



directdigital

a new media art event

Il canto del corpo elettrico



Gina **Czarnecki**

Gina Czarnecki

Cell Mass N2 | 2006

Proiezione, Sistema surround 5:1. Prodotto da Forma

Cell Mass N2 utilizza spezzoni di performance improvvisate e coreografate dall'Australian Dance Theatre, ai quali l'artista ha applicato tecniche digitali nella fase di montaggio. Il risultato è un potente e avvincente ibrido di arte visiva, media sperimentali, tecnologia e danza. Il simbolismo visuale di *Cell Mass N2* evolve da una complessa massa di strutture di "quasi-cellule", fino a fregi aggraziati di corpi, i cui movimenti sono distorti nel tempo, creando quadri che tolgono il fiato per la loro bellezza e che sono ricchissimi nelle *textures*. La musica che accompagna l'opera è stata composta appositamente dall'artista elettronico austriaco Christian Fennesz.

[4]

Projection, 5:1 Surround sound. Produced by Forma

Cell Mass N2 takes raw footage of improvised and choreographed performance by Australian Dance Theatre, to which Gina Czarnecki applied digital compositional techniques in the editing stage. The result is a powerful and compelling hybrid of visual art, experimental media, technology and dance. The imagery of *Cell Mass N2* evolves from complex masses of cell-like structures, to graceful friezes of bodies whose movement is distorted in time, creating tableaux both breathtaking in beauty and rich in texture. A specially commissioned soundtrack composed by acclaimed Austrian electronic artist Christian Fennesz accompanies the work.



Gina Czarnecki: Cell Mass N2

di Marco Mancuso

Cell Mass N2 è un adattamento per esposizione in galleria del lavoro di public art *Spine*, opera allestita per la prima volta come proiezione alta dodici metri sulla facciata del Civic Centre di Newcastle, durante l'AV Festival 2006. Entrambi i lavori sono stati sviluppati dal materiale filmato per il lavoro cinematografico *Nascent*. Mi parleresti nel dettaglio della nascita e dell'evoluzione di questo progetto?

Le idee per *Nascent* sono nate mentre vivevo in Inghilterra nel 2003. Quell'anno, quando mi sono trasferita a Melbourne, ho cominciato a cercare ballerini, acrobati e contorsionisti che fossero disposti a lavorare con me a *Nascent*. Katrina Sedgwick dell'Adelaide Festival, che aveva visto *Infected*, un altro mio lavoro, mi suggerì di contattare Garry Stewart dell'Australian Dance Theatre. Ci incontrammo immediatamente e in un giorno girammo il lavoro. Delle sei ore di materiale a disposizione ho selezionato e usato circa dieci minuti. Il lavoro sonoro di Christian Fennesz è stato preso da uno dei suoi concerti, e quando ho cominciato a trattare il materiale visivo per la composizione, lui ha composto un pezzo appositamente per una bozza di *Nascent*. Il film è stato completato e mostrato all'Adelaide Film Festival del 2005.

In seguito ho ricevuto una commissione dal Festival AVO6, attraverso Forma, per sviluppare questo materiale e renderlo un'installazione *site specific* a Newcastle. Ho tolto il sonoro e ho lasciato che le sequenze prendessero vita, spazio, tempo e ritmo. Dopo circa sei mesi, Garry Stewart mi chiese di usare le clip di *Nascent* per svilupparle ulteriormente in un nuovo progetto, *Devolution*, sul quale aveva iniziato a lavorare con ADT e Louis Phillippe Demerrs. Lo sviluppo di *Spine* per l'installazione e quello delle clip per *Devolution* è andato avanti di pari passo per un certo periodo. La differenza sostanziale era il fatto di lavorare con diverse prospettive, diversi pubblici e diverse dimensioni. La proiezione era esterna, alta dodici metri e poteva essere vista e udita anche da un miglio di distanza in una serata serena, mentre *Devolution* doveva essere proiettata su un tessuto nero di 12 m x 10 m di altezza, posto in un ambiente teatrale tradizionale. Si trattava di lavorare con ballerini e con robot altamente cromo riflettenti, di rispettare determinate prospettive, e di essere parte della coreografia generale sullo schermo e sul palco.

In *Nascent*, il video formato dai movimenti, i corpi e i gesti dei ballerini

***Cell Mass N2* is a gallery adaptation of the public art work *Spine*, which was premiered as a twelve-meter high projection onto the Civic Centre building in the town centre of Newcastle, as part of the AV Festival 06. These works developed also from material filmed for cinematographic work *Nascent*. So, would you like to give me more details and clarifications about the birth and evolution of this project?**

This ideas for *Nascent* were developed whilst living in the UK in 2003. When I moved to Melbourne that year I started looking for dancers, acrobats, circus contortionists etcetera, to work with me on *Nascent*. Katrina Sedgwick of Adelaide Festival saw another of my works, *Infected*, and suggested that I contact Garry Stewart from Australian Dance Theatre. We hit it off immediately. The work was shot in one day. We had six hours of material from which I eventually selected and used approximately ten minutes. Christian Fennesz sound work was taken from one of his live gigs and I began treating the visual material to this composition, he later composed a piece specifically for a rough cut of *Nascent*. The film was completed and exhibited at the Adelaide film festival 2005. Later, I was commissioned through Forma by AVO6 to develop this material into installation work for this specific public space in Newcastle. I took off the sound and let the sequences take on their own life, space time and pace. About six months after this I was asked by Garry Stewart to use these clips from *Nascent* and to develop more for a new work that he had commenced together with ADT's and Louis Phillippe Demerrs, *Devolution*. The development of *Spine* for installation and the development of clips for *Devolution* ran in parallel for a while. The significant difference was working with varying perspectives, audiences and scale. The projection was external, 12m high and could be seen and heard for a mile on a clear night, the *Devolution* piece was to be on a 12m x 10m high front projected onto a black scrim set into traditional theatrical environment. It had to work with dancers and the chrome highly reflective robots and prosthetics behind and be part of the overall choreography of the screen/performance space.

In *Nascent*, the video imagery made of dancer's movements, bodies and gestures evolves to become a ballet of complex entities, creatures in movement. In *Cell Mass N2*, this entities literally evolves to complex masses of cell-like structures, made of bodies in movement, creating a new life form. How strong is for you the link between the physical body



evolve fino a diventare un balletto di entità complesse, di creature in movimento. In *Cell Mass N2* queste entità letteralmente evolvono in complesse masse di quasi-cellule, fatte di corpi in movimento che creano nuove forme di vita. Quanto è forte per te il legame tra il corpo fisico (la danza), il corpo virtuale (digitale) e la loro rappresentazione visiva (video)?

Il corpo è una cosa con la quale abbiamo molta familiarità. Tutti noi ci possiamo relazionare con l'immagine di un altro corpo attraverso il confronto e la riflessione. L'immagine immediata di un corpo e di una seduzione visiva attraverso la bellezza rapisce e seduce, anche se solo momentaneamente.

Io sono affascinata dal corpo come meccanismo, del quale cerco le sue funzioni interne, e dai corpi collettivi in un brulicare di comportamenti.

