

Publicato in *Elisa Sighicelli, Electa*, 2010.

Intervista

Mark Godfrey

L'illuminazione rappresenta un tema centrale dei tuoi lavori sia sotto il profilo fisico e tecnico della realizzazione, sia per i soggetti che propongono (candele, finestre, luci elettriche e così via). vorrei che ci parlassi delle tecniche che hai elaborato per esaltare i contrasti luminosi nelle tue opere: l'uso dei lightbox non con il negativo (come invece fanno altri artisti), ma ponendo davanti alla fonte luminosa la stampa della foto, dipinta posteriormente in alcune parti. come sei arrivata a elaborare questo metodo? È frutto di una strategia volta a differenziare il tuo lavoro dai modelli esistenti (per esempio, Jeff Wall) o del desiderio di esaltare la suggestione delle immagini? e considerando che nascondi gli accorgimenti tecnici di cui ti avvali (la pittura posteriore, il fatto che i tubi fluorescenti siano collocati in punti specifici per illuminare soltanto alcune parti delle immagini), per quale motivo, invece, tendi sempre a mostrare i cavi di alimentazione delle luci?

Forse è utile chiarire come sono fatti i miei lightbox. Come hai detto, a differenza di molti non uso le trasparenze, ma monto la stampa su una lastra di Plexiglas opalescente dopo avere dipinto di nero le parti in cui voglio schermare la luce proveniente dal lightbox, mentre nelle altre parti la luce filtra liberamente attraverso la carta fotografica. Ogni lightbox è unico, preparato in modo specifico sia nella scelta delle aree schermate, sia nella posizione dei tubi fluorescenti. È una manipolazione della luce reale, un lavoro di indagine dei vuoti e dei pieni nell'immagine fotografica. Purtroppo, però, quando si rifotografa l'opera a scopo di documentazione, si perde completamente l'effetto della luce elettrica e l'immagine sembra quella di una normale fotografia!

In alcuni lavori la luce elettrica del lightbox corrisponde alla fonte luminosa rappresentata nella foto. In *Foyer* (2003), per esempio, i tubi fluorescenti sono collocati dietro alle lampade che compaiono nella foto e la luce si diffonde anche attraverso le finestre. Nella maggior parte dei casi, invece, le fonti di luce elettrica non sono posizionate con lo scopo di ottenere un effetto realistico ma, al contrario, di sovvertire l'immagine. Prendiamo per esempio un lightbox creato secondo questo principio: in *Untitled (Square)* ho aggiunto un alone luminoso intorno alla struttura dell'insegna pubblicitaria privata del suo messaggio per porne in risalto la vacuità e la geometria. Volevo esaltare la sensazione di atmosfera sospesa e straniamento.

Quanto ai motivi che mi hanno portata a elaborare queste tecniche, credo che la formazione in scultura mi abbia sempre indotta a concepire la fotografia e la luce come oggetti da manipolare. Durante gli studi universitari ho realizzato un'installazione in cui avevo montato una lastra di Perspex su una finta parete davanti a una finestra. Il Perspex "registrava" le ombre dell'edificio antistante e il movimento delle nubi durante l'intera giornata. Più tardi ho incollato per caso alcune foto sul Perspex e ho scoperto che in questo modo potevo manipolare la luce della foto utilizzando la luce vera.

Nei primi esperimenti tagliavo la foto nei punti in cui volevo lasciar filtrare la luce, ma non ero soddisfatta perché mi davano un'impressione di "collage". Ho risolto il problema dipingendo il retro della foto e usando la luce elettrica. Ho fatto anche installazioni con l'uso di foto di interni scattate da passaggi o da porte chiuse e le ho installate in dimensioni reali direttamente su finte pareti per ottenere una sorta di *trompe l'oeil* fotografico. Quando ho iniziato a sperimentare in questo modo con le foto, la luce e lo spazio, non ho pensato affatto di differenziare i miei lightbox da quelli di Jeff Wall. Per me l'uso del lightbox non era un fine, ma soltanto un mezzo per usare la luce e manipolare lo spazio fotografico in un oggetto autonomo anziché in un'installazione e, come tu stesso hai suggerito, per esaltare la suggestione dell'immagine.

Ho sempre provato grande interesse per l'effetto dirompente che la mascheratura e la retroilluminazione parziale hanno sullo spazio e sul tempo della foto. Si ottengono piani spaziali diversi che contraddicono il carattere bidimensionale della fotografia, si produce l'idea di una profondità che si estende al di là della superficie piana della foto. Al contempo si crea un paradosso temporale: il tempo è sospeso tra il presente della luce elettrica e il passato della foto. Per sua natura la fotografia fissa un istante che diventa automaticamente passato e quindi morto, mentre la retroilluminazione lo mantiene sospeso in un continuo presente.

La retroilluminazione produce un effetto inafferrabile e, come hai detto, il meccanismo che ne sta alla base rimane per lo più nascosto. Se da un lato cerco di creare un effetto illusionistico, dall'altro lascio volutamente visibili i cavi per mostrare che di questo si tratta, perché non voglio che l'opera abbia come oggetto esclusivamente il trucco in sé.

