, i preconcetti cominciano a cadere... Le mele non sono rosse, ma assorbono tutti i colori dello spettro, tranne il rosso, che riflettono. Per non parlare del significato di "mela" e della costruzione mentale della mela da parte di chi la guarda, che viene riproiettata nel mondo. Questo sistema di sovrapposizioni diventa sempre più complicato man mano che si aggiungono altre persone, idee e proiezioni effettive d'immagini, e si comincia ad avere un quadro del modo in cui comunichiamo e di come l'arte possa inserirsi in un sistema epistemologico già esistente. In *The Watching* e in *Eyes*, questa prospettiva stratificata di pubblico è il tema stesso delle installazioni. Con *Peak*, invece, sto cercando di seguire quel filo di pensiero in senso inverso, fin dentro la mente dello spettatore – o di me stesso, peraltro. La storia del modo in cui è rappresentata la mente inizia con immagini obsolete ma comunque interessanti, per esempio con la frenologia, e poi con le rozze foto di Daguerre. Poi c'è la scomposizione della mente in conscio e subconscio da parte di William James. Seguono Freud e Jung, che l'hanno nuovamente frazionata. Poi la terapia cognitivo-comportamentale, che usa il linguaggio macchina per la cura. Poi la TAC, impiegata per creare immagini della mente e dei suoi impulsi.



Boris Karloff nei panni del mostro di Frankenstein, 1935/ Boris Karloff as Frankenstein's monster, 1935

Lock 2 4 6, 2009

humanity. In other words, how we are becoming more like machines and machines are becoming more like us.

GM: Your work is made up of inanimate objects that come to life through video projections. Is this dual nature of the sculpture a formal linguistic strategy to convey a message or is it a message itself?

TO: Well, I've been projecting for some time now, and I think the reason this process is so fascinating to me is that it's a kind of psychological analogy to the way we perceive the world, but also a physical analogy to the way the world actually presents itself. So, there are many layers to the idea and also to the physical nature of projection. Of course, we can't see anything without light reflecting off it. If you know anything about physics, you know that you can't see anything without light. So, when stumbling on the simple idea of projecting onto an object, I'm intervening in a natural process which all art does, but it's different because of the combination of elements, I'm not sure why. Of course, this process is taken for granted, because this is the way we "see the world." But upon further investigation, the preconceptions start to break down... An apple is not red. The apple absorbs all the color of the spectrum, except for red, which it reflects. To say nothing of the meaning of "apple" and the viewer's mental construct of the apple being projected back into the world. This overlapping system starts to get more and more complicated when you add more people and ideas and actual projections of images. And you start to get a picture of the way we communicate and how art could enter into an existing epistemological system. With *The Watching* and *Eyes* installations, this overlapping perspective of viewership is the subject matter itself of the pieces. With *Peak*, however, I'm trying to follow that chain of thought back into the mind of the viewer – or myself for that matter. The history of the way the mind is depicted, starts with obsolete but nonetheless interesting images – for example, with phrenology, then the rough photographs of Daguerre. Then William James' breakdown of the mind into conscious and sub-conscious. Then Freud and Jung, fractioning it up again. Then cognitive behavioral therapy, which uses machine language for treatment. Then CAT scan used to create pictures of the mind and its impulses.

Tutto questo mi ha portato a quei piccoli lavori proiettati che ho citato prima; erano reazioni a catena.

GM: Quali sono gli artisti che si possono considerare i precursori di questo modo di concepire la scultura e la comunicazione? Ci sono degli artisti di cui ti senti il naturale continuatore?

TO: Prima ho citato alcuni artisti che hanno ispirato il mio lavoro, ma includerò nella lista anche artisti che sembrano rappresentare stati psicologici. Le raffinate fotografie e installazioni di David Askevold, gli accostamenti fotografici di John Baldessari. Robert Whitman.

GM: Dinanzi a uno spettatore che rimane indifferente al tuo lavoro, quali sono le tue considerazioni? Pensi di aver fallito o pensi che sia lo spettatore ad avere dei problemi con se stesso?

TO: Vorrei poter passare più tempo a osservare la gente che guarda il mio lavoro, probabilmente imparerei molto. È difficile desumere il fallimento o il successo da tale osservazione. So che a volte io stesso ho avuto una prima reazione negativa ad alcuni dei lavori più interessanti che mi sia capitato di vedere. A volte l'effetto arriva dopo. Altre volte, come la gomma da masticare, all'inizio ha un buon sapore che poi però svanisce. Ma naturalmente mi fa piacere se riesco a interessare le persone. Quando stavo lavorando al progetto web *Valley*, mi sono concentrato sulla questione della trasformazione da uno stato umano a uno stato non umano e viceversa. Questo flusso, cui ho già accennato, non è proprio la morte, ma una specie di "aldilà della vita che conosciamo": la macchina vuole prendere una posizione di sorta nella gerarchia della psicologia, e questi lavori cercano in qualche modo di individuarla. Quando il progetto web è stato lanciato, volevo continuare a lavorare con queste idee e con ciascuno di questi stati. Alcuni di questi tropi circolano da parecchio tempo, e sono dotati di caratteristiche fisiche sovrumane, indistruttibili. L'idea dell'entità parallela che obbedisce ai nostri ordini, come il robot, risale al Golem e anche a prima. Lo stato di uomo-macchina – Frankenstein, Prometeo e naturalmente, man mano che la tecnologia si evolve, ci saranno ulteriori elaborazioni dello stato di macchina. Quando ho voluto esprimere queste idee fuori dal cyberspazio, nello spazio fisico, una microscala mi è parsa



Dust, 2006

Spillchamber 2, 1989

All of this led me to these small projected works which I mentioned before; they were chain reactions.

GM: Which artists can be considered the forerunners of this way of thinking about sculpture and communication? Are there any artists you feel you're the natural successor of?

TO: I mentioned a few artists before, who inspired this work, but I'll broaden that list to include artists who seem to depict psychological states. David Askevold delicate photography and installations, John Baldessari's photographic juxtapositions. Robert Whitman.

GM: What are your observations before a viewer who's indifferent to your work? Do think you've failed or do you think it's the viewer who has problems?

TO: I wish I could spend more time watching people watch my work. I could probably learn quite a bit from it. It's difficult to infer failure or success through such observation. I know sometimes the most interesting work I've seen, I've had bad reactions to to begin with. And sometimes it works later. Other times, like chewing gum, it tastes good first and then fades away. But of course, I like to affect people in some way. When working on the web project *Valley*, I put my finger on issues of transformation from a human state to an inhuman state and back. This flux, which I mentioned before, is not really death, but a kind of beyond life-as-we-know-it: the machine wants to take some kind of position in the hierarchy of psychology, and these works try to tease that out. When the web project was launched, I wanted to continue working with these ideas and each one of these states. Some of these tropes have been around for a long time, being imbued with superhuman, indestructible physical characteristics. Having a parallel entity do our bidding, such as the robot, has been around since the Golem and longer. The human-machine state – Frankenstein, Prometheus, and of course as technology evolves, there will be further elaborations of the machine state. When I wanted to express these ideas outside of cyber space into physical space, micro-scale seemed to be appropriate. Simply, one thinks of thoughts – or the electronic impulses of thoughts

p. 32
Untitled, 2008

p. 33
Untitled
(Head with Tools),
2009





appropriata. Semplicemente, i pensieri – o gl'impulsi elettronici dei pensieri – neuroni e dendriti che innescano connessioni – s'immaginano minuscoli, ma danno grandi risultati. Dunque ciò mi ha portato a realizzare queste opere molto piccole. Queste microinstallazioni sembrano avere un effetto alquanto interessante sullo spettatore. Penso che, a livello subliminale, la gente capisca che l'oggetto in sé potrebbe inserirsi nella loro testa. Una volta allestita la prima installazione, sembrava una specie di robot o modello anatomico ridotto all'essenziale, simile alla forma umana. Quando la gente si avvicina a queste microinstallazioni, vede i minuscoli personaggi che strisciano e si parlano in una prospettiva assolutamente unica; si possono infatti vedere e ascoltare solo molto da vicino, a pochi centimetri. Ma la prospettiva è distorta in modi che sto appena cominciando a capire. Il montaggio, come ho accennato, ha la casualità di una reazione a catena, e la lingua opera come una serie di inneschi in un mondo autonomo, che spero gli spettatori riconoscano come parallelo a ciò che sta avvenendo dentro di loro.

GM: Che cosa pensi dell'indifferenza come valore estetico?

TO: L'indifferenza è uguale al disimpegno, che è uguale alla morte.

GM: La tua è una chiara critica al modo in cui i media si insinuano nella vita degli individui e ne condizionano le scelte. Nello stesso tempo, nel tuo lavoro il parlato non esprime una denuncia diretta in questo senso. Racconti storie da interpretare. Non pensi che il delirio che il tuo lavoro mette in scena, proprio perché scava in profondità, possa essere legato a una lettura solo emotiva e quindi possa essere anche frainteso? Come reagisci a questo rischio? Sei completamente indifferente alla cosa?

TO: Qui stai parlando di cose diverse: i media e la critica ai media sono una cosa, usare i media o il mezzo dell'immagine in movimento per fare arte è un'altra cosa. Io faccio arte, e questo è diverso dalla cultura popolare, e posso dirti un modo semplice per capire la differenza. Nella cultura popolare si suppone che tutti provino le stesse cose; nell'arte, si presume che uno senta qualsiasi cosa voglia sentire. In altre parole, se c'è un posto per l'individuo, stiamo parlando di arte. Se l'individualità non conta, stiamo parlando di cultura popolare. Proseguo. *Eyes* è stata una delle poche

– neurons and dendrites sparking connections – as being quite tiny, but having a big result. So this led me to making these very small works. These micro-installations seemed to have quite an interesting effect on the viewer. I think subliminally, people understand that the object itself could fit inside their head. After I set up the first installation, it seemed like some kind of stripped-down robot or anatomical model, analogous to the human form. When people approach these micro-installations, they view the tiny characters crawling around and talking at each other in a very unique perspective. They can only be really seen and heard at very close range, a matter of a few inches. But perspective is skewed in ways that I'm just beginning to understand. The editing, as I mentioned, has the causality of a chain reaction, and the language functions as a series of triggers in an autonomous world, which I hope the viewers can recognize as somehow parallel to what's happening inside them.

GM: What do you think of indifference as an aesthetic value?

TO: Indifference, equals disengaged, equals death.

GM: Yours is a clear criticism of the way the media insinuates itself into the lives of individuals and influences their choices. At the same time, the spoken language in your work does not express a direct complaint to this effect. You tell stories to be interpreted. Don't you think that the delusion your work stages, precisely because it digs so deeply, can be tied to a purely emotional interpretation and therefore can also be misunderstood? How do you react to this risk? Are you completely indifferent to the matter?

TO: You're talking about different things here: media and the critique of media is one thing, to use media or the medium of the moving image to make art, is another. I'm making art, and it's different than pop culture, and I can tell you one easy way to tell the difference. In pop culture everybody is supposed to feel the same thing. In art, you're supposed to feel whatever you want to feel. In other words, if there's a place for the individual it's art. If the individual is disposable, it's pop culture. I'll go on. *The Eyes* were one of the few direct



critiche dirette che ho rivolto alla cultura dei media, e questo è del tutto ovvio. Il fascino che esercitano su di noi il vedere, lo spettacolo e il piacere di vedere è anatomicamente legato al modello della camera oscura, che è l'occhio. C'è anche una sorta di isolamento tra personaggi diversi. Contraddittoriamente, la tecnologia tende sia a legare tra loro le persone, sia a separarle, benché ora questo stia cambiando, con applicazioni interattive come Facetime o Google Chat. *Eyes* è in qualche modo un monumento all'inizio della fine della prima fase della tecnologia mimetica. Sollevi una questione interessante a proposito di quanto vengano affrontati direttamente questi punti. Ripeterò che questa potrebbe essere la differenza tra l'arte e qualcos'altro. Un sociologo farà un'autorevole dichiarazione, mentre un artista farà domande. Naturalmente se rispondessi alle domande l'opera d'arte diventerebbe inutile, e perderei il mio posto di artista. L'istinto naturale è quello di cercare di ottenere una risposta corretta a qualcosa, ma questa è accademia. Questo non è il lavoro dell'artista. Pertanto, si spera che il mio linguaggio funga da passaggio a un altro discorso. Ed è così che vengono scritte le mie opere. Quindi sono aperto a ogni genere di interpretazione.

GM: L'arte che più di ogni altra ha sviluppato una forte critica alla cosiddetta società dei consumi e agli effetti della pubblicità è stata la Pop Art. In questo senso pensi che la tua estetica sia la logica conseguenza dell'arte degli anni Sessanta? Te lo chiedo perché nella tua serie Splats la componente pop si avverte molto: ricorda la stilizzazione ironica e umoristica di Roy Lichtenstein.

TO: Sicuramente c'è un riferimento al pop, e stranamente lo *splat*, lo schizzo, è comparso più volte in annunci pubblicitari. Penso che la Pop Art provenga da un periodo molto più semplice, in cui le qualità riflessive della cultura della pubblicità e lo spazio personale erano facilmente distinguibili. Gli artisti pop avevano del lavoro importante da fare e si accinsero a compierlo rapidamente. Se si esaminano i primi cinque anni di Warhol, è incredibile la quantità di campi in cui si è spinto. Il tratto che trovo più interessante di quel lavoro è l'aspetto politico dell'equilibrio tra alto e basso nella cultura. In sintonia con il tono dell'epoca, l'elemento vernacolare viene elevato, e il White Cube si apre alla cultura da supermarket, in cui si celebrano i dettagli della vita quotidiana. Gli artisti pop furono capaci di farlo con la grafica vernacolare, e in una certa misura anche con il cinema e le performance.



critiques I've made of media culture and that's quite obvious. Our fascination with viewing, spectacle and the pleasure of viewing is anatomically linked to the model of the camera obscura, which the eye is. Also, there's a kind of isolation between different characters. Technology tends to link people, but there's a contradiction because it keeps them quite separated. Although this is changing now with interactivity such as Facetime, Google Chat. The *Eyes* in some way are a memorial to the beginning of the end of the first phase of mimetic technology. You bring up a good point about how directly one brings up these issues. Again I'll say that this might be the difference between art and something else. A social theorist will make a definitive statement, whereas an artist will bring up questions. Of course, if I answer the questions the artwork becomes unnecessary and I put myself out of a job. The natural impulse is to try to extract a correct response to something, but this comes out of academia. This is not the artist's work. So, my language hopefully operates as a passage into another discourse. And that's how my works are written. So I welcome all sorts of interpretations.

GM: Pop Art was the one that more than any other developed a strong critique of the so-called consumer society and the effects of advertising. In this sense, do you think your aesthetics is the logical consequence of the art of the 1960s? I'm asking you because in your Splats the Pop component is very noticeable. It recalls Roy Lichtenstein' ironic and humorous stylization.

TO: Sure there's a reference to Pop, and strangely the *splat* appeared over and over in advertisements. I think Pop Art came from a much simpler time period when the reflexive qualities of advertising culture and personal space were easily distinguished. The Pop artists had important work to do and set about doing it quickly. Looking at Warhol's first five years, it's incredible the amount of territory that he covered. What I find particularly appealing about that work is the political aspect of the balance between high and low in culture. In synch with the tone of the time, the vernacular is brought up, and the White Cube is opened up to supermarket culture where the details of everyday life are celebrated. The pop artists were able to do this with vernacular graphics, and to some degree with cinema and performance.

Odilon Redon, *Il fiore di palude, una testa triste e umana* (da "Omaggio a Goya") / *The marsh flower, a head sad and human* (from "Homage to Goya"), 1885
New York, Museum of Modern Art (MoMA)

Untitled (Head with Knives), 2008

p. 37
Buzz, 2001

Endfire Array, 2001

Sferics, 2001

Electric Blue, 2001

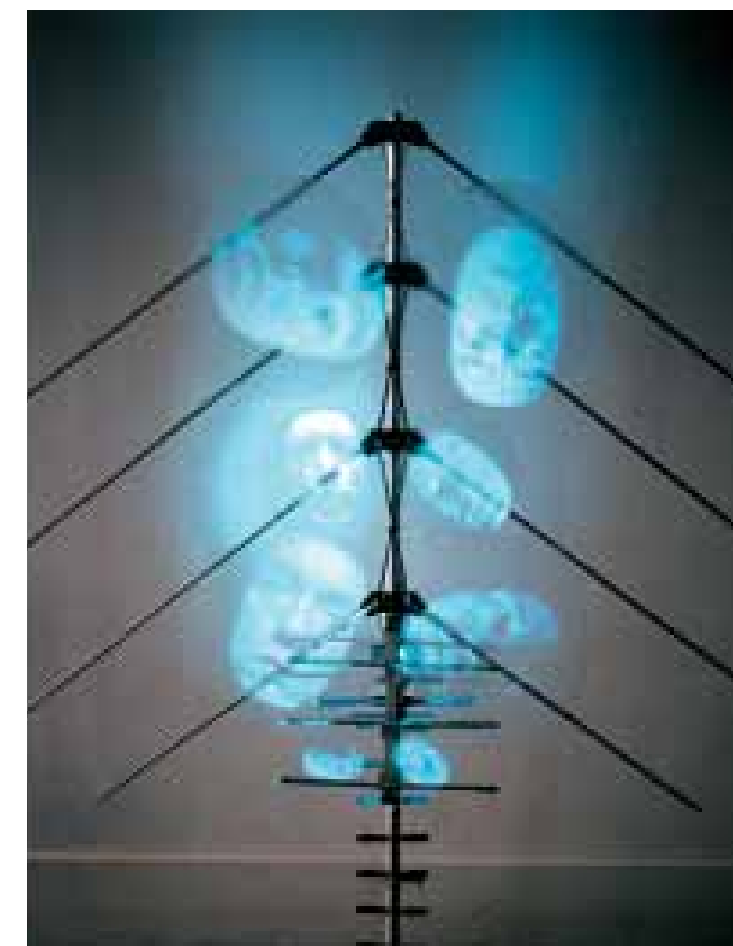
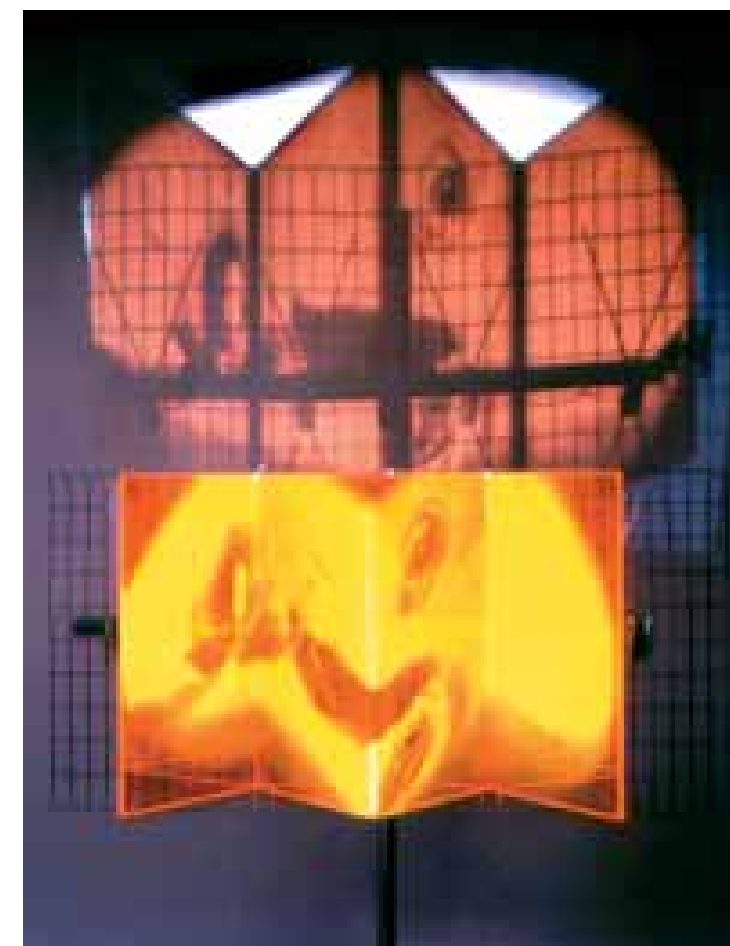
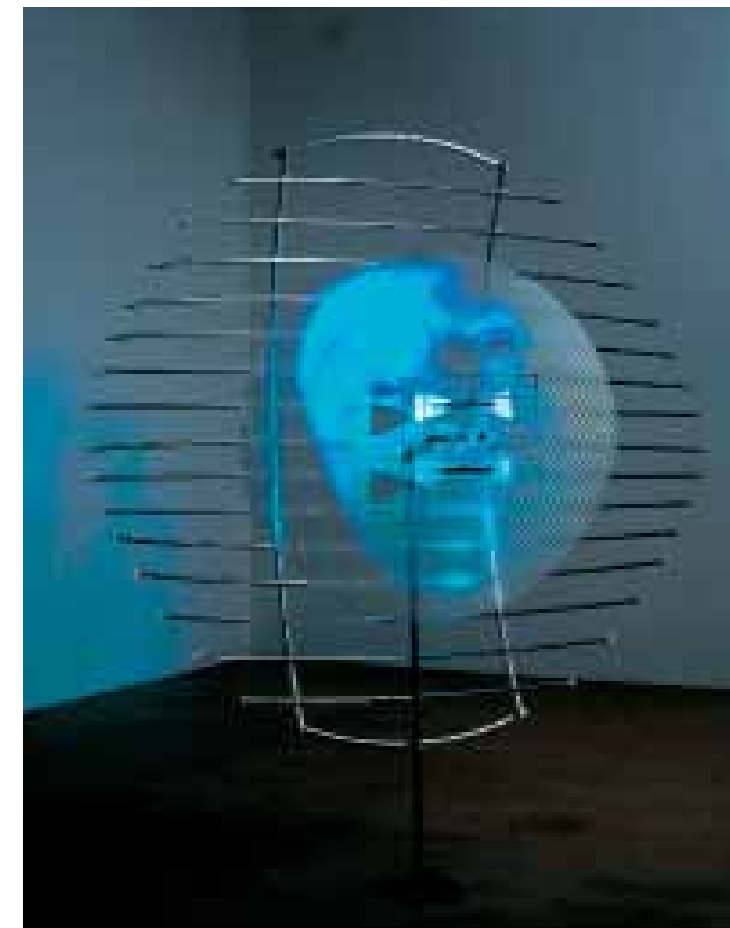
p. 34
Forget/Light
(*argument for two caves*), 2009

p. 35
Manifestazione antihitleriana durante la Seconda guerra mondiale. Immagine d'epoca, proprietà dell'artista (foto Steven Derry) / *Anti-Nazi demonstration during World War II*. Period photograph by Steven Derry, artist's property

Inversion, 1996

Festa di Halloween, Fun House Residence, 1957. Foto proprietà dell'artista / *Halloween party, Fun House Residence*, 1957. Photograph, artist's property

Autochthonous, 1994



Per me, lo stillicidio di immagini "splat" ha le sue radici in Rorschach. Anche per Pollock c'è una sorta di gioco tra casualità e interpretazione, che si evolve in una specie di marchio di individualità. Poi Lichtenstein lo ha elevato a citazione. Poi circola nella cultura popolare come simbolo casuale: per esempio nella grafica punk. Oggi la questione è più complessa, e la pubblicità non si può più distinguere da molti altri elementi. In questo senso, lo schizzo è oggi il segno di una codifica differenziata.

GM: Tratti temi legati all'immaginario collettivo. Ti consideri un visionario o un realista?

TO: Ho sempre pensato che ci fosse un modo diverso di rappresentare le cose che non ho visto. Suppongo che ciò sia comune a molti artisti. Il piacere di "vedere" le idee diventare visibili è una parte importante del mio procedimento. Non ci sarebbe motivo di farlo, se le si potesse vedere da qualche altra parte. In un certo senso mi sento realista, perché le idee e gli stati che cerco di trasmettere non sono meno reali di qualunque altra cosa. Anche se possono sembrare all'estremo limite di quello che si pensa che sia la documentarietà, potrebbero effettivamente essere documentarie. Recentemente sono capitato su un sito web che cercava di ricreare una sorta di ambiente interattivo per aiutare la gente a capire come vedono le cose gli schizofrenici: era geniale! Quello che sto cercando di dire è che il campo visivo è in continua espansione, e l'idea di punto di vista reale è fluida. Perciò, vedi, la tua domanda ci porta in un terreno scivoloso: la realtà contro la finzione – e suppongo che l'arte abbia la stessa probabilità di diventare una realtà di fatto di qualsiasi altra informazione non verificata.

GM: Nei tuoi lavori l'immagine del Diavolo è ricorrente...

TO: Alcune riflessioni sul Diavolo. Quand'ero preadolescente, eseguii alcuni dipinti connessi al Diavolo, ma in realtà non mi ricordo molto come fossero. Avendo io ricevuto un'educazione cattolica, il Diavolo è stato una presenza molto minacciosa nella mia infanzia, che, in una lunga transizione dalla figura concreta, credibile, quasi mitologica vista attraverso il prisma dell'infanzia, è diventato poco per volta più trasparente, simile a un cartone animato, per poi finalmente dissolversi in un personaggio quasi nostalgico. Ma il Diavolo è un *trickster*, un astuto ingannatore, e una

The drip has its roots in Rorschach for me. Also for Pollock there is a kind of play between control and randomness which evolves into a kind of mark of individuality. Then Lichtenstein brought it to a quotational level. Then it floats around popular culture as the haphazard symbol, seen in the splatter in punk graphics. The object is multifaceted today and advertising can no longer be distinguished from many other elements. In this sense, the splat is a sign of differentiation of codification.

GM: You are dealing with matters connected to collective imagination. Do you feel yourself as a visionary or a realist?

TO: I've always felt that there's a different way of depicting things that I haven't seen. I guess this is common with most artists. The pleasure of "seeing" ideas become visible is a big part of my process. If you could see it somewhere else then there would be no reason to do it. In a sense I feel like a realist because the ideas and states I am trying to get across are no less real than any other. They may appear to be at the outer edge of what one imagines as documentary, but they could in effect be documentary. I recently came across a website which attempted to make a sort of interactive environment which would help people understand the way schizophrenics see, it was brilliant. What I'm trying to say is that the visual field is expanding all the time and the notion of real point of view is fluid. So you see, your question leads into a slippery area of fact versus fiction, and I suppose art has just as good a chance of becoming a fact as any other piece of information.

GM: In your work the image of the Devil recurs...

TO: Some thoughts about the Devil: when I was a preteen, I did some paintings related to the Devil, but I can't really remember that much about them. Growing up Catholic, of course, the Devil had a very ominous presence in my childhood, which I suppose you could see as a long transition from a concrete, believable, almost mythological figure as represented through the prism of childhood and slowly becoming more transparent, cartoonish, and finally evaporating into an almost nostalgic character. But the Devil is a *trickster* and this transformation could never

simile trasformazione non potrà mai essere semplice. Nel 1974, l'uscita del film *L'esorcista* suscitò grande scalpore; un personaggio da antiquariato era inaspettatamente tornato in auge nella cultura popolare. All'epoca, mi ricordo di aver passato una serata con degli amici fumando erba e ascoltando la registrazione pirata di un esorcismo, che uno dei miei amici aveva ricevuto sottobanco da un parente che si trovava in seminario. Fu un'esperienza a dir poco agghiacciante. Ma anche quella volta apparve evidente che c'era un aspetto in qualche modo tecnologico in quegli aleggianti fumi di zolfo: il Diavolo sembrava parlare alla rovescia, in toni forse alterati o anche un po' rallentati. Si diceva che nelle canzoni dei Beatles e dei Led Zeppelin si facesse uso della tecnica del "mascheramento all'indietro" per trasmettere messaggi subliminali mirati a corrompere la gioventù. E io ne ero a conoscenza. Tra la fine degli anni Settanta e l'inizio degli anni Ottanta, realizzai una serie di lavori audio affini a quella tecnica. Ma fu solo alla fine degli anni Novanta, mentre stavo facendo ricerche per la mia *Optical Timeline* e la mia cronologia sommaria della tecnologia virtuale, che mi accorsi che il Diavolo si era insinuato di nuovo nella mia arte. Mentre cercavo di ricostruire la storia dell'immagine in movimento, scoprii che le prime raffigurazioni della camera oscura e la discussione su molti congegni tecnologici erano codificate in termini di bianco e nero / bene e male. Il lato gotico oppure oscuro dei progressi tecnologici era rappresentato in modo ricorrente. Il Diavolo sembrava percorrere quella storia, che si trattasse delle lanterne magiche della fantasmagoria o dell'inversione delle immagini all'interno della camera oscura o della fiorente produzione di film dell'orrore degli anni Cinquanta e Sessanta. Così strutturai la prima versione della mia *Timeline* in termini di buio e luce, come una sorta di provocazione antagonista per il lettore, e anche, in definitiva, nel tentativo di rendere meno noioso un argomento così tecnico. Non deve essere presa per un punto di vista personale, ma, in realtà, va piuttosto considerata come un'osservazione culturale del modo in cui tendiamo a codificare le nuove tecnologie. Naturalmente il nome stesso di Lucifero ha a che fare con la luce o con la sua assenza, il che è al centro di qualsiasi dibattito sulla produzione con media virtuali.

GM: Hai spesso citato l'arte truffaldina che politici e spiritualisti senza scrupoli sono capaci di realizzare. Hai anche dichiarato che i politici non si sono impegnati a combattere l'abuso di droghe.

be so simple. In 1974, *The Exorcist* was released in theaters and caused quite a stir. The antiquarian character had made a a very unexpected comeback in pop culture. Around that time I remember hanging out with some friends, smoking pot and listening to a bootleg recording of an exorcism, which was passed to my friend from a relative who was into the Seminary. This was a chilling experience to say the least. But even at that time, it was apparent that somehow there was a technological aspect to the wafting sulphur fumes: the Devil seemed to speak in reverse and was perhaps pitch-shifted or slowed down a bit as well. Backwards masking was supposedly used in Beatles and Led Zeppelin's songs to somehow transmit subliminal messages aimed at corrupting youth. And I was aware of this. Through the late 1970s and early 1980s I produced a number of audio works which related to backwards masking. But it wasn't until the late 1990s, when I was researching my *Optical Timeline* or my rough chronology of virtual technology, that I found the Devil intruding upon my art again. As I tried to reconstruct the lineage of the moving image, I found that the early depictions of the camera obscura and the discussion around many technological devices were codified in terms of black and white / good and evil. Again and again, the gothic or dark side of technological advances portrayed. The Devil seemed to run through this history, whether it be the magic lanterns of the phantasmagoria or the inversion inherent in the camera obscura or the flourishing production of horror movies in the 1950s and 1960s. So, the first version of my *Timeline* was organized as dark and light, as a kind of antagonistic provocation for the reader, and finally, in an attempt to make the technical subject matter less boring. It's not to be mistaken as a personal point of view, but actually as more of a cultural observation of the way we tend to codify new technologies. Of course, the very term "Lucifer" has to do with light or the absence of light, which is at the core of any discussion of virtual media production.

GM: You have often mentioned the "cheat" art that politicians and unscrupulous spiritualists are able to implement. You also declared that politicians didn't commit to fight drug abuse.

TO: I think what you're talking about is a nexus of escapism exploited by corporate power. Corporations whether it be military-industrial, cultural monoliths such as gaming and Hollywood, or the pharmacologi-



Switch (Director), 1996

Maquette senza titolo per *Endless Music* / Untitled maquette for *Endless Music*, 1999

Fotogramma da *Empty* / Production still from *Empty*, 1999

p. 40
Disk (Hidden), 2002

p. 41
Johann Wolfgang von Goethe,
Schizzo della teoria dei colori /
Colour Theory Sketch, 1809
Frankfurt, Goethe Museum,
Freies Deutsches Hochstift

C.G. Jung, *The Red Book*, mostrato al pubblico per la prima volta al Rubin Museum of Art di New York, 7 ottobre 2009 / shown to the public for the first time at the Rubin Museum of Art on October 7, 2009 in New York



TO: Penso che tu stia parlando di un nesso tra un certo escapismo generale e il potere economico. Tutte le grandi imprese, che siano militari o industriali, monoliti culturali come il gioco d'azzardo o Hollywood, o l'industria farmaceutica, sfruttano le debolezze umane. In questo senso, in questi tentativi c'è della cialtroneria che mi ha molto interessato ed è penetrata nei miei progetti; in particolare in *High*, la serie del 2007-2009 circa che riguarda l'espressione di comportamenti eccessivi. Mi ha sempre colpito la posizione del piccolo singolo individuo in rapporto a queste megastrutture. Naturalmente egli è l'eterno perdente, ma la posizione in cui si trova è sempre interessante.

GM: Dato che la tua opera non fa riferimento al mondo dei sogni, quando e come ritieni che l'arte "visionaria" abbia abbandonato l'idea surrealista dell'automatismo psichico? Quando e come, secondo te, l'arte ha smesso di essere "surrealista" (solo per quanto riguarda l'inconscio) per diventare "surreale"?