Credo che ciò che manchi al video rispetto alla performance sia la reale presenza fisica. La chimica dei corpi, il calore, l'odore e la vitalità. Questo per me è qualcosa che si perde se c'è una grande distanza tra gli attori e il pubblico. Il video deve evocare tutto questo in altri modi, tramite l'immagine; ciò che vediamo, ciò che pensiamo e ciò che avvertiamo. Io gioco molto sul confine della percezione, sulla visione periferica, sulle aree grigie e sui sotterfugi: le aree grigie tra la verità e l'illusione sono aree potentissime che portano alla consapevolezza e alle relazioni nella conoscenza e nella memoria degli individui.

I tuoi lavori riferiti visivamente alla relazione tra l'uomo e la natura, tra la ricerca e l'evoluzione, tra la malattia e la ricerca genetica: si può dire che il tuo lavoro appartenga ad una più generale corrente di ricerca sul dialogo tra arte e scienza. Sei interessata a scoprire un possibile legame tra arte e ricerca scientifica, per applicare uno sguardo critico sull'impatto delle nuove scienze sulla società contemporanea?

È una domanda complessa. A mio avviso esiste un punto d'incontro nel quale si annullano le differenze tra arte e ricerca scientifica. Sono sempre stata interessata all'evoluzione umana e alla biologia, e ciò che faccio è arte: questi due aspetti si incontrano in modo naturale, e accidentalmente questo legame si spezza quando c'è troppa enfasi nella combinazione di arte e scienza. Entrambe sono esplorative ma, nonostante ciò, il valore dell'arte è minato da un sistema di valori a breve termine. Se possiamo valutare l'impatto delle cose dopo 20 anni, allora il potere di alcune opere d'arte dovrebbe essere lo stesso di una scoperta scientifica. Credo che la scienza abbia la necessità di comunicare e di diventare parte della riflessione umana. La scienza deve essere oggettiva, ma la visione che ci arriva dai media ritrae la scienza come una ricerca su fatti compiuti o conosciuti anziché su ciò

(dance), the virtual body (digital) and their visual representation (video)?

The body is one thing we are all familiar with. We can all relate on some level to the image of another body by comparison and reflection. The immediate image of body and visual seduction through beauty engages and seduces, even if momentarily. I am fascinated with the body as a mechanism, looking at the inner functions, and as collective bodies in swarm behaviours. For me what video lacks that performance has is the actual physical presence. The chemistry of bodies, the heat and smell and vitality. This for me is somewhat lost if there's a big distance between performers and audience. Video has to evoke this in other ways, through the image; what we see, what we think we see and what we perceive. I play much on the borders of perception, peripheral vision, grey areas and loopholes: grey areas between truth and illusion is a powerful area that allows trains of consciousness and connections in the individuals knowledge and memory.

Your works are visually referred to the relation between human and nature, research and evolution, disease and genetic research: in a certain way, your work belongs to a more general trend of dialogue between art and science. Are you interested to find a possible link between art and scientific research, for a critical look to the impact of new sciences on contemporary society?

This is a complex question. For me there is, at some meeting points, no difference between art and scientific research. My interest has always been in human evolution and biology and what i do is art: the two combine naturally and coincidentally it falls at a time when there is much emphasis on combination of art and science. Both are exploratory. However the value of art is undermined by a short term evaluation system. If we can evaluate the impact of things 20 years after, then the power of some art works would have equal impact to scientific discovery. In my mind this is a necessity for science to communicate and become part of humanities thinking. Science has to be objective but mediation of science portrays a sort of faith accomplishes or known rather than the unknown, undermining the research and thinking of scientists, just as the mediation of art is reduced to sensationalism in some mainstream press. The impact of new sciences on contemporary society is everywhere, perhaps we are the catalyst to encouraging thought for possibilities offered by this that are not on the mediated collective consciousness. I think that most people who work in this area are equally excited about these possibilities of the new, but concerned about who makes decisions and what is driving this.

Your works create highly aesthetic spaces, audiovisual landscapes in which the audience is gradually immersed. People is normally attracted

che ci è ignoto, minando in tal modo la ricerca e il pensiero degli scienziati, proprio come la visione mediatica dell'arte è ridotta al sensazionalismo su certa stampa *mainstream*. L'impatto delle nuove scienze sulla società contemporanea è ovunque, forse noi possiamo incoraggiare il pensiero verso le possibilità offerte da ciò che non è mediato dalla consapevolezza collettiva. Credo che la maggior parte delle persone che lavorano in questo settore siano appassionate da queste nuove possibilità, ma siano anche preoccupate per chi prende le decisioni e dove ciò possa portare.

I tuoi lavori creano grandi spazi estetici, paesaggi audiovisivi nei quali gli spettatori sono immersi gradualmente. Normalmente la gente è attratta dalla complessità e dalla bellezza delle tue immagini, e dalle loro relazioni con il suono. Come lavori sul perfetto equilibrio tra estetica dell'eleganza, fascino della complessità e potere dei giochi visivi ipnotici?

Lavoro duramente per raggiungere questo risultato. Fondamentalmente devo immergere tutta me stessa, perdermi nel tempo, nello spazio e nella dimensione della compenetrazione dei diversi elementi per creare un accordo perfetto. Sono fortunata ad avere persone fantastiche con le quali lavorare, come Christian Fennesz, che quando crea riesce a raggiungere lo stesso spazio della consapevolezza, Ulf Langheinrich, che lavora esattamente come me, immerso e totalmente concentrato. Io non cerco di creare tutto ciò, ma è esattamente quello che emerge. A volte attraverso dei periodi di completa ridondanza, che per me rappresentano delle barriere. Riesco a superare questi periodi attraverso un processo di eliminazione, raggiungendo una semplicità che non è altro che un'altra faccia della complessità. Idealmente, spingere le persone ad essere così immerse come sono io nel fare e nel pensare la visione, serve a permettere alla persone di affrontare il tempo e lo spazio.

La partitura di *Cell Mass N2* è stata appositamente commissionata a Christian Fennesz che, con la manipolazione digitale e il processamento di fonti sonore analogiche, sembra riuscire a riflettere l'intensità e il potere del tuo approccio nel trattamento dell'immagine. Sei d'accordo con me? Hai scelto personalmente Christian Fennesz?

Sono assolutamente d'accordo. È stato un consiglio di David Metcalfe, il quale ha notato queste similitudini nel nostro modo di pensare e lavorare, che ci ha portato a collaborare in *Cell Mass N2*. Io e Christian abbiamo lavorato insieme anche in *Infected* (2001), *Contagion* (2006) e in *Quarantine*, una nuova opera che dovrebbe essere pronta per la fine del 2009.

by the complexity and beauty of your images and their relations with sound. How do you work on the perfect balance of aesthetic of elegance, the fascination of complexity and the power of hypnotic visual tricks?

I try hard to achieve this. Basically I have to immerse myself, loose myself into the time and space and size of the intertwining of the separate elements to create perfect unity. I am lucky to have had such fantastic people to work with, Christian Fennesz who I think reaches the same space in consciousness when he is creating, and Ulf Langheinrich who works totally like I do, immersed and focused and deep. I don't try to create this, its just what comes out. At times I go through periods of total redundancy, barriers. Then it is surpassed and comes together usually through elimination, achieving simplicity, the other side of complexity. Ideally wanting people to be as totally immersed as I am in the making and thinking as in the viewing, the ideal objective would be to enable people to afford the time and space.