Vuoi parlarci dei motivi da cui scaturisce il tuo interesse per il tema della luce? Considerando la lunga tradizione che, nell'arte italiana, la lega ai temi e alle vicende religiose, nella tua opera la luce sembra assumere invece una forte valenza secolare – è quasi sempre una luce comune, quotidiana. O forse tu non la concepisci in questo modo? Hai tratto ispirazione dalla luce dell'Arte Povera – penso per esempio all'uso del

neon da parte di Merz, alla Lampada annuale di Boetti, al tubo fluorescente nascosto di Anselmo... ?

Credo che il mio interesse per i temi legati alla luce derivi dal fascino per la luce in sé e per la sua manifestazione "magica", ma in realtà non ne conosco con precisione i motivi. Ho pensato che usando una luce reale nelle foto avrei potuto evidenziare la percezione dell'attimo presente, una specie di epifania dell'esistenza degli oggetti in cui l'osservatore ha l'impressione di guardare una certa cosa per la prima volta, e proprio in quell'istante. Quello che mi interessa, forse, è il sublime, inteso però in un contesto quotidiano. Le mie opere sono mute, non possiedono una natura narrativa, e la luce, in un certo senso, è una presenza, un desiderio di comunicare – mentre il tempo è sospeso e con esso lo è anche la comunicazione. Forse nel subconscio ho l'arte povera o Beato Angelico, ma credo che per me abbiano avuto più importanza le opere di artisti come James Turrell, Sugimoto, George de la Tour, Vermeer, Rothko. Ho usato la luce con molti soggetti diversi: interni ed esterni di edifici, paesaggi naturali e dettagli di paesaggi urbani. In un caso l'ho anche usata da sola nell'intento di indagare i meccanismi della visione e della percezione visiva. Alla mostra "Phi" del 2006 ho esposto un'installazione intitolata *Film without Film*. Si componeva di cento luci che si accendevano e si spegnevano in sequenza creando l'impressione di movimento, come se ci fosse una luce che roteava lungo le pareti della sala. L'accendersi e spegnersi in sequenza delle luci creava un'illusione ottica, la percezione di un movimento apparente. È lo stesso meccanismo visivo che ci fa percepire il movimento quando osserviamo in sequenza le immagini statiche del cinema. Questo meccanismo percettivo è noto come *phi phenomenon*. Le cento luci erano allineate lungo le pareti della galleria e ne definivano lo spazio. Il movimento apparente disegnava un orizzonte non parallelo al pavimento bensì inclinato, come se la galleria fosse disassata rispetto alla verticale.

Alcune opere che includono una fonte luminosa raffigurano comuni case osservate dal lato opposto della strada; nonostante, a un primo sguardo, appaiano del tutto ordinarie, le immagini producono un forte effetto straniante: ci sentiamo esclusi dalla stanza illuminata e, vedendole poi all'interno della galleria, avvertiamo un senso ancora più profondo di distacco dalla scena. Vuoi parlarci della dimensione affettiva di queste opere – volevi innescare forse una sensazione di mistero o alludere a un qualcosa che abita i nostri spazi quotidiani?

Nelle foto delle facciate riprese al crepuscolo con una finestra illuminata volevo comunicare l'idea di uno spazio intimo, di una presenza, ma senza lo scopo consapevole di alludere a una presenza misteriosa o enigmatica; volevo, piuttosto,

suggerire il nostro senso di esclusione da uno spazio privato. Ho posto una luce elettrica dietro alla finestra per indicare la presenza di uno spazio oltre la superficie della foto, uno spazio che è al contempo suggerito e negato (nel senso che l'interno è colto in modo fuggevole). La luce accentua l'opposizione tra interno ed esterno e rende ancor più reale la presenza negata; conferisce intensità al rapporto tra la sensazione di calore che emana dalla finestra e il nostro senso di esclusione.

La domanda si riferisce anche alle immagini di interni: sedie, tende e altro. Anche in questo caso è difficile indicare con esattezza il motivo del loro effetto straniante. Sono scene assolutamente ordinarie che tuttavia comunicano un inafferrabile senso di vuoto, che non deriva soltanto dalla mancanza di persone nelle immagini, ma piuttosto dal fatto che i pezzi di mobilio che vi compaiono (letti, sedie) alludono a persone che li usano ma che sono assenti. A mio parere questo senso di vuoto è potenziato dalla composizione, che in molti casi presenta i mobili visti in diagonale, e, naturalmente, dall'uso della luce. Vuoi parlarci degli effetti che intendevi ottenere in queste foto?

Quando ho fotografato questi interni, non intendevo suggerire l'idea della persona assente e fornire elementi che permettessero di ricostruirne l'identità. Non intendevo raccontare una storia, volevo, piuttosto, creare un silenzio.