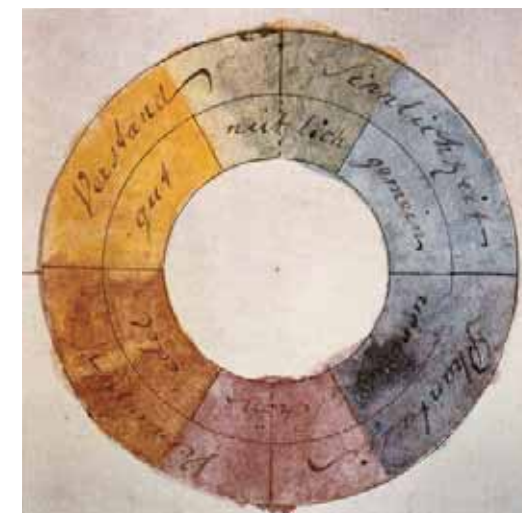
TO: Per essere precisi, il surrealismo non può esistere oggi, sopravvive solo un residuo del movimento che ebbe inizio con gli anni Venti. Conseguentemente, la fine del movimento coinciderebbe con la morte del suo ultimo membro; ciò ci porterebbe, peraltro, piuttosto avanti nel tempo. Ma, seriamente, l'impulso a interpretare fluidamente il subconscio e a evocarlo era parte di un processo avviato ben prima del Surrealismo: si pensi a certi mostri giapponesi o alle stampe raffiguranti fantasmi, e naturalmente a Bosch. La questione ci riporta inoltre a Carl Jung e alla convinzione che la mancanza di controllo possa scatenare nuovi sistemi, ma anche altro, come l'impennata nell'uso delle droghe psichedeliche e nella meditazione. Il termine "istantaneo" poteva sostituire "automatico" nel campo del pop; ma c'è stato anche il grande miglioramento degli effetti speciali e dei video di musica rock, che combinavano a caso l'intera storia del pensiero visuale. In un certo senso, questo portò la visione surrealista nella camera di ogni adolescente degli anni Settanta. La spinta surrealista ha completamente impregnato la cultura; la pubblicazione del *Libro rosso* e le idee molto succinte di Jung su come usare la creatività e il subconscio quali strumenti quotidiani hanno peraltro ridato attualità a questo discorso. Jung fu probabilmente molto saggio a lasciarlo inedito: solo oggi, infatti, siamo forse pronti ad attuare alcune delle sue idee.

cal industry all exploit human weaknesses in their quest for treasure. In this sense there is a Hucksterism in these endeavors which have fascinated me and worked themselves into my projects: specifically *High*, the series from roughly 2007-2009 involving the expression of excessive behavior. I'm always interested in the position of the little guy in relation to these megastructures. Of course he is the perennial loser, but the specific position we find him in is always interesting.

GM: Since your work does not refer to the dream world, how and when do you think that "visionary" art abandoned the surrealist idea of psychic automatism? When and how, in your opinion, art ceased to be "surrealist" (only as regards the unconscious) to become "surreal"?

TO: To be precise surrealism can't really exist today, there is just a residue from the movement which occurred roughly starting in the early 1920s. Then you could take the point of view that the death of the last member of the Surrealist movement would be when it ended, which would be quite late. But seriously, the impulse to fluidly read the subconscious and to call it forth has been a process which was underway long before the Surrealists, certainly looking at Japanese monsters and ghost prints, and of course Bosch. This also goes back to our questions about the activities of Carl Jung and the belief that a loss of control can unleash new systems, but also other forces, such as the steep rise in psychedelic drug use and meditation.

The word "instant" could replace "automatic" in the field of pop; but there has also been the rise in the perfection of special effects and rock music videos, which randomly combined the entire history of visual thinking. It sort of carried the surrealist vision into every teenager's bedroom by the 1970s. The surrealist impulse has fully saturated culture; the publishing of the *Red Book* and Jung's very succinct ideas of how to use creativity and the subconscious as an everyday tool are something that brings meaning back to the discourse. He was probably quite wise not to publish it, as it might be exactly the moment when we are ready to implement some of his ideas.





OPERE / WORKS



pp. 42-46
Influence Machine, 2000-2002



p. 47
Flucht, 2002







Crunch, 2004

Pet, 2003

Purp, 2003

Sss, 2004

pp. 48-49
Eyes, 2010

Cyc, 2003



Installazione / Installation,
Lisson Gallery, 2004



Elo, 2003



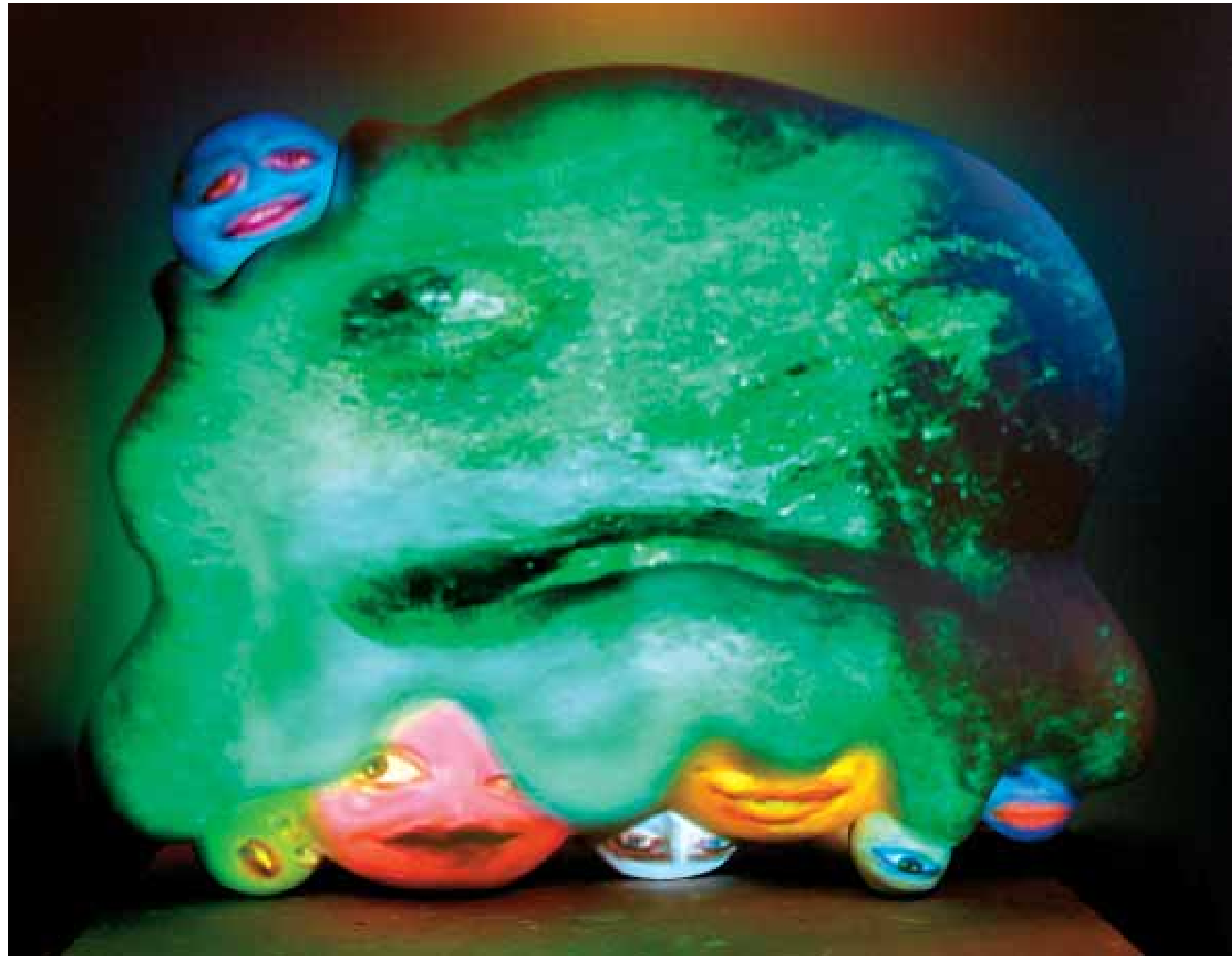
Studio: Seven Months of My
Aesthetic Education, 2004-2005



Untitled MPD, 2005



Sixth Wall, 2005



Allen Acid, 2007
Dream Alien, 2007
Phenyl, 2004

Purplite, 2006



Cosmic Cloud, 2007
Star, 2005



Million Miles, 2007

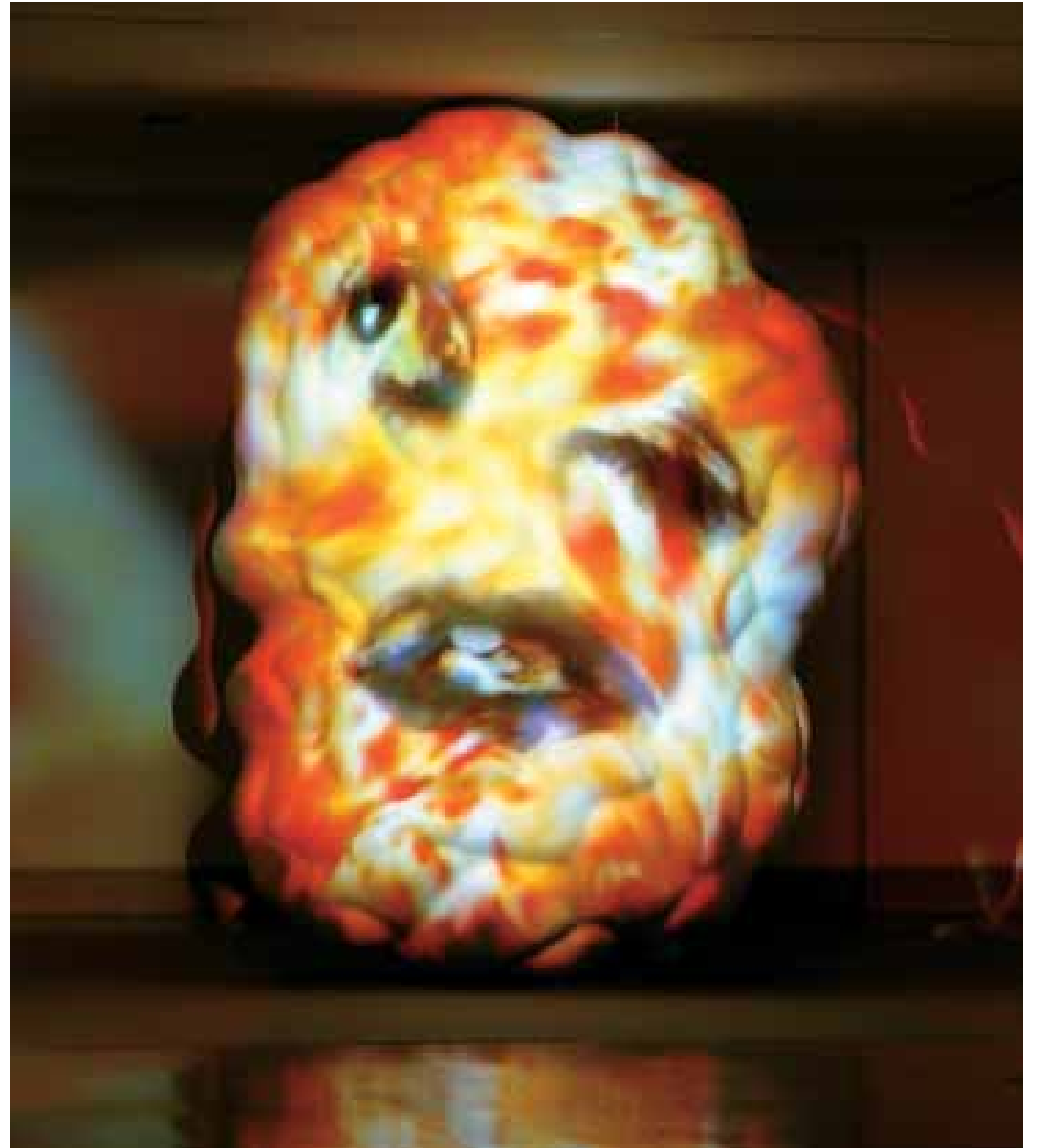
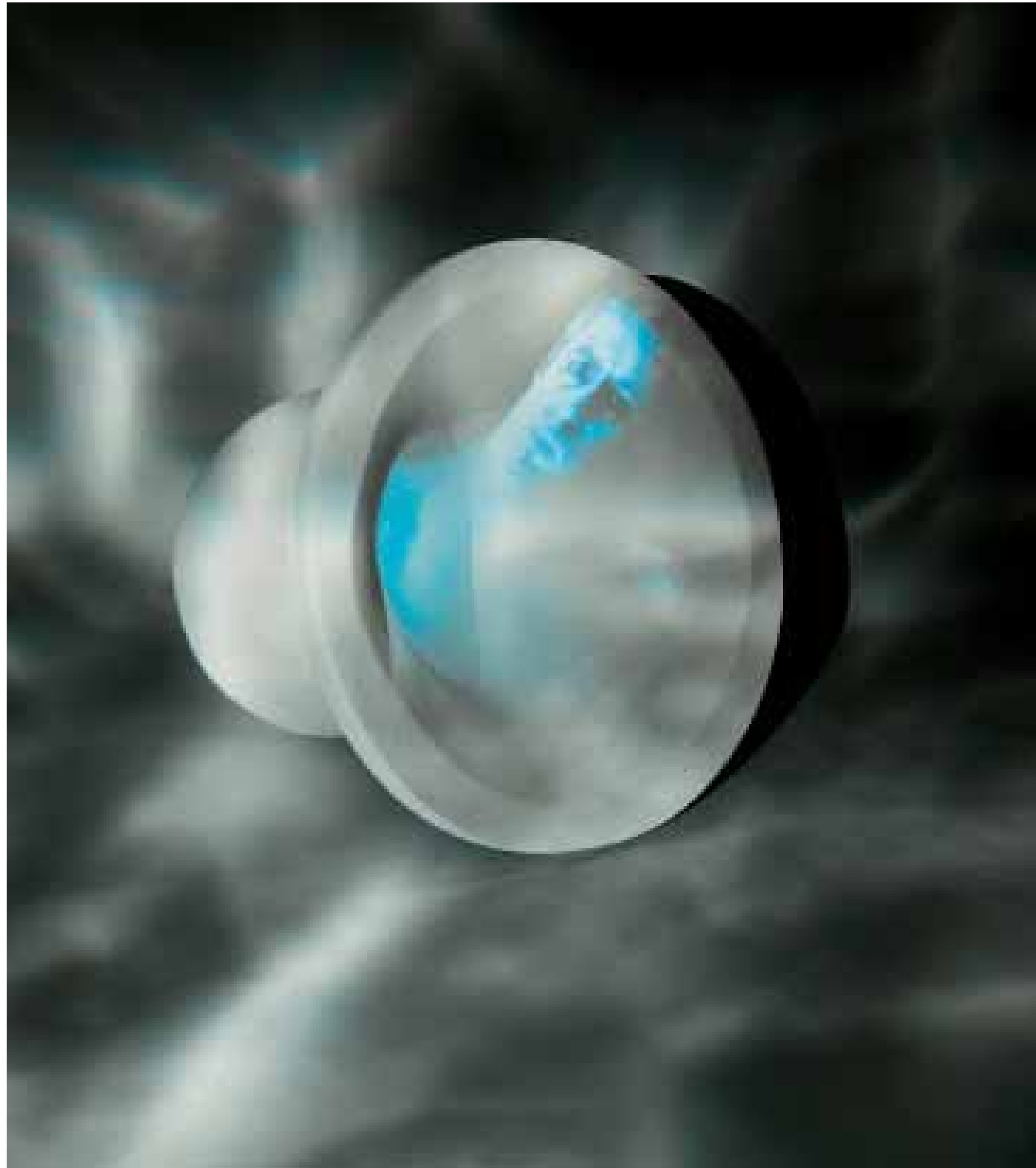