The score of *Cell Mass N2* is specially commissioned music from Christian Fennesz, whose computer manipulation and processing of analogue sound sources seems to reflect the intensity and power of your approach to the treatment of image. Do you agree with this? Did you choose him personally?

Yes I absolutely agree with this. It was the advice of David Metcalfe that saw these parallels in our thinking and approaches that brought us together to work on this piece. Christian and I have also worked together on *Infected* (2001), *Contagion* (2006) and in a new work, *Quarantine* that should be out by the end of 2009.





Gina Czarnecki

Gina Czarnecki è un'artista britannica le cui opere attraversano diversi generi e piattaforme.

Sviluppati in collaborazione con biotecnologi, programmatori, ballerini, *sound artists*, i film e le installazioni della Czarnecki riguardano la relazione che l'uomo ha con le immagini, la malattia, l'evoluzione e la ricerca genetica. Le sue opere sono state esposte nei maggiori musei e nei più importanti festival, tra i quali il Natural History Museum di Londra, l'Australian Centre for the Moving Image di Melbourne e Ars Electronica a Linz. Nel 2002 la Czarnecki ha vinto il Creative Scotland Award, nel 2004 il Fleck Fellowship con il Banff Centre, e nel 2005 il Wellcome Trust Sci-Art Award.

Gina Czarnecki is a British artist whose work crosses multiple genres and platforms. Developed in collaboration with biotechnologists, computer programmers, dancers and sound artists, Czarnecki's films and installations are informed by human relationships to image, disease, evolution, genetic research. Czarnecki's work has been exhibited at major museums and festivals including the Natural History Museum, London, Australian Centre for the Moving Image, Melbourne, Ars Electronica, Linz. She won the Creative Scotland Award in 2002, a Fleck Fellowship with the Banff Centre in 2004 and a Wellcome Trust Sci-Art Award in 2005.

Agostino **di Scipio**

Agostino Di Scipio

Stanze Private | 2008

Altoparlanti, Cuffie, Microfoni in miniatura, Microfono a condensatore,
Recipienti di vetro, Scatole di legno, Tessuto nero

Stanze Private di Agostino Di Scipio cerca di costruire un ecosistema: un sistema di vita auto-sostenibile, sul quale ogni agente, inclusi noi stessi, esercita una fondamentale e imprevedibile influenza. Con *Stanze Private*, Di Scipio ci invita a prendere parte al suo ecosistema acustico e a contemplare la sua evoluzione, assistendo all'imprevedibilità della natura e alla nostra incapacità di esercitare un controllo totale sui fenomeni esterni, con la volontà di respingere le influenze indesiderate e di stabilire la nostra *privacy*.

Speakers, Earphones, Miniature microphones, Condenser microphone,
Glass vessels, Wooden boxes, Black cloth

Agostino Di Scipio's *Stanze Private* seeks to build an ecosystem: a self-sustaining system of life, upon which all agents, including ourselves, exert a fundamental albeit unpredictable influence. With *Stanze Private* Di Scipio invites us to become part of his sonic ecosystem and to contemplate its evolution, while witnessing the unpredictability of nature, along with our inability to exercise full control over external phenomena, to seclude ourselves from unwanted influences, to establish our *privacy*.



Agostino di Scipio | Stanze private

di Marco Mancuso

Nel tuo lavoro *Stanze Private*, c'è una corrispondenza diretta tra l'opera e l'ambiente nella quale essa viene inserita. L'Ecosistema da te creato, si alimenta tramite un mutuo scambio di energia sonora tra l'ambiente espositivo e le persone che lo abitano. Come hai lavorato su questo elemento interattivo?

Di solito parto da uno schizzo dell'infrastruttura tecnica, sulla base della quale l'opera possa generare suono in modo del tutto autonomo, ma in rapporto stretto con lo spazio circostante che ne accoglie l'installazione. Per *Stanze Private* inizialmente ho abbozzato una rete di microfoni in miniatura e di auricolari (altoparlanti in miniatura) che, accumulando rumore di fondo nelle circostanze ambientali date, potesse eventualmente generare suono. Poi ho studiato a lungo, empiricamente, le modalità di influenza reciproca tra le varie componenti di questa rete, rendendola capace in qualche misura di auto-regolarsi nel tempo, di modificare dinamicamente il proprio processo in funzione dello spazio circostante. Parlo in particolare degli elementi costitutivi atti a produrre, veicolare, mediare, trasferire suono, dunque ad aspetti di acustica degli spazi e dei materiali, ma anche a processi di elaborazione numerica del suono, e insomma a tutta la catena elettroacustica che, una volta in funzione, in effetti costituisce l'opera. Comporre le interazioni tra questi nodi della rete, cioè determinare il campo variabile delle loro mutue relazioni, e delle relazioni tra i singoli nodi e l'insieme sistemico, questo per me è più decisivo che stabilire in partenza il suono e la struttura visiva dell'opera.

Con *Stanze Private* sembra che tu voglia assegnare agli spettatori un ruolo voyeuristico, nel senso che sembri voler proporre allo spettatore il compito di assumere un ruolo consapevole nei confronti dell'opera, non passivo, quanto piuttosto propositivo nelle pratiche di fruizione, desiderio e consumo dell'opera stessa. Quanto il suono, è per te un medium ideale per questo tipo di analisi?

Stanze Private rivela l'elemento voyeuristico che è proprio di un modo di percepire, e anche di fruire l'arte, che è interamente schiacciato sulla dimensione estetica, un modo totalizzante, cieco e disperante: un lavoro come *Stanze Private* dichiara l'osservatore un "guardone" quando pretende, come quasi sempre accade, di osservare senza essere osservato, e di osservare senza alterare l'osservato. Esso tematizza, al contrario, come

In your work *Stanze Private*, there is a direct connection between the work and the surrounding environment. This ecosystem feed on a mutual sonic energy exchange between the exhibition and the audience. How did you work on this interactive element?

I usually start from a sketch of the technical infrastructure, because the work has to autonomously create the sound, even though in a deep relation with the surrounding space. Concerning *Stanze Private*, I first sketched a set of miniature microphones and of earphones (miniature loudspeakers) able to accumulate the ground environmental noise and to create the sound. Then, I empirically studied for a long time the mutual influence among the various components of this net, trying to make this influence able to self-regulating in the time, to dynamically modify its own process depending on the surrounding space. I'm talking about those elements which produce, convey, connect, move the sound, space and material acoustic, but also about the numerical processing of the sound. In short, I'm talking about the electro-acoustic chain which finally sets up this work. To create the interactions among these knots, that is to determine the varying field of their mutual relationships, and of the relationships between the single knots and the whole system, this is for me more important than establishing in advance the sound and the visual structure of the work.

With *Stanze Private*, it seems you want to give the audience a role of "voyeur": you propose them to assume a conscious and proactive role towards the work rather than a passive one. How much is the sound an ideal medium for this kind of analysis?