Le immagini sono al contempo familiari e anonime. Come giustamente hai osservato, sono vuote, ma a mio parere comunicano una sensazione molto intensa. Forse possiedono una potenziale narratività, ma di fatto evocano assai poco. L'unica cosa che fanno è puntarci addosso uno specchio. Credo che il trattamento della luce, che in molti casi isola l'oggetto dallo sfondo, evidenzia un'atmosfera sospesa e defamiliarizzata. L'ordinario diviene così *intensamente* ordinario, vicino eppure distante.

In molti lavori hai scelto di adottare un punto di vista insolito che mi pare molto interessante. Spesso la macchina fotografica è posizionata per offrirci la prospettiva di una persona che giace a terra, per cui il primo piano è sfocato mentre gli oggetti in secondo piano sono molto definiti. Il turbamento è duplice: non si capisce bene che cosa si trovi davanti all'obiettivo ma non si è neppure sicuri delle dimensioni reali degli oggetti più lontani. Inoltre non sappiamo se dobbiamo immaginarci al posto di una persona che giace a terra e domandarci perché sia lì, oppure pensare che sia il punto di vista di un personaggio fittizio con il quale non dobbiamo necessariamente identificarci.

Collocando la macchina a terra intendevo creare una specie di "linea d'orizzonte" al centro della foto, nel tentativo di dare una rappresentazione non realistica bensì

concettuale del paesaggio. Non ero interessata alla percezione naturalistica dello spazio e per questo non ho mai pensato che, posizionando l'apparecchio a terra, avrei suggerito, come tu hai detto, l'idea di una persona coricata sul pavimento! Mi interessava soltanto costruire un'immagine di natura astratta. Il fatto è che la fotografia, per la sua indessicalità, si presta sempre a una lettura realistica. Mi chiedo se ci si sarebbe posti questa domanda nel guardare la stessa immagine dipinta anziché fotografata...

Tutto questo solleva alcuni interrogativi sul tuo modo di intendere il paesaggio. È evidente che, nella tua opera, questo genere assume uno statuto complesso. Come hai detto, alcune foto di interni diventano paesaggi perturbanti per il modo in cui sono riprese. Esiste una continuità tra le immagini di interni e i paesaggi che hai realizzato? Ho ricercato volutamente una forma di continuità nella composizione delle immagini e ho affrontato gli interni e gli esterni nello stesso modo. Posizionavo l'apparecchio a terra per sfocare il primo piano e creare una "linea d'orizzonte" che intersecasse la foto – ma che non corrispondesse all'orizzonte reale: piuttosto, un orizzonte creato dalla posizione bassa della fotocamera. Nei paesaggi, sopra l'orizzonte compaiono colline e ghiacci, mentre negli interni ci sono magari un tavolo o dei letti visti come se fossero elementi di un paesaggio. Ero interessata all'idea di trasformare l'interno in un paesaggio e di proporre un collegamento tra immagini che per tradizione appartengono a due generi diversi. Un altro elemento di continuità è dato poi dal fatto che sia gli interni sia i paesaggi sono disabitati, vuoti e solitari. Tornando al desiderio di trattare il paesaggio... avevo notato che in pittura, per tradizione, il primo piano è sempre a fuoco, mentre la distanza è suggerita dalla vaghezza dei tratti. Ho deciso di ribaltare questo rapporto, di sfocare le parti in primo piano e di mettere a fuoco invece l'"orizzonte" e tutto ciò che vi sta sopra. In *Kjölur: Desert*, per esempio, la distinzione tra i due piani spaziali è molto evidente, in parte anche grazie alla retroilluminazione del cielo: la luce si diffonde verso l'alto a partire dall'orizzonte, mentre il primo piano, sfocato, non è illuminato. Questo accorgimento permette di sottolineare il contrasto tra la natura "solida" della terra, che acquisisce un'illusione di materialità, e la natura "eterea" del cielo.

La zona a fuoco è limitata a una piccola fascia intorno all'orizzonte per evocare l'idea di un qui e di un altrove.

Che cosa ti ha attratta verso particolari luoghi, per esempio l'Islanda? Ci sei andata per impegni di lavoro o di tua iniziativa? Eri forse alla ricerca di paesaggi convenzionalmente "sublimi" da rappresentare in modo nuovo?

Dipende. A volte sono stata invitata a tenere una mostra e ho fatto alcune foto del luogo – per esempio a Santiago de Compostela al Centro Galego de Arte Contemporánea, e a Siena al Palazzo delle Papesse. Nella maggior parte dei casi, però, ho scelto io i luoghi per curiosità personale, come nel caso di Cuba, del Messico, della Namibia e, negli ultimi anni, delle metropoli asiatiche come Tokyo, Bangkok, Shanghai e Hong Kong.

Nel caso dell'Islanda avevo fatto domanda per una borsa di studio che non pensavo di riuscire a ottenere. E così, scherzando con un amico, abbiamo preso una cartina del mondo e abbiamo scelto un luogo che pensavo non avrei mai visitato! Poi, però, mentre compilavo la proposta, ho capito che l'Islanda poteva essere il luogo ideale in cui lavorare con la luce e il paesaggio. E in effetti, poi, sono riuscita ad avere la borsa!