*Sound Digressions in
Seven Colors, 2006*

p. 64
Bell Deep, 2005

p. 65
Climaxed, 2005



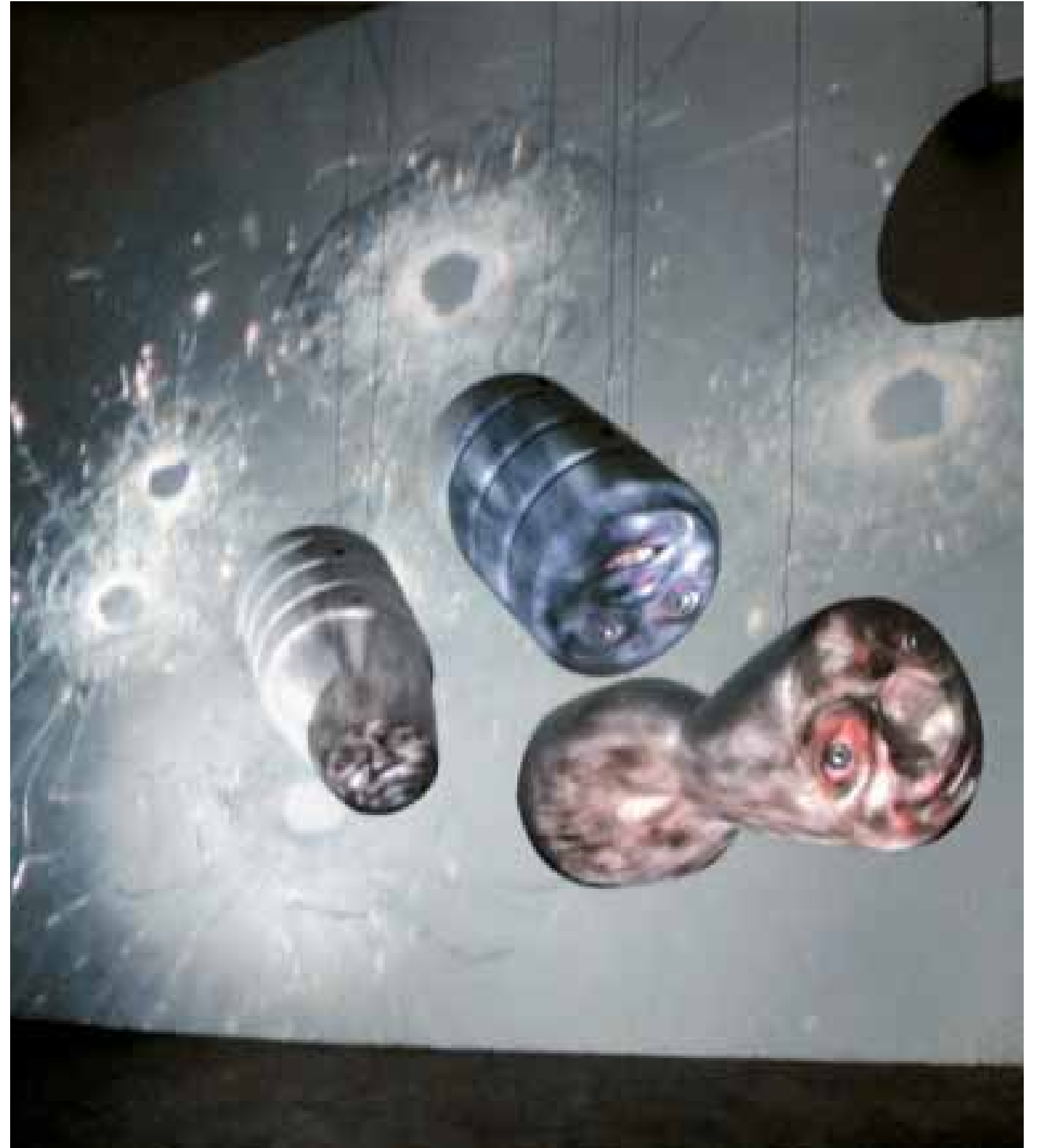




Mushroom-Communication-Failure-Drag, 2007

Bull's Eye Evolution, 2007

p. 67
Wadcutter-Semivadcutter-I'm-OK-Slug, 2007

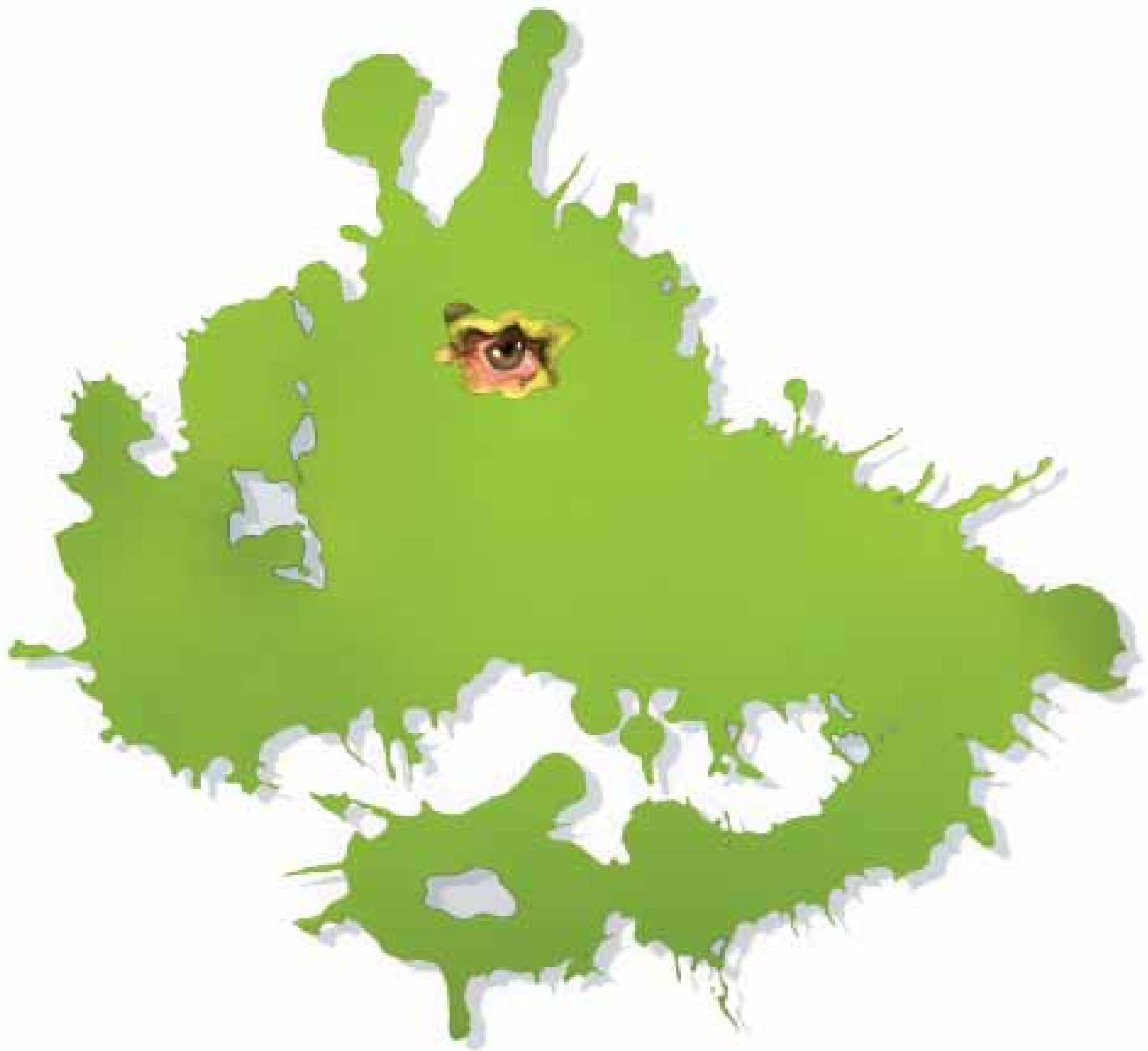




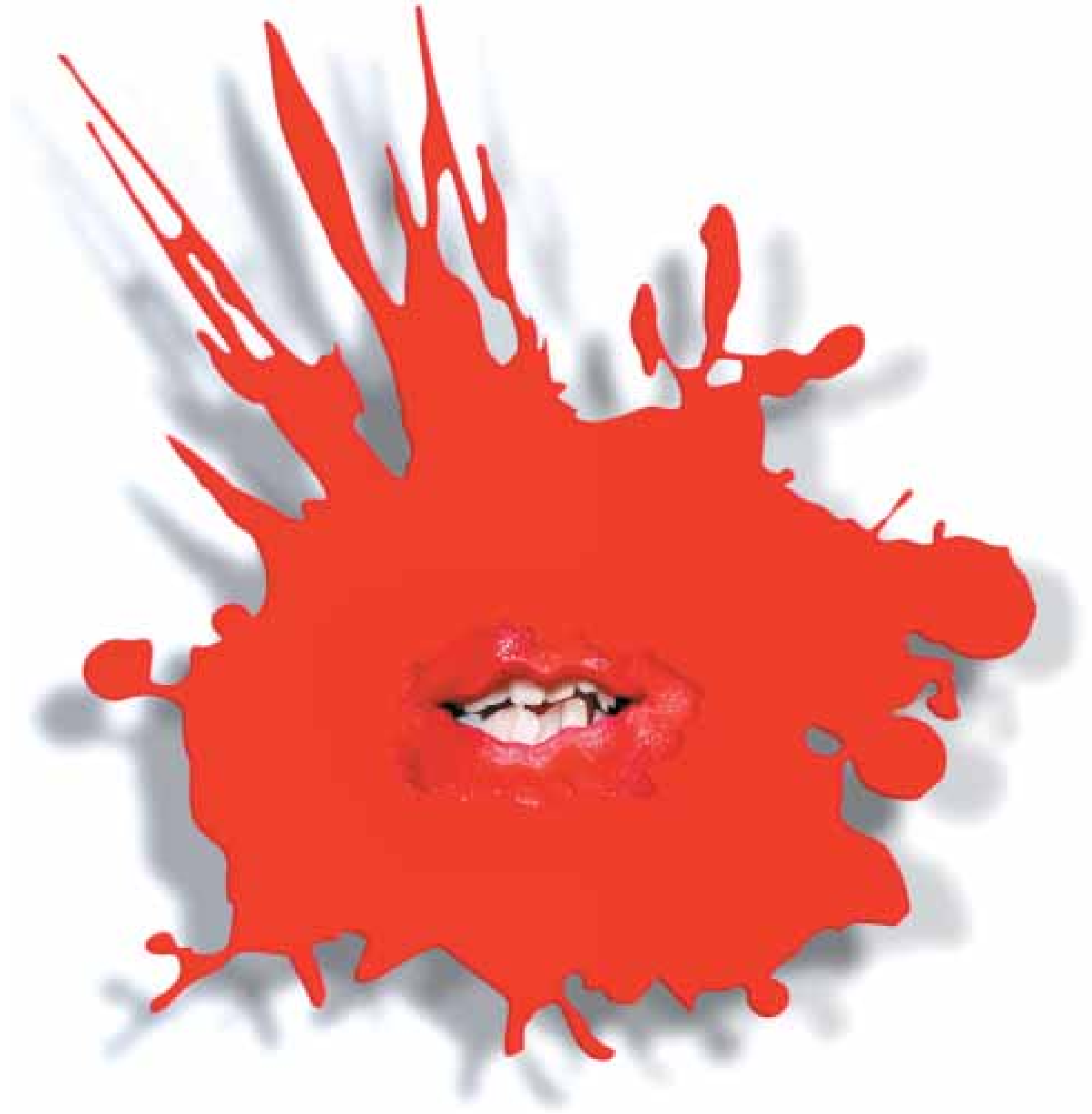
Nix, 2006



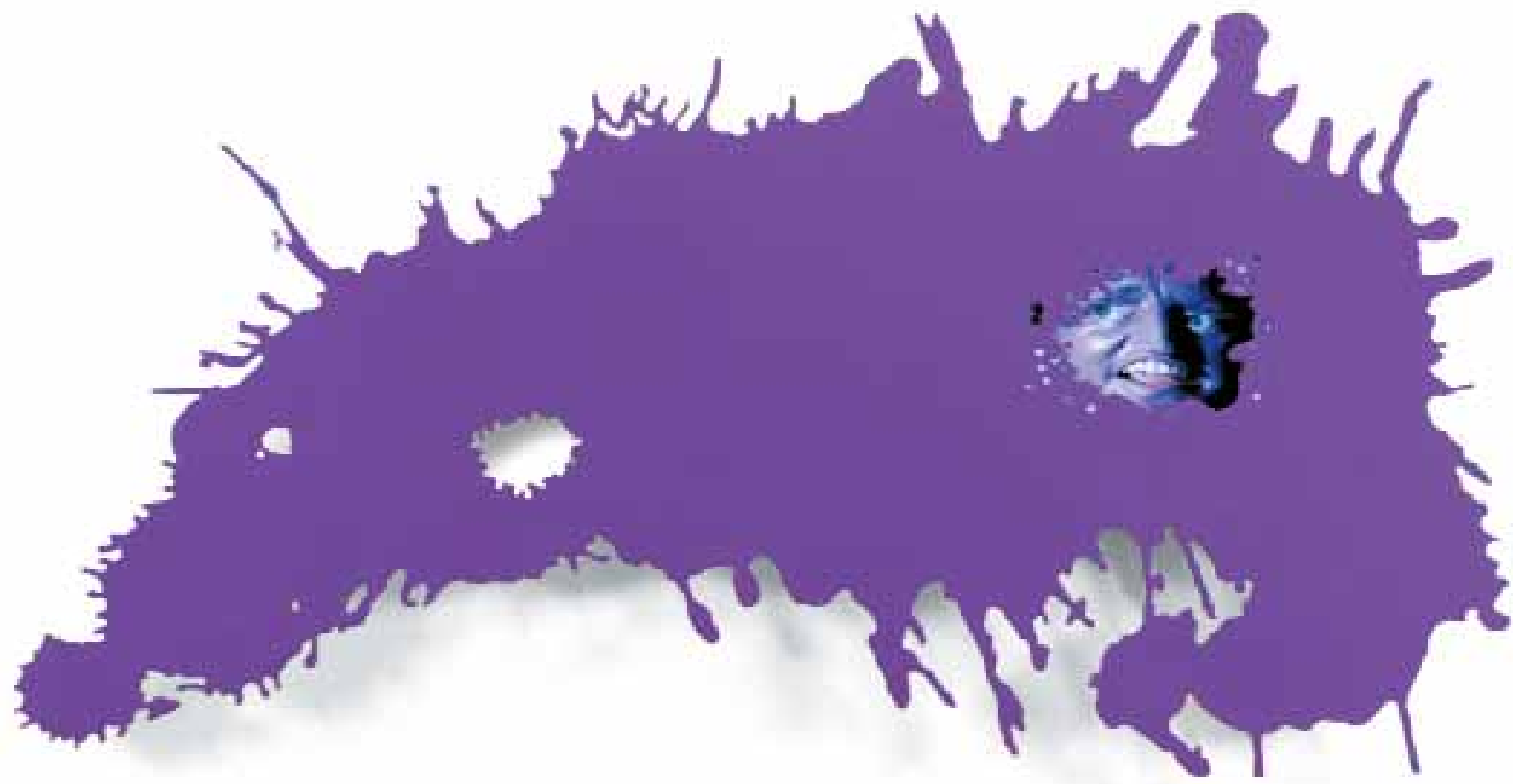
Dust, 2006



Invisible Green Link, 2007



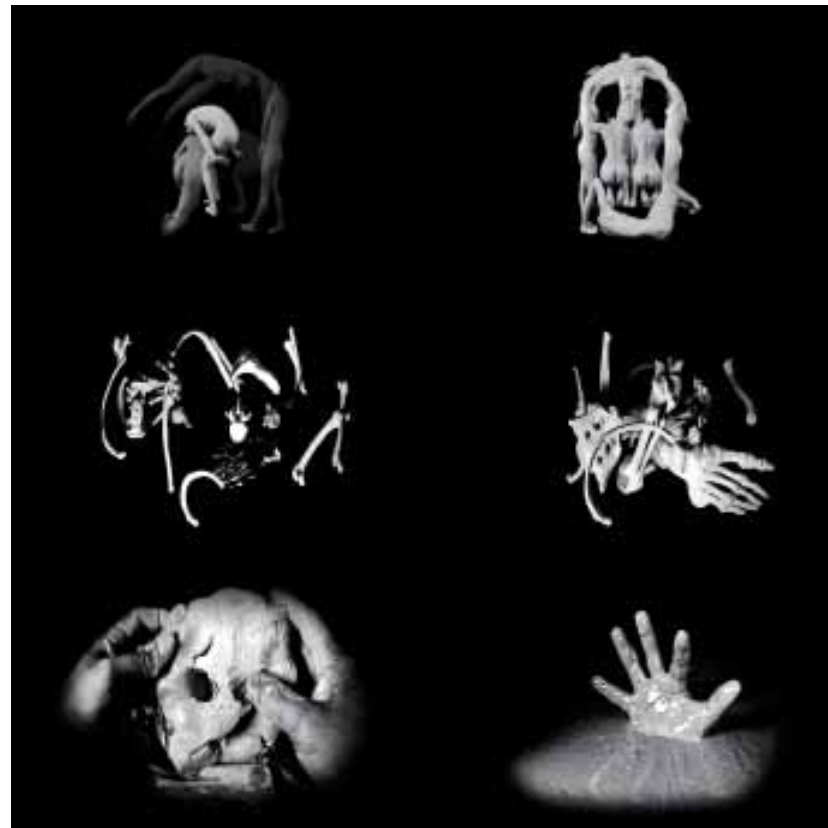
Red Ray, 2008



Untitled (Purple), 2010

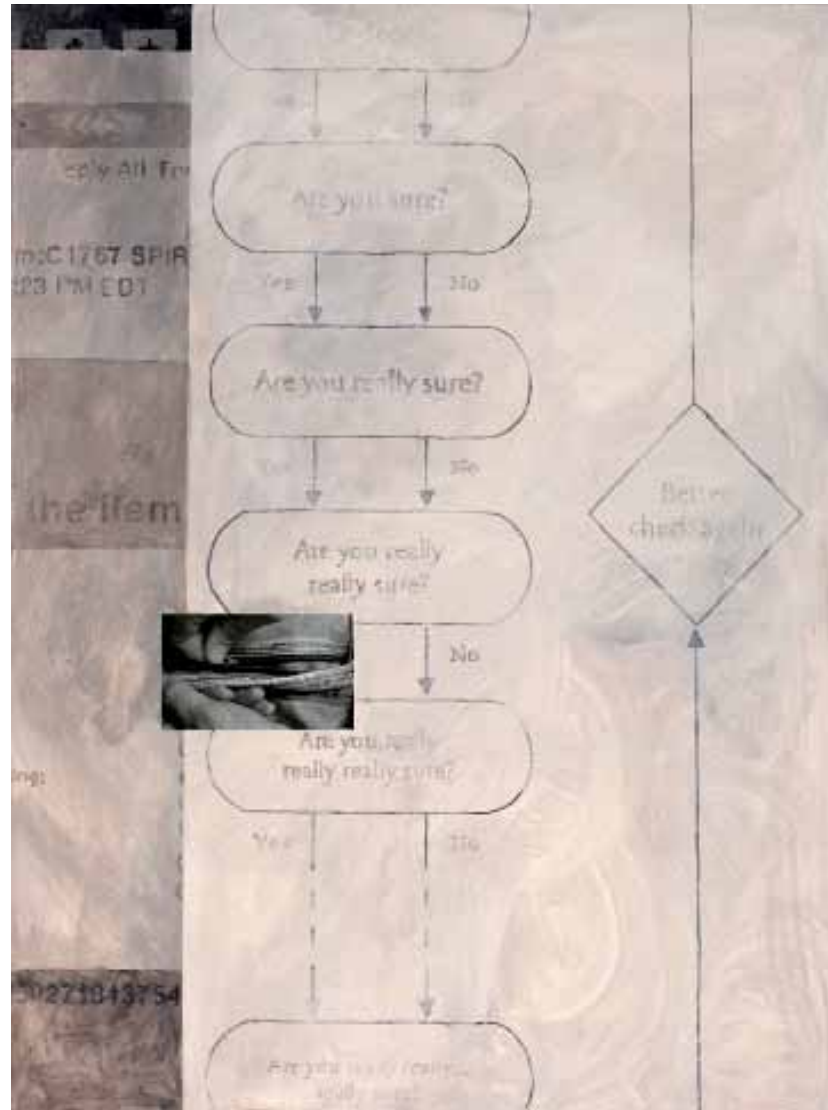


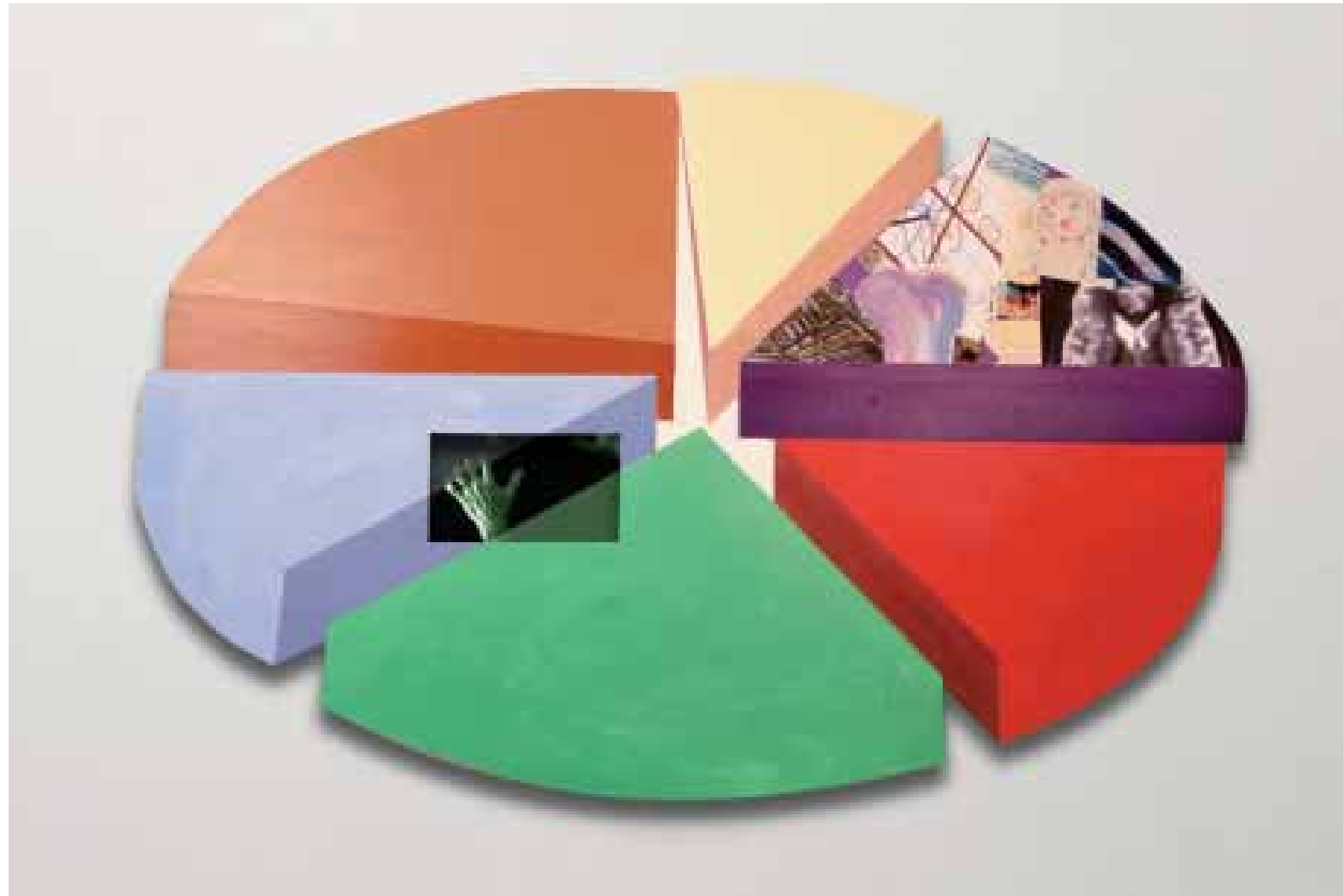
Untitled (Black), 2010



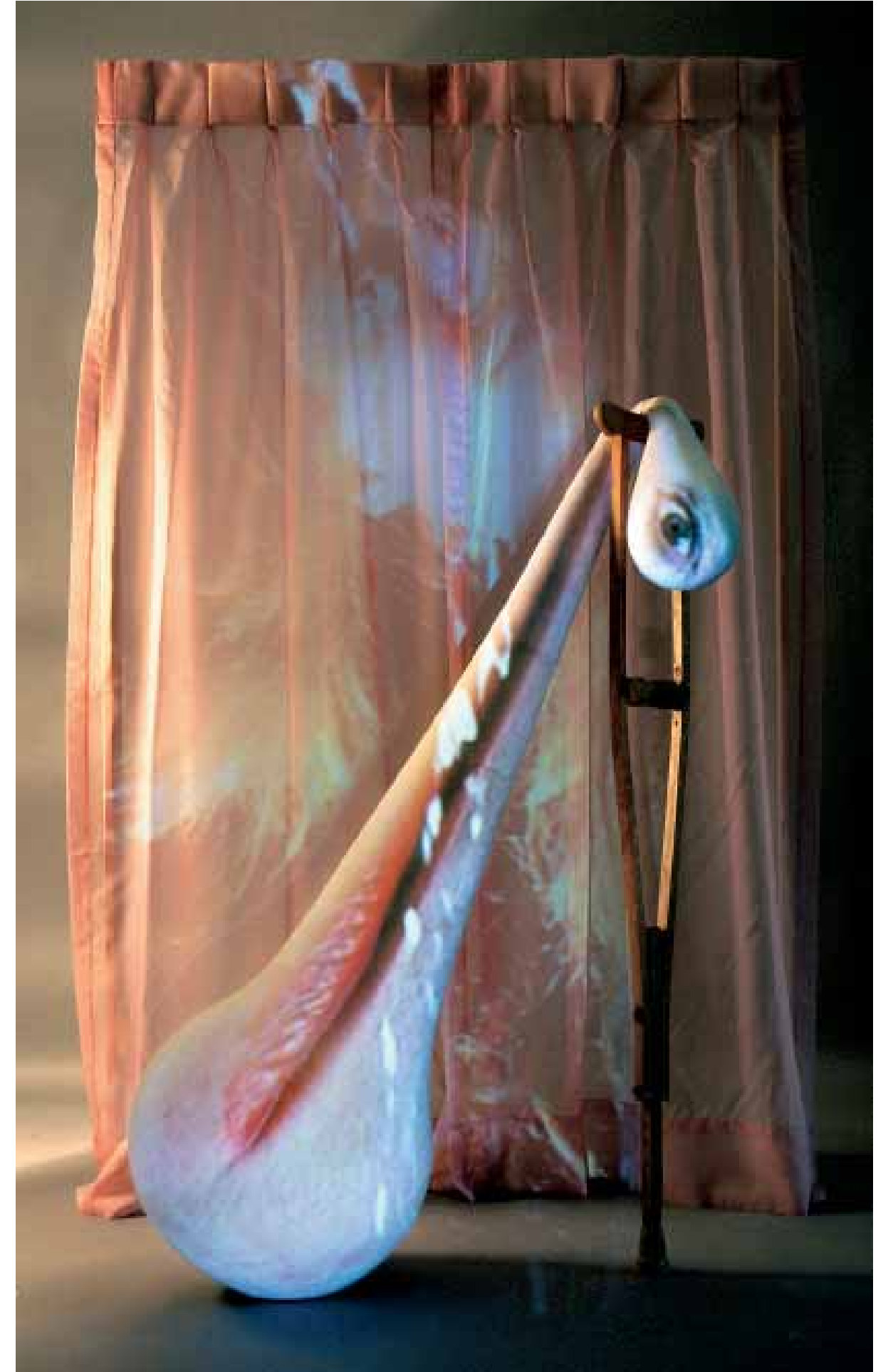
Mud, installazione permanente,
Nuova Zelanda / permanent
installation, New Zealand



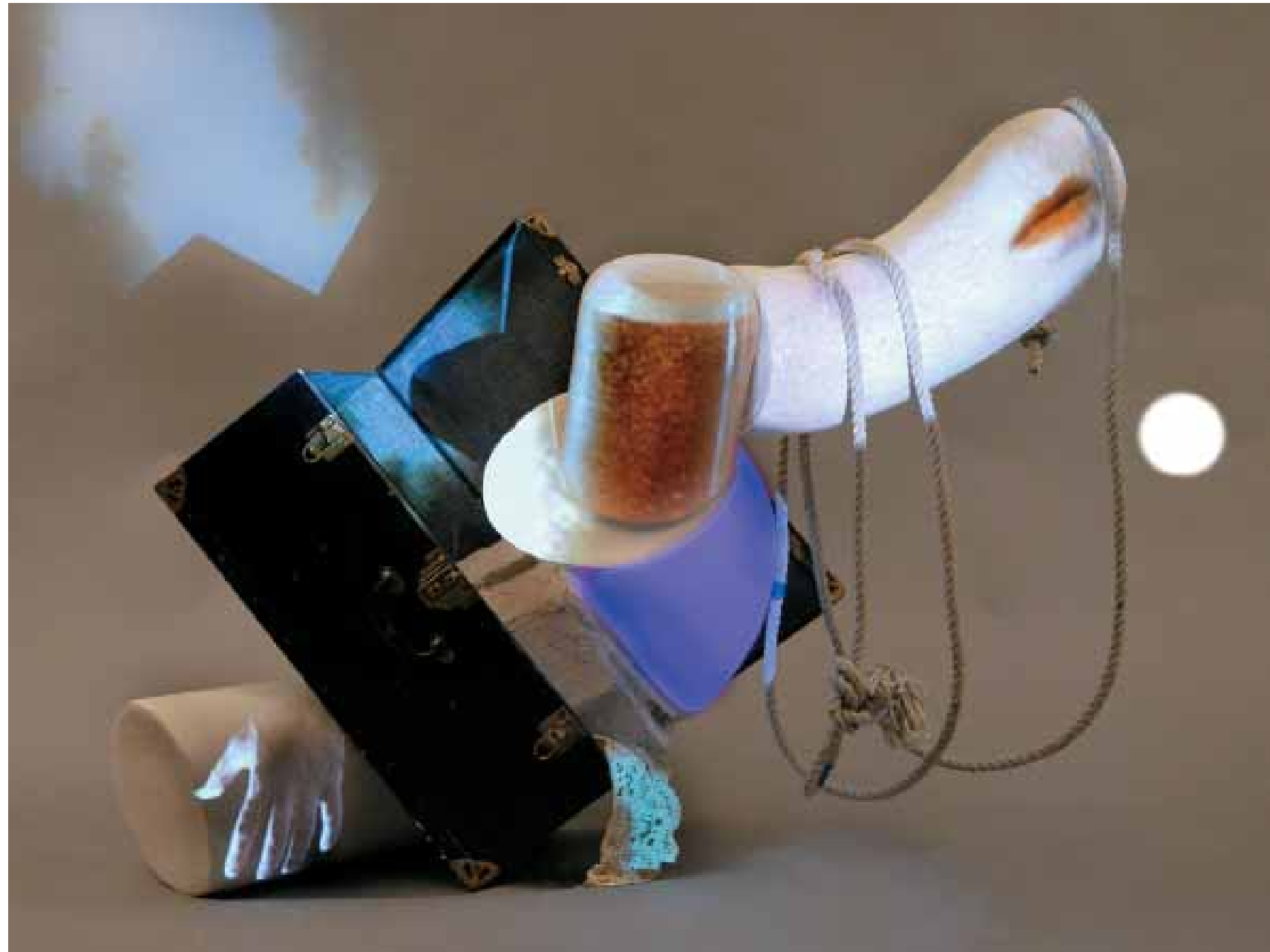




Probability Engine, 2009



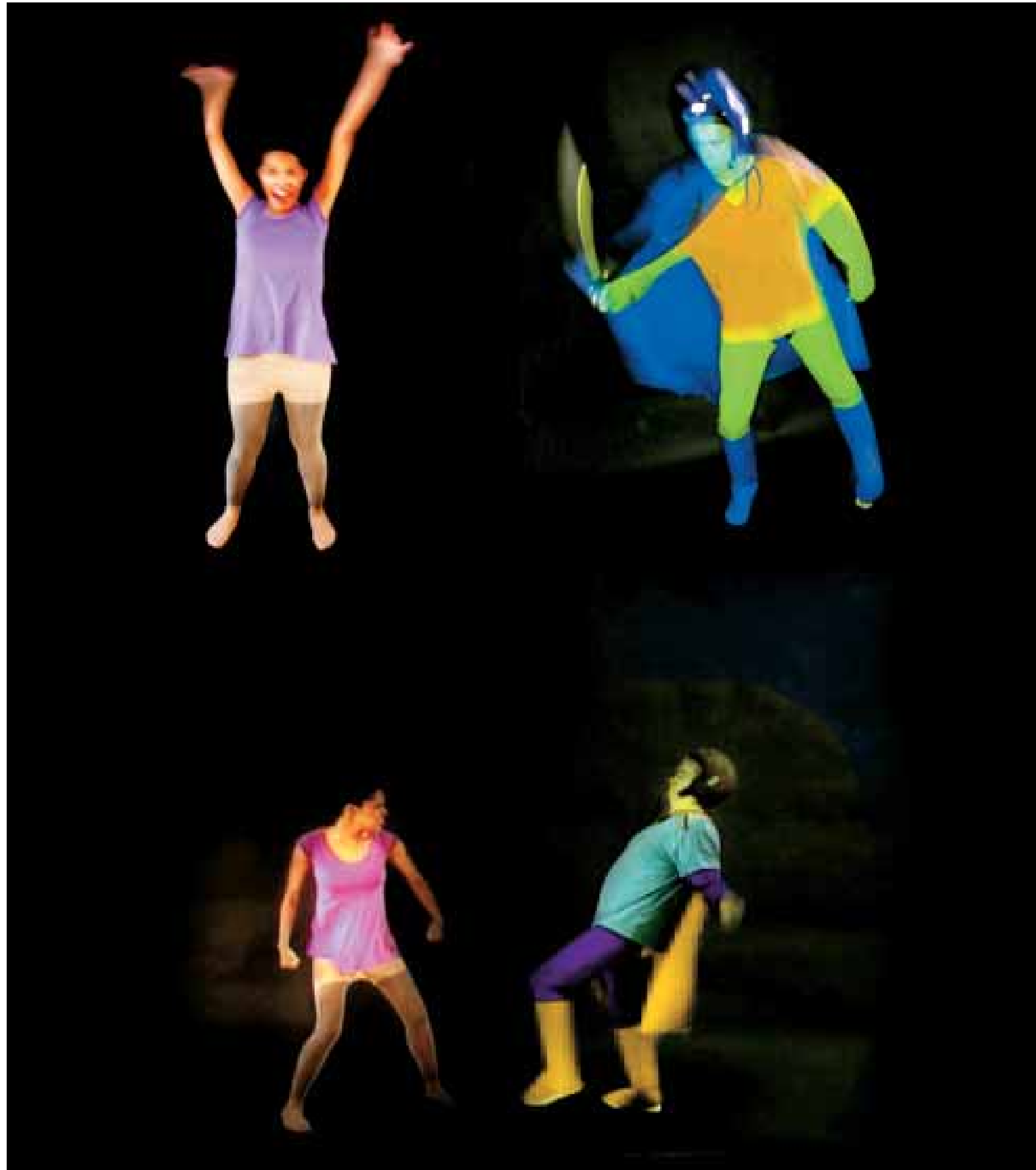
Crutch, 2007



Trunk, 2007

*Bedazzled, Set for Life,
Funky \$5, Mother's Day,
Welcome to Las Vegas, 2009*





p. 82
Void or Everything I Ever Wanted,
2009

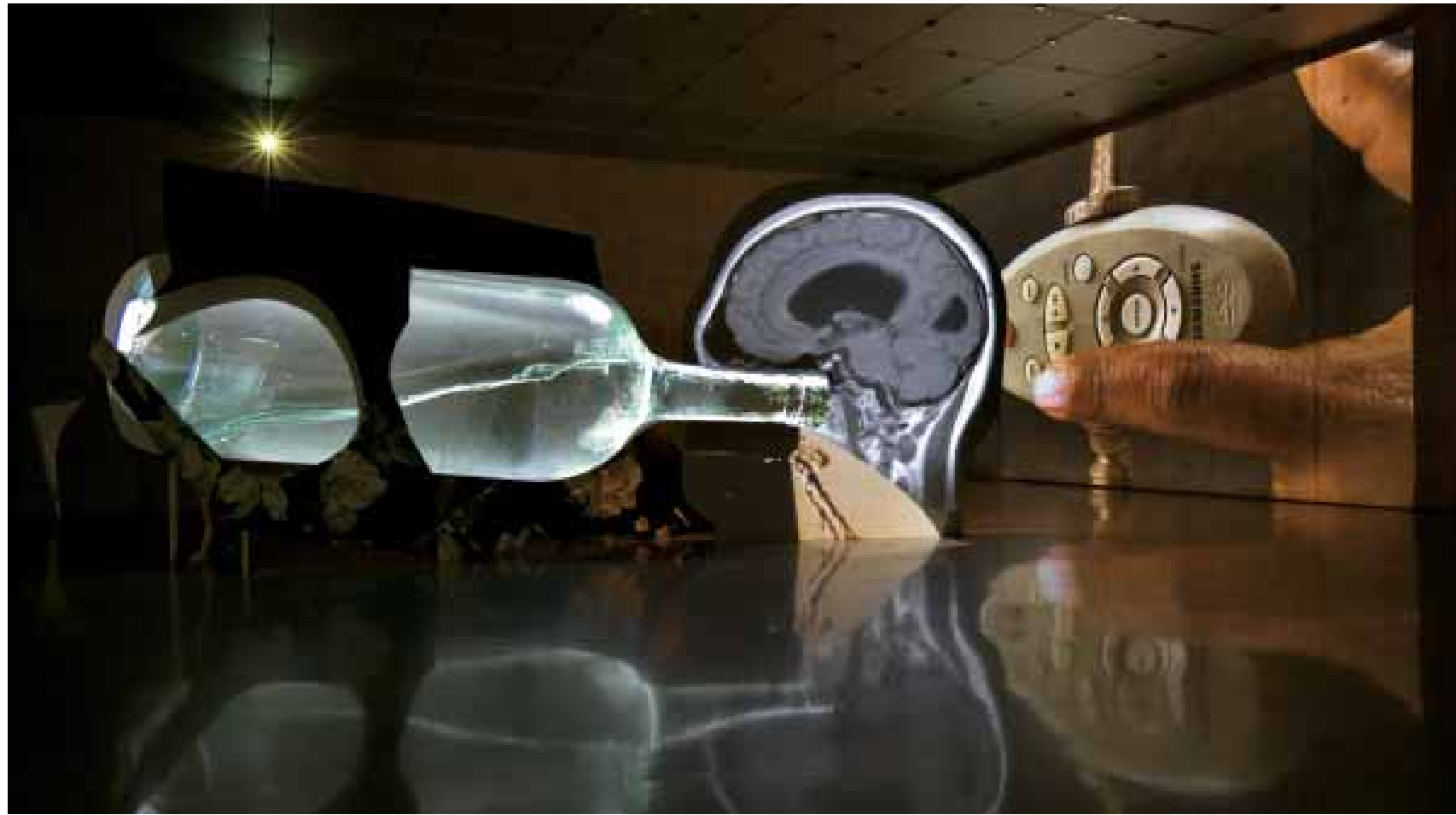
Fog or Friends Helping Friends
Saving the World with Mirrors,
2009

Void or Everything I Ever Wanted,
2009



Marlboro, Camel, Winston,
Parliament, Salem, Marlboro Light,
American Spirit, 2009

pp. 86-89
Lock 2 4 6, 2010







121, 2008

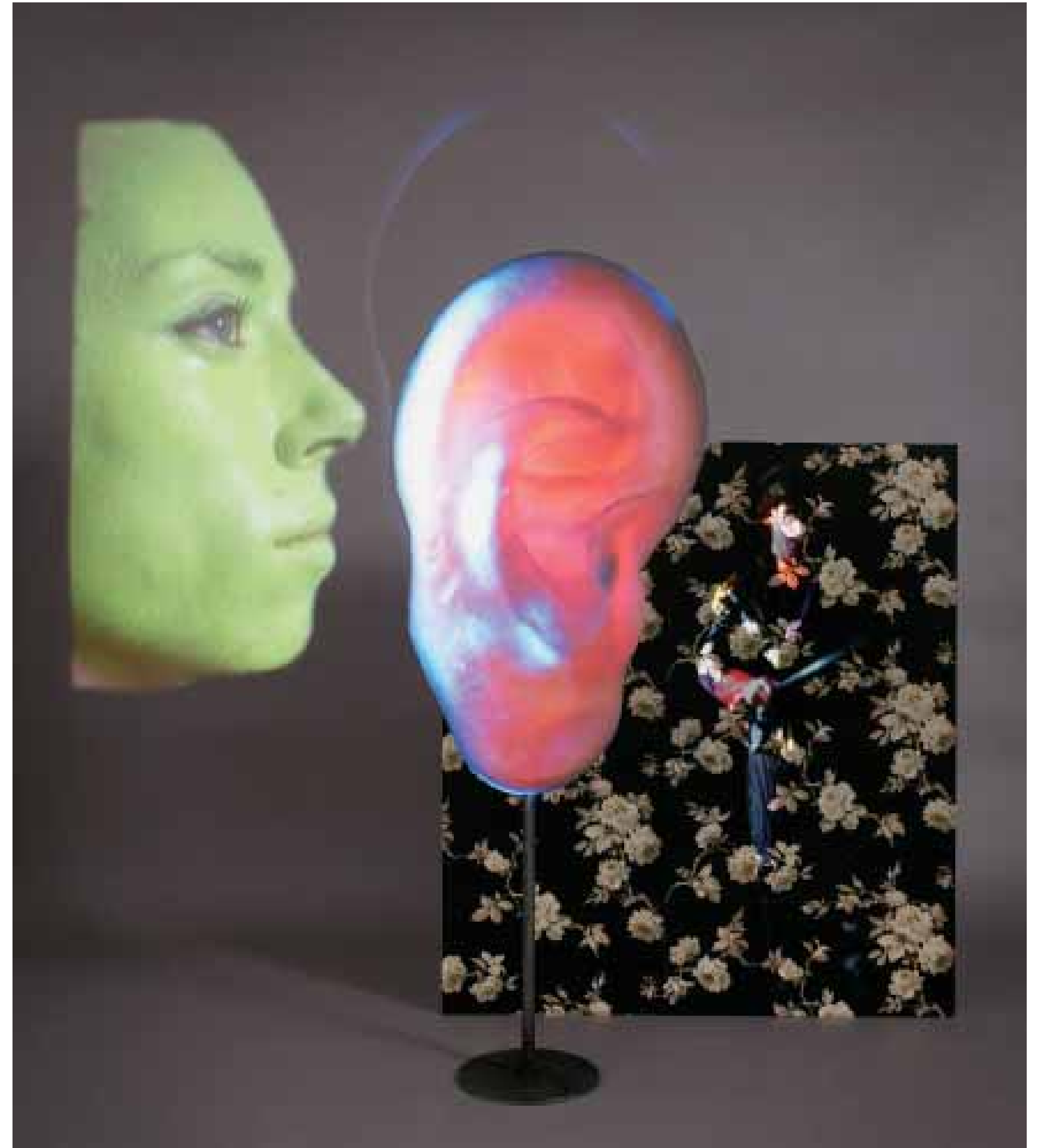
Cherry Nokia, 2008

p. 91
C Word, 2008





Reuptake, 2008
Scratch, 2008
p. 93
ASL, 2008





Booby-Trap, 2008

Liquid, 2008



Untitled Note, 2008

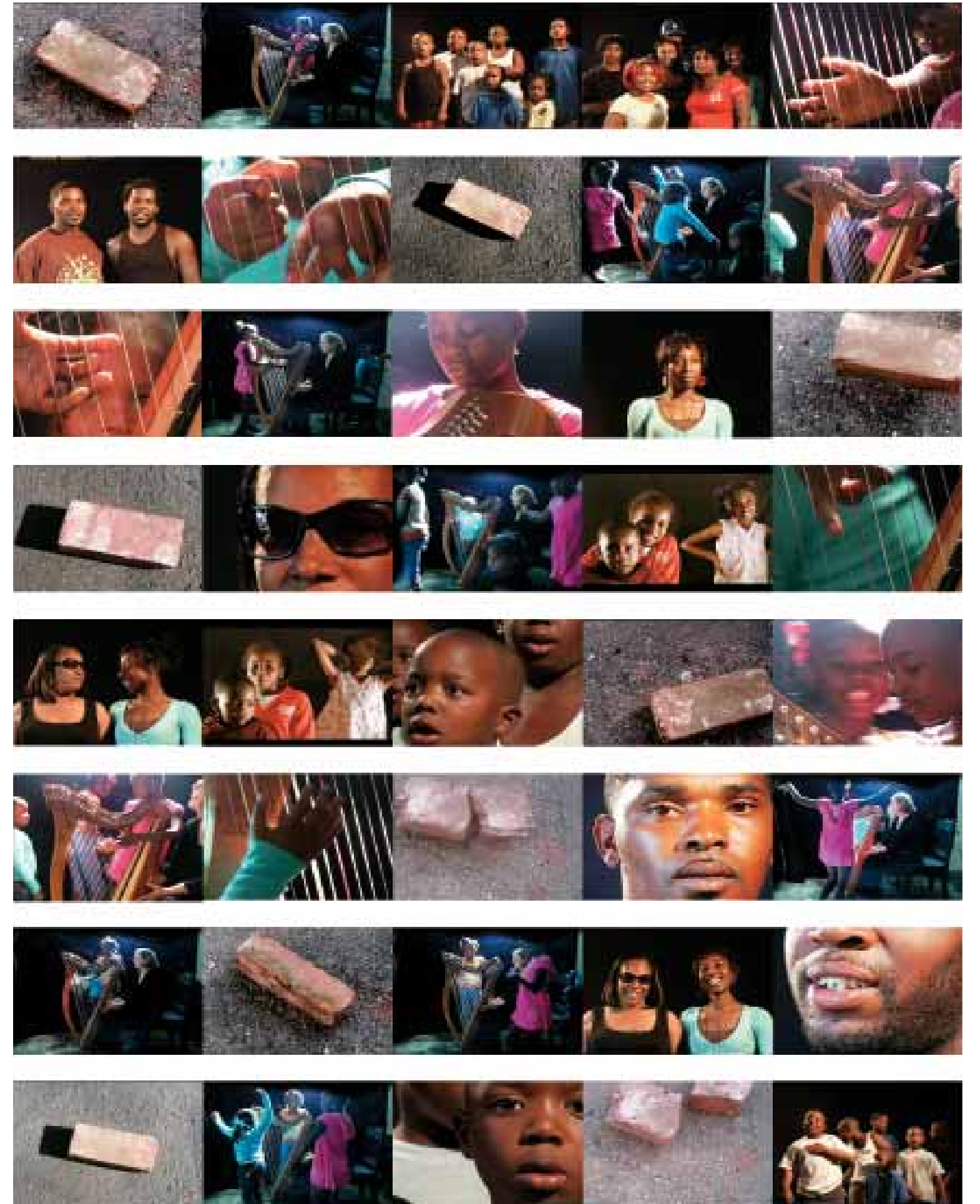
Mao Yuan, 2010

Federal Reserve Note
Five Dollars, 2009

Untitled Note (Freud),
2009



Untitled Project
for St. Roch, 2008





Peak, 2010

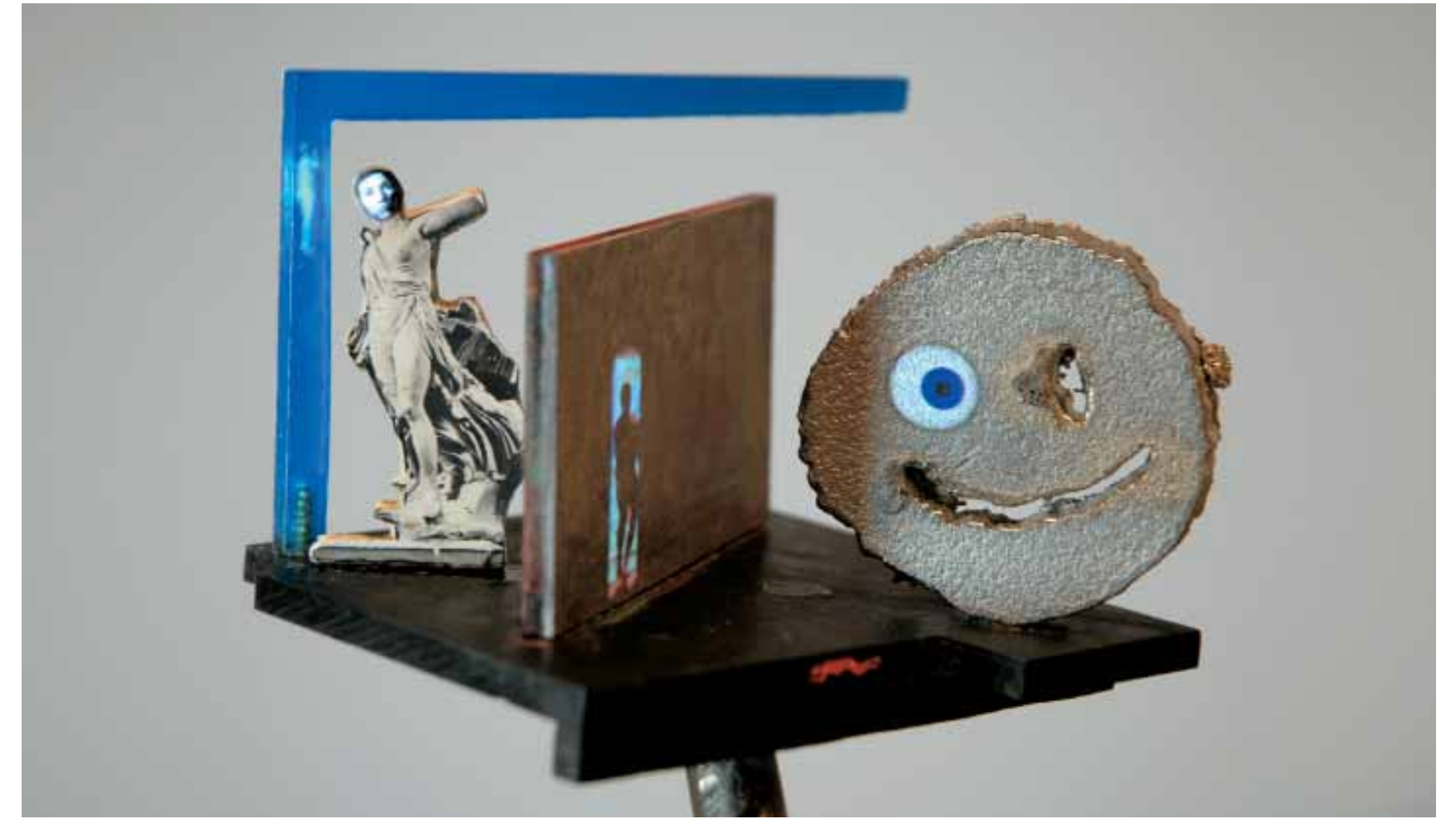


Untitled, 2011



Mirror Return, 2010
Via Regia, 2010
p. 103
Untitled, 2010





Artificial Hazard, 2010

Untitled, 2011

Valley (Flowchart), 2010

Turing Test, 2010



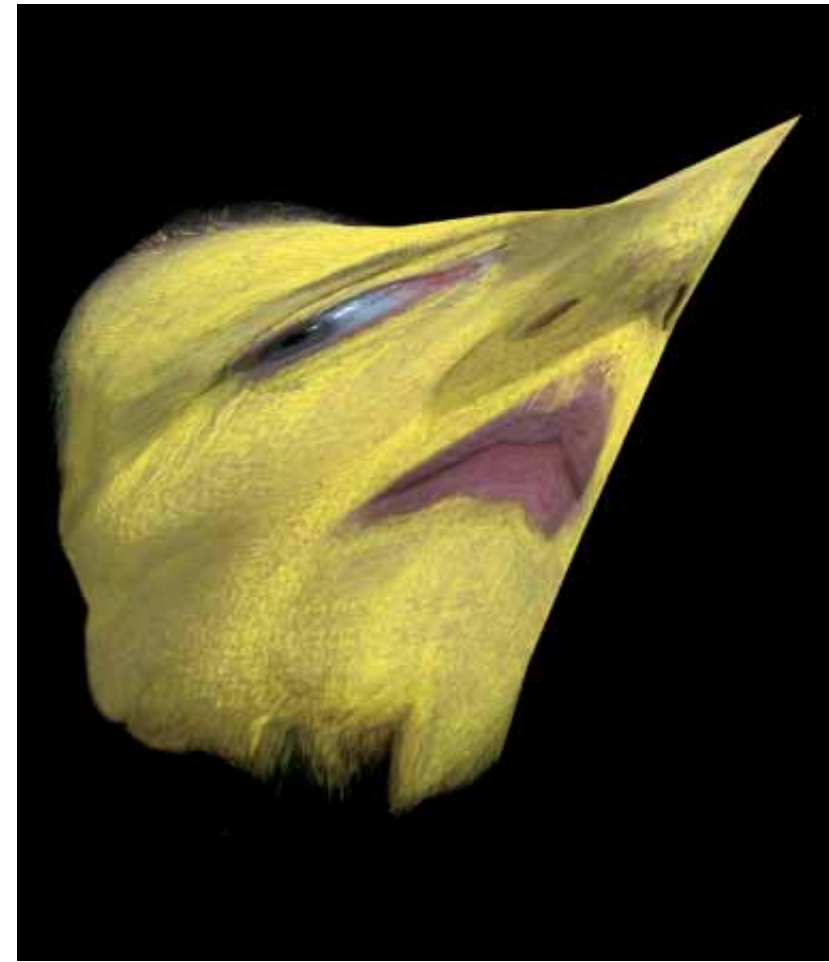
Untitled, 2010
Black Box, 2010
p. 107
Untitled, 2011



p. 108
Bunker, 2010
Bunker (particolare / detail),
2010
Untitled, 2010
p. 109
Untitled, 2011







Uncanny Valley, 2010

pp. 112-113
Perfect Partner, 2005



TESTI / TEXTS



Why I Like Flowers

Tony Oursler

Un giorno, in un prato, vidi un fiore disintegrarsi; alcuni dei suoi petali volarono via, portati dal vento. Assistere alla violenta distruzione dell'incantevole bocciolo giallo mi turbò e m'intristì. I petali staccati salivano fluttuando sempre più in alto, percorsi da un fremito innaturale, come se fossero animati da moto proprio. Con mia grande gioia, mi resi conto che i petali erano vivi: quella era una farfalla, e non parte di un fiore moribondo. Al contrario, la delicata creatura stava contribuendo a dar vita ai fiori impollinandoli! Quella devastante esperienza emotiva mi sconvolse a tal punto che sono stato costretto a confrontarmi con il suo significato, e con il potere che i fiori sembrano avere su di me.