Stanze Private reveals the voyeuristic element which is typical of a way of perceiving and using art. It is completely based on the aesthetic dimension: a work like *Stanze Private* assumes the spectator as a voyeur when he demands, as usually, to observe without being observed. On the contrary, *Stanze Private* tries to explain how the observer necessarily influences what he is observing, and how the interested element is not extraneous to the same spectator. For me, it is simply a way of showing the responsibility we have in every relationship, both with the environment and with the other human beings. The sound is the best medium for this kind of research, not only in a provocative sense: the sound is conceived as an interface, as a mediator. *Stanze Private* assumes the listener as a voyeur (the glass



l'osservatore non possa, col suo osservare, non influenzare l'osservato, e come l'osservato non sia interamente estraneo a colui che lo osserva. Per me semplicemente è un modo di dichiarare la responsabilità, che ognuno ha in ogni relazione con gli altri e con l'ambiente circostante. Il suono è un medium ideale per questo tipo di ricerca e in un senso non solo provocatorio, il suono è vissuto come interfaccia, come mediatore. *Stanze Private* dichiara l'ascoltatore voyer (come richiama anche la trasparenza del vetro, la possibilità di sbirciare curiosamente dentro queste piccole stanze, e di ascoltarvi delle voci flebili e poco chiare) fin tanto che l'ascoltatore non avverte l'impossibilità del suo distacco, la finzione della sua presunta separazione rispetto al contesto dell'opera.

Nei tuoi lavori, e quindi anche in *Stanze Private*, sei sempre molto attento non solo agli elementi sonori e tecnologici, ma anche all'elemento materico dello strumento stesso. Come lavori sulla compenetrazione di questi aspetti?

Diciamo che nel mio lavoro tendo a concentrarmi sugli aspetti tecnologici, e anche concettuali, perché in fin dei conti so di potermi fidare del mio orecchio come di un "controllore" sempre sveglio nel valutare il potenziale nell'ignoto. La matericità degli esiti sonori che conseguo è forse dovuta ad una certa predisposizione a conoscere col corpo e con l'orecchio, prima che con l'occhio, oltre che chiaramente alla personale storia di educazione uditiva e musicale. Lavorando su *Stanze Private*, sono venute fuori poco alla volta sonorità flebili, ma anche pungenti, abrasive, residuali ma graffianti, che ad un certo punto mi si sono rivelate perfettamente coerenti all'esperienza tattile del vetro - intero e in frantumi. In generale, lascio che l'elemento materico scaturisca da coerenze di progetto, dalla struttura dinamica e auto-organizzata delle relazioni e interazioni.

Lo "spazio" ha per te un'importanza fondamentale: come rendi il suono elemento fluido all'interno di un determinato ambiente, come ne studi le modalità di percezione da parte del pubblico, come dai forma architettonica al suono in relazione alla fonte e all'elemento ricevente?

Di solito utilizzo trasduttori elettroacustici (microfoni di vario genere, ma anche accelerometri o altro) per rilevare le riflessioni acustiche delle pareti o di altre nicchie risonanti di un dato spazio. O per rilevare rumori appartenenti allo spazio o alla situazione sociale data, ma che tipicamente rimuoviamo dalla nostra esperienza uditiva (scarti acustici). Gli elementi sonori ripresi da questi microfoni vengono poi analizzati da un computer con tecniche di elaborazione numerica dei segnali, e le misure così effettuate sono infine usate per modificare il processo di generazione o di trasformazione del

transparency, the possibility of watching inside these little rooms and of listening feeble voices, all these things suggest it), until he perceives the impossibility of his separation, the pretence of his presumed detachment from the work context.

In you works, and consequently also in *Stanze Private*, you are always interested not only in the sound and the technological elements, but in the instrument's material too. How do you work on the relationship between these elements?

In my compositions, I try to focus on both the technological and the conceptual aspects because finally I trust in my auditory capacities in valuing the potential of the unknown that surrounds them. The quality of the sound effects I achieved is probably due to the bent to know the reality using the body and the ear, before using the eye. Besides, the educational and musical approach I studied must be taken into consideration. Working on *Stanze Private*, little by little feeble sounds arise, near to pungent, abrasive, biting sounds, which I found coherent to the tactile experience of the glass, intact and in splinters. On the whole, I let the material element spring from the coherences of project, from the dynamic structure organized by the relationships and interactions.

The "space" has for you a primary importance: how do you make the sound a fluid element in a specific environment, how do you study the ways the audience perceives it, how do you give an architectural form to the sound in relation to the source and to the element which receives it?

I usually use electro-acoustic transducers (various microphones, accelerometers, etc...) to point out the acoustic reflections on the wall or on other plangent niches of a specific area. Otherwise, I use them to detect environment or social noises that we usually remove from our auditory experience. The sound elements recorded by these microphones are then analysed from a computer with particular techniques of numerical processing of the sound. These results are finally used to modify the generating or the transforming process of the sound itself. Therefore, first we have to consider the retroactive diagram in which the generating process of the sound is at least in part altered in relation to the way in which the environment replies to the sound: the numerical processes depend on the environment.

Do you recognize yourself between those who declare the "purity" of their matter when compared to the computer music practical applications, domestic and available to everyone, or you tend to explore the possibilities this integration can generate?

suono stesso. Alla base c'è quindi una specie di schema retroattivo in cui i processi di generazione del suono vengono almeno in parte modificati dal modo in cui lo spazio risponde al suono: i processi numerici vengono resi spazio-dipendenti, adattivi.

Ti riconosci tra coloro che lamentano la "purezza" della loro disciplina al cospetto dell'insorgenza di applicazioni pratiche, finalmente domestiche e alla portata di tutti, di computer music, o sei maggiormente propenso a confrontarti con le potenzialità dell'integrazione?

Da molto tempo (dal tempo di Anton Webern, almeno) non so proprio chi possa riconoscersi in qualche tipo di purezza. E per fortuna! Allo stesso tempo, personalmente non posso riconoscermi in quelle pratiche dove non avverto un sentire critico e un operare liberante rispetto alle ideologie tecnocratiche, che contrariamente a quello che può sembrare sono egemonicamente diffuse anche in ambito artistico e musicale. La varietà di orientamenti attuale è decisamente interessante, ed io tendo ad essere onnivoro - ma poi tendo anche ad ascoltare attentamente... Voglio dire, ad ascoltare nel suono stesso il grado di libertà che l'artista è capace di ritagliarsi nel fare il proprio lavoro rispetto al contesto più complessivo della situazione odierna. Il suono ha sempre tracce più o meno evidenti della competenza e del margine di autonomia con cui un artista si sforza di operare. Non considerarlo come segno udibile di un'affermazione di esistenza, o di desiderio di esistenza, alla fine porta ad atrofizzare l'ascolto, e dunque le stesse pratiche artistiche, al di là di mode, etichette, movimenti.

I haven't known for a long time (since Anton Webern, at least) someone who can really recognize himself in any kind of purity. Luckily, I would say! At the same time, personally I don't recognize myself in those practices in which there isn't a critical response and an acting that doesn't take into consideration the technocratic ideologies, very common in the artistic and musical field. The variety of the actual tendencies is really interesting, and I tend to be omnivore, although at the same time I listen carefully... I mean, I pay attention to the sound itself to understand if it is possible to hit the artist's autonomy of his work as opposed to the nowadays general context. The sound gives evidence to the artist's ability and to his autonomy in working. If we don't consider it as an assertion of being, or as a desire of being, finally the listening and the artistic practices themselves are atrophied, beyond trends, movements and labels.