Roni Horn ha trascorso molto tempo in Islanda e ha scritto che è una specie di deserto; altrove ha aggiunto che il deserto è come uno specchio, perché "quando sei là in mezzo non c'è nulla che ti ritorni se non te stesso". Tu hai avuto questa impressione dell'Islanda? Io trovo che le tue foto islandesi comunichino un grande senso di solitudine, e non solo per la mancanza di soggetti umani, ma anche per il modo in cui sono riprese.

Sì, è vero, molte zone dell'Islanda possono essere considerate una sorta di deserto, che per me rappresenta l'essenza del paesaggio ridotto ai suoi elementi costitutivi di terra e cielo. Lavorando in Islanda ho apprezzato moltissimo la mancanza del conforto visivo degli alberi e anche la possibilità di lavorare alla "purezza" di composizione e scala. Questo interesse per il deserto mi ha indotta poi ad andare in Namibia l'anno seguente.

E, hai ragione: il senso di solitudine è dovuto proprio al modo in cui sono scattate le foto. Per esempio, *Iceland: Icebergs* può sembrare un'immagine grandiosa e solitaria, ma in realtà è stata scattata da una barca turistica in una laguna, un luogo affollato nei pressi di un bar!

E infine sì, concordo con l'idea del deserto come specchio, e la estenderei anche agli interni, ma per motivi diversi. Come ho già detto, per me gli interni sono una sorta di specchio non tanto perché sono vuoti, ma perché creano un'impressione di *déjà vu* e possono risvegliare dei ricordi.

Perché hai deciso di dividere le immagini orizzontali in pannelli di forma quadrata o quasi quadrata? La scelta sembra motivata da ragioni più complesse che non la difficoltà di stampare una grande foto orizzontale. C'è una ragione particolare che ti ha spinto a suddividerle in cinque pannelli? Avevi fatto qualcosa di simile anche con alcune foto di interni, creando gruppi di immagini anziché un'unica grande foto orizzontale – ma l'idea assume una risonanza diversa negli esterni: è come se tu avessi voluto deliberatamente evocare un'immagine panoramica per poi spezzarla.

Per fare le foto uso una macchina di formato medio che dà negativi quadrati, per cui di solito mantengo questo formato.

Sia nei paesaggi sia negli interni – ma lo si nota di più negli interni – non cerco di creare un'unica grande immagine orizzontale. In *Parlour* (2002), per esempio, ho fotografato uno spazio da più angolazioni e successivamente ho creato una successione con queste immagini separate. Le figure non corrispondono, l'unica cosa che hanno in comune è una "linea d'orizzonte" fittizia. Non miro, quindi, a creare una grande immagine panoramica, bensì a comporre una "serie" che giochi con punti di vista diversi e scale diverse. Per questo ricorro spesso all'uso di cinque pannelli: un gruppo di cinque immagini è sufficiente a definire un ritmo e al tempo stesso resta "compatto", cosicché la composizione è in equilibrio, bilanciata.

L'opera non rappresenta la percezione realistica della stanza che ritrae, e questa diventa pertanto un luogo immaginario.

Alcuni anni dopo la serie dedicata all'Islanda il tuo lavoro sul paesaggio ha assunto una direzione diversa nelle foto dei particolari dei dipinti senesi. Vuoi spiegarci come sei giunta a questo progetto? Avevi un interesse specifico per qualche pittore in particolare? In alcuni casi i dettagli che hai ripreso possono essere considerati dati marginali rispetto ai grandi schemi narrativi o religiosi di queste opere – che cosa ha significato per te occuparti di questi elementi trascurati nei dipinti? Vuoi chiarire il rapporto che lega questa serie agli altri tuoi paesaggi?

Ero stata invitata a tenere una personale al Palazzo della Papesse, il centro d'arte contemporanea di Siena, e avevo pensato di realizzare un progetto specifico per quel contesto. Ho fotografato dettagli di alcuni dipinti dei grandi maestri senesi in mostra al museo locale e li ho trasformati in lightbox. Ho fotografato soltanto piccoli particolari del paesaggio che fa da sfondo a queste scene, eliminando completamente i personaggi in primo piano. Mi sono concentrata sulle opere del XV e XVI secolo, opere, cioè, risalenti a un'epoca in cui non era ancora diffusa la nozione di "paesaggio" come

genere autonomo dai canoni codificati. Sono paesaggi immaginari che non si basano sulla realtà.

Sì, questi dettagli sono secondari rispetto alle scene principali raffigurate nei dipinti, ma gli artisti avevano operato con grande libertà espressiva e avevano trovato alcune soluzioni molto interessanti. L'idea di prendere quello che in origine era lo sfondo dei dipinti per farne il primo piano delle mie scatole luminose – credo che sia un omaggio ai pittori del passato, un modo per gettare un nuovo sguardo contemporaneo sulle loro opere. Sono affascinata anche dal fatto che l'inquadratura fotografica mi permetta di creare da questi dettagli delle nuove opere autonome: in un dipinto scopriamo molti altri dipinti individuali che in un certo senso vi si nascondono benché siano perfettamente visibili. Forse non vi è alcun rapporto con gli altri paesaggi che ho creato: a parte il fatto che in nessuna delle immagini compare mai una persona.