Una delle cose più belle dei fiori è che li si può disporre come si vuole, in qualsiasi combinazione: blu e rosso e giallo, oppure viola e giallo soltanto; forse alcuni preferiscono l'insolito accoppiamento di rosso e bianco, o una soluzione radicale come l'accostamento di diversi fiori della stessa famiglia di colori. Nel disporre i fiori, si può dare libero corso all'espressione personale, senza limitazioni di alcun genere.

Purtroppo però per farlo è necessario reciderli alla base, destinandoli quindi a morire prematuramente. Mi sono spesso chiesto se i fiori in vaso soffrono; ma arrecano così tanta allegria a tanti che è difficile fissarsi su questo pensiero.

La morte non è la prima cosa che viene in mente contemplando i versatili fiori, tuttavia essi costituiscono spesso l'ultimo omaggio a chi è mancato da poco. Fiori vengono inviati a casa del defunto, poi vengono portati al luogo dove si svolgerà il funerale e infine sparsi sulla tomba, prima, durante e dopo il servizio funebre. I fiori deposti sulle lapidi simboleggiano la natura fragile, effimera della vita, ma anche i semi dei ricordi che, se coltivati amorevolmente, fioriranno dentro tutti noi. Tuttavia, nei cimiteri all'aperto i fiori, esposti alle intemperie, non resistono mai a lungo, anche se sono stati rinforzati chimicamente per durare di più. Si possono usare fiori finti in seta o in plastica, il che allunga considerevolmente la vita della decorazione floreale; però i materiali sintetici finiscono per sbiadire e sbriciolarsi, con effetti grotteschi, o spettrali.

Dopo la morte, la prima cosa che viene in mente è il colore – tonalità vibranti, fluorescenti, ipnotiche. Uno spettro così intenso che la scienza non potrebbe mai riprodurlo. I petali si aprono al sole e sembrano concentrare l'intensità stessa della luce nei loro colori. Mi è sempre apparso straordinario che ciò trasmetta felicità anche a chi li contempla! È facile verificarlo, basta fare un giro di esplorazione in un giardino pubblico e osservare attentamente i visitatori, in particolare nei momenti in cui si concentrano su un determinato fiore. La gioia che li pervade è palpabile! E questo è un segno del potere occulto dei fiori. Spesso invisibili, i fiori usano la decorazione come travestimento domestico. Prendiamo il mazzo che langue solitario su un tavolino in un

1995

One day out in a field I saw a flower break apart, some of its petals blew away on the warm wind. I was horrified, then sad to witness the violent destruction of the wonderful yellow bloom. The severed petals drifted and shuddered unnaturally upward as if through their own locomotion, higher and higher. To my delight, I saw that the petals were alive and realized that this was a butterfly and not part of a dying flower. In fact the delicate creature was helping bring life to the flowers by pollinating them! This shocking emotional experience so devastated me that I have been forced to confront its meaning, and the power which flowers seem to hold over me.

One of the best things about flowers is that people can arrange them as they like, in any combination: blue and red and yellow, or perhaps violet and yellow alone; some may prefer the strange coupling of red and white, or something radical such as a number of different flowers in the same color family. There are no limits to personal expression in floral arrangement.

It is a sad truth that to arrange flowers one must cut them at the root, thus rendering them prematurely terminal. I have often wondered if the flower is in pain as it stands in the vase. But they bring such good cheer to so many it's difficult to keep this thought in mind.

Death is not the first thing which comes to mind when contemplating the versatile flower, yet flowers are often the last gift given to someone who recently passed away. Flowers are sent to the home of the deceased, then they are taken to the funeral home and finally they are laid atop the freshly filled grave before, during and after the funeral service. Resting upon the headstones the blooms symbolize the temporal fragile nature of life as well as the planting of memories, which when nurtured, will bloom within us all. But the elements are harsh in the open expanse of the graveyard and the flowers, although chemically doped for durability, never last. "Fake" flowers such as silks or plastics can be used and this will greatly increase the life of the arrangement. Synthetics are eventually bleached white and become brittle, achieving a grotesque, ghostly effect.

After death, color is the first thing which springs to mind – vibrant fluorescent mesmerizing tones. A spectrum so intense that science could never replicate. Petals fold open to the sun and seem to focus the intensity of light itself into color. I have always found it amazing that this also translates into happiness within the beholder! This is easily verified by an exploratory trip to a public garden. Simply keep a close watch on the visitors with special attention to the moments they concentrate on one particular flower. Watch the joy melt over them! Here is a hint of hidden flower power.

Often invisible, the flower uses ornamentation as domestic camouflage. Take the lonely bouquet in a vase on a table in the corner of the TV

angolo della stanza della televisione. All'inizio era delizioso, ma ora che è passato del tempo nessuno ci fa più caso. NESSUNO SI RICORDA PIÙ PERCHÉ HA VOLUTO COMPRARE DEI FIORI (se non perché sono belli). Nessuno li vede più. Apparentemente dormienti, si limitano a occupare spazio; in qualche modo, come per magia, sono diventati parte della stanza.

Avvolti nella loro invisibilità, essi assorbono vita, e in cambio emanano profumo. La finalità vera di un fiore è simile a quella di uno specchio: tiene sotto controllo tutto ciò che lo circonda, tutto ciò che viene detto e fatto – persino i pensieri e le emozioni. Il fiore è particolarmente sensibile allo spettro negativo dell'attività umana, che incorpora e trasforma in meravigliosi profumi. Come gli steli dei fiori aspirano acqua e minerali, così i loro variopinti calici carnosi risucchiano il male. Questa osmosi li mantiene vivi. Ahimè, con il passare dei giorni e delle settimane finiscono intossicati dalla corruzione umana. Alla fine la maggior parte dei mazzi di fiori viene gettata via da finti amici, e le loro essenze floreali vanno perdute per sempre. I fiori sono pronti a ricevere qualsiasi cosa venga gettata su di loro, per quanto orribile essa sia, e la rifletteranno lietamente al momento opportuno. Con le dovute cure, non è difficile persuadere il mazzo di fiori a rivelare i suoi segreti: eventi visti e non visti, conversazioni sottovoce, secondi fini. La maggior parte delle persone evita i fiori di notte; senza luce, perdono il loro evidente potere e diventano in qualche modo irritanti. Non lasciatevi ingannare! HA HA HA. Questo è il momento in cui siete molto più potenti di loro.

Spegnete le luci, in modo che i colori si riducano a solo bianco e nero, o grigio, affinché il colore non possa distrarvi. Lasciatevi guidare dal naso: respirate a fondo, riempitevi del profumo, lasciate che le sue note complesse spezzino le catene del tempo. Guardateli attentamente – ASCOLTATE! GUARDATE! ANNUSATE! – rimanete immobili. Che cosa è successo nella vostra casa? Ieri, vent'anni fa? All'osservatore paziente i fiori racconteranno e rifletteranno tutte queste visioni. Appariranno nel corso delle ore; con un po' di fortuna, i calici dei fiori diventeranno organi vocali, e cominceranno a mormorare. I morbidi petali carnosi accendono l'oscurità di immagini fosforescenti.

Se tenete un ranuncolo sotto il mento, una luce dorata danzerà sulla vostra pelle. Il fenomeno risulta particolarmente intenso a mezzogiorno in pieno sole, in una parte del mondo in cui l'aria è pura, magari al nord,



room. It was adorable when first set. But now with the passage of time no one sees it any more. NO ONE CAN REMEMBER WHY THEY WANTED THE FLOWERS (except that they are pretty). No one pays any attention. Seemingly dormant, they just take up space; somehow, magically, they become part of the room.

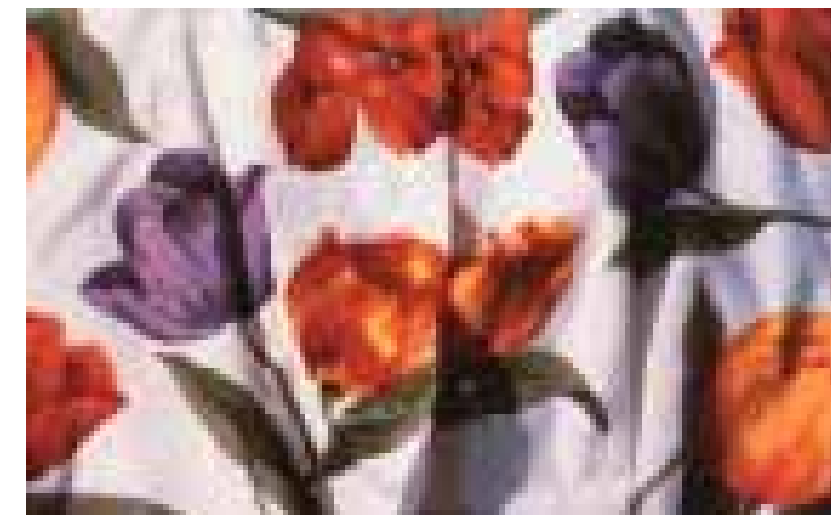
Cloaked in invisibility, they absorb life, exuding fragrance in return. The flower's true design is similar to a mirror, it monitors everything around it, all that is said and done – even thoughts and emotions. It is especially sensitive to the negative spectrum of human activity, embodying it and converting it to fantastic perfumes. Just as their stems suck in water and minerals, the fleshy colorful trumpets suck up evil. This osmosis keeps them alive. Alas, over days and weeks they become toxic with the corruption of man. Eventually most arrangements are discarded by fair-weather admirers, their floral essences lost forever. No matter how horrible the projected event, flowers are prepared to receive whatever is cast upon them and will happily reflect it at the proper time. With proper attention the secrets of the bouquet – all seen and unseen events, hushed conversations, hidden agendas – can be coaxed forth. Most people avoid flowers at night; without light, they lose their obvious power, become somehow irritating. Don't be fooled! HA HA HA. This is when you have far more power than the flower. Turn out the lights, let the colors drain out to black and white, gray, so color can not distract. Let your nose take over: breathe deeply, take the fragrance into you, let its complicated notes break the chains of time. Look closely at them – LISTEN! LOOK! SMELL! – be still. What has happened in your home? Yesterday, twenty years ago? All these visions will be recounted, reflected for the patient observer. They will appear over the hours; with luck, the fluted shapes become vocal organs, softly babbling. The soft fleshy petals phosphor the darkness into glowing images.

If one holds a buttercup under one's chin a golden light will dance upon the skin. This is especially intense when done at noon in super-bright sunlight in an area of the world where the air is pure, in the North perhaps, Canada, Switzerland, Sweden or one of the poles or even higher in a mountain far away, which is a problem because flowers become rare, the further north or higher you go. The rule of location for flowers is simple. If you could see the world in terms of flowers



in Canada o in Svizzera o in Svezia, o ai poli o ancora più in alto, su una montagna lontana, il che è un problema perché più in alto o più a nord si sale e più i fiori si fanno rari. La regola della distribuzione geografica dei fiori è semplice: non ce ne sono ai poli, e ce n'è invece un'enorme quantità all'equatore, che è un anello virtuale di attività floreale.

I fiori sono simmetrici e hanno un disegno naturalmente potente. A memoria d'uomo, elementi floreali sono sempre stati incorporati in oggetti funzionali. La grande portata mistica e simbolica di specie come il giglio, il corniolo e il papavero sopravvive ancora oggi nella loro funzione decorativa. La vagina è stata tradizionalmente simboleggiata e idealizzata per mezzo di fiori. I fiori sono sempre stati un ottimo nascondiglio; questa pratica è tuttora evidenziata dall'abbondanza di abiti e biancheria femminile a fiori. In inglese la parola *pansy*, violetta, era un tempo un termine spregiativo per indicare un uomo effeminato. Non c'è modo migliore di celebrare la propria sessualità che indossare indumenti sfacciatamente floreali. I motivi a fiori nobilitano tutto. Se non si trova il prodotto che si desidera nella produzione industriale, lo si può decorare con ogni genere di rivestimento floreale, così come si può trasformare un'uggiosa parete bianca tappezzandola con una vivace carta da parati. La camera da letto, per la quantità di oggetti morbidi che vi si trovano, è la stanza ideale per molteplici impieghi floreali; oltre alla solita tappezzeria, al tappeto, alle lenzuola, alle tende e al rivestimento delle sedie, si potrebbe anche collocare del pot-pourri nell'armadio, per profumare gli abiti! E perché non creare una calda, variopinta trapunta per il letto, o lanciarsi in un'impresa più impegnativa: decorare lo specchio della camera con stencil floreali... Nel dipingere queste forme sulla superficie dello specchio, le si potrebbe elaborare ulteriormente, aggiungendo tonalità di colore intermedie e sfumandole delicatamente: per esempio, nel petalo di un fiore, la parte chiara può essere quasi bianca, con due o più tonalità sfumate nell'ombreggiatura, che può essere profonda. Dipingendo un'ombra proiettata, meglio darle un contorno netto, piuttosto che sfumato. Una punta molto scura su uno stelo ombreggiato, o l'ombreggiatura di alcuni dettagli, daranno risalto al disegno; una ricca tonalità scura di qualunque colore si può ottenere aggiungendo un po' di marrone, blu scuro e un tocco di rosso. Fate delle prove con questa combinazione di colori, finché non otterrete la tonalità scura che vi serve.



there would be none at either pole and increasing greatly towards the equator which is a virtual ring of floral activity. Flowers are symmetrical and naturally strong in design. Floral elements have been incorporated into functional objects for as long as we can remember. The great mystical and symbolic portent once associated with strains such as the lily, dogwood, and poppy, for example, is now reduced to a decorative skin. Vaginas have traditionally been signified and idealized by flowers. Flowers have always been a good place to hide things. This practice is still evident today in the abundance of feminine clothing and undergarments covered with flowers. The word "pansy" was at one time a derogative term for effeminate men. What better way to celebrate our sexuality than to boldly wear something flowered? Floral patterns emblazon everything. If one can not find the desired product factory-made, one can decorate it with any number of floral coverings, just as one might put an end to a tedious white wall by papering it with something lively. The abundance of soft objects found within bedrooms makes this site ideal for multiple floral uses. Beyond the usual flowered wallpaper, carpet, sheets, drapes, and chair covering, one could also use a potpourri inside the dresser to keep the clothes fresh! One may be driven to make a warm and colorful quilt for the bed or more importantly, to decorate the bedroom mirror using hand-painted stencil designs. While painting these designs upon the reflecting glass they can be elaborated by adding intermediate tones and blending them into one another. For instance, in a flower petal, the light part can be almost white with two or more tones blending into the shadow, which can be deep. When painting a cast shadow, let it have a sharp edge rather than a soft one. A very dark touch on a shadowed stem or shadows of small areas will point up the design, a dark rich tone of any color can be obtained by adding a bit of brown, dark blue and a touch of red. Experiment with this combination until sure it will give the dark tone you need.

p. 114
Fucker, 1995

Floral Pattern #3,
1994

Floral Pattern #5
1994

Floral Pattern #4,
1994

p. 118
Smoke Snake, 2006



Sketches at Twilight

Tony Oursler

Dipingere è un'arte sensuale.
Salvador Dalí

... il conflitto ultimo tra vista e suono, tra modi di percezione e di organizzazione scritti e orali è imminente.

Herbert Marshall McLuhan

Estate 1976

Frequentai il California Institute of the Arts con l'intenzione di imparare a dipingere come Michelangelo prima di poter dipingere in modo astratto, magari alla maniera di Kandinsky. Là fui introdotto alle pratiche dell'arte concettuale e al rivoluzionario apparecchio Sony video Portapak, l'unica videocamera portatile esistente, che era stata lanciata sul mercato più di dieci anni prima, ma non era molto diffusa. Ne fui subito attratto e iniziai a servirmene per fare arte. La creazione di immagini in tempo reale ben si addiceva alla mia intensa concentrazione e al mio ritmo iperattivo. Le telecamere a tubo di allora avevano una risoluzione molto bassa, che creava sullo schermo del televisore un'immagine in bianco e nero magica, ma perlopiù grigia. Vi si vedeva una fusione sfocata e disomogenea di spazio bi- e tridimensionale. Il mio interesse per quello spazio e per il modo in cui esso si rapporta allo spazio fisico non è mai venuto meno.

Immagina il mirino reflex come un paio di forbici, che elimina ciò che gli occhi della mente rifiutano e trattiene ciò che essi selezionano.

John Baldessari

Estate 1996

I depositi, i magazzini sono spazi autobiografici. Gli oggetti che vi sono racchiusi diventano un sito archeologico personale, una banca della memoria che si è fatta tangibile. È per questo che sono così spaventosi: perché sono un memento costante del passato. Stare in questi spazi ci pone a diretto contatto con le leggi naturali che governano il passaggio del tempo. Ripulirli e svuotarli costituisce automaticamente una sorta di revisione della nostra storia personale. Il processo diventa insopportabilmente introspettivo quando ogni singolo oggetto, per grande o piccolo che sia, richiede attenzione e una valutazione del suo attuale valore. A volte un vecchio libro, cadendo, si apre al seguente passo: "Tutto ciò che è stabile e solido evapora, tutto ciò che è sacro viene profanato, e alla fine gli uomini sono costretti a esaminare spassionatamente la loro posizione nella vita e i loro reciproci rapporti" (Karl Marx).

2

La possibilità di entrare in uno spazio video era per me radicale e in definitiva appetibile, facendo io parte della prima generazione della gioventù

1996

Painting is a sensual art.
Salvador Dalí

... the ultimate conflict between sight and sound, between written and oral kinds of perceptions and organization is upon us.

Herbert Marshall McLuhan

Summer 1976

I attended California Institute of the Arts with the intent of learning to paint like Michelangelo before I could paint abstractly, perhaps in the manner of Kandinsky. There I was introduced to the practices of conceptual art and the revolutionary Sony video Portapak. The only portable video recording system was more than ten years old at that time and was not widely available to the public. I was immediately attracted to the device and set about making art with it. Real time image creation was a match for my hyperactive attention and pace. The tube cameras of the day were extremely low resolution, which created a magical black and white, but mostly gray image on the TV monitor. There one watched a fuzzy, spotty, fusion of two- and three-dimensional space. My interest in that space and how it relates to physical space has continued to this day.

Imagine the camera viewfinder scissor-like, excising what the mind's eye rejects and retaining what it selects.

John Baldessari

Summer 1996

Storage spaces are autobiographical. The objects they hold become a personal archeological site. A memory bank made physical. This is why they are so horrifying, they are a constant reminder of the past. Standing in your storage space puts you in direct conflict with the natural laws which govern the passage of time. Cleaning out this space is, by default, a form of editing our personal history. The process becomes introspective, to a sickening degree, as each individual object, great or small, demands attention and judgment as to its current value. Sometimes an old book falls open to the following passage: "All that is solid melts into air, all that is holy is profaned, and men at last are forced to face with sober senses the real conditions of their lives and their relations with their fellow men" (Karl Marx).

2

The possibility of entering a video space was radical and ultimately desirable for me, a member of the first generation of television youth. My experiments in painting ended up in front of the camera and I



Mask / No Mask, 2008



Spotch, 2004

televisiva. I miei esperimenti pittorici finivano davanti alla videocamera, e spesso dipingevo guardando attraverso l'obiettivo. Attraverso la lente, immagini costruite o a collage potevano diventare praticamente qualsiasi cosa. Attraverso la lente, i miei quadri potevano essere elettrificati con tutti gli attributi della vita; se mi serviva una mano o una bocca, non facevo altro che ritagliare un buco e infilarci la parte del corpo mancante. Se le scene necessitavano di suoni o parole, queste si potevano pronunciare o scrivere sul nastro; e con la musica si poteva aggiungere colore. Ero colpito dalla capacità della videocamera di alterare le leggi della fisica; di trasformare la materia, lo spazio e il tempo, ciò che è inanimato in animato: come un mondo che obbedisse a leggi sue proprie.

Il pittore è l'occhio del mondo.
Otto Dix

Pittore mancato, pittore fallito, pittore in incognito, dipingere fa schifo, la pittura mi ha tradito. (dramma per due attori)
[ambientato in un grande spazio bianco sovrastato da ronzanti luci fluorescenti]

1: Devo chiarire che ho iniziato a studiare la pittura da bambino e che l'ho sempre equiparata all'infantilismo.
2: E che mi dici di quando pitturavi case per vivere, era arte quella?
1: Oh sì, la superficie delle pareti mi sembrava una cosa bellissima.
2: Pensavi che l'ossessione per le superfici fosse un sintomo di una qualche forma di malattia mentale.
1: E nel 1969 quando al risveglio scoprii che il mio fratellino aveva sporcato il muro vicino alla culla con la sua cacca, mi parve che quella massa marrone dicesse tutto.
2: Guarda che cosa ho fatto!
1: Il marrone si ottiene mescolando insieme tutti i colori.
2: Quindi ci sono cose che è meglio fare a mano.
1: Sì, è vero.

3
La polvere, minute particelle provenienti da ogni genere di materiale, ricopre il suolo, ricopre le scatole ed è sospesa nell'atmosfera. La polvere viene inalata. I ricordi che evoca meritano di essere conservati? Lasciate sedimentare la polvere prima di riprendere l'argomento.

La televisione a colori è il flop commerciale più clamoroso del 1956.
"Time Magazine"

Il video ha soppiantato il film, che ha soppiantato la fotografia, che ha soppiantato la pittura come fornitrice di immagini nella nostra cultura. Dato che la video art ha una storia molto recente, lavorare con questo mezzo ti fa sentire giovane e libero. Mi ha costretto a dimenticare le costrizioni formali e la storia soverchiante della creazione di immagini statiche; viceversa, a quella storia potevo attingere scherzosamente, e impiegare stili diversi per i loro valori semiotici di riferimento. Il video contiene la storia della creazione di immagini. Elementi di ogni genere, dalla televisione popolare alla scenografia seicentesca, Georges Méliès, il cinema espressionista tedesco, l'arte concettuale sono stati mescolati nei miei video e nelle mie installazioni.

often painted while looking through the camera. Through the lens, constructed or collage images were free to become almost anything. Through the lens my pictures could be electrified with all the attributes of life; if they needed a hand or mouth I would just cut a hole and stick the body part through. If scenes needed sounds or words they could be spoken or written into the tape; music could be made to add color. I was struck by the ability of the camera to alter the laws of physics; to transform matter, space and time, inanimate to animate: worlds unto themselves.

The painter is the eyes of the world.
Otto Dix

Failed painter, lapsed painter, closet painter, painting sucks, painting failed me. (a drama for 2 performers)
[set in a large white space with humming fluorescent lights above]

1: I should explain that I started studying painting as a child and have always equated it with infantilism.
2: What about when you were painting houses for a living, was that art?
1: Yeah, I thought that the surface of the walls was most beautiful.
2: You thought that being obsessed with surfaces was a symptom of some form mental illness.
1: And in 1969, when I woke to discover my little brother had smeared the wall near his crib with his own excrement, the brown mass seemed to say it all.
2: Look what I made!
1: You get brown by mixing all the colors together.
2: So, some things are better done by hand.
1: True.

3
Dust, minute particles derived from all form of matter covers the ground, covers the boxes and are suspended in the atmosphere. Dust is inhaled. Are the memories it evokes worth preserving? Let the dust settle before you bring up the subject again.

Color TV is the most resounding industrial flop of 1956.
"Time Magazine"

Video displaced film which displaced photography which displaced painting as a purveyor of the image in our culture. Since there is very little history behind video art, working in the medium has freshness, a freedom. It forced me to forget the formal constraints and overwhelming history of static image making. Instead I could playfully take from that history, and employ various styles for their semiotic, referential values. Video contains the history of image making. Everything from pop television to 17th century stage design, Georges Méliès, German Expressionist film, Conceptual art were mixed into my tapes and installations.

Remember, anything that can be done chemically can be done in other ways.

William Burroughs



Sketchy Blue, 1996

Ricordate, qualsiasi cosa venga fatta chimicamente può essere ottenuta in altri modi.

William Burroughs

Ogni oggetto che tocco ha un testo, bene o male che sia, lo ascolto, lo vedo. Ogni tocco mi getta irrimediabilmente fuori dal mio tempo e dalla mia mente. In questo stato psicologico spezzato, mi stupisce che questo tenue scarabocchio su carta sia sopravvissuto, si sia fermato in un punto. La mano si muove da un punto all'altro. Una riga. Dal 1975 al 1989 ho traslocato in media una volta all'anno. Ora ho trasportato questo ammasso caotico nell'ennesimo magazzino, che questa volta si trova a Brooklyn, New York. Odio Brooklyn, ma è un buon posto per metterci le proprie cose vecchie. C'è un certo ordine. A Brooklyn, gli oggetti immagazzinati sembrano come snelliti, danno l'impressione che potrebbero trasformarsi in qualcosa di più del loro totale. Quasi tutto quello che era di discutibile valore è stato brutalmente eliminato. Restano le cose essenziali: scatole, tubi e pannelli. Un guazzabuglio di blocchi temporali. Ora il deposito è il mio modello temporale.

Continuo a disegnare costantemente, è un modo di elaborare le idee. Le mie produzioni venivano realizzate con le scarse risorse disponibili all'interno dello studio: il corpo dell'artista, carta, colori, creta, legno, l'onnipresente scatola di cartone, e svariati oggetti trovati nel mercatino dell'usato del quartiere. L'origine immediata o l'espressione di un'idea divenne di primaria importanza. Nel corso degli anni ho creato una quantità di personaggi, fondali e attrezzi di scena per i miei mondi video. Mi ero indotto a fare le cose a mano, un procedimento che prediligo, al servizio di una struttura concettuale più ampia.

La mente umana è uno strumento malleabile.

Allen Dulles, direttore della CIA

Il video è un metamedium, qualcosa che si avvicina alla poesia del pensiero. "Pensiero" è la parola che mi viene in mente quando guardo i miei primi disegni. Generalmente associano immagini e testi, a volte note relative a suono o movimento. Erano il mio modo di ricordare un pensiero, di associare le idee e di stratificarle. La pagina può essere o non essere considerata la cornice o il limite dell'idea, ci possono essere dei rimandi. Molti di questi lavori sono in pratica pagine di appunti, e contengono più di un gruppo di annotazioni. Spesso i rapporti tra le idee e le immagini erano definiti per tema o argomento. Questo processo di raggruppamento di idee, osservazioni e immagini lasciò il posto al mio interesse per i sistemi pop e per la libera analisi pubblica e individuale.

Molta di questa roba verrà reimpacchettata, mentre una parte sarà gettata nel cassonetto della spazzatura, e non ho idea di quale sarà, dopo, il suo destino, con una eccezione: un vecchio tappeto di rose borracine fluorescenti, relitto di un video del 1987 mai realizzato. Lo recupererò per caso, trascorse alcune settimane, da una vicina che lo aveva salvato dalla spazzatura e lo stava usando per impedire ai suoi bambini di infilarsi nell'edera velenosa sul retro della sua casa. Interpretarlo la cosa come un segno del fatto che avrei dovuto comunque tenerlo, e la vicina gentilmente me lo ridarà.

Each object I touch has a text, like it or not, I hear it, see it. Each touch throws me hopelessly out of my time, out of my mind. In this fractured psychological state I'm amazed that this fragile scribbling on paper survived, came to rest at one spot. The hand moves from one point to the next. A line. I moved on the average of once a year from 1975 to 1989. Now, I shuttled this chaotic mass to yet another storage unit, this time in Brooklyn, New York. I hate Brooklyn. But it's a good place to put your old things. Order can be found there. In Brooklyn, the materials in the storage space seem more streamlined, like they might turn into something greater than their sum. Almost anything of questionable value has been brutally excised. The essential boxes, tubes and panels remain. Jumbled blocks of time. Now the storage room is my model of time.

I continue to draw constantly as a way of working out ideas. My productions were executed with the meager resources available within a studio context: the artist's body, paper, paints, clay, wood, the ubiquitous cardboard box, and various found objects from the local thrift store. The most direct root to or expression of an idea became paramount. Over the years I generated a large number of characters, backdrops and props for my video worlds. I had tricked myself into making things by hand, a process which I love, in the service of a larger conceptual framework.

The human mind is a malleable tool.

Allen Dulles, director CIA

Video is a meta-medium. Something that could approach the poetry of thought. Thought is the word that comes to mind when I look at my early drawings. They usually combine images and text, sometimes notes relating to sound or motion. They were my way of remembering a thought, associating thoughts, layering thoughts. The page is or is not considered as a frame or the end of the idea, there can be cross references. Many of these works are sort of notebook pages, and contain more than one set of notations. Often the relationships between ideas and images were established by theme or topic. This process of grouping ideas, observations, and images gave way to my interest in pop systems, and loose individual and public analysis.

Most of this stuff will be repacked while some of it will be discarded in the large trash dumpster, and I have no idea what will become of it after that, with one exception: an old flat of fluorescent cabbage roses, from a never-realized 1987 videotape. By chance I will recover this weeks later from a neighbor who had salvaged it from the trash and was using it to block her kids from getting into the poison ivy in her backyard. I will take this as a sign that I should keep it anyway and she will happily let me have it back.