Agostino Di Scipio

Autore di composizioni elettroacustiche, di installazioni sonore e di partiture per strumenti e sistemi digitali di elaborazione del suono, realizza lavori che esplorano da un lato le tecniche non convenzionali di sintesi ed elaborazione del suono, dall'altro si concentrano sull'interazione "uomo-macchina-ambiente". Di Scipio è professore di ruolo di Musica Elettronica al Conservatorio di Napoli. È stato professore ospite presso il Centre Creation Musicale Iannis Xenakis ed è stato Edgard-Varèse-Professor presso la Technische Universität di Berlino. Per la sua natura poco classificabile, il lavoro di Di Scipio è stato presentato in sedi tra loro molto diverse, da quelle più ufficiali e accademiche (Wienerhalle di Salisburgo, Konzerthaus di Berlino), fino a varie sedi della scena sperimentale (Podewil/Tesla, ZKM Karlsruhe e TU Berlino). Alcuni lavori sono raccolti sul CD Hörbare Ökosysteme. Live-elektronische Kompositionen della RZ Edition, e sul CD Paysages Historiques della etichetta Chrisopee Electronique.

Agostino Di Scipio is a composer of a variety of sound works, including electro-acoustic music, sound installations and music scored for instrumentalists and interactive computer systems. On one hand, he realizes works based on unconventional sound synthesis/processing strategies, on the other hand these productions are focused on the relation "man-machine-environment". Currently full time Electronic Music Professor at the Conservatory of Naples, he was instructor in live electronics at Centre Creation Musicale Iannis Xenakis. Besides, he was engaged as Edgard-Varèse-Professor at the Technische Universität in Berlin. Because of his unconventional nature, Di Scipio's works have been presented both in official and academic venues (Wienerhalle in Salzburg, Konzerthaus in Berlin), and in more experimental ones (Podewil/Tesla, ZKM Karlsruhe and TU Berlin). Some productions are collected on the CD Hörbare Ökosysteme, Live-elektronische Kompositionen, RZ Edition, and on the CD Paysages Historiques edited by Chrisopee Electronique label.

Heinrich **Gresbeck**

Heinrich **Gresbeck**

Strategie de la Rupture | 2005

in collaborazione con Enrico Ghezzi

Video digitale, Sonoro, 07 h 45', Italia. ISTALLAZIONE: Video loop, 2 Monitor

Il progetto prevede la realizzazione di un anello filmico della durata di circa sette ore che si cancella progressivamente nel periodo dell'esposizione.

L'opera esposta è l'unica testimonianza del progetto *Strategie de la Rupture* ed è composta da due video. Nel primo video, "raccolto" in un monitor, Enrico Ghezzi descrive la cancellazione come uno degli elementi che si rintracciano nel lavoro di Heinrich Gresbeck. Frontalmente, il video di Heinrich Gresbeck, si confonde nel pubblico, ritraendo Robert De Niro, in una scena di *Taxi Driver*, che viene cancellato con una mano di bianco elettronico. Questa cancellazione fa emergere la figura di De Niro come spettatore ironico che applaude al comizio di Enrico Ghezzi.

[20]

in collaboration with Enrico Ghezzi

Digital video, Sound, 07 h 45', Italy. Installation: video loop, 2 monitors

The project plans the realization of a ring film of 7 hours, which progressively erases itself during the duration of the exhibition. The exposed work is the only testimony of the project *Strategie de la Rupture*, and it is formed by two videos. In the first one, "gathered" in a monitor, Enrico Ghezzi describes the cancellation as one of the elements we can see in Heinrich Gresbeck's work. Facing it, Heinrich Gresbeck's video mingles itself among the users, portraying Robert De Niro (in a *Taxi Driver* scene) who is being erased by a coat of electronic white. This cancellation lets Robert De Niro's image stand out as an ironic spectator who applauds to Enrico Ghezzi talk in.



Heinrich **Gresbeck** | Strategie de la Rupture

di Claudia D'Alonzo

Come nasce la collaborazione con Enrico Ghezzi per *Strategie de la rupture*, avete lavorato insieme al progetto del video?

Sono circa dieci anni che ne parliamo. In occasione del Festival di Locarno abbiamo realizzato una prima parte e forse, tra dieci anni, realizzeremo la seconda, nella quale un anello filmico si auto-cancella durante l'esposizione. Ci siamo incontrati nel suo studio in RAI a Roma, nel quale in seguito abbiamo realizzato il video che lo (ri)trae. Il video che fa parte del lavoro, insieme all'intervento televisivo di Enrico Ghezzi, è un estratto dal film *Taxi Driver*. Lo sfondo del film è stato cancellato manualmente in ognuno dei venticinque fotogrammi al secondo che compongono lo standard del video digitale. Con Enrico Ghezzi ho condiviso la fase progettuale e la realizzazione audio e video del suo intervento.

Mi parli della cancellazione come elemento fondamentale di *Strategie de la rupture* e più in generale del tuo lavoro?

La proliferazione delle immagini e la conseguente dilatazione dei confini del visibile, è una sorta di luogo comune della critica d'arte. Il tema, che ha stimolato molte opere, deriva evidentemente dalla lettura di autori come McLuhan, Debord, Paul Virilio, Jean Baudrillard, ma non solo. Ma nelle sue radici, il tema è mistico-teologico. Vengo da una famiglia protestante dove l'interesse teologico vive una sua quotidianità. Penso a Meister Eckhart, a Qoèlet, al *Libretto della vita perfetta* (o Teologia Tedesca) di Lutero, ad Angelus Silesius, Niccolò Cusano e ad altri autori che sono i padri di ciò che oggi è conosciuta come "Teologia Negativa". Come si può vedere, è complicato indicare una chiave unificante nei miei lavori video. In alcuni casi è il nascondimento di una parte dell'immagine, in altri casi è un'esperienza ludica, o mistica o concettuale.

Nei tuoi video sezioni, isoli, prelevi e de-contestualizzi, distruggi immagini estrapolate dal *continuum* dell'immagine cinematografica. Questa operazione richiama la ricerca del "terzo senso", il "senso ottuso" di Barthes, che è celato tra i fotogrammi, è un piano di lettura che agisce sull'emozione dello spettatore ma è individuabile solo se isolato. Cosa cerchi nelle immagini, cosa distilli dall'immagine preesistente?

How did you start collaborating with Enrico Ghezzi for the realisation of *Strategie de la rupture*? Did you work together in the video project?

We've been talking about that for ten years. In the Locarno Festival we did the first part of the video and maybe, in ten years, we'll realize the second one, in which a loop fades during the exhibition. We met each other in RAI studio in Rome, where afterwards we realized the video in which is his portrayed. That video, which is a part of the work along with Ghezzi tv intervention, is an extract of *Taxi driver*. The background of the film has been manually deleted in each of the 25 frame per second that compose the standard digital video. With Ghezzi we shared the planning and the audio and video realisation of his own intervention.

Can you tell me anything about the deletion as fundamental tool for *Strategie de la rupture* and, in general, for your work?