Un altro esempio del tuo lavoro sul paesaggio è la tua prima immagine mobile – Pitfall del 2004, realizzata in collaborazione con Marzia Migliora. È un lavoro insolito nell'ambito della tua opera in quanto è un'animazione che mette in scena il transito in un bosco in bianco e nero. Le immagini degli alberi e del fogliame sembrano prese da incisioni ottocentesche o da illustrazioni storiche di varia origine. L'animazione, invece, si rifà alle riprese malferme dei classici film horror in cui l'osservatore ha l'impressione di attraversare lui stesso quello spazio mentre insegue o viene inseguito da qualcuno. Come sei arrivata a concepire questa opera? E come si ricollega al tuo interesse di allora per la formulazione di nuove idee di paesaggio?

Il video Pitfall è nato in un periodo in cui avvertivo il bisogno di esplorare nuove modalità di lavoro. Chiesi a Marzia Migliora di collaborare a un progetto per uno spettacolo e insieme abbiamo realizzato l'animazione 3D, una carta da parati e una serie di disegni. Di solito Marzia e io abbiamo due metodi di lavoro molto diversi, ma abbiamo trovato entusiasmante creare insieme quest'opera tanto nuova per entrambe e così diversa dai lavori suoi e miei.

Per il progetto siamo partite dall'*Encyclopédie* di Diderot e D'Alembert. In questa straordinaria opera del XVIII secolo abbiamo trovato un'illustrazione che ci ha colpite entrambe in quanto l'abbiamo trovata interessante e insolita. Era un'incisione raffigurante una trappola per lupi in un bosco: una grande buca nel terreno coperta da una tavola in legno incernierata. Quando la vittima appoggia una zampa sulla tavola, questa si ribalta e la fa precipitare nella buca. È un vero e proprio trabocchetto, un pericolo nascosto. Abbiamo trovato interessante il fatto che descrivesse un oggetto che, pur essendo molto pratico, è anche decisamente surreale; racchiudeva l'idea di

pericolo e insieme di equilibrio. Come prima cosa abbiamo pensato di animare la trappola, ma in realtà abbiamo finito con il setacciare l'*Encyclopédie* alla ricerca di tutte le illustrazioni di alberi che riuscissimo a trovare, per poi scannerizzarle e ritagliarle con Photoshop! Con l'aiuto di Paolo Lavazza abbiamo creato una sequenza animata che mostrava un bosco di alberi ritagliati. È un'animazione soggettiva, in cui l'osservatore ha l'impressione di spostarsi in prima persona nel bosco alla ricerca di una via d'uscita, ma tutte le vie lo conducono alla trappola. Sì, è vero, l'impressione è proprio quella del film horror. Vi abbiamo aggiunto anche delle foglie volanti! Ci è piaciuta l'idea di trasporre l'*Encyclopédie* di Diderot e D'Alembert – che può essere considerata un manifesto dei concetti positivi di progresso e di ragione dell'Illuminismo – in una specie di incubo gotico. Le illustrazioni pratiche di attività utili si trasformano in un bosco oscuro, un simbolo di paura, il luogo in cui ci si trova di fronte all'ignoto, si perde l'orientamento e la capacità di controllo.

Abbiamo trovato interessante l'idea di creare uno spazio tridimensionale a partire da immagini bidimensionali e anche il contrasto tra la nuova tecnologia di cui facevamo uso e le tecniche settecentesche dell'incisione. Con un'altra illustrazione dell'*Encyclopédie*, poi, abbiamo realizzato una carta da parati. È l'illustrazione schematica delle manovre militari che deve compiere una compagnia di soldati per guardare un fiume. Abbiamo trasformato questo schema tecnico del XVIII secolo in un motivo decorativo.

Siamo rimaste sorprese scoprendo che l'*Encyclopédie*, una sorta di manifesto dell'Illuminismo, dedicatesse un'intera sezione ricchissima di illustrazioni alla storia delle tecniche belliche. Ci sembrava un'enorme contraddizione rispetto agli ideali positivi di tolleranza e benessere sostenuti dall'opera.

Fra gli altri tuoi video esistono rapporti più evidenti. Un aspetto ricorrente, per esempio, è l'uso di un medium legato al tempo per arricchire la nostra esperienza del tempo. Esiste un legame tra questo processo e quello con cui, attraverso la fotografia, sovverti il nostro rapporto con la luce? Ti sei ispirata ad altri artisti, per esempio ai primi video di Bill Viola come The Reflecting Pool? Spesso, nei tuoi video, il montaggio è estremamente semplice, ma l'effetto straniante è comunque straordinario. Per esempio, in Non-Stop Exotic Cabaret vediamo una piscina dall'alto del balcone di un albergo; una figura la attraversa a nuoto, esce dal fondo dell'inquadratura e poi ricompare e la attraversa nuovamente, questa volta in senso contrario. Ci si rende subito conto che il montaggio iniziale è stato semplicemente invertito, ma non si può fare a meno di essere turbati, perché il nuotatore sembra una sorta di rana o un

automa. Vuoi parlarci di come riesci a creare esperienze insolite con mezzi tanto semplici? E come hai elaborato il sonoro? Hai capito in fase di montaggio che l'effetto dell'inversione risultava più potente lasciando che il sonoro pro- seguisse linearmente per tutto il pezzo?