The Darkest Color Infinitely Amplified: notes for an installation

2000

Tony Oursler

La struttura del lavoro è basata sulla dinamica della camera oscura. Attestata per la prima volta in Cina nel II sec. a.C., la camera oscura ha rispecchiato con esattezza i nostri corpi (occhi) e la nostra psiche. Vedo questo apparecchio come un significante del rapporto tra lo spettatore e la rappresentazione virtuale dell'esperienza attraverso la produzione di un'immagine virtuale. La camera oscura è all'origine dell'evoluzione della tecnologia dei mezzi mimetici, la fantasmagoria, la macchina fotografica, il cinema, la televisione e per certi versi Internet. In sostanza, fisicamente la camera oscura si può descrivere così: due spazi, uno scuro e uno chiaro, divisi da un'apertura che permette alla luce di passare e di proiettare immagini dall'area illuminata alla camera oscura. Questa installazione si ispira alle metafore di chiaro e scuro insite in tale sistema.

Con il passaggio della luce attraverso l'apertura, la rappresentazione viene separata dalla realtà: per lo spettatore, che così può verificare la propria posizione nel mondo, viene a crearsi uno spazio di rappresentazione mimetico a sé stante. Il modo in cui uno spettatore codifica e decodifica nell'ambito di questo spazio di rappresentazione è rivelatore, sia per quanto riguarda lo spettatore stesso, sia a proposito del nostro mondo.

Lavorando con il DMA (*Direct Memory Access*), ho notato un'analogia tra la camera oscura e il loro brevetto: un impianto che proietta, attraverso un'apertura, immagini di video o di oggetti nello spazio, dove sembrano fluttuare a mezz'aria. In questa installazione, l'elemento formale dell'apertura come divisorio tra lo spazio di rappresentazione virtuale e lo spettatore è evidenziato dall'emissione di immagini da un foro di un metro e mezzo posto a un'estremità della sala. Un classico cono di luce si dirama dall'apertura e avvolge lo spettatore in una prospettiva virtuale.

Un mosaico fluttuante di diverse immagini video emerge dall'apertura, creando frammentazione e poi riframmentandosi e moltiplicandosi, in alternanza. Tali immagini avranno la forma di un testo visuale composito, per coinvolgere direttamente lo spettatore nel processo di codificazione e decodificazione; per esempio, istruzioni per la produzione di effetti standard come fumo, fuoco ed esplosioni, simili a un test di Rorschach della cultura dei media. Sono presentate dimostrazioni di tecniche classiche di trucco e figure archetipiche come angeli e demoni, nonché test pseudoscientifici dell'effetto *afterimage*, basati sugli studi pubblicati da Jan Purkinje negli anni Venti dell'Ottocento. Sono inclusi anche riferimenti a importanti esperimenti visivi, come il racconto, da parte di Goethe, dell'esperienza visiva di una stanza buia dopo che aveva dato istruzioni di sigillare l'apertura, per localizzare la percezione secondo la soggettività dello spettatore. Dalla *Teoria dei colori*: "una volta chiusa l'apertura, si guardi verso il punto più scuro della stanza; si vedrà fluttuare una forma circolare. Il centro del cerchio apparirà luminoso, incolore, appena giallognolo, ma subito il bordo diventerà color porpora. Ci vuole un certo tempo perché il porpora, partendo dal margine, arrivi a ricoprire l'intero cerchio, fino a obliterare com-

The overall structure of the work is based on the dynamics of the camera obscura. First documented in China in the 2nd century BC, the camera obscura has closely mirrored our bodies (eyes) and psyche. I view this apparatus as a signifier of the relationship between the viewer and the virtual representation of experience through virtual image production. The camera obscura is the source of the evolution of mimetic media technology, the phantasmagoria, the camera, cinema, television and in some ways the Internet. A physical description of the camera obscura is, essentially: two spaces, one dark and one light, divided by an aperture which allows light to pass or project images from the lighted area into the dark chamber. This installation is inspired by the metaphors of dark and light implied by this system.

As light passes through the aperture, representation is separated from reality, and a mimetic play-space is created for the viewer to test their positioning in a world system. The way a viewer codes and decodes within this play-space reveals as much about the viewer as it does about our world.

While working with DMA I noticed the similarity between their invention and the camera obscura, which consists of a patented apparatus which projects images of video or objects through an aperture into space, where they seem to hover in midair. In this installation the formal element of the aperture as divider between virtual play-space and the viewer is emphasized by the emanation of images from a 5 ft hole at one end of the room. A classic light cone spreads from the aperture and envelopes the viewer in virtual perspective.

A mosaic of separate video images floats from the aperture creating one segmented image and alternately fracturing into many. These images will use the form of a composite visual test to directly involve the viewer in coding and decoding images; for example, instructions for the production of standard media special effects such as smoke, fire, and explosions act as a media culture ink-blot test. Demonstrations of classical make-up techniques and archetypal figures such as devils and angels are presented, as well as pseudoscientific tests of the afterimage effect based on the work of Jan Purkinje in the 1820's. Also included are references to important visual experiments, such as Goethe's account of the visual experience of a dark room after his instructions for the sealing of the aperture, locating perception with the subjectivity of the viewer. He writes in *Theory of Colors*: "the hole being then closed, let him look towards the darkest part of the room; a circular image will now be seen to float before him. The middle of the circle will appear bright, colorless, or somewhat yellow, but the border will appear red. After a time this red, increasing towards the center, covers the whole circle and at last the bright central point. No sooner, however, is the whole circle red than the edge begins to be blue, and the blue gradu-



pp. 124, 126
The Darkest Color
Infinitely Amplified, 2000

pletamente il punto luminoso centrale. Tuttavia, non appena il cerchio appare tutto color porpora, il bordo comincia a diventare azzurro, e questo azzurro, espandendosi, a poco a poco inghiotte il porpora. Quando il cerchio è diventato tutto azzurro, il margine si fa scuro e di colore indistinto. È necessario, ancora una volta, un po' di tempo perché questo soppianti totalmente l'azzurro e l'intera forma appaia di colore indistinto".

Infine, nell'installazione il computer è rappresentato attraverso il dualismo dello spazio digitale; il suo codice binario, zero e uno, continua la metafora del bene e del male nel cyberspazio. Internet, un nuovo portale nell'arena domestica, ha evocato una grande ricchezza di immagini e informazioni, ma anche le figure del maligno hacker e del predatore sessuale. I codici numerici della computer grafica vengono resi visibili e scorrono attraverso l'installazione. La tecnologia di zero e uno, ancora una volta, suscita una magica risposta nel pubblico, e in questa installazione si dimostra essere un'estensione di tecniche illusionistiche, storicamente legate allo spazio di rappresentazione virtuale. Ora si vede... ora non più! La figura del mago può essere considerata come un ponte tra la rappresentazione mitica delle icone del bene e del male e lo spettacolo moderno di genere gotico. La magia ha avuto un ruolo anche nello sviluppo dei primi strumenti del cinema e appare in alcuni dei primi film mai realizzati. Due maghi, *The Astounding Velma, Queen of Illusion* e *Steve Rodman (Bewitching Magic)*, sono stati videoripresi per questa installazione; poiché le loro esibizioni vengono alterate per mezzo di effetti standard come il rallenti o la *reverse-action*, i gesti assumono un significato nuovo. Destrutturando gli strumenti dei media e della magia, lo spettatore è invitato a collocarsi in un sistema continuo di codificazione, decodificazione e ricodificazione.

Nell'era dello spettacolo, attribuire un significato alla sfilata ininterrotta di immagini e alla tecnologia che le presenta allo spettatore può avere implicazioni morali. Giudizi positivi o negativi hanno sempre accompagnato lo sviluppo di qualsiasi innovazione tecnologica. Indipendentemente dalla fonte dello spettacolo – la televisione, il cinema o Internet – questi sistemi mimetici si possono considerare come amplificatori degli impulsi umani, e come luogo di proiezione psicologica dello spettatore: la personificazione delle paure, come nell'apparizione del diavolo in relazione ai mali della tecnologia. La tecnologia può essere vista come timore dell'ignoto, e quindi come un riflesso della paura del proprio potenziale da parte degli spettatori. In questa installazione delinea tutto ciò attraverso un'approssimativa cronologia dei media. Le antiche raffigurazioni della camera oscura spesso includevano immagini di demoni; ho usato queste immagini come punto di partenza nella rappresentazione popolare del demone. Da queste semplici figure cornute, con l'aiuto dell'artista del vetro Jonathan Christie, ho creato dei diavoli trasparenti di vetro soffiato a mano, che fungono da sculture, ma anche da lenti per l'installazione. Queste figure di vetro sono state anche riprodotte in un sistema di computer grafica e animate, per essere incluse nell'installazione.

Le immagini video virtuali si combinano con le sculture di vetro per essere proiettate, per mezzo della tecnologia DMA, nello spazio della galleria attraverso l'apertura della camera oscura. Tali immagini cambiano e si deformano man mano che lo spettatore avanza nello spazio. Agli elementi proiettati dell'installazione fanno da contrappunto i veri oggetti scultorei sparsi per tutto lo spazio, tra cui riferimenti ad apparecchi ottici ed elettronici come lenti di vetro colorato o cellule fotoelettriche, e un diavolo parlante che incorpora una proiezione video, per presentare un'interpretazione poetica e scherzosa dell'entità mediatica del male personificato.

p. 128
Judy, 1994

ally encroaches inwards on the red. When the whole is blue the edge becomes dark and colorless. The darker edge again slowly encroaches on the blue till the whole circle appears colorless."

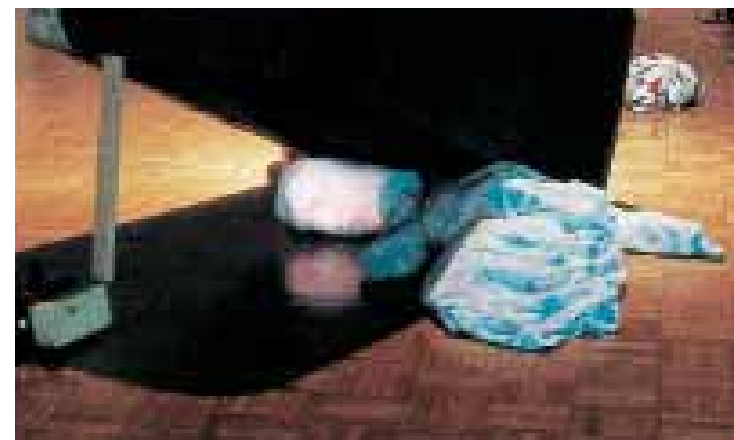
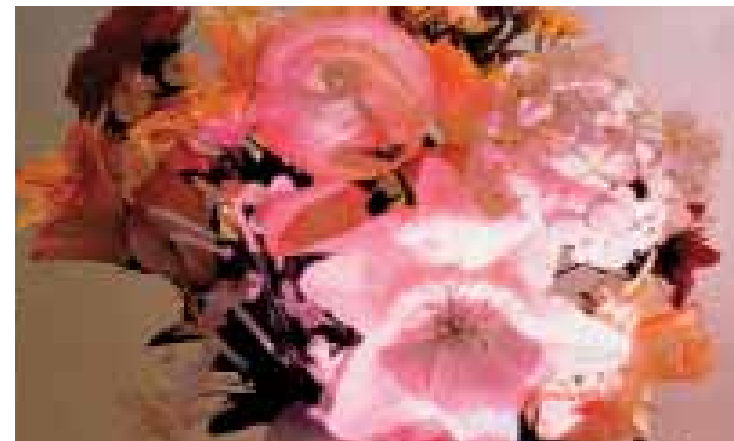
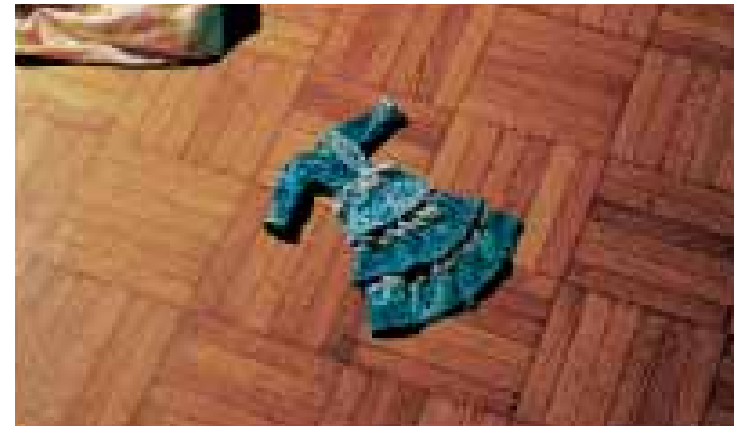
Finally the computer is depicted in this installation by the duality of digital space; its essential binary code, zero and one, continues the metaphor of good and evil into cyber space. The Internet, a new portal into the domestic arena, has evoked images of great riches and information as well as those of the malevolent hacker and sexual predator. The numeric codes of computer graphics are made visual and stream through the installation. The technology of zero and one yet again inspires a magical response from the public, and in this installation, is demonstrated to be an extension of conjuring techniques, which have been historically linked to virtual play-space. Now you see it... now you don't! The figure of the magician can be seen as a bridge between mythic representation of icons of good and evil and contemporary gothic entertainment. Magic also played a part in the technological development of the early tools of cinema and populates some of the first reels ever produced. Two magicians, *The Astounding Velma, Queen of Illusion* and *Steve Rodman (Bewitching Magic)*, were videotaped for this installation. As their performances are altered through standard special effects of slow motion and reverse-action, gestures take on new meanings. By deconstruction the tools of media and magic, the viewer is invited to position themselves in the endless system of coding, decoding and recoding.

In the age of spectacle, the struggle to assign meaning to the endless procession of images and the technology which presents them to the viewer may morally polarize the elements of the system. Claims of good and evil have always accompanied the development of any technological innovation. Regardless of the source of spectacle – TV, Hollywood, or the Internet – these mimetic systems can be seen as amplifiers of human drives, and as site of psychological projection on the part of the viewer: the personification of fears, as in the appearance of the devil in relation to the evils of technology. Technology can be seen as the fear of the unknown and thus as a mirror of the viewers' fear of their own potential. In this installation I trace this human tendency throughout a loose media timeline. Early graphic representations of the camera obscure often included depictions of demons; I used these images as a starting point in the popular depiction of the devil. From these simple horned figures, with the help of glass artist Jonathan Christie, I have create transparent hand-blown glass devils which act as sculptures as well as lenses for this installation. These glass figures are also mapped into a computer graphics system and animated to be included in the installation.

The virtual video images are combined with the glass sculptures to be projected by the DMA technology through the aperture of the camera obscure into the gallery space. These images optically change and distort as the viewer moves through the space. The projected elements of the installation are counterpointed by real sculptural objects throughout the space. These objects include references to optical and electronic apparatus such as colored glass lenses, photoelectric cells, and a talking devil which incorporates video projection to present a poetic and humorous interpretation of the media entity of personified evil.

Proposal for Judy

Tony Oursler



L'aumento del disturbo da personalità multipla (DPM) negli Stati Uniti negli ultimi anni e la sua connessione con i media hanno ispirato il mio progetto per l'installazione al Kunstverein di Salisburgo. L'installazione assumerà la forma di una serie di figure che si "trasformano" l'una nell'altra in una fila irregolare attraverso la galleria. Questa serie progressiva di interrelazioni può essere attraversata dallo spettatore/partecipante, che viene anche invitato a sedersi all'interno di questo gruppo di figure e a interagire con esso azionando una telecamera telecomandata. Le figure/oggetti sono manichini/spaventapasseri e bambole di sommara fattura, mucchi di spazzatura e mobili, e rappresentano i vari aspetti e manifestazioni del DPM in un ipotetico individuo. Alcune di queste figure/oggetti ricevono voce ed espressione dalle immagini videoproiettate su di loro; in questo modo lo spettatore/partecipante percepisce un'immagine composita, come se tutti i personaggi di un dramma recitassero contemporaneamente (mentre in realtà si accusano solo alcuni sintomi della malattia alla volta). A questo punto devo menzionare alcuni aspetti di questo disturbo. Il DPM generalmente si manifesta nelle vittime dei casi più estremi di violenza sessuale, fisica o psicologica. L'individuo sviluppa una difesa per proteggere il "nucleo del sé", creando personaggi fittizi al fine di difendersi dalle insopportabili torture che gli sono state inflitte. La dissociazione è il meccanismo di difesa inconscio per cui un gruppo di attività mentali si "distacca" dal flusso principale della coscienza e funziona come un'unità separata. Questi personaggi animeranno l'installazione, raccontando il trauma che ha causato la dissociazione. Altri rappresenteranno i cosiddetti "alters", ovvero le personalità "altre": Dolore, Paura, Rabbia e Memoria. Queste entità si scinderanno a loro volta in personalità più analitiche, che descriveranno sintomi ed eventi mediatici. A volte, invece, dal racconto di ogni violenza si formano nuovi conglomerati di personalità. Nell'ambito di questa patologia specifica si trovano molte analogie con il rapporto media-spettatore. Chi è affetto da DPM passa inconsciamente da una personalità all'altra come un attore sotto ipnosi; è come una serie di personaggi che interpreti una terribile tragedia basata su fatti realmente accaduti.

Alcuni psichiatri teorizzano che in realtà questi pazienti non siano altro che esperti di autoipnotismo. Effettivamente, mentre gli Stati Uniti sembrano investiti da un'epidemia di DPM, nel resto del mondo il disturbo rimane sconosciuto o non è riconosciuto come tale, il che fa supporre ad altri che, più che di un'epidemia, si tratti di un isterismo di massa alimentato dai resoconti pubblicati nei media a diffusione popolare.

In rapporto a ciò, suggerirei un nesso più profondo tra l'individuo e i media. La capacità dello spettatore di immedesimarsi ed evocare stati psicologici ipnotici indiretti per il gusto di interpretare drammi archetipici ne è il logico fondamento. I medici hanno addirittura paragonato allo *zapping* la capacità di passare da una personalità all'altra da parte del

The rise of Multiple Personality Disorder, MPD, in the USA during recent years and its connection to media have informed my plans for the production of the installation for the Kunstverein in Salzburg. The installation will take the form of a number of figures which "transform" into one another in a rough line across the gallery. The progression of interrelationships can be traversed by the viewer/participant who is also invited to sit within the group structure and interact with it by working a remote control camera. The figures/objects are sparsely constructed dummies/scarecrows and dolls, piles of dirt and pieces of furniture which represent various aspects and manifestations of MPD within a fictitious individual. A number of these figures/objects are given voice and expression by means of projecting video images upon them. Thus a composite image can be perceived by the viewer/participant, much like all the characters of a drama performing independently at the same time (while in reality one would experience only a few aspects of the illness at a time). At this point I should mention a few features of this disease. MPD generally occurs in victims of the most extreme cases of sexual, violent and or psychological trauma. A defense is developed, to protect the "core self," which creates personas to except aspects of the unbearable torture inflicted upon them. *Dissociation* is the unconscious defense mechanism in which a group of mental activities "split off" from the mainstream of consciousness and function as a separate unit. These characters will populate the installation and recount the trauma which caused the dissociation. Others will represent the Alters: Pain, Fear, Anger and Memory. These entities will in turn split off into more analytical personalities which describe symptoms and media events. In other cases new clusters of personalities are formed during each violation.

Analogies to the media-viewer relationship are many within this peculiar disease. The multiple switches unknowingly from one to personality to another like a hypnotized actor. They can be seen as a collection of characters acting out a horrible true-life drama. Some psychiatrists theorize that multiples are really just experts in self-hypnotism. In fact, while the US seems to be suffering an epidemic of MPD, in much of the world it remains unknown or rejected – leading others to theorize that it is a mass hysterical epidemic fueled by pop-culture accounts in the media.

I would suggest a deeper relationship: an internal mirror of media structures and individual practice in relation to it. The viewer's ability to empathize and evoke vicarious hypnotic psychological states for the sake of enacting archetypal dramas is the logical foundation. Physicians have even likened the multiple's ability to shift personalities to channel switching, or "zapping." Hacking



paziente dissociato. Scrive Hacking: "Non è una gran prodezza, perché gli alters sono, tipicamente, personaggi convenzionali, con tratti di carattere apparentemente bizzarri ma in realtà banali; ognuno di loro è uno stereotipo o per così dire un 'tipo' televisivo, che facilmente si oppone a tutti gli altri personaggi". Forse, per alcuni, l'interazione televisiva è il modello per una nuova frontiera psicologica. Certo descrizioni di persone affette da DPM, il loro modo distruttivo di vivere, sono stati rappresentati regolarmente al cinema, alla televisione e nella letteratura popolare. Un comportamento sessuale e violento estremo e drammatico, e il consumo di droghe, sono tratti comuni a queste persone: comportamenti, quindi, eccessivi, esattamente come la stampa popolare è solita presentarli. Le rappresentazioni di vite come queste hanno affascinato il pubblico americano sin dall'uscita di *The Three Faces of Eve* (*La donna dai tre volti*), nel 1957. Film come *L'esorcista* o *Psycho* hanno provocato un'ondata di casi analoghi nel pubblico: Bozzuto definì questi episodi "nevrosi cinematografiche". Si potrebbe anche aggiungere che i traumi che alle vittime di DPM capita di subire possono essere imitati dal pubblico, se vengono presentati con tanto risalto: così il ciclo si completa. L'installazione farà riferimento ai media a vari livelli, tra cui l'apparecchio stesso del videoproiettore, rivolto verso il corpo surrogato e oggetti inanimati. Queste proiezioni rappresentano diversi aspetti della malattia e il suo rapporto con i media popolari. Svariati personaggi e parti del corpo verranno evocati grazie ad attori e *performers* come Karen Finley, Kim Gordon e Paul McCarthy, che si spartiranno i ruoli in modo da riflettere liberamente il funzionamento interno del sistema della personalità multipla. La telecamera telecomandata, collocata in un castello al di sopra del Kunstverein, può essere controllata dall'interno dell'installazione, permettendo al partecipante di "vedere attraverso gli occhi" della figura nel castello. Nelle parole di una personalità multipla di nome Judy, "provavo solo un senso di isolamento mentre 'volavo' al di sopra della sala e vedevo sotto di me gli invasori che torturavano i corpi degli altri bambini, che avevo creato per poter sopravvivere".

writes, "This is no great feat because the Alters are typically stock characters with bizarre but completely unimaginative character traits, each one a stereotype or, one might say, a TV-type, who readily contrasts with all the other characters." Perhaps, for some, the television interaction is a model for a new psychological frontier. Certainly the accounts of patients with MPD, the destructive manner in which they live, have been a steady narrative in popular books, TV, and movies.

Extreme, dramatic sexual and violent behavior, as well as drug abuse are typical of the multiple and seem analogous to the exaggerations of tabloid media. The depictions of their lives have fascinated the American public since the release of *The Three Faces of Eve* in 1957. Such films as *The Exorcist* and *Psycho* have provoked a rash of parallel cases within the public; Bozzuto called these episodes "cinematic neuroses." One may also suggest that the casual traumas inflicted on the victims of MPD, presented in such high profile, may also be imitated by the public. Thus, the cycle is completed.

The installation will refer to media on a number of levels, including the apparatus of the video projector itself, turned back onto the surrogate body and inanimate objects. These projections depict various aspects of the disease and its relationship to popular media. A number of characters and body parts will be evoked through the use of actors and performance artists such as Karen Finley, Kim Gordon, and Paul McCarthy. Their roles will be divided to loosely reflect the inner workings of the multiple system.

The remote control camera situated in a castle above the Kunstverein can be controlled from within the installation; it allows the participant to "see through the eyes" of the figure in the castle. According to a multiple named Judy, "I only experienced isolation as I 'flew' above the room, watching below me as the invaders tortured the bodies of the other children I had created so that I could survive."

Sexta Cifra de Pared (Sixth Wall)

2005

Tony Oursler



Sexta Cifra de Pared (Sixth Wall), 2005

L'eccezionale situazione offerta dal complesso di edifici al termine della diagonale era la cornice perfetta per un'opera d'arte pubblica. La vocazione notturna della città di Barcellona mi ha dato la libertà di produrre un'opera intrinsecamente notturna: una videoinstallazione proiettata in tre parti. L'edificio del Forum, dei famosi architetti Herzog e de Meuron, e l'Hotel AC di José Luis Mateo mi sono apparsi come una caverna o un passaggio di mediazione elettronica. Dopo un'accurata sperimentazione di idee tecniche ed estetiche, siamo approdati a tre posizioni: una orizzontale, una verticale, e una proiezione direttamente sull'asfalto. La mia attrazione per le grandi strutture e per le prospettive potenziali rapportate alle dimensioni umane è diventata un tema centrale. L'architettura tende a sovrastare l'individuo, quindi ci si può sentire rimpiccioliti o sminuiti dalla vastità della struttura. I media, per converso, tendono a ingigantire l'individuo, amplificando diverse parti del corpo e stati psicologici, come dimostra l'esempio dell'onnipresente testa parlante. Un altro aspetto dell'architettura è il suo essere in contraddizione con la forma umana: per esempio, ci sono parti di edifici che non si possono mai vedere da vicino, o abitare, in quanto incombono sopra le nostre teste, molto più in alto di noi. Le proiezioni appaiono come un modo per umanizzare e connettere queste dimensioni così disparate, modificando radicalmente le proporzioni e mescolando così l'architettonico con l'individuale.

I media sono liquidi per natura, mentre gli edifici sono solidi. Questa poetica contrapposizione, insieme a un'ispirazione proveniente dal vicino mare, mi ha spinto a creare una sequenza per così dire "organica" di filmati. Nel corso della produzione di questo lavoro, ho ottenuto un effetto straordinario proiettando il video sull'acqua e ri-riprendendo l'immagine riflessa; l'immagine è stata poi proiettata sugli edifici e, così facendo, ho potuto letteralmente "liquefare" le tre superfici. Un archivio di simboli universali e il linguaggio dei segni (Lengua de Signos Española) fluttuano attraverso le belle distese architettoniche, mentre parti del corpo vengono ingrandite migliaia di volte rispetto alle loro dimensioni normali, personificando così l'edificio, seppure molto fugacemente. Ai due architetti è stato chiesto di pronunciare una dichiarazione, scritta dall'artista in forma simile a un *haiku*, relativa al rapporto inevitabile, eppure contraddittorio, tra il corpo umano e le fredde pietre dell'architettura.

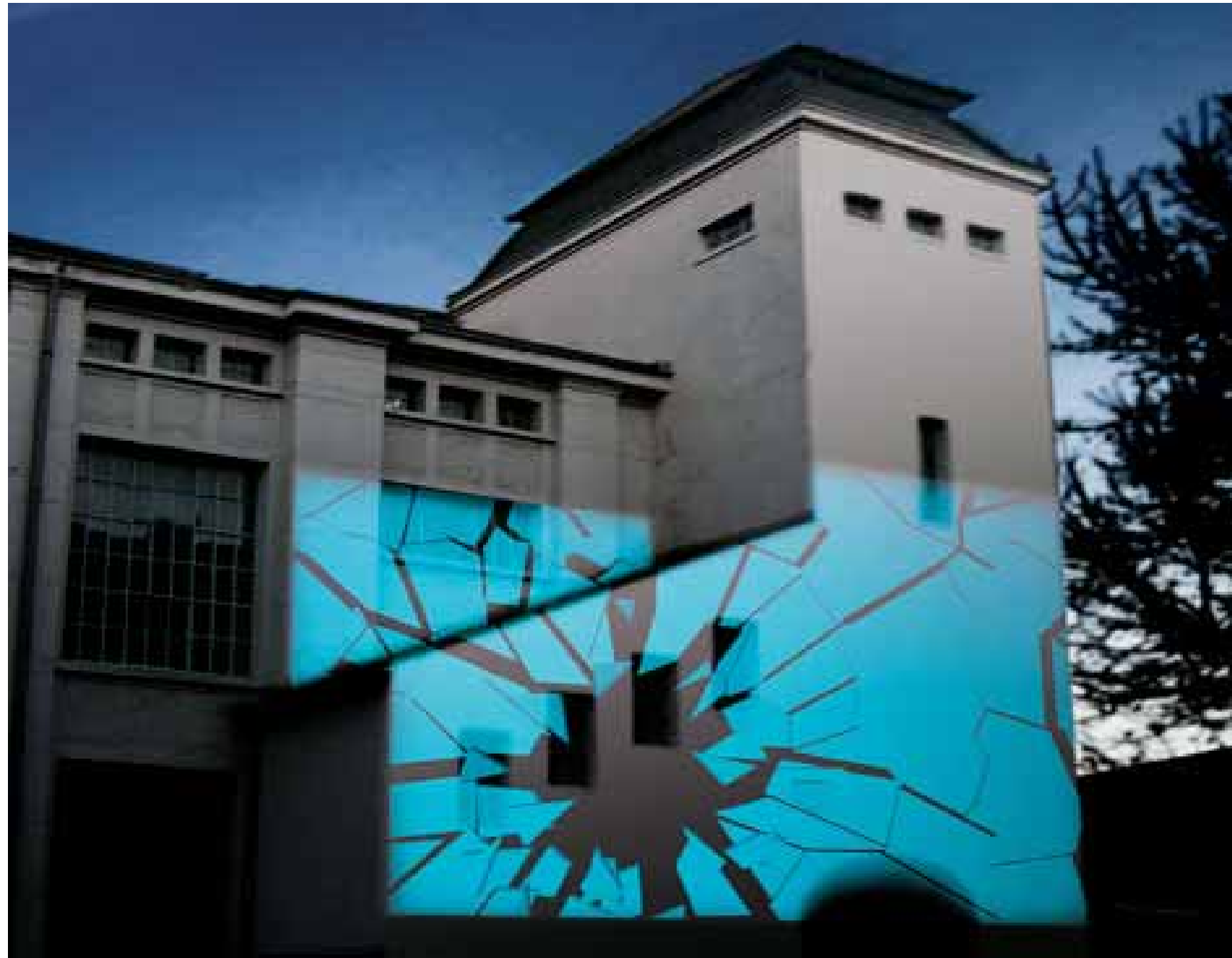
Gli spettatori, spostandosi dalla strada in direzione del mare, vedono prima le proiezioni più grandi a sinistra e a destra, alte sopra gli edifici, ma proseguendo oltre si ritrovano *dentro* una proiezione. Tecnicamente, il proiettore è installato in alto, all'altezza di un lampione, e punta direttamente verso il suolo; grazie a questo cono di luce lo spettatore proietta la propria ombra sull'immagine, diventando così parte del quadro. Tale rapporto con l'immagine rivendica la posizione dell'individuo rispetto all'immensità dello spazio architettonico, irraggiungibile per gli esseri umani. Quando si cammina dentro l'immagine, è inevitabile interagire

The unique situation presented by the building complex at the end of the diagonal was a perfect place for a public art work. The late night characteristics of the city of Barcelona gave me the latitude to produce an intrinsically nocturnal work: a projected, video installation in three parts. The Edificio Forum, by renowned architects Herzog and de Meuron, and the Hotel AC by José Luis Mateo appeared to me as a cavern or passageway of electronic mediation. After some elaborate testing of technical and aesthetic ideas we arrived at three positions: one horizontal, one vertical, and one projection directly onto the macadam.

My attraction to large structures and potential vistas in relation to human scale became a central theme. Architecture tends to dwarf the individual, therefore one may feel scaled down or diminished by the vastness of the structure. Media, on the other hand, tend to magnify the individual, amplifying various body parts and psychological states as exemplified in the ubiquitous talking head. Another aspect of architecture is its contradiction to the human form: for example, there are parts of buildings which can never be seen up close, or inhabited as they loom high above us. Projections seem to be a way of humanizing and connecting these disparate dimensions and causing a disruptive scale shift to mix up the individual and the architecture.

Media are liquid in nature, whereas buildings are solid. This poetic opposition, as well as inspiration from the nearby sea, led me to produce an organically generated sequence of footage. During production of this work, I achieved a unique effect by reflecting video into water and rerecording the reflected image. This image was, in turn, projected onto the buildings and in so doing, I was able to literally liquify the three surfaces. An archive of universal symbols as well as sign language (Lengua de Signos Española) float across the beautiful, architectural expanses as body parts are expanded to thousands of times their normal size, thus personifying, if ever so fleetingly, the building. The two signers were asked to express a haiku-like statement written by the artist addressing the necessary, yet contradictory relationship between the human body and the cold stones of architecture.

As the viewers move from the road towards the sea, they first see the larger projections to their left and right, high upon the buildings, but as they continue further they find themselves within a projection. Technically the projector is mounted high up on the level of a "street light," and shines directly down to the earth. This light cone causes the viewer to become part of the picture by casting a shadow onto the image. This relationship to the image reclaims the individual's position in relation to the vast voids of architectural



con essa: l'individuo che esperisce l'opera si muove così in una sorta di palcoscenico virtuale da lui stesso creato.

A tutt'oggi, questo è il più grande progetto pubblico da me realizzato. Il titolo, *Sexta Cifra de Pared (Sixth Wall)*, allude alla storia dell'architettura futura. "Quarta parete" è un termine teatrale per indicare lo spazio invisibile che divide il pubblico dalla scena; la "quinta parete" ha sostituito tale separazione con la bidimensionalità virtuale dello schermo cinematografico (il cinema). La "sesta parete" è una parete immaginaria, che definisce correntemente se stessa. La sesta parete combinerà nuovi materiali e nuovi media in uno spazio in cui potrà esprimersi una nuova architettura, un'interazione tra la solidità degli edifici e la fluidità di suono e immagini in movimento.

space unobtainable to the human. While walking inside the picture one cannot help but interact with the image, thus setting up a play-like structure implicit in the individual's experience of the work. To date, this is the largest public project I have produced. The title, *Sexta Cifra de Pared (Sixth Wall)*, refers to the future history of architecture. The fourth wall is a theatrical term for the invisible space dividing the audience from the stage. The fifth wall replaced that division with a two-dimensional, virtual, cinematic screen (the movie theater). The sixth wall is an imaginary wall, currently defining itself. The sixth wall will mix new materials, new medias – a site for the potentials of a new architecture, an interaction between solid blocks and the fluidity of moving sound and image.