Image proliferation and, consequently, the boundaries dilatation is clear and is a sort of commonplace in the art criticism. This subject, which stimulated several works of art, comes from authors like McLuhan, Debord, Paul Virilio, Jean Baudrillard, but if we get to the root, the subject is mystical-theological. I grew up in a protestant family, where theological interest was my everyday reality. I have on my mind Meister Eckhart, Qoèlet, Lutero's *Booklet of perfect life* (or German Theology), Angelus Silesius, Niccolò Cusano and many other authors, fathers of the so called "Negative Theology". As you can see, it's difficult to identify the passkey of my video-works. Sometimes it's the fact of hiding a part of an image, sometimes it's a playful or mystic or conceptual attitude.

In your videos you dissect, isolate, take and de-contestualize, and destroy images taken from the continuum of cinematographic image. This technique refers to the search for the "third sense", Barthes's "obtuse sense" which is hidden in among the frames and which works on the audience emotions. It can be seen only if it is isolated and extract from the frames sequence. What are you looking for in the image? What do you extract from the previous one?

The image must have its own independence, balance, and a structure appropriate to the project I want to realize for at least 1.200/1.500 frames. I



Heinrich Gresbeck

Nato nel 1971, Heinrich Gresbeck vive e lavora a Firenze. Protagonisti delle sue opere audiovisive sono le pellicole e le immagini entrate a far parte della memoria collettiva massmediale, dalle quale l'artista preleva porzioni di video, isola dettagli, cancella e decontestualizza. Fondatore nel 1995 del gruppo di ricerca in multimedia e ipertesto Viceversa, è stato finalista all'International Video Festival of Visionaria di Siena nel 2001 e nel 2002, i suoi video sono stati proposti in rassegne quali l'European Media Art Festival (EMAF) di Osnabrueck, il 6th Media Art Festival di Friesland, l'Impakt festival di Utrecht, il 58° International Film Festival di Locarno e il 21èmes Instants Video di Parigi

Heinrich Gresbeck was born in 1971, and now he lives and works in Florence. The protagonists of his audio-visual works are the films and the images of the mass media collective memory. From this memory, the artist take portions of videos, isolate some details, erase and de-contextualize. In 1995 he founds *Viceversa* a group of research in multimedia and hypertext. In 2001 and in 2002 he is one of the finalists in the International Video Festival of *Visionaria* in Siena. Gresbeck's works has been exhibited at major festivals: the European Media Art Festival (EMAF) in Osnabrueck, the 6th Media Art Festival of Friesland, the Impakt Festival in Utrecht, the 58° International Film Festival in Locarno and the 21èmes Instants Video in Paris.

don't raise difficulties of inadequacy like Wenders, or of inter-changeability like Debord, but what is sure is that the image is a visual pretext in the economy of the video. Every sequence is a device which aims at its end, and the image must carry this tension.

How do you choose the images for your videos and how do you select the material to extract the images from? Actually, you use both cult movies and less known films, so the fact that an image is part of Pop culture is an important discriminating factor for you?

The search for the images to be used can last several months. I can examine several hours of films before choosing what I need. The fact that it is a part of the collective imaginary, that it is something like a "fake memory" as Ghezzi says, it's not so important. I used both cult movies and less known films such as *Blade Runner*, *Shining*, *American History X*, *Taxi Driver*, *North By Northwes*, *Flesh*, *Lola Runnt* and also rare movies like in my videos *Arab Death*, *Desnuda*, *Wo Bist Du?*, *Sade Mon Prochaine*, *Die Abwesenheit*, *Towers Open Fire*.

In the essay *Post-production*, French critic Nicolas Bouriaud, states that one of the most important characteristics of contemporary art production is the reuse and the reworking of pre-existing materials, influenced by the procedures and the experiences borrowed by commercial audiovisual production and by musical proceedings, such as the djing, which enabled the achievement of the samples. Do you recognize yourself in this statement? Culturally speaking, in your work, who are you referring to?

I know Nicolas Bouriaud's essay, and I generally appreciate his remarks, surely they have a lot to do with my production, which is available to everyone after the distribution. Once I have images on my memory, I exercise my right to the loss. The momentary blinding (which is not blindness) is the aesthetic exercise that I find in many authors like Malevic, scholars of constructivism of Prague which perform the "ostranenie", Duchamp, Man Ray, many covered paintings of Arnulf Rainer, the De Kooning drawing deleted by Rauschenberg, and the *Secret Paintings* by Mel Ramsden.

L'immagine deve avere una sua autonomia, un suo equilibrio, una struttura adeguata al progetto che intendo realizzare e la deve avere per la durata di almeno 1.200/1.500 fotogrammi. Non sollevo problemi d'inadeguatezza delle immagini come Wenders o d'interscambiabilità delle immagini, come Debord, ma certamente l'immagine è un pretesto visivo nell'economia del video. Ogni sequenza è un dispositivo che tende alla sua fine e l'immagine deve contenere questa tensione.

In che modo scegli quali immagini utilizzare nei tuoi video, come selezioni il materiale di partenza dal quale prelevare immagini? Usi sia film *cult* che pellicole meno riconoscibili, il fatto che un'immagine faccia parte della cultura pop è per te una discriminante fondamentale?

La ricerca di quali immagini utilizzare può durare mesi. Riesco a visionare diverse ore di filmati di vario genere per trovare la sequenza che abbia senso all'interno del dispositivo. Il fatto che rientri nell'immaginario collettivo, che faccia parte di una "falsa memoria" come dice Ghezzi, non è una caratteristica di primaria importanza. Ho prelevato immagini da film celebri e meno celebri, come per esempio *Blade Runner*, *Shining*, *American History X*, *Taxi Driver*, *North By Northwes*, *Flesh*, *Lola Runnt*, per citarne alcuni, e materiali di difficile reperibilità come per i video *Arab Death*, *Desnuda*, *Wo Bist Du?*, *Sade Mon Prochaine*, *Die Abwesenheit*, *Towers Open Fire*.

Nel saggio *Post-production* il critico francese Nicolas Bouriaud afferma che una caratteristica fondamentale della produzione artistica contemporanea è il riutilizzo e la rielaborazione di materiali preesistenti, influenzata da procedimenti e pratiche mutate dal mondo della produzione audiovisiva commerciale e da pratiche musicali come il *djing*, che hanno permesso l'affermazione del concetto di *samples*. Ti riconosci in questa definizione, quali sono i riferimenti culturali del tuo lavoro?

Conosco il volume di Nicolas Bouriaud e apprezzo molto le sue riflessioni, sono certamente pertinenti al mio rapporto con le produzioni audio/video, rese disponibili a tutti una volta distribuite. Una volta acquisite le immagini nella mia memoria, ne dispongo liberamente anche esercitando il diritto alla perdita, al dispendio. L'accecamento momentaneo (che non è cecità) è l'esercizio estetico che rintraccio in molti autori come Malevic, i costruttivisti praguesi che particano le "ostranenie", Duchamp, Man Ray, ma anche i dipinti coperti di Arnulf Rainer, il disegno di De Kooning cancellato da Rauschenberg, i *Secret Paintings* di Mel Ramsden.