Sì, come hai detto mi interessa alla possibilità di arricchire la nostra esperienza del tempo; è una questione di importanza cruciale sia nei video sia nei lightbox. I miei video parlano del tempo, ma non possiedono mai una struttura narrativa. Non mi preme narrare una storia, li considero piuttosto foto in movimento.

Quanto alle opere fotografiche incorporano, per così dire, il tempo, e la luce del lightbox è un dispositivo che mi permette di prolungare la durata di lettura dell'immagine. Non ricordo di avere visto *The Reflecting Pool* di Bill Viola, ma quando lo hai citato ho capito che può esserci una relazione con il mio lavoro. Tuttavia nel realizzare il video non mi sono ispirata ad alcun artista in particolare. Il mio interesse per questo mezzo è nato come evoluzione naturale dei lavori fotografici, e sono stata sinceramente sorpresa nel constatare i risultati che si possono ottenere con operazioni di montaggio tanto semplici come l'inversione temporale.

Ciò che mi interessa in tutte le mie opere, tanto nelle foto quanto nei video, è la possibilità di trasformare la realtà, prendere un frammento di realtà e trasfigurarla in un mondo nuovo. A volte questo processo di astrazione ci induce a domandarci quanto sia reale o quanto sia costruita l'opera, ma il punto di partenza è sempre reale: anche se personalmente non considero molto importante il soggetto, quello che conta è il modo di guardare le cose.

Alcuni anni fa ho letto *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio* di Italo Calvino. Sono i testi di cinque conferenze che aveva preparato per la Harvard University, ognuna su un particolare attributo della letteratura. Ero rimasta affascinata dall'idea di "leggerezza" considerata come valore anziché come difetto. Parlando del suo lavoro, Calvino dice che è un tentativo di sottrarre peso. Io ho cercato di tradurre questo concetto di leggerezza nel mio lavoro, sforzandomi di renderlo il più possibile semplice ma senza perdere in precisione.

Il sonoro di *Non-Stop Exotic Cabaret* è opera dell'amico Paolo Campana, che possiede una vasta collezione di musica degli anni cinquanta e sessanta. Volevo della musica che suonasse familiare, un po' esotica e tropicale, ma leggermente distorta.

L'immagine della piscina e delle palme è un cliché e io volevo che il sonoro fosse altrettanto banale. Quando si guarda una situazione che si pensa di conoscere, l'inversione temporale crea un senso sommerso di sorpresa che produce un effetto

divertente. È vero quanto dici del sonoro: ho cercato di mantenerlo il più possibile fluido e carezzevole per facilitare il passaggio all'inversione temporale.

Parliamo dell'installazione The River Suite. Una parte dell'opera è costituita da Nocturne (Trajectories), un video monoschermo in cui compaiono barche illuminate che transitano lungo un fiume. Sono viste dall'alto e da una notevole distanza, per cui è difficile valutarne le dimensioni reali; sembrano quasi motivi decorativi che attraversano lo schermo. L'altra parte dell'installazione era collocata in una sala a parte e consisteva in due video monoschermo, Nocturne (Left Bank) e Nocturne (Right Bank). Questi video sono stati girati sul fiume e ne mostrano le rive con le luci delle case e degli edifici che si riflettono nell'acqua. Essendo stati realizzati al buio, le loro immagini sono per gran parte opache. Non si può dire, però, che una parte dell'installazione "spieghi" l'altra: al contrario, le due sale producono un raddoppiamento dell'opacità. Per te era importante ottenere questo effetto? Il fatto poi che il lavoro sia stato realizzato in Estremo Oriente solleva interrogativi sul significato di questa opacità.

L'installazione era ancora più complessa. I due video *Nocturne (Left Bank)* e *Nocturne (Right Bank)* erano installati su due angoli opposti della sala e proiettati con un lato esattamente al limite della parete, come se dall'angolo della sala entrasse il fiume. Volevo dare l'impressione che il fiume scorresse tutto intorno all'esterno della galleria e riapparisse al suo interno su due angoli opposti.

C'erano inoltre cinque monitor che mostravano *Nocturne (Grid)*, *Nocturne (Laundry)*, *Nocturne (Warehouse)*, *Nocturne (Red)* e *Nocturne (Blue)*. In queste immagini l'obiettivo si concentra su un unico dettaglio della riva, per esempio un edificio rosso che sorge in lontananza, una casa blu o un magazzino misterioso. Come foto in movimento, queste immagini fisse evolvono nel tempo, ma il trascorrere del tempo può essere percepito soltanto grazie al mutare dei riflessi della luce sull'acqua.