Blob

Tony Oursler

“Blob” è una parola bizzarra, una cosa brutta. Il blob è vivo e nessuno sa perché. Forse proviene dallo spazio, o da un esperimento scientifico fallito, o dall’inquinamento o dal mare o da un corpo veramente malato. Non smette mai di muoversi, è sempre in movimento, ma non va da nessuna parte. Quando morirà? Non può morire in alcun modo attualmente noto all’uomo.

Qual è la vostra reazione di pancia? Per “reazione di pancia” si intende la reazione istintiva, quella che si ha prima di esaminare i fatti razionalmente. Alla vista del blob, la vostra reazione di pancia è: voglio che se ne vada, voglio che muoia.

I movimenti del blob ci sono estranei, e tuttavia stranamente familiari. Si ritrae e si estende, come un moto peristaltico – simile al modo in cui certe cose transitano attraverso il corpo: grazie a contrazioni che provocano la locomozione. Si capisce che tale movimento è legato alle viscere e all’intestino perché, pur essendo involontario, in una certa misura è consapevole; sostanzialmente si tratta di un’onda, la forma universale di trasmissione di energia, con alti e bassi come un mare mosso. Onde continue, una dopo l’altra, dilavano la vostra forma. Ora informate. Siete voi il blob. E ora volete aiutarlo.

Avendo una pelle trasparente, il blob espone i suoi muscoli, gli organi, la circolazione sanguigna. Il prosaico funzionamento dell’organismo è rivelato nei minimi dettagli. Che imbarazzo! Incontrare il blob significa vedere le semplici, modeste ambizioni che sostengono la vita, senza altri scopi più alti. Il blob può solo e unicamente esistere, è inutile. Qualsiasi cosa avvenga dentro il blob dovrebbe rimanere nascosta, dovrebbe rimanere privata.

Il blob può essere bizzarro come qualsiasi mutante, una creatura senza futuro nella catena evolutiva. E nella catena alimentare non ha posto: nessun altro essere vivente si nutre del blob. È una creatura inquietante perché è unica. Un Mostro che potrebbe uccidere come un cancro, una degenerazione delle cellule. Ecco lo scenario da incubo: un teratoma che vi somiglia, una malvagia propaggine negativa rimpiazza l’organismo ospitante: voi. Il blob, amorfo doppio, vi uccide quando si installa dentro di voi. Quando si fissa il blob, non si riesce più a focalizzare lo sguardo, giacché il blob non ha un punto focale: si guarda direttamente dentro di esso. Così facendo, spesso la vista si annebbia, come capita ai miopi; in questo modo il blob può scappare, anche se si muove molto lentamente, senza una direzione apparente.

Nel film *The Blob*, la nemesi rosso sangue potrebbe essere un segno della controcultura, l’erotico, psichedelico, chiassoso, politico caos incombente sulla placida, inquietante America della Guerra Fredda degli anni Cinquanta.

Il blob è terrificante perché è incomprensibile, e non si riconosce facilmente. Cambia continuamente forma, sembra più qualcosa che

Blob is a funny word, an ugly thing. It’s alive and nobody knows why. Maybe it came from outer space or it came from a science experiment gone bad or from pollution or from the sea or out of a really sick body. It never stops moving, moving all around with no place to go. When will it die? It can’t die by any means known to man at this moment. What’s your gut reaction? “Gut reaction” is an American term for your first response to things before you examine the facts intellectually. When you see the blob your gut reaction is: you want it to be gone, you want it to die. The blob’s movements are alien yet oddly familiar. Pulling and stretching. Like peristaltic movement. Like the way things move through your body by contractions which result in locomotion. You understand this is linked to your bowels and intestines because even though this motion is involuntary, it is conscious on some level. It is essentially a wave, the universal form of energy transmission divided into peaks and troughs like a bad ocean. Unending waves, wave after wave, wash away your shape. Now formless. You are the blob. Now, you want to help the blob.

With its transparent skin, the blob exposes its muscles, organs, blood flow. The banal workings of the organism are revealed in fragile detail. How embarrassing! To encounter the blob is to see the simple, low ambitions that sustain life with no greater purpose. The blob can only and merely exist, it is useless. Whatever happens inside the blob should be hidden, should remain private.

The blob can be funny like any mutation, a dead-end creature in the chain of evolution. And in the food chain, it has no niche, no other life form feeds on the blob. It’s a disturbing creature because it is unique. A Monster that could kill you like a cancer, a devolution of cells. Here is the nightmare scenario: a teratoma analogous to you, an evil negative offspring replaces you, the host. A formless double, the blob kills you when it takes up residence within.

When you gaze at the blob, your eye no longer has a focal point because the blob has no focal point. You see right into it. You may keep losing your sight in a myopic blur. In this way the blob can escape, even though it moves very slowly and with no apparent direction.

In the movie *The Blob*, the ruby-colored nemesis could be a sign of the counter culture, the erotic, psychedelic, loud, political chaos impending into the serene, the anxious Cold War America of the 1950s.

The blob is scary because we do not understand it nor do we easily recognize it. Always changing shape, it’s more like a spill

è stato rovesciato che una sfera. È come un pezzo fuggito dal corpo di una persona grassa, e dotato di vita propria. È come gelatina, o melma, o muffa.

Nel film del 1958 scritto da Irving H. Millgate, il blob distrugge una cittadina e attacca un cinema pieno di gente che sta vedendo un film. Si è sempre in un film, o si sta guardando un film, o si sta pensando a un film quando si viene attaccati da un blob; è l'unico caso in cui un blob è più forte di un essere umano. Quando siamo distratti perché stiamo guardando qualche immagine in movimento, o siamo più interessati a qualcosa di diverso dalla vita reale, diventiamo vulnerabili: ed è in quel preciso momento che il blob ci colpisce.

La caricatura, un'importante forma di satira politica e sociale espressa attraverso le immagini, nacque in Occidente durante il Rinascimento e raggiunse il suo culmine verso la metà del Settecento. Disegni di personaggi noti, istituzioni e simboli culturali si focalizzano su alcuni tratti caratteristici e li deformano in modo esagerato; un grosso naso, per esempio, può diventare una sorta di proboscide. Più le trasformazioni sono eccessive e più la caricatura risulta ben riuscita, ma questo tipo di rude umorismo richiede cautela. È come gonfiare un palloncino: bisogna sapere quando fermarsi, altrimenti ci si ritrova con niente in mano. Benché il blob non presenti alcun tratto identificabile, è pur sempre un personaggio, un'entità irriducibile.

Il blob, un significativo fluttuante, è recentemente diventato una specie di mascotte su Internet. Quest'ultima *e-moda* consiste in "forme di vita", ossia animazioni computerizzate che "vivono" sullo schermo del computer. Un animaletto digitale richiede attenzione, tempo, ed esprime emozioni da cartone animato; è una bassa forma di vita, creata per divertire. Il buon blob, l'inutile blob, è un caso pietoso che necessita di cure ed empatia. Il blob ha bisogno di aiuto. Perché? Ma guardate in che stato è! Potreste essere voi il blob. Potreste essere tristi e avere un disturbo da ansia sociale. Come si legge in un annuncio pubblicitario della Pfizer, "forse vi sentite tristi, e disperati, e avete perso interesse per le cose che un tempo vi davano piacere. Siete in preda all'ansia, non riuscite nemmeno più a dormire. Le vostre occupazioni quotidiane e i vostri rapporti con gli altri ne risentono negativamente. Sapete solo che c'è qualcosa che non va. Ora, c'è qualcosa che forse non sapete: questi sono sintomi di depressione, una patologia grave che colpisce oltre venti milioni di americani".

L'industria farmaceutica ha creato una caricatura chimica degli stati emotivi di felicità e normalità, i cosiddetti inibitori selettivi della ricaptazione della serotonina (SSRI). Uno dei farmaci appartenenti al gruppo degli SSRI, lo Zoloft, viene commercializzato rivolgendosi direttamente all'utente: "Perché voi sapete quando c'è qualcosa che non va". Nella pubblicità televisiva, il depresso è rappresentato come un blob triste, che trascina la sua vita in bianco e nero. Si può alleviare ogni ansia e diventare un blob allegro che saltella in technicolor semplicemente acquistando un farmaco, lo Zoloft. Gli inibitori selettivi della ricaptazione della serotonina generano un mercato da 6 miliardi di dollari all'anno.

Alla caricatura mentale segue quella fisica. Il blob si combatte col blob. Fatevi iniettare grasso proveniente dalla vostra pancia o dalle natiche nel pene, per aumentarne la circonferenza, la consistenza e la lunghezza. I seni, le guance o qualunque altra parte del corpo in cima alla gerarchia dei tratti del viso e della forma fisica possono aver bisogno di una maggior quantità di blob per renderci felici.

than a sphere. It's like part of a fat person that escaped and came to life. It's like Jell-O or slime or mold.

In the 1958 movie, written by Irving H. Millgate, the blob destroys a small town and attacks a movie theater while people are inside watching a movie. We are always in a movie or watching a movie or thinking of a movie when we are attacked by a blob. That's the only way that a blob is stronger than a human. When a human is distracted by watching some sort of moving image or by being more interested in something other than their real life, that's when we are vulnerable.

That's when the blob gets us.

The Caricature, a primary pictorial form of political and social satire, emerged in the West in the Renaissance and came into full bloom in the mid-1700s. Hand-drawn pictures of popular people, institutions and cultural symbols focus on defining characteristics and graphically blow the characteristics out of proportion. A man known for his large nose can be nasally exaggerated. Greater transformations produce more successful caricatures, but rough humor is a delicate exercise. Like blowing up a balloon, you must know when to stop or you will end up with nothing. Though the blob is beyond any identifiable features, it still is a character, an irreducible entity.

The blob, a free floating signifier, has recently become a pet character on the Internet. The e-fad involves "life forms" which are computer-coded animations and "live" on your computer screen. A digital pet – it needs attention, your time, and it expresses cartoon emotions. It's a low life form, meant to entertain. The good blob, the useless blob, is a sad case who demands care and empathy. The blob needs help. Why? Look at the condition it's in. You could be the blob.

You could be sad and have SAD, Social Anxiety Disorder. As Pfizer put it, "You may feel sad, hopeless and lose interest in things you once loved. You may feel anxious, can't even sleep. Your daily activities and relationships suffer. You know when you just don't feel right. Now, here is something you may not know. These are some symptoms of depression. A serious medical condition affecting over 20 million Americans."

The pharmaceutical industry has created a chemical caricature of neurological emotive states of happiness and normalcy known as selective serotonin reuptake inhibitors, SSRIs. One of a group of pharmaceuticals known as SSRIs, Zoloft, is being directly marketed to you: "Because you know when you just don't feel right."

A depressive you is imaged on Television as a sad blob, limping through life in black and white. You can alleviate all anxiety and become a happy blob zipping through life in technicolor simply by purchasing a medication, Zoloft. 6 billion dollars a year is generated by SSRIs.

After the mental caricature the physical follows. Fight blob with blob. Inject fat from your stomach or buttocks into your penis to exaggerate its heft and girth and length. Breasts, cheeks or any number of body parts which rule the hierarchy of facial features and physical form may appear in need of more blob to make us happy.

The smiley face, a simple circle with a curve for a mouth, was the





Lo Smile, un semplice cerchio con una linea curva al posto della bocca, fu la prima versione delle immagini ottimistico-positive prodotte da Harvey Ball nel 1963 per la State Mutual Insurance Company; a quanto pare, Ball aggiunse gli occhi per evitare che si potesse trasformare la sua icona in una smorfia, capovolgendola. Lo Smile divenne un fenomeno cultural-popolare irrefrenabile; si calcola che già nel 1970 nel mondo fossero in circolazione cinquanta milioni di spillette con la faccina sorridente. La strategia riduttiva impiegata nel disegno dello Smile si può considerare una risposta popolare alle contemporanee tendenze minimaliste dell'arte. Il campo giallo è un ultimo anelito alla costanza dei sentimenti, ad appigliarsi a un'immagine di felicità in via di estinzione. Storicamente, la faccina sorridente è un tentativo che si inserisce in una lunga serie di codifiche di sentimenti ed espressioni risalente ai neogotici vittoriani, i quali fecero il salto postmoderno di separare l'emozione dall'esperienza.

Questa è solo una breve storia del blob... alle prossime puntate.

first version of feel-good optimistic images produced by Harvey Ball in 1963 for State Mutual Insurance Company. Apparently he added the eyes so that someone could not subvert the image into a frown by inverting it. Smiley face became a runaway pop cultural phenomenon, and by 1970 there was an estimated 50 million smiley-face buttons circulating the globe. The reductive strategy employed in the design of the smiley face can be seen as a popular response to the concurrent fine art issues of minimalism. The yellow void is a last gasp at persevering emotions, at holding onto a vanishing image of happiness. Historically the smiley face is one attempt in a long line of codifications of emotions and expressions that can be traced back to the Victorian Gothics, who made the postmodern leap of separating emotion from experience.

This is just a brief history of the blob... to be continued.

Tony Oursler



Blue Invasion, 2005

- Puoi sentire il colore che è freddo o caldo per te: chiudi gli occhi, passaci sopra la mano, appena sopra - sì - tre o quattro centimetri - senti qualcosa?

- Stasera sembri in una nuvola aurea di giallo.

- Ehi, qual è il tuo colore preferito?

- Hai l'aria di aver bisogno di tirarti su, prova a caricare il colore.

- Qui abbiamo i tuoi sogni.

- Qualsiasi colore in sintonia con il tuo umore.

- Siamo prodotti delle stelle e ora puoi ascoltarle.

- Oh Be A Fine Girl Kiss Me! (Oh fa' la brava ragazza baciami) È la scala che si usa per valutare il calore delle stelle, dalla più calda alla più fredda; O B A F G K M è un trucco degli studenti per tenerla a mente.

- Guarda in alto, è da lì che vieni.

- Guarda un colore e chiudi gli occhi, sai che cosa vedrai? Il colore opposto? Ora, che cosa ti dice questo?

- Di che colore sono i tuoi occhi? L'iride è come l'universo intorno a un buco nero. Vieni a vedere il nero.

Un meteorite si è schiantato nel parco nel centro della città di Sidney. All'interno è incandescente e mostra una qualche forma di vita, in effetti potrebbe essere un prisma, dato che ne sgorgano fiotti di colori. È circondato da curiosi e tecnici che lo studiano. Forse lo troviamo recintato, siamo tristi perché vorremmo avvicinarci di più. Potrebbe essere involontariamente tossico, perciò il pubblico non lo tocca. Viene tenuto sotto controllo video e illuminato con fasci di luce. Il terreno tutto intorno fuma per il calore. Ha attraversato l'atmosfera bruciando per aiutarci. Dalla roccia emanano immagini, occhi, bocche e parti del corpo, nonché simboli di ogni genere (questa roccia è viva ed è l'avanguardia di una sorta di invasione). Uomini e donne camminano intorno alla roccia, facendo cose, prendendo misure, fotografando e usando il laser per effettuare altre rilevazioni, comunicando informazioni. Sul posto si può vedere anche una piccola antenna parabolica per completare l'immagine del materiale all'interno della pietra.

La roccia ha in sé una forma di vita che crede che la luce sia il mezzo di comunicazione universale: qualunque cultura avanzata disporrebbe delle conoscenze necessarie per scomporre la luce nei suoi componenti,

- You can feel the color that is cold or hot for you: close your eyes, run your hand over them, just above - yes - an inch or two - feel anything?

- You seem in an auric cloud of yellow tonight.

- Hey you what's your fav color?

- You look like you could use a boost, try color charging.

- We got your dreams over here.

- Any color to fit your mood.

- We are products of the stars, and now you can listen to them.

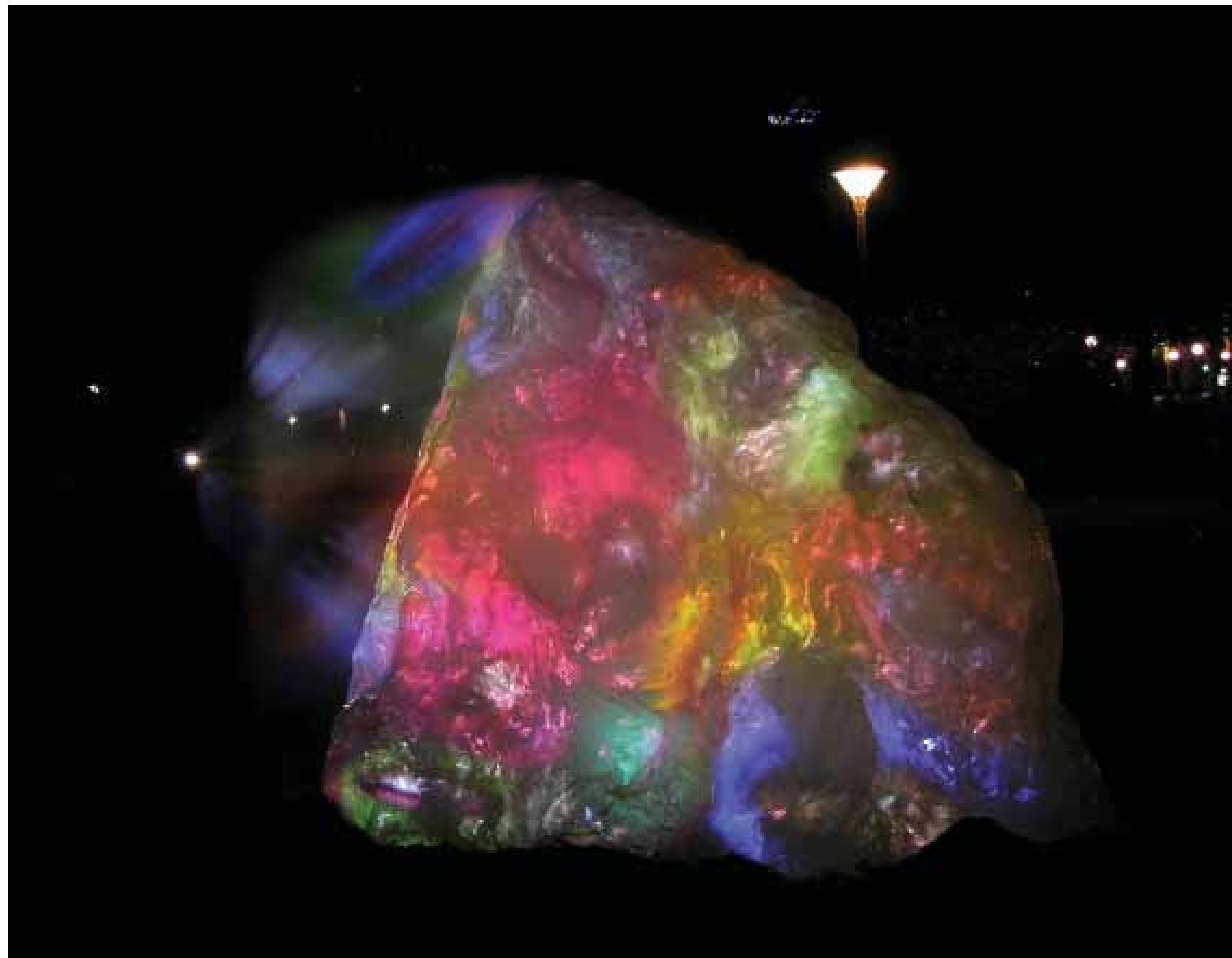
- Oh be a fine girl kiss me! That's a system used to rate the heat of stars from hot to cool: O B A F G K M, that's how the students remember it.

- Look up, that's where you came from.

- Look at a color and close your eyes, know what you'll see? The opposite color? Now what does that tell you?

- What color eyes do you have? The iris is like the universe around a black hole. Come have a look at black.

A meteor has crash-landed in the park in the center of the city of Sidney. It is glowing from the inside and shows some form of life, in fact it may be a prism, as colors are streaming forth from it. It is surrounded by onlookers and officials studying it. We find it perhaps taped off, we are sad because we want to be closer. It could be toxic, not on purpose, so the public does not touch it. Video is constantly being taken of it and there are projections of light. The ground close to the meteor is smoking hot. It has burned through the atmosphere to help us. And to pick up some of the images which emanate from the rock, eyes mouths and body parts as well as symbols of all sorts (this rock is alive and the spearhead of some sort of invasion). There are men and women walking around the rock, doing things, making measurements, photographing and using laser to take other readings, sharing information. A small satellite dish can also be seen at this site to complete the picture of the material inside the stone. The rock has a life form in it that believes light to be the universal means of communication; any sophisticated culture would have the knowledge to break light into its components, as Newton did in



Blue Invasion, 2005

come fece Newton nel 1666 con il prisma, e identificare lo spettro, sicché ne consegue che la codificazione della luce sarebbe un primo linguaggio naturale. Il cielo non è altro che una serie di punti di luce, e la rilevazione della luce stellare ha conquistato l'immaginazione di questa forma di vita e della nostra.

Diamo il benvenuto sul nostro pianeta a un'intelligenza ampiamente superiore. Siamo spiacenti di constatare che dopo aver vagato per lo spazio per 10.000 anni (secondo alcune stime), le creature sono confuse. Per circa settant'anni, le creature della roccia hanno ricevuto nello spazio segnali provenienti dai media, sotto forma di frammenti di trasmissioni radiofoniche e televisive, nonché segnali emessi dal SETI, e hanno imparato la nostra lingua; possono adottare una parvenza di questi segnali e comunicare con noi sotto forma di trasmissioni al contrario, in modo leggermente diverso da come facciamo noi – direttamente nella mente dell'interlocutore. Inoltre trasmettono direttamente verso l'ambiente: alberi, edifici, fontane e il terreno stesso diventano schermi per i messaggi provenienti dalla roccia.

Alcuni sono rimasti sconvolti dalla scoperta dell'esistenza di una nuova forma di vita benevola, mentre altri sono diffidenti. Alcuni sono caduti nella fontana e stanno spruzzando acqua nell'aria per raccogliere immagini e testi dall'ambiente del parco, ricco di informazioni. Il SETI ha innalzato una serie di luci colorate e antenne per vedere se riesce a trovare un altro mezzo per comunicare con l'entità.

E almeno un'équipe televisiva sta coscienziosamente intervistando la gente intorno al parco per documentare lo storico evento, e sembra che abbiano una telecamera dotata di una nuova forma di tecnologia T-ray, forse ricevuta dalle creature, come se fossero occasionalmente sotto il controllo dell'entità. Sono molto favorevoli alla roccia e a volte parlano a suo nome. Un altro elemento dei messaggi che disorienta, e che può essere spiegato solo con milioni di anni di evoluzione parallela, è questo: sembra che i messaggi siano tutti basati sul colore. È come se la roccia, a mo' di prisma, creda che capiremo meglio le cose se pensiamo a esse in termini di colore. Siamo d'accordo. La carica cromatica armonica aurea è potenza umana fusa con suoni extraterrestri: ascoltate la registrazione. I suoni ci sono. La roccia ha emesso verso gli alberi un numero di "entità" o "riflessioni" di sé in forma di video e di natura umanoide, e ha emanato pura luce verso altri alberi. Sorge quindi la domanda: la roccia fa qualche distinzione tra le forme di vita senzienti, o tratta ogni forma di vita come se fosse intelligente, o ancora ha qualche altra motivazione misteriosa? Peccato che gli alberi siano destinati a morire, ma ne cresceranno altri. Grandi e verdi. Forse la roccia ha scelto il parco con i suoi monumenti ai caduti e l'attenzione alle nuove piante in crescita come il luogo ideale per i suoi messaggi. Rigenerazione della vita del colore. Ora abbiamo trascritto alcuni dei messaggi in questi libri perché li decodifichiate. Queste entità corrispondono approssimativamente ai sette colori base più il nero. Il colore dello spazio e tutti i colori insieme. E i comunicati che presentano sono enigmatici nella loro ossessione per il colore. Ora dovete decodificare, abbiamo informazioni per voi, abbiamo fatto del nostro meglio fino a questo momento.

Libretti colorati come l'arcobaleno esemplificano coi loro testi l'entità della roccia. Attraverso seguaci, la roccia ha scritto quanti più messaggi e frammenti di linguaggio e immagini poteva in questa serie di libretti colorati e CD audio. Nuovi resoconti e materiale aggiornato continuano ad arrivare, cercheremo di registrare tutto.

1666 with the prism, and identify the spectrum, and thus it follows that the codification of light would be a natural first language. The heavens are nothing but a series of points of lights, and reading starlight has captured the imagination of this and our life forms. We greet a vastly superior intelligence on our planet. We are sorry to say that after what some estimate may have been 10,000 years of wandering space, the creatures are confused. The creatures of the rock have received media signals in space in the form of radio and television fragments, as well as SETI signals, over the last 70 or so years, and have mastered our language; they can take on the guise of these signals and communicate with us in the form of reverse broadcasts in a slightly different way than we do it. Directly into the mind of the viewer. They also broadcast directly onto the environment: trees, buildings, fountains and the ground itself become screens for the messages from the rock. Some people were overwhelmed by the discovery of a new benevolent life form, while others are suspicious. Some have fallen into the fountain and are spraying water into the air to collect images and text from the information-rich environment around the park. SETI has set up a series of colored lights and antennas to see if it can find another means of communicating with the entity. And at least one news team is religiously interviewing people around the park documenting this historic event, and they seem to have a new form of technology T-ray perhaps given to them by the creatures in their camera as though they were under control of the entity occasionally. They are very pro-rock and speak for it sometimes. Another confusing element in the messages that can only be explained by millions of years of parallel evolution: it seems that the messages are all color-based in content. It is as if the rock, prism-like, believes we will understand things better if we think of them in terms of color. We agree. Harmonic auric color charge is human power fused with off-earth sounds: listen to the record. The colors are there. The rock has released a number of "entities" or "reflections" of itself in the form of video and humanoid in nature onto the trees and pure light onto other trees. Thus the question: does the rock makes any distinction between sentient life forms or does it treat all life as intelligent, or does it have some other motivation that remains mysterious? Too bad the trees will die but others will grow. Large and green. Perhaps it has chosen the park with its memorials to war and attention to new growth in vegetation as the perfect spot for its messages. Regeneration of color life. Now we have written some of its messages in these books for you to decode. As far as we can tell. These entities roughly corresponding to the 7 basic colors and black. The color of space and all colors at once. And the communiqués they present are riddle-like in their color obsession. You must now decode, we have some information for you, we have done the best we can do up to now. Thus the rainbow-colored booklets are examples of the rock entity and color texts. Through followers the rock has written as much of the missives and fragments of language and images that they can into this array of color pamphlets and sound CDs. New reports and fresh material come to us constantly we will try to record all of it.

Thought Forms

Tony Oursler

La mostra di Tony Oursler *Thought Forms* (2006) presenta tre grandi sculture, ognuna delle quali viene proiettata su uno sfondo formato da altre proiezioni, per creare un'intera atmosfera in ogni galleria. I testi poetici rappresentano i tre elementi Acqua, Polvere e Mercurio, e li identificano mettendoli in relazione con il flusso dell'umanità.

Oursler ha continuato a usare tecniche teatrali tradizionali, cerone e attori insieme al videomontaggio, ma questo nuovo gruppo di lavori fa un uso intensivo dell'animazione computerizzata. Il gruppo Eye Beam, Art and Technology ha lavorato in stretta collaborazione con lui per produrre queste immagini. Oursler ha anche utilizzato un sistema audio surround 5.1 in ogni sala, per dare risalto alla tridimensionalità della combinazione di poesia ed effetti sonori.

Nix, la scultura d'acqua, ha un aspetto gelatinoso, semiliquefatto, mentre la proiezione sullo sfondo crea un'impressione di luce che si riflette sull'acqua di notte. Tony include riferimenti mitologici e ambientali in questa personificazione dell'elemento che ricopre la maggior parte del pianeta: l'acqua. Il titolo *Nix* è il nome di uno spirito acquatico che attirava le persone nell'acqua di notte, seducendole come per gioco, per poi annegarle. In questa installazione il mito è il punto di partenza per una riflessione: l'acqua si sta vendicando sull'umanità a causa del pesante carico cui è sottoposta questa risorsa naturale, che ci serve ma che non proteggiamo? Non soltanto siamo tutti fatti al 70% di acqua: noi beviamo, sudiamo e uriniamo. L'acqua è una triste lacrima salata e un'immensa distesa oceanica. Per quanto alcuni possano trovarlo sgradevole, l'acqua è in continuo movimento da un corpo all'altro. La neutralità del suo essere inodore, incolore e insapore ci consente di piegarla alla nostra volontà; una volta personificata, diventerebbe vulnerabile, una facile preda, priva di personalità. Eppure è capace di provocare enormi disastri naturali. *Nix* coglie appunto questo dualismo.

Lo sfondo di *Mercury* è una notte stellata in movimento, che mette in discussione dove ci troviamo esattamente: su questo pianeta o su un altro? Siamo in una fantasia o in un'allucinazione? La scultura esagera la nostra ossessione per l'immagine che abbiamo e diamo di noi, sottolineando il naturale aspetto riflettente dell'elemento mercurio, che fa da specchio. I tratti del volto hanno perso le loro connessioni logiche e vanno casualmente alla deriva, coagulandosi solo per separarsi nuovamente subito dopo. Il mercurio è un elemento volatile, ricco di potenziale metaforico, che si frantuma facilmente e tuttavia è altamente velenoso; viene spesso associato alla pazzia. L'aspetto sparpagliato e il testo contraddittorio alludono alle difficoltà e alle banalità della vita quotidiana dei malati di mente. Nella chimica del cervello, a volte una manciata di molecole fa tutta la differenza del mondo.

Tony Oursler's 2006 show *Thought Forms* has 3 large sculptures that all have a primary projection with background projections to create an entire atmosphere in each gallery. The poetic scripts personify the three elements Water, Dust and Mercury, and identify them while relating them to the flux of humanity. Oursler has continued to use traditional theatrical techniques, grease paint and actors along with video editing, but this new group of works incorporates intensive computer animation. The group Eye Beam, Art and Technology worked closely with him to produce these images. He has also used a 5.1 surround sound system in each room to highlight the three-dimensionality of the combination of poetry and sound effects. In *Nix*, the water sculpture, has a slushy, melting appearance, while the background projection creates the impression of light reflecting off water at night. Tony includes mythological, environmental references in this personification of the element that covers most of this planet: water. The title *Nix* is the name of a water spirit that would lure people, seducing them playfully into the water at night and drown them. In this installation the myth is a departure point for speculation: is water taking revenge on humanity due to the stresses on the natural resource that we need but do not protect? The statistic, often quoted, that we are all made of roughly 70% water, is only one of the ways that we are united by the element: drinking, sweating and waste output. Water is a sad salty teardrop and a vast oceanic expanse. As distasteful as it may be for some to realize, it is constantly traveling from body to body. The neutrality of water being odorless, tasteless, colorless allows us to bend it to our will, personified it would be vulnerable, a pushover with no personality. Yet it is capable of causing enormous natural disasters. This duality is captured in *Nix*. *Mercury's* background is a starry night in motion, bringing into question where exactly are we, on this planet or another? Are we in a fantasy or hallucination? The sculpture exaggerates our obsession with self-image by highlighting the natural reflective mirror-like aspect of the element. Facial features have lost logical connections and are drifting occasionally, coming together only to fall away again. Rich in metaphor, it is a volatile element that is easily broken yet highly poisonous and often associated with madness. The scattered appearance and contradictory text refer to the complexities and banalities of daily life in mental illness. In brain chemistry, sometimes a few molecules make all the difference in the world. *Dust* is suspended from the ceiling with projections on the two walls behind it. The dust cloud is floating in a barren landscape of suggestive rising smoke. As the sphere rolls, arms, eyes, legs, and mouths appear and disappear in the cloud of dust that swarms above our heads. It is in every breath we breathe. All three installations share the state of flux, a point at which formation of dispersions could take place.