Douglas **Gordon**
Philippe **Parreno**

Douglas **Gordon** Philippe **Parreno**

Zidane.
Un ritratto del XXI secolo | 2006

35mm, Colore, Sonoro, 1 h 32', Francia/Islanda. Direttore della fotografia: Darius Khondji. Montaggio: Hervè Schneid. Colonna sonora: Mogwäi

Frutto della collaborazione tra gli artisti Douglas Gordon e Philippe Parreno, il film è stato presentato per la prima volta nella sezione Fuori Concorso al Festival del Cinema di Cannes. Filmato il 23 aprile 2005 allo Stadio Santiago Bernabéu di Madrid, durante una regolare partita di campionato. Il film è il risultato del montaggio, diretto da Hervè Schneid, delle immagini di 17 telecamere 35mm sincronizzate, sistemate intorno al campo e tutte puntate sul giocatore francese Zinedine Zidane. La colonna sonora è realizzata appositamente per il film dal gruppo scozzese Mogwäi.

Zidane.
A 21st Century Portrait | 2006

35mm,Color,Soun,1h32';France/Island.Photographydirector:DariusKhondji. Editing: Hervè Schneid. Soundtrack: Mogwäi.

Fruit of the collaboration between the artists Douglas Gordon and Philippe Parreno, the movie was shown for the first time in the unofficial competition section of the Cannes Film Festival. Shot the 23rd April 2005 in Santiago Bernabéu stadium in Madrid, the movie is the result of the combination of the editing, by Hervè Schneid, and the images of the 17 cameras (35mm synchronized) positioned around the football field and stared at French player Zinedine Zidane. The soundtrack was especially realized for the film by the Scottish group Mogwäi.



Philippe Parreno: Zidane. Un ritratto del XXI secolo

di Ilaria Bonacossa

Lavorare in collaborazione con altri artisti è una costante del tuo lavoro. Com'è iniziata la collaborazione con Douglas Gordon?

Le mie collaborazioni sembrano nascere da idee e conversazioni casuali. Nel 1996 sia Douglas che io eravamo a Gerusalemme per una mostra collettiva. Avevamo del tempo libero e così siamo andati a giocare a calcio insieme. L'idea è nata casualmente, dicendo: "e se facessimo un film dove si segue un solo attore, così da rendere la storia incomprensibile?" Pian piano l'idea si è sviluppata: "e se il personaggio fosse un giocatore di calcio? E perché non Zidane?"

Come avete fatto ad ottenere i fondi per un progetto così ambizioso? Immagino che la vostra idea fosse così sperimentale da non poter essere tradotta in una storia definita o un progetto preciso da presentare ai produttori.

Non esiste nessuna storia finché non si comincia a girare, ma in un certo senso è proprio questo che ha reso il progetto così innovativo. La nostra sfida è stata chiederci se avremmo potuto immaginare una biografia senza storia. C'è proprio bisogno di avere una storia? Possiamo esistere senza narrazione, *ex nihilo*? Così abbiamo concepito un ritratto in tempo reale di Zidane. Ne abbiamo parlato a molte persone, credevamo fortemente nel progetto e forse eravamo anche un po' *naïve* a riguardo. Poi qualcosa ha cominciato a muoversi e alla fine siamo riusciti a fare il film.

Con uno staff veramente eccezionale! A chi vi siete ispirati? C'è un film del 1970 di Hellmuth Costard, *Football As Never Before*, con otto cineprese da 16mm che seguono il giocatore George Best in una partita. Qual è la relazione tra quel film e *Zidane*?

Ho visto il film di Costard a Berlino, è molto vicino alle sperimentazioni video di Andy Warhol, della stessa epoca. È un film che parla dell'esaurimento di un'icona, di come viene usata la TV e di come in un certo senso questa "uccida" il giocatore di calcio. La nostra intenzione era invece di usare una forma di narrazione non lineare per suscitare degli interrogativi, per spingere il pubblico a entrare in una relazione emotiva con la narrazione stessa. Siamo stati forse più ispirati da un film di Andy Warhol, *Thirteen Most Beautiful Women*, in cui l'artista chiede a delle modelle di guardare fisso nella

Philippe Parreno: Zidane. A 21st Century Portrait

Working with other artists has always been a constant in your work. How did your collaboration with Douglas Gordon start?

My collaborations seem to be born from occasional ideas and conversations. In 1996 both Douglas and I were in Jerusalem for a collective exhibition. We had spare time and so we went play football together. The idea arrived by chance while we were saying: "what about doing a film in which there is a unique actor, in order to make the story incomprehensible?" And so, the idea was slowly developed: "And if the character was a football player? Why not Zidane?"

How did you obtain the funds to realize such an ambitious project? I think your idea was so experimental that it could not be translated in a sort of a definite story or in a specific project ready to be shown to the producers.

Until you start to shoot the film, does not exist any story, but, in a sense, is exactly this situation that made the project innovative. Our challenge was to imagine a biography without a story. Do we need a story? Could we exist without a narration, *ex-nihilo*? And so we devised a real-time portray of Zidane. We talked about this project to many people, we really relied on it and we were also quite *naïve* about. Then something began to move and finally we succeeded to make the film.

With a really extraordinary staff! By what have you been inspired? There is a film of 1970 of Hellmuth Costard, *Football As Never Before*, in which eight 16mm cameras follow the player George Best during a match. Which is the relation between that film and *Zidane*?

I saw Costard's film in Berlin, and it is very closed to Andy Warhol's video experimentations of the same period. It is a film about the exhaustion of an icon, about how television is used and how the television "kills" the football player. While our intention was to use a non-linear narrative in order to provoke questions, in order to drive the audience to go in an emotional relation with the same narrative. Maybe we have been more inspired by an Andy Warhol's film, *Thirteen Most Beautiful Women*, where the artist asks some models to stare at the camera without closing their eyes, until they begin to weep. It is a very emotional video because it clearly shows how



telecamera senza mai chiudere gli occhi, fino a lacrimare. È un video molto emotivo, che mostra chiaramente quando sia difficile essere un'immagine e come una persona normale diventi un'icona. Questo è lo spirito del nostro progetto.

Avete anche utilizzato degli zoom costruiti dalla Panavision per la Nasa, che ingrandiscono un oggetto fino a 300 volte. Le immagini sono molto differenti rispetto a quelle di una normale partita e Zidane, concentrato nel gioco, sembra incurante delle telecamere: è il ritratto di un uomo al lavoro...

Guardo il calcio in TV da venticinque anni, quindi con Douglas abbiamo anche cercato di giocare con le convenzioni, ma non si tratta solo di calcio o di sport. Eravamo interessati a come Zidane non sia un attore, eppure interpreta ugualmente un ruolo, quando è in TV è un personaggio. Questo film non è un documentario, perché non stiamo documentando niente, riprende semplicemente la realtà per offrirla al pubblico. Quindi, in un certo senso, Zidane recita la parte di Zidane nella partita.

Come hai diretto, insieme a Douglas, le 17 telecamere durante la partita?