Con questa installazione volevo creare un rapporto tra i due video in cui la telecamera è in continuo movimento – le vedute della riva da una barca in transito – e i video girati a telecamera fissa. In entrambi i casi il nostro voyeurismo è frustrato: nel primo caso speriamo di riuscire a dare un'occhiata all'interno delle case, ma l'immagine è fugace e si sposta prima che riusciamo ad averne la possibilità. Nei video a telecamera fissa l'immobilità e il silenzio creano un senso di aspettativa che rimane irrisolto, chiuso in un cerchio.

Un altro aspetto che mi affascinava molto in questi due lavori era quello di cui chiedevi, l'opacità. In *Nocturne (Left Bank)* e *Nocturne (Right Bank)* vediamo case illuminate che

appaiono alternate ad aree di totale oscurità, perché Bangkok non ha un'illuminazione pubblica sulle rive del fiume e le case si affacciano direttamente sull'acqua.

Mi incuriosiva il fatto che l'immagine scompare completamente nell'oscurità fino a quando non compare l'edificio successivo. Le sezioni nere sono un vuoto che noi leggiamo come assenza astratta in contrasto con la presenza fisica degli edifici. Nascosta nell'astrazione del vuoto c'è però la realtà, solo che noi non possiamo vederla. È invisibile, e tuttavia reale.

Mi piace l'idea che il video sarebbe completamente nero se non fosse per la comparsa intermittente di case ed edifici.

Come hai osservato, l'opacità emerge anche nel video *Nocturne (Trajectories)*, dove il fiume diventa una sorta di vuoto oscuro (come in *Dance-Bound*), con le barche illuminate che disegnano traiettorie luminose, motivi mobili sospesi tra realtà e astrazione.

Non so che cosa significhi questa opacità: mi interessava in termini di qualità formali, il gioco di luci e ombre, di realtà e astrazione.

Temevi il pericolo di cadere nell'esotismo nel rappresentare le culture

orientali? Sì, certo, è un pericolo che esiste sempre, così come quello, che temo anch'esso, di dare una rappresentazione pittoresca delle culture occidentali.

A volte, però, mi piace giocare con i cliché, come ho fatto, per esempio, in *Non-Stop Exotic Cabaret*, il video del nuotatore nell'ubiquitaria piscina esotica, e in *Nocturne (Trajectories)*, dove ho filmato delle barche trovando divertente che, trattandosi di battelli per turisti, avessero la forma di piccole pagode di stile pseudo-orientale. Sul fiume non c'erano altre imbarcazioni con quella forma! Rispondevano in un modo o nell'altro alle aspettative esotiche del turista.

Quel lavoro è stato un tentativo di registrare quel che hai visto senza pretendere di "conoscerlo"?

Sì, so perfettamente che nel poco tempo che trascorro in un paese straniero sarebbe presuntuoso pensare di comprenderlo. La mia visione è molto superficiale, ma è anche vero che non cerco in alcun modo di documentare una cultura diversa.

Molti di questi video possiedono una straordinaria bellezza che deriva dal contrasto tra luce e ombra, colori e oscurità e dal movimento insolito degli elementi: barche, nuotatori, fuochi d'artificio e altro. Forse è vero soprattutto di Dance-Bound, il video

che mostra una danza di cavallucci marini. Quali sono le motivazioni che ti hanno condotta a realizzare quest'opera? Forse l'interesse per i lavori di Jean Painlevé, o di altri artisti che avevano filmato questi animali? E quali decisioni assumi per la proiezione di questi video?

Avevo visto i filmati di Painlevé all'MCA di Sydney e mi erano piaciuti moltissimo. Facevano parte di una bella collettiva intitolata *Liquid Sea* a cui partecipavo anch'io. *Dance-Bound* l'ho realizzato solo alcuni anni più tardi, quando ormai non pensavo più ai film di Painlevé. Il mio video è stato quasi frutto del caso. Visitando un acquario avevo visto dei cavallucci marini che nuotavano in una vasca con lo sfondo nero. Mi divertivano le loro movenze e pensai che, in un video, il fondo scuro avrebbe creato l'effetto di un vuoto, uno spazio infinitamente profondo se non fosse stato per queste curiose creature che lo popolavano...

Per il montaggio ho lavorato con l'amico Lucy Harris, un artista che è anche un fantastico video editor. Abbiamo lavorato a lungo per far apparire e scomparire i cavallucci sullo schermo in modo da creare una coreografia tridimensionale in uno spazio nero infinito. L'opera parla dello spazio nel video. Come *Nocturne (Trajectories)*, il video delle piccole barche illuminate, questo pezzo riguarda il limite del video, il modo in cui gli oggetti entrano nell'inquadratura da un lato e scompaiono dall'altro. Da molte ore di riprese abbiamo ottenuto questa proiezione dal ritmo ipnotico (un attributo che cerco di realizzare in molti video). Per me è forse un modo per sospendere il tempo reale e indurre l'osservatore a fantasticare.