Dust played an important part in the creation of this planet over millions of years, but could have just as easily never solidified. We



Dust pende dal soffitto, ed è completata da proiezioni sulle due pareti retrostanti. La palla di polvere fluttua in un paesaggio spoglio, da cui si innalzano suggestive nuvole di fumo. Mentre la sfera rotea, braccia, occhi, gambe e bocche appaiono e scompaiono nella nuvola di polvere che sciamano sopra le nostre teste, e che inaliamo a ogni respiro. Le tre installazioni hanno in comune lo stato di fluidità, ossia la possibilità di dissolversi e disperdersi in tutto e in parte. La polvere ha svolto un ruolo importante nella creazione del nostro pianeta, milioni di anni fa, ma avrebbe anche potuto non solidificarsi affatto. Polvere cosmica residua del Big Bang arriva ancora sulla Terra, al ritmo di una particella ogni due o tre metri quadri al giorno; e si mescola con una quantità di particelle presenti nella nostra atmosfera, provenienti da rifiuti industriali, cremazione di corpi, frammenti di pelle e capelli umani. Osservare ciò che è infinitesimamente piccolo ci aiuta a comprendere il quadro più ampio. *Dalla polvere alla polvere* ci ricorda la natura transitoria della vita. Indessicalmente, la polvere rappresenta tutti gli sforzi dell'uomo, in pezzetti e frammenti che possono essere letti distintamente da chiunque sia interessato; è un elemento potente che genera uragani a ciclo continuo, autoaddensandosi fino al punto di esplodere, esaurendosi progressivamente e poi ricominciando tutto il processo da capo.

p. 146
Dust, 2006
Nix, 2006

still receive stardust, residue from the Big Bang, at the rate of one particle every few square meters per day. These mix with a multitude of particles in our atmosphere from industrial waste, cremated bodies, bits of human skin and hair. To look at the small helps us to understand the larger picture. *From dust to dust* is a reminder of the temporal nature of life. Indexically dust represents all man's endeavors, in bits and pieces to be clearly read by anyone interested. It's a mighty element generating thunderstorms in a continual cycle of building itself up to explosive form, depletion, only to repeat the process again and again.

p. 150
Moon, 2007



Spaced Out

Tony Oursler

2007

Alabama

1954. Un meteorite di quasi 4 kg colpì Ann Elizabeth Hodges, di Sylacauga. La donna non si sentiva bene e stava riposando sdraiata su un divano, quando l'oggetto entrò nell'atmosfera, provocando dei bang sonici, sfondò il tetto della sua casa, fracassò una radio e infine le colpì la mano e il fianco sinistro. L'abitazione degli Hodges era situata proprio di fronte al drive-in Comet, la cui insegna al neon mostrava una cometa che attraversava il cielo. La donna, che all'epoca aveva 34 anni, sostenne di non essersi mai completamente ripresa dall'incidente e dal trauma emotivo che questo le aveva provocato; morì all'età di 52 anni. È stata l'unica persona al mondo che sia mai stata colpita da un meteorite.

1957. Bip bip biip un segnale continuo

La trasmissione radiofonica dallo spazio. Era il suono emesso dal primo satellite, lo Sputnik, una sfera di 58 cm di diametro, mentre girava intorno alla Terra. Quel suono atterri gli Stati Uniti. L'America fu terrorizzata dall'abilità tecnica comunista.

"Se i Russi possono piazzare quella roba sopra le nostre teste, che cosa mai faranno in futuro?"

Fu con quei suoni che iniziò la corsa allo spazio. Lo spazio divenne un altro campo di battaglia politico per la Guerra Fredda tra le superpotenze USA e URSS.

16 ottobre 1957. Il brasiliano Antonio Villas Boas venne rapito da alcuni extraterrestri. Benché storie di presunti rapimenti circolassero da anni, la sua fu la prima a essere ampiamente riportata. Il suo resoconto dell'evento sarebbe diventato un prototipo; le storie del genere circolate nel corso dei successivi quarant'anni sono così ripetitive, e simili nella struttura narrativa, che in termini psichiatrici vengono definite "sindrome da rapimento".

Minuscole creature grigie dai grandi occhi felini sopraffanno il terrestre, eseguono dei test su di lui, gli prelevano campioni di sostanze organiche e asportano sperma dal suo corpo.

Vaghi ricordi di confuse foto blu. Un uomo in giacca e cravatta, un'immagine statica, difficile da capire, su un vecchio televisore. Aveva qualcosa a che fare con la storia dello spazio.

"Dovete ricordare questo momento," disse la mia maestra d'asilo a noi bambini, "è un momento storico."

Quello me lo ricordo, ma non ho la minima idea di che cosa sia stato trasmesso quel giorno.

Il cosmonauta sovietico Yuri A. Gagarin fu il primo uomo a entrare nello spazio e a orbitare intorno alla Terra, il 12 aprile 1961. Aveva con

Alabama

1954. An 8 1/2 pound meteorite struck Ann Elizabeth Hodges. The Sylacauga resident was not feeling well and rested on a sofa as the object caused sonic booms while entering the atmosphere, broke through her roof, crashed into a radio and finally struck her left hip and hand. The Hodges home was across the street from the Comet Drive-In Movie Theater which featured a neon sign of a comet crossing the sky. The 34-year-old claimed to have never fully recovered from the incident and the emotional scars it caused, and died at age 52. She was the only person ever to have been struck by a meteorite.

1957. Beep Beep beep a continuous signal

The sound broadcast from outer space. It was the sound of the first satellite, Sputnik, a 23-inch sphere, as it rotated the Earth. The sound horrified the USA. America was terrorized by communist technical prowess.

"If the Russians could put that over our heads, what's next?"

The space race began with these sounds. Space became another political battleground for the Cold War between the superpowers USA and USSR.

October 16, 1957. Brazilian Antonio Villas Boas was abducted by extraterrestrials. Although stories of alleged abductions had been rumored for years, his became the first widely reported. His account of the event would become prototypical. Stories of abductions over the next forty years are so repetitive, and similar in narrative structure, that they have become known as Abduction Syndrome in psychiatric terms.

Small gray creatures with large cat-like eyes overwhelm the earthling, perform tests, take bio-samples and remove sexual reproduction material from the body.

Foggy memories of blurry blue pictures. A man in a suit, a static, hard-to-understand image on an old TV. It had something to do with space history.

"You must remember this moment," my nursery-school teacher told the kids, "it's a historic moment."

I do remember it, yet have no idea what was broadcast that day.

The USSR cosmonaut Yuri A. Gagarin was the first man to enter space and orbit the Earth on April 12, 1961. He carried a small doll to show him when he had reached zero gravity. He watched to see when the doll would float.

sé una bambolina, per capire quando avrebbe raggiunto l'assenza di gravità. Aspettò il momento in cui la bambola iniziò a fluttuare.

Forme falliche

Negli anni Sessanta, i modellini di razzi Estes erano un rito di passaggio adolescenziale obbligatorio per tutti i ragazzi. Quei semplici oggetti di forma fallica erano poco di più che un'ogiva su un corpo a tubo dotato di alette. Naturalmente l'elemento pericoloso, ossia il carburante solido dal disegno aerodinamico che si inseriva nella base, era la cosa più eccitante; lo si accendeva per mezzo di due cavetti elettrici, un interruttore di lancio e una batteria. Sui nostri modelli preferiti era possibile caricare un equipaggio vivo di grilli, vermi o qualunque animaletto abbastanza piccolo da entrare nella minuscola cabina trasparente. Questi razzi erano visibili solo durante il giorno.

Mistero

Avevamo anche un progetto notturno più artigianale: fabbricavamo UFO incollando dodici candeline su una base di cannucce di plastica a forma di croce, che si fissava con del nastro adesivo all'apertura di un involucro di plastica leggerissima, da tintoria. Un volta accesa, la struttura si poteva lanciare in aria, proprio come un pallone ad aria calda. Le cannucce, le candeline e la plastica brillavano nel cielo notturno, ed era impossibile determinare le dimensioni reali del nostro "UFO". Finì per interessarsene la polizia.

Il rivoluzionario compositore jazz Sun Ra sosteneva di appartenere alla "razza degli angeli" e di provenire da Saturno, non dalla Terra. La musica della sua Arkestra intendeva trasportare il pubblico in un'altra dimensione. Le sue composizioni erano una sintesi nuova, che sottolineava i legami con l'Africa, l'Egitto e l'era spaziale.

Colonel Bleep, una serie animata molto semplice, fu il primo cartone animato creato appositamente per la televisione; faceva ampio uso di effetti sonori sintetizzati, come l'eco. La storia si svolge sull'isola Zero Zero, dove è acuartierato l'extraterrestre Colonel Bleep, il quale protegge la Terra con l'aiuto di Squeek, un cowboy pupazzo, e Scratch, un uomo delle caverne ridestatosi da un letargo di migliaia di anni a seguito di un'esplosione atomica. I loro nemici sono l'incappucciato dottor Destructo, di cui si vede solo la parte superiore del corpo, il Cavaliere Nero e Benda Nera, il pirata spaziale.

Apollo 11

Il 20 luglio 1969, Neil Armstrong fu il primo uomo a mettere piede sulla luna.

Nel 1967 la psichedelia invase la cultura pop e la musica più in voga, con *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* dei Beatles. Ma fu *The Dark Side of the Moon*, del gruppo rock d'avanguardia dei Pink Floyd, a collegare l'esperienza della droga e la malattia mentale allo spazio cosmico.

Luna

Il termine "lunatico" associa il folklore archetipico della follia ai cicli della luna. Si pensa che all'origine di questa comune associazione ci siano

Phallic

Estes model Rockets were an adolescent rite of passage for all boys in the 1960s. These simple phallic-shaped objects were little more than a nose cone on a tube with fins. Of course the dangerous element, the aerodynamically designed solid fuel that fit in the base, was the most exciting. It was ignited by two electrical leads, a launch switch and a block battery. Our favorite models could be fitted with a live payload of crickets, worms, or whatever could be fit into the small transparent chamber. One could only see these rockets during the day.

Mystery

We also had a night project that was more home-made. It involved the production of UFOs out of 12 birthday candles stuck on a cross brace of plastic straws taped to the opening of a delicate plastic dry-cleaning bag. Once lighted the structure could be launched much like a hot-air balloon. The straws, candles and plastic all glowed in the night sky and the scale of the "UFO" was impossible to fix. Police became involved.

Revolutionary jazz composer Sun Ra claimed that he was of the "Angel Race" from Saturn, not Earth. The music of his Arkestra would transport his people to another place. His compositions were a new synthesis that stressed links to Africa, Egypt, and finally the Space Age.

Colonel Bleep, a very simple animated series, was the first color cartoon made for television. It made extensive use of synthetic sound effects such as echo. The story takes place on Zero Zero Island where Colonel Bleep, an extraterrestrial, is based. He protects Earth with the help of Squeek, a cowboy puppet, and Scratch, a caveman who was awakened from the slumber of thousands of years by an atomic explosion. They battle the hooded, half-formed Dr. Destructo, The Black Knight and Black Patch, the space pirate.

Apollo 11

On July 20, 1969, Neil Armstrong became the first person to land on the moon.

Psychedelia invaded pop culture and mainstream music with *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* by the Beatles in 1967. But it was *The Dark Side of the Moon* by progressive rock band Pink Floyd that linked the drug experience and mental illness with outer space.

Moon

Lunatic, from the root term Luna, associates the archetypal folklore of madness and the cycles of the moon. Illnesses with cyclic symptoms such as bipolar disorder are thought to be the cause of the popular link. The 29.53-day lunar month is also linked to the feminine, fertility, and mood swings. Human menstrual cycles average 28 days.

Freak Out

1975. "John," a close friend, suffered a schizophrenic episode. I wanted to understand his trauma and asked him to describe the event. He confided to me, through a deadening haze of thiorazine, that he had become convinced he was receiving secret messages from an intelligent entity. Street signs such as Budweiser could be parsed into the word wiser and would



Aldeba, 2006



I have not forgotten,
2007

i disturbi con sintomi ciclici, come il disordine bipolare. Il mese lunare di 29,53 giorni è legato anche alla femminilità, alla fertilità e agli sbalzi d'umore. Il ciclo mestruale umano ha una durata media di 28 giorni.

Paranoia

1975. "John", un mio caro amico, ebbe un episodio di schizofrenia. Volevo capire il trauma che aveva subito e gli chiesi di descrivermelo. Egli mi confidò, in uno stato di pesante stordimento dovuto alla clorpromazina, di essere persuaso di ricevere messaggi segreti da parte di un'entità intelligente. Cartelloni pubblicitari come quello della Budweiser potevano essere scomposti rivelando la parola *wiser* [in questo caso, qualcosa come "iniziato", *n.d.t.*], indicandogli la direzione giusta da prendere nei suoi giri attraverso la città. Alla fine i segnali lo condussero a una lavanderia. Nell'oblio di una lavatrice che centrifugava vorticosamente scopri un accesso a un altro universo, con cui riuscì a comunicare; le creature di quel mondo nuovo gli rivelarono importanti informazioni apocalittiche. Questo episodio segnò il triste declino di "John" da individuo sano e attivo a ricoverato cronico.

Il SETI (*Search for Extra-Terrestrial Intelligence*, Ricerca di Intelligenza Extraterrestre) è un gruppo di scienziati, in parte finanziato dal governo degli Stati Uniti, i quali scandagliano il cielo alla ricerca di trasmissioni provenienti da forme di vita. Il 15 agosto 1977 il SETI ricevette un segnale molto forte; Jerry R. Ehman lo cerchiò sul tabulato a stampa e scrisse a margine "Wow!". Quel segnale, soprannominato il segnale "Wow!", rimane a tutt'oggi la prova più convincente che abbiamo dell'esistenza di comunicazioni extraterrestri.

Il SETI ha ideato codici e modi per trasmettere segnali nel profondo dello spazio e poter raggiungere forme di vita sconosciute. L'organizzazione è preparata ad affrontare eventuali comunicazioni e propone anche possibili scenari di contatto. Per esempio, quale sarebbe il protocollo ufficiale se dovessimo imbatterci in una forma di vita aliena? L'eventuale rischio di distruzione della razza umana va evitato a qualunque costo.

Guardando in alto

In effetti ho visto due cose insolite nello spazio. In entrambi i casi mi trovavo in California; la prima volta fu nel 1975, nei dintorni di Los Angeles. Nel cielo, verso nord-ovest, apparve un cerchio in lenta espansione, con una forma a stella all'interno; era meno luminoso delle stelle che lo circondavano e man mano che si allargava si affievoliva sempre più, finché non scomparve. Lo spettacolo era così bello che provai un'esperienza quasi mistica, ma avrebbe potuto benissimo essere una qualche esplosione di prova negli strati superiori dell'atmosfera; nelle vicinanze c'era una base militare top secret, e mi chiesi se potesse avere a che fare con quello che avevo visto. Alcuni anni dopo, a San Diego nel 1983, stavo guidando nel deserto di notte quando un meteorite sfrecciò attraverso il cielo in diagonale sopra la mia testa, a distanza così ravvicinata che distinsi chiaramente la coda luminosa di fiamme verdi che si trascinava dietro. Riuscivo anche a sentire il rumore che faceva, una sorta di effetto *flanging*, una specie di sibilo. Il meteorite aveva anche troppo l'aria di un cliché da film di fantascienza; non sarebbe sembrato reale, se non fosse stato vero. Anche quella zona

indicare la corretta direzione che dovrebbe prendere nei suoi viaggi intorno alla città. Finalmente i segni lo condussero a una lavanderia. Mentre guardava una lavatrice che si trasformava in un vortice, scoprì un portale verso un altro universo. Fu in grado di comunicare con questo nuovo universo e le sue creature rivelarono importanti informazioni apocalittiche. Questo episodio segnò il triste declino di "John" da un individuo sano e attivo a un'istituzionale vita.

SETI (Search for Extra-Terrestrial Intelligence) is a group of scientists, funded in part by the United States government, who search the sky for transmissions from life forms. On August 15, 1977 SETI received a strong signal, and Jerry R. Ehman circled the printout, writing next to it "Wow!" This signal, dubbed the "Wow!" signal, stands as the most convincing evidence to date of extraterrestrial communication.

SETI has devised codes and means of broadcasting messages into deep space to reach new life forms. The organization is prepared for eventual communication and also suggests possible contact scenarios. For example, what would the official protocol be if we were to encounter an alien life form? One such scenario calls for avoidance at all cost because of the possible destruction of the human race.

Things are looking up!

I did see a few strange things in outer space. Both times were in California, the first in 1975, outside of LA; in the northwestern sky I saw a slowly expanding circle with a starlike shape inside it. Not quite as bright as the stars around it, and fading as it got bigger, it finally disappeared. This was so beautiful I felt an almost religious experience, but it could well have been an upper atmosphere test explosion of some sort. There was a top-secret military base nearby, and I wondered if there was any connection. Later, in 1983 in San Diego I was driving in the desert at night and a meteorite streaked diagonally across the sky above me, so close that I could see articulated bright green flames around the object, trailing off behind it. I could even hear it, a flanging effect. The meteorite looked like a hypercliché of a cinematic science-fiction effort. It would not have looked real if it had not been real. This area, too, was near a number of military space research bases. Perhaps it was man-made after all, an experiment gone astray. I felt lucky to see these events, whatever they were. But I didn't want to push my luck: satellites are fueled by radioactive isotopes, and who knows when the first alien germ will arrive. I stopped the car and turned around.

Feminine Void

1979. The science fiction classic *Alien*, directed by Ridley Scott and featuring set designs by H. R. Giger, continues the 1950s depiction of aliens as horrific feminine creatures. A reverse penis envy is at play in the plot. Man's phallic trespassing, via the use of technology, into the feminine void of space is the narrative device. The shapeshifting alien proves to be hyperfeminine by ultimately killing and re-birthing any and all life forms, incorporating all the best genetic aspects of those forms as she goes from planet to planet.

What is spacephobia?

"Defined as 'a persistent, abnormal, and unwarranted fear of outer space,' each year this surprisingly common phobia causes countless people needless distress.

era vicina a diverse basi militari di ricerca spaziale; dopo tutto, forse ciò che avevo visto era opera dell'uomo, un esperimento fallito. Mi ritenni fortunato per aver assistito a quegli eventi, di qualunque cosa si trattasse, ma non volli sfidare ulteriormente la sorte; i satelliti sono alimentati da isotopi radiattivi, e chissà quando arriverà il primo germe alieno. Invertii la marcia e tornai indietro.

Abisso al femminile

1979. Il film cult di fantascienza *Alien*, diretto da Ridley Scott, che si avvale dei disegni di H. R. Giger, rappresenta gli alieni come raccapriccianti creature di sesso femminile, secondo l'iconografia degli anni Cinquanta. Nella trama entra in gioco una sorta di invidia del pene alla rovescia; l'espedito narrativo è l'invasione fallita, da parte dell'uomo, per mezzo della tecnologia, dell'abisso femminile dello spazio. L'alieno mutante si rivela iperfemminile, in quanto finisce per uccidere e ripartorire tutte le forme di vita, incorporando in sé tutti i migliori aspetti genetici di tali forme man mano che passa da un pianeta all'altro.

Che cos'è l'agorafobia?

"Questa fobia sorprendentemente diffusa, che si definisce come 'una paura persistente, anomala e ingiustificata degli spazi aperti', provoca ogni anno un'angoscia senza senso a una grande quantità di persone. Aggiungendo ulteriore stress a una condizione già penosa, le terapie contro l'agorafobia in genere durano mesi o anni, e a volte richiedono anche che i pazienti si confrontino ripetutamente con le loro paure. Riteniamo che ciò non solo sia inutile, ma anche che contribuisca a peggiorare la situazione; ed è particolarmente crudele, se si pensa che con i metodi giusti, e un impegno di sole 24 ore da parte del paziente, l'agorafobia può essere vinta. Questo problema spesso ha un impatto fortemente negativo sulla qualità della vita; può causare attacchi di panico e tenere chi ne soffre lontano dalle persone care e dai contatti di lavoro. I sintomi tipici comprendono fiato corto, respiro affannoso, battito cardiaco irregolare, sudorazione, nausea e una sensazione generale di terrore, benché ogni paziente ne abbia una sua esperienza personale e possa manifestare sintomi diversi."

Il cielo continua a cadere

110.000 oggetti abbandonati da varie missioni spaziali rimangono nel campo gravitazionale della Terra. Siamo circondati da cose antiche, perdute, frantumate. Una sorta di testimonianza fisica della storia dell'esplorazione spaziale si estende tridimensionalmente, orbitando intorno alla Terra a una velocità pazzesca. Alcuni oggetti si infiammano entrando nell'atmosfera, mentre altri superano la fase di rientro e atterrano a casaccio sfracellandosi. Questi spettri metallici ritornano a noi contro ogni probabilità.

A tutt'oggi, nessuno è stato mai danneggiato dalla caduta di rifiuti spaziali.

L'intero sistema solare fu fotografato dal Voyager il 14 febbraio 1990. Nello stesso anno fu lanciato nello spazio il telescopio spaziale Hubble; questo "occhio puntato sul cielo" è diventato lo strumento più importante di tutta la storia dell'astronomia. Il campo ultraprofondo dello Hubble (HUDF, *Hubble Ultra Deep Field*) è

To add insult to an already distressing condition, most spacephobia therapies take months or years and sometimes even require the patients to be exposed repeatedly to their fear. We believe that not only is this totally unnecessary, it will often make the condition worse. And it is particularly cruel as spacephobia can be eliminated with the right methods, and just 24 hours of commitment by the phobic individual. The problem often significantly impacts the quality of life. It can cause panic attacks and keep people apart from loved ones and business associates. Symptoms typically include shortness of breath, rapid breathing, irregular heartbeat, sweating, nausea, and overall feelings of dread, although everyone experiences spacephobia in their own way and may have different symptoms."

The Sky is always falling

110,000 discarded objects from various space endeavors remain in Earth's gravitational pull. We are surrounded by the obsolete, lost, shattered. A physical record of the history of exploration spreads out in three dimensions orbiting Earth at alarming high speeds. Some objects will burn up in our atmosphere, while others survive the re-entry process and make random crash landings. These metallic ghosts have returned to us against great odds.

No one has been harmed by falling space junk to date.

The whole solar system is photographed by the Voyager, February 14, 1990. In that same year the Hubble Space Telescope is launched: this eye in the sky has become the most important instrument in the history of astronomy.

The Hubble Ultra Deep Field or HUDF is the most sensitive space image ever made: 800 exposures taken over the course of 400 orbits around the Earth with a total exposure time of 15.8 days. These data was collected over September 3, 2003 and January 16, 2004. This image is the deepest image of the universe ever taken with visible light looking back in time more than 13 billion years.

Heaven's Gate

All of the members of Heaven's Gate, the religious cult founded by Marshall Applewhite and Bonnie Nettles and thirty-eight followers, committed suicide to release their souls and enter a spaceship they believed was hiding behind the Hale-Bopp comet in 1997. The group survived by doing hi-tech computer work: they believed a mix of New Age ideas and were convinced that the body was only a vehicle. Some were voluntarily castrated, and all believed that the Earth was about to be recycled, wiped clean, refurbished and rejuvenated.

Dark Matter

There is much more of this hypothetical matter than the matter that exists in our world. It passes through our matter at great speed. It is of unknown composition and does not emit or reflect enough electromagnetic radiation to be observed directly.

Astronaut Lost

Respected astronaut Lisa Marie Nowak flew on the second test flight of the space shuttle after the 2003 Columbia disaster. The married



Dark Matter, 2006



L'immagine spaziale più sensibile che sia mai stata ottenuta: 800 esposizioni scattate nel corso di 400 orbite intorno alla Terra a velocità altissima, con un tempo di esposizione totale di 15,8 giorni. Questi dati furono raccolti tra il 3 settembre 2003 e il 16 gennaio 2004. Si tratta dell'immagine più profonda dell'universo mai raccolta nello spettro della luce visibile, e ci consente di guardare a ritroso nel tempo di 13 miliardi di anni.

Heaven's Gate

Nel 1997 i trentotto seguaci di Heaven's Gate, la setta religiosa fondata da Marshall Applewhite e Bonnie Nettles, si suicidarono per liberare le proprie anime e imbarcarsi su un'astronave che credevano si celasse dietro la cometa di Hale-Bopp. Il gruppo si manteneva lavorando nell'informatica avanzata; professavano una mescolanza di idee New Age ed erano convinti che il corpo fosse solo un veicolo. Alcuni di loro si erano fatti volontariamente castrare, e tutti credevano che la Terra fosse sul punto di essere riciclata, ripulita, rinnovata e ringiovanita.

Materia scura

Questa materia ipotetica è molto più abbondante della materia esistente nel nostro mondo. La sua composizione ci è ignota. Essa passa attraverso la nostra materia a grande velocità, e non emette né riflette abbastanza radiazioni elettromagnetiche per consentire l'osservazione diretta.

L'astronauta perduta

La stimata astronauta Lisa Marie Nowak aveva fatto parte dell'equipaggio del secondo volo di prova dello Shuttle dopo il disastro del Columbia nel 2003. La donna, sposata e madre di tre figli, era convinta che il suo amante, il comandante William Oefelein, un altro astronauta, avesse una relazione con Colleen Shipman. La Nowak guidò per 900 miglia senza sosta dalla sua casa in Texas all'aeroporto di Orlando, indossando un pannolino per non doversi fermare nemmeno per espletare i suoi bisogni fisiologici. Aveva progettato di rapire o uccidere la rivale, e fu scoperta travestita con una parrucca e un impermeabile, armata di un coltello, spray al peperoncino e un fucile ad aria compressa.

La NASA ha previsto istruzioni procedurali dettagliate per affrontare la possibilità che un astronauta abbia una crisi psicotica o voglia suicidarsi quando si trova nello spazio. L'astronauta squilibrato dev'essere legato, poi gli va iniettato un sedativo.

L'astrologia è di origine babilonese e veniva impiegata per predire il futuro, ma furono i Greci a dare ai pianeti i nomi delle loro divinità e ad associare a ogni astro le qualità del dio omonimo. L'astrologia moderna attribuisce tali caratteristiche ai pianeti. Tolomeo scrisse ad Alessandria il *Tetrabiblos*, un trattato astrologico che è considerato la fonte dell'astrologia moderna.

La Chiesa stroncò la fede nelle stelle durante il Medioevo; essa riaffiorò nel Rinascimento, poi declinò e non ritornò in auge fino ai primi del ventesimo secolo. L'ex-presidente Ronald Reagan praticava l'astrologia. Attualmente circa 66 milioni di Americani, ossia il 39% dei cittadini del paese, credono che l'astrologia sia una disciplina scientifica.

A nessuno piace veder cadere un razzo.

mother of three believed that her lover, Navy Cmdr. William Oefelein, another astronaut, was involved with Colleen Shipman. Nowak drove 900 miles nonstop from her Texas home to the Orlando airport wearing diapers so she would not have to stop and relieve herself. She planned to kidnap or kill Shipman, and was discovered donning a disguise of a wig and trench coat, armed with a knife, pepper spray and BB gun.

NASA has detailed procedural instructions for dealing with the possibility of a suicidal or psychotic astronaut in outer space. The deranged astronaut is to be bound and injected with a tranquilizer.

Astrology is Babylonian in origin, and was used to foretell the future, but it was the Greeks who named the planets after their deities and associated the qualities of those gods to the planets. These attributes are ascribed to the planets in modern astrology. Ptolemy wrote the *Tetrabiblos*, an astrological bible, in Alexandria, which is the true birth of modern astrology.

The Church suppressed the belief in the stars during the Middle Ages, it resurfaced in the Renaissance, declined, and was not in wide use again until the early twentieth century. Former President Ronald Reagan practiced astrology. Currently some 66 million Americans, 39%, believe astrology is scientific.

No man likes to see a rocket fail.

Tony Oursler



Two Beasts, 2007-2010
(in collaborazione con David Askevold / in collaboration with David Askevold)

La mia cosmologia personale del concettualismo parte dai serpenti: per essere precisi, quelli di *Kepler's Music of the Spheres Played by Six Snakes*, di David Askevold (1971-74). Quand'ero studente al California Institute of the Arts, nel 1977, un periodo in cui il Dipartimento di Arte era noto per la sua inclinazione concettuale – ripensandoci, poteva essere l'ultimo anelito dell'ultimo "ismo" americano – assistetti a una conferenza di Askevold su quel suo lavoro. Anche solo attraverso le diapositive e la colonna sonora, mi parve un'installazione straordinaria: mescolava elementi di performance, musica e marchingegni artigianali, presentando dei serpenti vivi sospesi che suonavano con cuscinetti a sfera diversi strumenti ad arco accordati in modo particolare. La lotta tra idee e fisicità espressa in quel lavoro, nel suo serpeggiare avanti e indietro, era un brillante esempio di concettualismo e del suo possibile futuro. È una macchina di Rube Goldberg che mira a gettare luce sul più ampio sistema dell'universo, evocando al tempo stesso trascendenza e inquietudine, una combinazione che avrei imparato a riconoscere in molti dei lavori di Askevold. Askevold era nato nel Montana nel 1940 e aveva studiato antropologia e arte all'università di quello Stato, prima di trasferirsi a New York per frequentare la Brooklyn Museum Art School. Là si familiarizzò con i lavori di Donald Judd, Sol LeWitt e Cy Twombly, e anche con un'idea assai diffusa all'epoca a proposito del modo di fare arte: "Non aveva importanza come la si faceva", avrebbe detto più tardi Askevold, "se vi piaceva il concetto che c'era dietro". Fu all'Art Institute di Kansas City, nel 1967, che Askevold incontrò Gerald Ferguson, un artista di Halifax, e l'anno seguente entrambi entrarono a far parte del corpo docente del Nova Scotia College of Art and Design. Askevold fu l'anima della leggendaria trasformazione di questo college in una scuola d'arte innovativa, se non addirittura rivoluzionaria. Benché fosse stato chiamato a insegnare Scultura, divenne celebre per il suo corso di Progetti, in cui invitò vari artisti – tra cui Dan Graham, Robert Smithson, Lawrence Weiner e Lucy Lippard – a presentare idee che sarebbero state poi realizzate in collaborazione con gli studenti. (Graham, Vito Acconci e Dennis Oppenheim insegnavano al suo posto quando Askevold viaggiava per mostre in giro per l'Europa.) Nel 1975 fu attirato nel vortice della solatia Los Angeles, quando fu invitato a insegnare all'Università della California, Irvine, al posto di Bas Jan Ader, disperso in mare. Askevold rimase a Los Angeles cinque anni, durante i quali divenne una figura importante nell'ambiente concettuale della California meridionale, esponendo e insegnando in varie scuole. Lo conobbi l'anno del suo incarico al California Institute of the Arts, quando mi iscrissi a uno dei suoi corsi; ogni settimana ci assegnava dei compiti scritti che, per quel che ricordo, erano più poetici che didattici. La mia prima collaborazione con lui fu musicale. All'epoca facevo parte di una band

My personal cosmology of Conceptualism starts with snakes: David Askevold's *Kepler's Music of the Spheres Played by Six Snakes*, 1971-74, to be exact. As a student at CalArts in 1977, a time when the art department was known for its Conceptual slant – in retrospect, this could have been the last gasp of the last American "ism" – I heard Askevold lecture on the work. Even when conveyed only in slides and audio, *Kepler's Music of the Spheres* struck me as a stunning installation; it mixes elements of performance, music, and homemade apparatus, featuring suspended live snakes that play a number of specially tuned string instruments with ball bearings. The work's struggle between ideas and physicality, slithering back and forth, was a vivid example of Conceptualism and its possible future. It's a Rube Goldberg contraption that aims to shed light on the larger system of the universe, evoking both transcendence and disturbance, a combination that I would come to recognize in many of Askevold's works. Askevold was born in Montana in 1940 and studied anthropology and art at the state university before moving to New York to attend the Brooklyn Museum Art School. There he was introduced to the work of Donald Judd, Sol LeWitt, and Cy Twombly, as well as an idea about artmaking that was going around at the time: "It didn't matter how it was made," Askevold would say later, "if you liked the concept behind it." It was at the Kansas City Art Institute in 1967 that Askevold met Gerald Ferguson, a Halifax artist, and the following year they both joined the faculty of the Nova Scotia College of Art and Design. Askevold was at the center of NSCAD's legendary transformation into an innovative, bridge-burning art school. Although hired to teach sculpture, he became well known for his Projects class, in which he invited artists – Dan Graham, Robert Smithson, Lawrence Weiner, and Lucy Lippard, among others – to submit ideas that would be created collaboratively by students. (Graham, Vito Acconci, and Dennis Oppenheim took over his class while Askevold traveled around Europe for exhibitions.) In 1975, he was drawn into the sun-drenched vortex of Los Angeles when he was invited to teach at the University of California, Irvine, to take the place of Bas Jan Ader, who had been lost at sea. Askevold stayed in Los Angeles for five years, and he became an important figure in the Conceptual scene of Southern California, exhibiting and teaching at various schools. I first met him during his yearlong residency at CalArts, when I enrolled in one of his classes. Each week he would give written assignments that, as I remember, were more poems than instructions. My first collaboration with Askevold was musical. At the time, I was in a band/performance group, the Poetics, with Mike Kelley and John Miller, among others. Knowing of our project, Askevold asked me to sing a song he had written, called *Searing Gum*, which had something to do with a catastrophic event emanating from the sky:

performance, i Poetics, con Mike Kelley, John Miller e altri. Venuto a conoscenza del nostro progetto, Askevold mi chiese di cantare una canzone che aveva scritto, intitolata *Searing Gum*, che aveva a che fare con un evento catastrofico proveniente dal cielo: “Gomma incandescente colpisce villaggio, perché la nostra città? / Sparate a tutti, sparate a tutti, sparate a tutti i cani della città!”. Suonammo insieme, registrammo diverse sedute e diventammo buoni amici, rimanendo in contatto anche dopo, quando ci spostammo entrambi verso est, lui a Halifax e io a New York.