Avevamo già provato a filmare nello stadio prima di quella partita, ma il filmare in tempo reale si è rivelato piuttosto difficile. Eravamo in un camioncino, parcheggiato fuori dallo stadio, e vedevamo sui vari monitor ciò che ogni operatore stava filmando. Insieme al direttore della fotografia comunicavamo direttamente agli operatori e, mano a mano che le immagini arrivavano, abbiamo cominciato ad avere un'idea sempre più chiara di quello che volevamo, e a richiedere delle inquadrature specifiche. È stato così che il film si è sviluppato gradualmente. Noi due e il direttore della fotografia ci siamo trovati piuttosto in sintonia nel richiedere le stesse cose, avevamo discusso per ore e ore su cosa stavamo cercando. Alla fine quello che abbiamo ottenuto non era ciò che avevamo pianificato. Man mano che le riprese procedevano abbiamo osato chiedere primissimi piani di Zidane, anche se questo comportava, di tanto in tanto, immagini sfuocate.

Nel film il suono guida il pubblico in una sorta di viaggio, andando dai rumori esterni ad uno spazio mentale astratto. Com'è stata fatta la scelta dei suoni e delle musiche?

Abbiamo cominciato ad aggiungere il suono dopo otto mesi di montaggio, quando ci siamo trovati ad una versione grezza ma completa del film. Per arrivarci siamo passati attraverso tre versioni del film. Ci eravamo già chiariti le idee su come il suono avrebbe funzionato nel flusso delle immagini:

difficult is to be an image and how a normal person could become an icon. This is the spirit of our project.

You also used Panavision zooms made for Nasa, which enlarge an object till 300 times. Images here are very different from those of a normal football match and Zidane, focused on the match, seems careless about the cameras; is the image of a working man...

I have been following football on TV for 25 years, so Douglas and I tried to play with conventions, but it is not only football or sport. We were interested in how Zidane is not an actor, and yet plays a role, and when he is on TV is a character. This film is not a documentary, because we are not documenting anything, it simply shoots reality in order to offer it to the audience. So, in a sense, Zidane plays the role of Zidane during the match.

How did you and Douglas direct the 17 cameras during the match?

We had already tried to shoot in the stadium before that match, but real-time shooting was quite difficult. We were in a van parked out of the stadium and we saw on the different monitors what every cameraman was shooting. Together with the photography director we spoke directly to the cameramen and, as the images arrived, we began to have a clearer and clearer idea of what we wanted, and to ask for specific shots. It was in this way that the film gradually developed. The photography director and we found ourselves asking for the same things, we have been discussing for hours about what we were looking for. In the end what we obtained was not what we were looking for. As the shoots continued, we dared to ask close-up of Zidane, though this meant to have sometimes out-of-focus images.

In the film the sound drives the audience, in a sort of trip, going from the external noises to an abstract mental space. How did you choice the sounds and the music?

We began to include sound after eight months of editing, when we had a raw but complete film version. To reach it, we had to pass through three film versions. We already knew how the sound would work during the flow of images: we wanted a spur. We made some tests and then decided the sound during the editing, music came in the end. Mogwäi composed ninety minutes of music and, because we wanted to leave stadium's sounds, we had to choose which parts could be best suitable for Zidane.

Before the shoots you led the whole troupe to Prado Museum in order to see an exhibition about the portrait in Spain. Why?

volevamo una spinta. Abbiamo fatto alcune prove e abbiamo deciso il sonoro durante il montaggio, la musica è arrivata alla fine. I Mogwäi hanno composto novanta minuti di musica e, dato che volevamo lasciare i suoni dello stadio, abbiamo dovuto scegliere quali parti potevano funzionare meglio per Zidane.

Prima delle riprese avete portato l'intera troupe al museo del Prado per vedere una mostra sul ritratto in Spagna. Come mai?

Era un modo per presentarci. Siamo degli *outsider* nel mondo del cinema, siamo artisti, quindi il Prado è stato un modo per dire: "è da qui che venivamo". Volevamo inoltre mostrare alla *troupe* come nei ritratti ci siano diversi modi per inquadrare un personaggio, che può essere sfuocato ma avere grande intensità. Intendevamo quindi far comprendere che si poteva perdere il fuoco per un attimo, perché si trattava di un esperimento.

Credi che qualsiasi altro giocatore avrebbe dato vita a un eroe solitario?

Abbiamo scelto Zidane soprattutto per la sua personalità. Un altro calciatore avrebbe interagito di più con la squadra; lui è diverso perché è il centro del gioco, non rincorre la palla, è la palla ad andare da lui. Mentre gioca non mostra alcuna emozione, sembra distante dal mondo che lo circonda, è completamente concentrato, segue ogni cosa che succede in campo. E' con tutti, ma allo stesso tempo è solo e questa solitudine, questa concentrazione, ci spinge a proiettare in lui la nostra stessa solitudine. È questo che lo rende un eroe.

Credits: Testo tratto dall'intervista *Zidane. Un ritratto del XXI secolo. Intervista con Philippe Parreno*, di Ilaria Bonacossa, pubblicato su "Label 23 - The bedissue" (www.labelmag.com).

It was a way to meet each others. We are outsiders in the realm of cinema, we are artists, so Prado was a way to say: "we come from here". We also wanted to show the troupe that in portraits there are different ways to set a character, which can be out-of-focus, but have big intensity. So we wanted the troupe to know that we could loose the focus for a while, because it was just an experiment.

Do you think that any other player could give life to a solitary hero?

We chose Zidane especially for his personality. Another football player would interact more with his team; he is different because he is the centre of the game, he does not run after the ball, is the ball to go him. While he is playing, he does not show any emotion, he seems detached from the world outside, he is completely concentrated, follows everything happens in the match. He is with everyone, but at the same time alone, and this loneliness, this concentration, let us push on him our own loneliness, making him a hero.



Credits: This extract is taken from the interview *Zidane. A 21st Century Portrait. Interview with Philippe Parreno*, by Ilaria Bonacossa, published on "Label 23 – The bed issue" (www.labelmag.com).



Philippe Parreno

Nato in Algeria nel 1964, Parreno è un nome di spicco dell'arte contemporanea. Al centro della sua ricerca la rielaborazione del concetto di narrazione, la riflessione sulla natura dell'immagine, sui sistemi di significazione e rappresentazione permessi dalle nuove tecnologie. Seguendo quella che definisce "estetica dell'alleanza", ha collaborato con artisti quali: Pierre Huyghe, Liam Gillick, Dominique Gonzalez-Foerster, Angela Bulloch, Carsten Holler, Rirkrit Tiravanija, Inez van Lamsweerde. Importanti musei hanno dedicato personali al suo lavoro: il Moma di San Francisco, il Musée d'Art Moderne de la Ville, il Guggenheim Museum di New York.

Born in Algeria in 1964, Parreno is a high-profile name of contemporary art. His research focuses on the reprocessing of the concept of narration, on the reflection on nature of image, on the systems of signification and representation permitted by new technologies. Following the "alliance's aesthetic", as he calls it, he has collaborated with: Pierre Huyghe, Liam Gillick, Dominique Gonzalez-Foerster, Angela Bulloch, Carsten Holler, Rirkrit Tiravanija, Inez van Lamsweerde. Important museums dedicated personal sto his work: the Moma of San Francisco, the Musée d'Art Moderne de la Ville, the Guggenheim Museum of New York.

Nome **Cognome**