Le tue immagini in movimento sono per la maggior parte video, ma per Fantasmagoria hai girato in 16 mm. Per quale motivo hai usato questa tecnica superata per un film che ha come tema l'illuminazione ipertecnologica?

È interessante questo tuo raffronto tra il formato tradizionale in 16 mm e il soggetto tecnologico di *Fantasmagoria*. L'aspetto curioso di quest'opera è che, nonostante possa apparire ipertecnologica e astratta, in realtà riprende una piccola ventola che ha alcuni LED fissate sulle pale; i LED si accendono e si spengono, creando l'illusione ottica di motivi colorati che cambiano in continuazione.

Ho usato il 16 mm perché con il video sarebbe sembrata un'animazione digitale, mentre la pellicola mi ha permesso di ottenere un effetto più "reale". Ho pensato inoltre che la rotazione della pellicola nel proiettore ricordasse i movimenti circolari della ventola. Ho applicato un tubo metallico sulla lente del proiettore per ottenere un'immagine circolare. Non sento di poter dire che il 16 mm sia una tecnologia "superata". Non

dimentichiamo che *The Hurt Locker*, che ha vinto gli Oscar di quest'anno come miglior film e migliore cinematografia, è stato girato in 16 mm.

Fantasmagoria fa parte di un'installazione intitolata Phi che ha come soggetto luci suggestive che hai fotografato e filmato in Estremo Oriente. Questo corpus si ricollega alle immagini che hai realizzato di dispositivi di illuminazione solitamente nascosti come quelli delle insegne pubblicitarie e dei fuochi d'artificio, o il lampadario di Carlo Mollino per il Teatro Regio di Torino. Queste opere pongono una serie di nuovi quesiti: il tuo rapporto con la cultura del design, le tue riflessioni sulla "società dello spettacolo" e sulla globalizzazione di spettacoli che un tempo erano tipicamente occidentali. Il tuo intento era mettere in discussione la cultura dello spettacolo e il commercio, oppure offrire una visione straniante dei suoi dispositivi di immagine?

Forse entrambe le cose! Volevo mettere in discussione la cultura dello spettacolo offrendo una visione straniante che rendesse inutili i suoi dispositivi.

Ho iniziato a fotografare dal retro o di lato le insegne pubblicitarie luminose per sovvertire il punto di vista convenzionale, per privare la pubblicità della sua funzione e del suo significato e rivelarne l'apparato in termini di semplice struttura e luce. Ho esplorato quest'idea anche nel video *Phi Building* del 2006. Vi compare un grattacielo con la facciata ricoperta di LED che compongono cartelloni pubblicitari. Ho eliminato tutte le parti che mostravano gli oggetti pubblicizzati e ho lasciato soltanto i motivi astratti in movimento composti da luci colorate. Quando le luci sono accese, il video fa pensare a un film animato astratto, mentre quando si spengono l'edificio riassume le sue sembianze reali.

Pensavo inoltre che il sovraccarico di immagini e di informazioni provocasse una sorta di cecità che rende impossibile la comunicazione. Così, in alcune opere, ho mostrato delle insegne pubblicitarie vuote, per esempio in *Untitled (Squares)* del 2007, che è appunto un "dialogo" tra cartelloni pubblicitari vuoti.

In passato pensavo che, in un mondo colmo di immagini e di rumori visivi, potesse essere interessante presentare immagini "vuote" e molto semplici. Così negli interni di qualche tempo fa ho presentato scene assolutamente comuni e quotidiane capaci di suscitare un senso di déjà vu e magari fungere da specchio per l'introspezione e la percezione "esistenziale" dell'osservatore. Ultimamente ho adottato una strategia diversa e uso immagini più ambigue. Preferisco creare il dubbio nell'osservatore defamiliarizzando il soggetto, spogliandolo delle sue immediate connotazioni di familiarità, come se le immagini fossero riprese da un alieno!

Mi piace giocare con frammenti di realtà e trasformarli. Per esempio, nel video *Untitled (The Party Is Over)* (2009), vi sono le riprese di fuochi d'artificio con il montaggio invertito che, di conseguenza, implodono anziché esplodere. Perdono le connotazioni realistiche e diventano una specie di spettacolo "cosmico" con un ritmo ipnotico che induce a fantasticare, ma possono anche essere lette come la raffigurazione di un viaggio con la macchina del tempo!

Mi chiedi del mio rapporto con la cultura del design. Il design mi interessa soltanto in termini formali. Non bado a ciò che gli oggetti rappresentano, ne considero soltanto la struttura. Soprattutto negli ultimi lavori, quelli che ho realizzato a partire dal 2009, ricerco una geometria nei frammenti di realtà: questi lavori vanno da una forma semplice (ma con una composizione ingannevole) come *Untitled (Sphere)* a una struttura molto complessa come il lampadario di *Untitled (Objectless Composition)*.