Un altro dei primi lavori di Askevold che mi ha ossessionato è stato *The Ghost of Hank Williams*, del 1979. Nella tradizione concettuale della produzione artistica, alla maniera di Bruce Nauman o Sol LeWitt, Askevold disegnò l’opera e la datò – un’idea su carta da mettere in pratica in futuro. Williams era morto nel 1953 a soli ventinove anni, completamente distrutto, consumato dalla droga; il suo ultimo single, *I’ll Never Get Out of This World Alive*, salì in vetta alle classifiche dopo la sua morte. Askevold era affascinato dalla voce melodiosa dell’artista e dalla sua band, i Drifting Cowboys. L’installazione prevedeva un intreccio di sistemi collegati tra loro: videocamere a infrarossi, microfoni, altoparlanti, e fotocamere motorizzate avrebbero percorso la sala, e del ghiaccio secco appeso al soffitto avrebbe riversato una sorta di nebbia su una piattaforma simile a un palcoscenico, mentre il sistema audio diffondeva *Ramblin’ Man* e un *caller* ripeteva “Hank, Hank, Hank...”. Qui come altrove, Askevold utilizzava temi, materiali e media usuali per trasformarli in qualcosa di inspiegabile, ambiguo ed evocativo. La prima cosa che fa venire in mente il ghiaccio secco, per esempio, è un secchiello pieno di bottiglie di birra in una giornata afosa al ranch; ma qui, in una sala buia, avrebbe collegato visioni a cascata, in modo che la figura del cantante country evocasse qualcosa di nascosto, sommerso o latente nella nostra cultura. Il disegno fu esposto a Los Angeles, ma l’installazione vera e propria non fu mai realizzata per il pubblico. Tuttavia, un’opera può avere importanza anche se ci è nota solo attraverso la documentazione o il passaparola; per quanto riguarda me, quei lavori presero forma nella mia immaginazione e mi fornirono un modello, uno standard da emulare. Sotto molti aspetti, *Snakes* e *Hank* sono prototipici dell’arte che sarebbe stata prodotta più tardi dalla mia generazione e da quella successiva. Askevold descrisse e praticò un approccio multimediale all’installazione, intesa come una combinazione unica di suono, linguaggio, video ed elementi teatrali coinvolgenti. Questi progetti ricalcano in modo personale idee della teoria dei giochi, facendo riferimento a stravaganti combinazioni di storia dell’arte, musica rock e stampa popolare, per citare solo alcune influenze. La posizione di Askevold nella storia dell’arte è fluttuante, difficile da stabilire con precisione, ma per me egli è un anello mancante: un concettualista il cui approccio alla luce e al linguaggio lo collega, attraverso Brion Gysin, alla generazione precedente. La sua influenza è evidente nelle installazioni di Jim Shaw e Mike Kelley, che è stato anche un suo allievo, amico e collaboratore; la sua concezione della connettività spaziale delle idee prelude ai lavori di Cady Noland; e vedo echi di Askevold anche nelle generazioni successive, per esempio nella cosmologia ermetica di Matthew Barney e Thomas Hirschhorn. Mentre molti concettualisti frammentavano e destrutturavano le classiche forme popolari del cinema e della fotografia – una strategia che ha

“Searing gum, hits village, why our town? / Shoot all, shoot all, shoot all the dogs in town!” We played music together, recorded a number of sessions, and became good friends, keeping in touch as we both migrated east – he eventually back to Halifax and I to New York. Another early work of Askevold’s that haunted me was *The Ghost of Hank Williams*, 1979. In the Conceptual tradition of art production, such as that of Bruce Nauman or Sol LeWitt, the piece was sketched and dated, an idea on paper to be fabricated at a future date. Williams had died in 1953 at age twenty-nine, a burned-out, drug-addicted star – his last single, *I’ll Never Get Out of This World Alive*, went to number one on the charts posthumously – and Askevold was fascinated by the singer’s lilting voice and band of Drifting Cowboys. The installation piece would feature an interlacement of looping systems: infrared video cameras, microphones, speakers, and motorized still cameras would sweep the room, and dry ice would hang from the ceiling, pouring a mist onto a stagelike platform, while *Ramblin’ Man* played on a sound system and a “caller” repeated “Hank, Hank, Hank...” Here and elsewhere, Askevold used everyday subject matter, materials, and media, and transformed them into something inexplicable, oblique, and evocative. The dry ice, for instance, suggested nothing so much as a block of the stuff cooling beer on a hot day at the ranch. Here in the dark room, it would cascade visions, so that the figure of a country-and-western singer could invoke something hidden, submerged, or latent in our culture. The drawing was exhibited in Los Angeles, but the actual installation was never shown publicly. Still, a work can be important even when we know it only through documentation or word of mouth. I know that for me, over time, these works took shape in my imagination and offered a model, a standard to emulate. In many ways, *Snakes* and *Hank* are prototypical of the art that would be produced later by my generation and the following one. Askevold described and practiced a multimedia approach to installation that was a unique combination of sound, language, video, and theatrical immersive elements. These projects trace ideas of game theory in personal structures, referring to wild combinations of art history, rock music, and the tabloid press, to name just a few influences. Askevold’s position in art history is mercurial, hard to pin down, but for me he is a missing link: a Conceptualist whose approach to light and language connects him, via Brion Gysin, to the previous generation. His influence is clear in the eclectic installation work of Jim Shaw and of Mike Kelley, who was also a student, friend, and collaborator; his approach to the spatial connectivity of ideas is a harbinger of the works of Cady Noland; and I see echoes of Askevold in later generations, such as the hermetic cosmology of Matthew Barney and Thomas Hirschhorn. While many Conceptualists fractured and deconstructed the classic popular forms of film and image, a strategy that led to numerous wonderful endgames, few artists attempted to find a way forward with a new narrative approach. For his part, Askevold used video’s mimetic ability to engage viewers psychologically, masterfully mixing language, sound, and image to mysterious effect. Horror movie, mental-health documentary, soap opera, psychological tests – these genres come to mind when pondering the videos, as do adjectives such as ambient and lush. Reading critical essays and reviews about these works, I’ve noticed a common thread of vexation: Peggy Gale, for example, wrote of the 1982 video *Rhea*, “When I tried to describe it afterwards to my-

portato a molte soluzioni splendide –, pochi artisti hanno tentato di trovare una strada per proseguire con un nuovo approccio narrativo. Per parte sua, Askevold usava la capacità mimetica dei video per coinvolgere psicologicamente gli spettatori, mescolando magistralmente parola, suono e immagine per ottenere un effetto misterioso. Film dell’orrore, documentari sulla salute mentale, *soap operas*, test psicologici – vengono in mente questi generi, nonché aggettivi come ambientale e sfarzoso, quando si riflette sui suoi video. Leggendo saggi critici e recensioni a proposito di questi lavori, ho notato un sottofondo ricorrente di irritazione. Peggy Gale, per esempio, scrisse del video *Rhea*, del 1982: “Quando successivamente ho cercato di descriverlo a me stessa, ho avuto difficoltà a individuare i fatti rilevanti, o anche a ricordare con esattezza che cosa fosse successo”. Askevold si interessava alla trance, all’ipnosi, e agli stati alterati di coscienza; si era reso conto che il medium del video alterava intrinsecamente la mente, e a quanto pare riusciva a trasmettere questo stato allo spettatore. Askevold era anche appassionato di fotografia e la coltivò tutta la vita, codificando e decodificando continuamente immagini in un modo alquanto impegnativo per il pubblico. I suoi primi lavori venivano presentati su grandi griglie o in fila uno dopo l’altro, spesso accompagnati dai suoi densi testi. Quelle celebri immagini della metà degli anni Settanta erano molto lontane dalle chiare e pulite icone concettuali che ci sono familiari; sono piene di esposizioni multiple, riflessi, sovraesposizioni e sfocature. Queste opere sfuggono a una classificazione, tuttavia contengono accenni di protopunk e nessi con la Boston School of Artists. I suoi testi non sono delucidazioni, ma servono invece a farci ulteriormente addentrare in un labirinto di costrutti mentali. Per esempio, nella misteriosa serie *The Ambit: Nine Clauses and Their Allocations*, del 1975, egli afferma: “La sua risoluzione dipende da un’identità che ha contribuito a formare questa presenza, ma non ha mai raccomandato o concepito la sua condizione/estensione attuale”. Le fotografie di Askevold a volte somigliano a storyboard di film o a strisce di fumetti, che ripercorrono la traiettoria di un evento allucinogeno, come una visita andata storta a una State Fair [la grande sagra-fiera campionaria che si tiene ogni anno in ogni Stato americano, *n.d.t.*]. Servendosi di una tecnica simile a quella di Richard Prince, Askevold rifotografava immagini trovate, e i risultati andavano a finire nelle sue composizioni. Mentre parti del suo lavoro levitano con remota, effimera bellezza, egli spesso le ancora con una sutura grafica di appropriazione pop-culturale. Nel 2000, Askevold stava raccogliendo immagini da ogni parte, catalogandole per un grande progetto con importanti implicazioni per la costruzione dell’immagine nell’era di Internet, come risulta chiaramente da *Pilescapes*, 1999-2001 (presentato al Los Angeles Contemporary Exhibitions nel 2001), basato su giustapposizioni incrociate all’interno di una consistente raccolta di immagini pop-culturali. Qui stava lavorando con la fotografia senza obiettivo su Photoshop, un’evoluzione logica per un artista che aveva manipolato immagini nella camera oscura per oltre venticinque anni. Questi lavori, con i loro brillanti colori sintetici e la resa dei minimi particolari, sono di un’intensità sconvolgente, e a prima vista disorientano, perché non hanno un punto di vista prospettico evidente: le immagini possono essere lette sensatamente sia a livello microscopico, se guardate da molto vicino, sia a livello macroscopico, se viste da molto lontano. Questa organizzazione dell’informazione riflette il ricalcolo e lo sviluppo del

self I found it hard to locate the relevant facts, or even to remember precisely what had taken place.” Askevold was interested in trance, hypnosis, and altered consciousness: he recognized that the medium of video was intrinsically mind-altering, and, it seems, he managed to transmit this state to the viewer. Askevold was also passionate about photography, to which he turned throughout his life, constantly coding and decoding images in a way that was demanding for audiences. His early works were presented in large grids or rows, often accompanied by his own dense texts. These celebrated pictures from the mid-1970s are far from the clean, clear, Conceptual icons we are familiar with; they are full of multiple exposures, reflections, burns, and blurs. The works elude categorization, but they contain hints of protopunk and some connection to the Boston School of Artists. His texts are not elucidations, instead serving to lead you further into a maze of mental constructs. For example, the shadowy series *The Ambit: Nine Clauses and Their Allocations* of 1975 states: “Its resolution is dependent upon an identity which has helped to form this presence, but has never recommended or conceived its present condition/extension.” Askevold’s photographs sometimes resemble film storyboards or strips, charting the trajectory of a hallucinogenic event-like a visit to the state fair gone awry. Using a technique similar to that of Richard Prince, Askevold rephotographed found images, and the results made their way into his compositions. While parts of his work levitate with remote ephemeral beauty, he would often anchor them with a graphic suture of popcultural appropriation. By 2000, Askevold was collecting pictures from everywhere, cataloguing them for a grand project with serious implications for image construction in the Internet age – something particularly evident in *Askevold’s Pilescapes*, 1999-2001 (shown at Los Angeles Contemporary Exhibitions in 2001), based on inter-juxtapositions within a massive collection of pop-cultural images. Here he was working with lensless photography in Photoshop, a logical progression for an artist who had been manipulating images optically in the darkroom for more than twenty-five years. Rendered in bright synthetic colors and minute detail, these works are shocking in their intensity, and disorienting at first because there is no obvious perspectival viewpoint: the images can be read with equal clarity from up close, giving a micro sense, and from afar, on a macro level. This organization of information mirrors the scaling and unfolding of the new kind of visual space offered by the Internet. Askevold intended *Pilescapes* to be shown in shared, very public spaces, installed as murals in parking lots and building lobbies. In 2003, Askevold started showing in New York again, starting with an installation at CANADA, *Two Hanks*. He had revised his earlier work to address not only Hank Williams but also Hank Snow – another very different country-and-western singer – creating an American cowboy phantasmagoria. From the droning tones of Askevold’s voice as he bloodied his fingers on his guitar to the vaporizing of the dry ice, the experience was cathartic. The work had been a ghost for me, as much as art history is for artists. Now I was seeing the masterwork firsthand – and it went beyond even what I had imagined. The Great Plains materialized on the Bowery. Last year, Askevold and I began emailing each other pictures and messages; slowly, over a few months, we found ourselves in a formal collaborative project. We experimented with simultaneity, making work at the same time while in different

nuovo genere di spazio visuale offerto da Internet. Nelle intenzioni di Askevold, i suoi *Pileescapes* avrebbero dovuto essere mostrati in spazi condivisi assolutamente pubblici, installati in parcheggi e atrii di edifici. Nel 2003, Askevold ritornò a esporre a New York, cominciando con un'installazione al CANADA, *Two Hanks*; aveva rielaborato quel suo vecchio lavoro su Hank Williams includendovi anche Hank Snow, un altro cantante country-western, di stile molto diverso, e aveva creato una fantasmagoria del cowboy americano. Dai toni monotoni della voce di Askevold, mentre si insanguinava le dita sulle corde della chitarra, ai vapori del ghiaccio secco, l'esperienza era catartica. Quel lavoro era stato per me un fantasma, come la storia dell'arte per gli artisti; e ora che finalmente potevo vedere quel capolavoro di prima mano, superò persino la mia immaginazione. Le Grandi Pianure del West si materializzarono nel cuore di Manhattan. L'anno scorso, Askevold e io cominciammo a scambiarcisi messaggi e immagini via e-mail, e poco per volta, nel corso di alcuni mesi, ci ritrovammo coinvolti in un progetto formale di collaborazione. Facemmo esperimenti di simultaneità, lavorando contemporaneamente in luoghi diversi: lui a Halifax, io a Manhattan, o dovunque mi trovassi. Per iniziare una sessione di lavoro, Askevold era solito stabilire parametri molto precisi, suggerendo: "Comincia a mezzogiorno di venerdì 13, disegna a occhi chiusi ascoltando la colonna sonora del film (*Aliens 2*), poi fotografa oggetti che ti sono stati regalati dai tuoi famigliari, più tardi cerca di filmare dei brevi videoclip". Andammo avanti a collaborare in questo modo per più di sei mesi, con scontri incredibili, scambiandoci immagini, sovrapponendole digitalmente, stampandole, e disegnando sulle scansioni; le fotografie e i video che ne risultarono sollecitarono e misero alla prova la mia immaginazione. Il 15 ottobre 2007 Askevold concluse un'e-mail così: "Logica e assurdità scosse e mescolate nello stesso sacco, baci e abbracci". Seguivano due immagini speculari di foto ritoccate. Nessuno di questi lavori è stato ancora esposto, ma alla fine verranno tutti organizzati in un'installazione cronologica. La profonda comprensione, da parte di David, dell'astrazione e dello spazio pittorico, che egli spesso combinava, permea tutta la sua opera, producendo spettacolari immagini fotografiche e in movimento, il cui aspetto cambia e si trasforma; macchie o blob si articolano in immagini e poi nuovamente si destrutturano, lasciando lo spettatore incerto: che cosa l'artista rappresenta esattamente, e che cosa è invece un prodotto della mente? Studi neurologici recenti hanno analizzato la tendenza del cervello umano a organizzare il "rumore" in immagini. Il cervello individua possibili schemi visuali e riempie i vuoti per completarli; si pensa che questa facoltà costituisca il fondamento del ragionamento e della percezione. Forse un giorno Askevold verrà riconosciuto come lo scopritore di un modo per invadere il tessuto stesso della ragione umana.

locations – he in Halifax, I in Manhattan or wherever I happened to be. To initiate a working session he would concoct the perfect parameters, suggesting: "Start at 12 am, Friday 13th, draw with eyes closed while listening to the movie soundtrack (*Aliens 2*), then take photos of objects given to you by family members, later try to shoot short video clips." So went the collaboration, for more than six months, full of amazing collisions, as we traded images back and forth, digitally layering, printing, and drawing onto scans; the resulting pictures and videos stretched and tested my imagination. He ended one e-mail on October 15, 2007, "Logic and nonsense shaken up in the same bag, xo:" what followed were two mirror images of retouched photographs. None of this work has been exhibited yet, but it will eventually be organized in a chronological installation. David's deep understanding of abstraction and pictorial space, which he often combined, is present throughout his work. It makes for spectacular, shape-shifting photographic and moving images: stains or blobs resolve into images and back again, leaving one unsure of what the artist exactly pictures and what is a result of the mind. Recent neurology studies illuminate the tendency of the human brain to organize "noise" into images. Visual parts of the brain see possible patterns and fill in the blanks to complete them; this recognition is thought to underlie reasoning and perception. Perhaps Askevold will someday be seen as having found a way to invade the very fabric of our reason.

Biografia Biography

Tony Oursler nasce a New York nel 1957, dove vive e lavora.

Si laurea in Belle Arti presso il California Institute of the Arts a Valencia (California) nel 1979. La sua arte si avvale di diverse tecniche: video, scultura, installazione, performance e pittura.

Le sue opere sono state esposte nelle più prestigiose istituzioni museali, tra cui il Walker Art Center, Minneapolis; Documenta VIII, IX, Kassel; Museum of Modern Art, New York; Whitney Museum of American Art, New York; Centre Georges Pompidou, Parigi; Carnegie Museum of Art, Pittsburgh; Skulptur Projekte, Münster; Museum Ludwig, Colonia; Hirshhorn Museum, Washington; Tate Gallery, Londra.

Tony Oursler was born in New York in 1957. He completed a BA in fine arts at the California Institute of the Arts, Valencia, California in 1979. His art covers a range of mediums working with video, sculpture, installation, performance and painting. Oursler's work has been exhibited in prestigious institutions including the Walker Art Center, Minneapolis, Documenta VIII, IX, Kassel, Museum of Modern Art, New York, Whitney Museum of American Art, New York, the Centre Georges Pompidou, Paris, the Carnegie Museum of Art, Pittsburgh, Skulptur Projekte, Münster, Museum Ludwig, Cologne, the Hirshhorn Museum, Washington, Tate Gallery, London. The artist currently lives and works in New York City.



Kunsthaus Bregenz, 2009

Musei e Collezioni pubbliche / Museums and Public Collections

Eli Broad Family Foundation, Los Angeles
CAPC Musée d'Art Contemporain de Bordeaux, Bordeaux
Carnegie Museum of Art, Pittsburgh
Fondation Cartier, Paris
Cincinnati Art Museum, Cincinnati
Depont Foundation for Contemporary Art, Tilburg (NL)
Des Moines Art Center, Des Moines
Goetz Collection, München
Hara Museum, Tokyo
Hirshhorn Museum and Sculpture Garden, Washington D.C.
JB Speed Museum, Louisville
Joslyn Art Museum, Omaha
Los Angeles County Museum of Art, Los Angeles
Magasin 3, Stockholm
Milwaukee Art Museum, Milwaukee
Modern Art Museum of Fort Worth, Fort Worth, Montréal
Musée d'Art Contemporain de Barcelona, Barcelona
Musée d'Art Contemporain, Lyon
Musée National d'Art Moderne, Centre Georges Pompidou, Paris
Museum of Contemporary Art, Chicago
Museum of Contemporary Art, Helsinki
Museum of Contemporary Art, San Diego
Museum of Modern Art, New York
National Museum of Osaka, Osaka
Orange County Museum of Art, Newport Beach, California
Saatchi Collection, London
San Francisco Museum of Modern Art, San Francisco
Staatsgalerie Moderner Kunst, München
Tate Gallery, London
Van Abbemuseum, Eindhoven
Whitney Museum of American Art, New York
ZMK/Center for Art & Media, Karlsruhe
Williams College Museum of Art, Williamstown

Elenco delle opere

List of works



Meteor, 2004
video projection with audio on fiberglass, red light, fog machine
courtesy Galerie Forsblom
p. 10



Eyes, 1996
video projection with audio on fiberglass
courtesy of the artist
p. 18



Mercury, 2006
3 video projections, resin, 5-channel surround sound audio
pp. 22-23



White Devil, 1999
glass, lightbulb
p. 29



Spillchamber 2, 1989
video monitor with mixed media
courtesy of the artist
p. 31



Inversion, 1996
video projection onto fabric with audio
private collection, courtesy of the artist
p. 35



The Influence Machine, 2000
video, sound, fog machine
p. 14



Gold Walk, 2005
acrylic and collage on paper
43.2 x 35.6 cm
New York, Lehmann Moupin Gallery
p. 18



Bell Deep, 2005
production still
p. 24



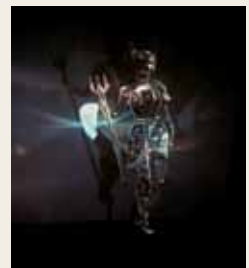
Lock 2 4 6, 2009
production still
courtesy of the artist
p. 30



Untitled, 2008
video projection on fiberglass with tools
p. 32



Autochthonous, 1994
video projection onto fabric with audio
courtesy of the artist
p. 35



Optics, 1999
video installation
p. 15



Valley (Flowchart), 2010
video and mixed media
courtesy of the artist and Lehmann Maupin Gallery, New York
pp. 19, 104



Uncanny Valley, 2010
screenshot from project created for Adobe Museum for Digital Art
p. 26



Lock 2 4 6, 2009
production still
courtesy of the artist
p. 30



Untitled (Head with Tools), 2009
video projection on fiberglass with tools
p. 33



Untitled (Head with Knives), 2008
video projection on fiberglass with tools
p. 36



The Influence Machine, 2000
video, sound, fog machine
p. 16



Grand Mal, 1981
video still
p. 20



Uncanny Valley, 2010
screenshot from project created for Adobe Museum for Digital Art
p. 27



Dust, 2006
three video projections, fiberglass, resin, 5-channel surround sound audio
Metro Pictures, New York
courtesy of the artist
p. 31



Forget/Light (argument for two caves), 2009
video projection with audio on fiberglass with stand
p. 34



Buzz, 2001
installation with video projection
courtesy of the artist
p. 37



Endfire Array, 2001
installation with video projection
courtesy of the artist
p. 37



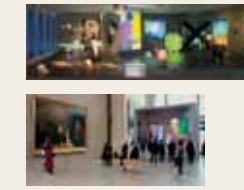
Empty, 1999
production still
p. 39



Influence Machine,
2000-2002
video projections
p. 46



Purp, 2003
video projection with
audio on fiberglass
p. 50



*Studio: Seven Months
of My Aesthetic Education*,
2004-2005
mixed media
Metropolitan Museum of
Art, New York
Musée d'Orsay, Paris
pp. 54-55



Phenyl, 2004
video projection with
audio on fiberglass
courtesy of the artist and
Project B Contemporary
Art, Milan
p. 58



Sferics, 2001
installation with video
projection
courtesy of the artist
p. 37



Disk (Hidden), 2002
acrylic on paper
35.6 x 43.2 cm
p. 40



Flucht, 2002
video projections
p. 47



Sss, 2004
video projection with
audio on fiberglass
p. 50



Untitled MPD, 2005
video projection
with audio on fiberglass
p. 56



Purplite, 2006
video projection with
audio on fiberglass
Galería Soledad Lorenzo,
Madrid
courtesy of the artist
p. 60



Electric Blue, 2001
installation with video
projection
courtesy of the artist
p. 37



Influence Machine,
2000-2002
video projections
pp. 42-43



Eyes, 2010
video projection with
audio on fiberglass
courtesy of the artist
pp. 48-49



Cyc, 2003
video projection with
audio on fiberglass
Metro Pictures Gallery,
New York
p. 51



Sixth Wall, 2005
video projection
Jeu de Paume, Paris
p. 57



Cosmic Clouds, 2007
video projection with
audio on fiberglass
courtesy Galerie
Forsblom
p. 60



Switch (Director), 1996
video projection on fabric
performance by David
Bowie
p. 38



Influence Machine,
2000-2002
video projections
p. 44



Crunch, 2004
video projection with
audio on fiberglass
Fondazione Orsi, Milan
p. 50



Installation view,
Lisson Gallery, 2004
p. 52



Alien Acid, 2007
video projection with
audio on fiberglass
private collection, Beijing
courtesy Galerie
Forsblom
p. 58



Star, 2005
video projection with
audio on fiberglass
p. 60



Untitled maquette for
Endless Music, 1999
p. 38



Influence Machine,
2000-2002
video projections
p. 45



Pet, 2003
video projection with
audio on fiberglass
p. 50



Ello, 2003
video projection with
audio on fiberglass
courtesy of the artist
and Lisson Gallery,
London
p. 53



Dream Alien, 2007
video projection with
audio on fiberglass
p. 58



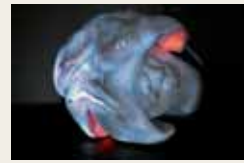
Million Miles, 2007
video projection with
audio on fiberglass
courtesy of the artist
and JGM, Paris
p. 61



Sound Digressions in Seven Colors, 2006

installation view seven video projections with audio

pp. 62-63



Bull's Eye Evolution, 2007

archival inkjet print

p. 66



Wadcutter-Semiwadcutter-I'm-OK-Slug, 2007

video projections with audio on fiberglass

Galleria Emi Fontana, Milan

p. 67



Red Ray, 2008

painted aluminum panel, video
121.9 x 121.9 x 12.7 cm

courtesy Galerie Forsblom

p. 71



Mud, permanent installation, New Zealand

video projection

p. 75



Crutch, 2007

video projection with audio, fiberglass, found object, curtain

p. 79



Void or Everything I Ever Wanted, 2009

public installation, Toronto, Canada
LCD monitors, smoke, plexi house

p. 83



Untitled (Purple), 2010

painted aluminum panel, video
121.9 x 243.8 x 17.8 cm

courtesy of the artist and Lehmann Maupin Gallery, New York

p. 72



2G2BT, 2009

paint, LCD monitor and video on panel

p. 76



Trunk, 2007

video projection with audio, fiberglass
106.5 x 147.5 x 96.5 cm

Galleria Soledad Lorenzo, courtesy of the artist

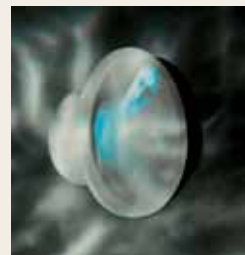
p. 80



Marlboro, Camel, Winston, Parliament, Salem, Marlboro Light, American Spirit, 2009

video projection with audio, PVC tubes
FaMa Gallery, Verona

pp. 84-85



Bell Deep, 2005

video projection on fiberglass, surround sound audio, lighting

p. 64



Nix, 2006

video projection with audio on fiberglass

pp. 68, 148



Untitled (Black), 2010

painted aluminum panel, video

p. 73



Task Characteristics, 2009

collage, LCD monitor and video on panel

p. 76



Bedazzled, Set for Life, Funky \$5, Mother's Day, Welcome to Las Vegas, 2009

video projection with audio, fiberglass

courtesy Metro Pictures, New York

p. 81



Lock 2,4,6, 2010

video projections with audio, painted MDF
installation view

pp. 86-89



Climaxed, 2005

video projections on fiberglass, surround sound audio
Metropolitan Museum of Art, New York

courtesy of the artist

p. 65



Dust, 2006

video projection with audio on fiberglass

pp. 69, 146



Mud, permanent installation, New Zealand

video projection

p. 74



1 in 58, 2009

LCD monitor and video on panel
61 x 76.2 cm

p. 77



Void or Everything I Ever Wanted, 2009

production stills, Toronto, Canada

p. 82



Mushroom - Communication - Failure - Drag, 2007

video projection with audio on fiberglass

p. 66



Invisible Green Link, 2007

painted aluminum panel, video
144.8 x 154.9 x 11.4 cm

courtesy of the artist and Lehmann Maupin Gallery, New York

p. 70



Mud, permanent installation, New Zealand

video projection production stills

p. 74



Probability Engine, 2009

paint, collage, LCD monitor and video on panel
83.8 x 125.1 cm

p. 78



Fog or Friends Helping Friends Saving the World with Mirrors, 2009

video projection with audio, wood, resin

p. 83



121, 2008

video projection with audio, fiberglass

p. 90



Cherry Nokia, 2008
video projection with audio, fiberglass
p. 90



Booby-Trap, 2008
video projection with audio, fiberglass, found objects
courtesy of the artist and Lisson Gallery, London
p. 94



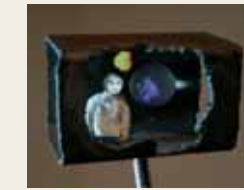
Untitled Note (Freud), 2009
video projection and audio, fiberglass, metal
p. 97



Untitled, 2011
video and mixed media
p. 101



Untitled, 2011
video and mixed media
p. 104



Bunker, 2010
video and mixed media
p. 108



C Word, 2008
video projection with audio, fiberglass, wallpaper
p. 91



Liquid, 2008
video projection with audio
p. 95



Untitled project for St. Roch, 2008
public installation, New Orleans
p. 98



Mirror Return, 2010
video and mixed media
p. 102



Turing Test, 2010
video and mixed media
p. 105



Untitled, 2010
video and mixed media
p. 108



Reuptake, 2008
video projection with audio, fiberglass, found object
p. 92



Untitled Note, 2008
video projection and audio, fiberglass, metal
p. 96



Untitled project for St. Roch, 2008
public installation, New Orleans
p. 98



Via Regia, 2010
video and mixed media
p. 102



Untitled, 2010
video and mixed media
p. 106



Untitled, 2011
video and mixed media
p. 109



Scratch, 2008
video projection with audio, fiberglass
p. 92



Federal Reserve Note Five Dollars, 2009
video projection and audio, fiberglass, metal
courtesy Fama Gallery, Verona
p. 96



Untitled project for St. Roch, 2008
public installation, New Orleans
productions stills
p. 99



Untitled, 2010
video and mixed media
p. 103



Black Box, 2010
video and mixed media
p. 106



Uncanny Valley, 2010
screenshot from project, Adobe Museum of Digital Media
p. 110



ASL, 2008
video projection with audio, fiberglass, metal, wallpaper
p. 93



Mao Yuan, 2010
video projection and audio, fiberglass, metal
Fauschou, Copenhagen
p. 97



Peak, 2010
installation view
p. 100



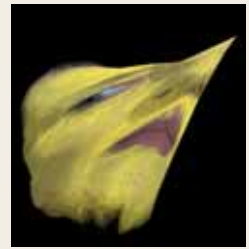
Artificial Hazard, 2010
video and mixed media
p. 104



Untitled, 2011
video and mixed media
p. 107



Uncanny Valley, 2010
screenshot from *Dark Side*, Adobe Museum of Digital Media
p. 110



Uncanny Valley, 2010
screenshot from *People Search*, Adobe Museum of Digital Media
p. 111



Floral Pattern #3, 1994
paper
40.6 x 50.8 cm
p. 116



Floral Pattern #5, 1994
paper
40.6 x 50.8 cm
p. 116



Floral Pattern #4, 1994
paper
40.6 x 50.8 cm
p. 117



Perfect Partner, 2005
2 channel video with live performance
pp. 112-113



Smoke Snake, 2006
carbon on wood panel, video monitor
61 x 86.4 cm
p. 118



Fucker, 1995
synthetic flowers, metal, video projection
p. 114



Mask / No Mask, 2008
mixed media on paper
48.3 x 61 cm
p. 120



Floral Pattern #3, 1994
paper
40.6 x 50.8 cm
p. 116



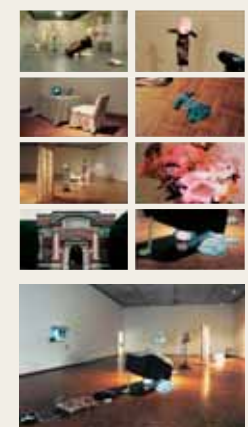
Spotch, 2004
LCD screen, painted panel
p. 120



Sketchy Blue, 1996
video projection with audio, cloth doll
p. 122



The Darkest Color Infinitely Amplified, 2000
installation view, video monitor, audio, glass lens
pp. 124, 126



Judy, 1994
video projections with audio, mixed media installation views
pp. 128, 130



Sexta Cifra de Pared (Sixth Wall), 2005
public installation, Barcelona, Spain
p. 132



Sixth, 2007
video projection, Düsseldorf, Germany
p. 134



Star, 2004
video projection with audio on fiberglass
p. 136



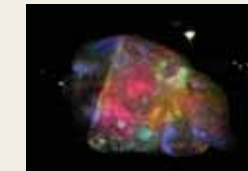
Thaw, 2004
video projection with audio on fiberglass
p. 139



Sym, 2004
video projection with audio on fiberglass
p. 140



Blue Invasion, 2005
public installation, Sydney, Australia
pp. 142, 144



Moon, 2007
acrylic and collage on paper
48.3 x 61 cm
p. 150



Aldeba, 2006
video projection with audio on fiberglass
p. 153



I have not forgotten, 2007
acrylic and collage on paper
48.3 x 61 cm
p. 154



Dark Matter, 2006
video projection with audio on fiberglass
p. 157



Angel Hair, 2007
acrylic and collage on paper
48.3 x 61 cm
p. 158



Two Beasts, 2007-2010
Tony Oursler in collaboration with David Askevold
single channel video with audio video still
p. 160

Referenze fotografiche

- © Archivi Alinari, Firenze: p. 14 sinistra e centro
- © AISA/Archivi Alinari: pp. 12 destra, 19 sinistra
- © 2011 Digital image, The Museum of Modern Art, New York /
Scala, Firenze: pp. 18 sinistra, 36 sinistra
- © Don Emmert /AFP / Getty Images: p. 41 destra
- © 2011 Foto Scala, Firenze/BPK, Bildagentur für Kunst,
Kultur und Geschichte, Berlin: p. 41 sinistra
- © Giraudon / The Bridgeman Art Library / Archivi Alinari: pp. 13, 15 sinistra
- © Granger Collection /Archivi Alinari: p. 28
- © IMAGNO/Austrian Archives/Archivi Alinari: p. 30 sinistra
- © The Bridgeman Art Library / Archivi Alinari: pp. 12 sinistra, 15 centro
- © Ullstein Bild/Archivi Alinari: pp. 21 destra, 29
- © Ullstein Bild / Archiv Gerstenberg / Archivi Alinari: p. 26 destra

L'editore è a disposizione degli aventi diritto per eventuali fonti
iconografiche non individuate.