

SEANKELLY

Manganaro, Silvano. "David Claerbout: The Incredible essence of Time," *Drome Magazine*, 2010.



DAVID CLAERBOUT

L'incredibile essenza del Tempo

The incredible essence of Time



David Claerbout non è solo uno tra i più interessanti e noti videoartisti del panorama internazionale, ma anche uno dei più intelligenti indagatori del rapporto esistente tra tempo e medium filmico e fotografico. Per Claerbout questa relazione non è un qualcosa di prestabilito, ma un elemento da mettere in crisi, un grimaldello che ci costringe a porci delle domande ma che, allo stesso tempo, riesce ad emozionarci

David Claerbout is not only one of the most popular and interesting videoartists in the international scene, but also one of the most intelligent enquirers of the relationship between time and the filmic and photographic medium. In Claerbout's opinion, this link is not a predetermined element, but rather an aspect to put into crisis, a "picklock" that forces us to question ourselves but, at the same time, that moves us.

Sin dai suoi primi lavori (*Boom* e *Cat and Bird in Peace*, entrambi del 1996) si percepisce l'interesse per i tempi dilatati, per video in cui apparentemente non accade nulla ma nei quali, proprio questa assenza di eventi, innesca una rimodulazione della nostra percezione del tempo e del reale. Negli anni successivi, la ricerca artistica di **David Claerbout**, nato a Kortrijk, in Belgio, nel 1969, si orienta verso un atteggiamento più attento all'aspetto tecnico e alla messa in discussione dell'identità stessa del video e della fotografia. In *Kindergarten Antonio Sant'Elia, 1932* (1998) o *Vietnam, 1967, near Duc Pho (reconstruction after Hiromishi Mine)* (2001), vecchie fotografie vengono rielaborate lasciando immobile e bloccato il movimento degli uomini o le azioni da essi create, mentre gli alberi, il paesaggio e, soprattutto, la luce naturale, rendono viva l'immagine attraverso la loro quasi impercettibile vibrazione. Il tempo corre quindi su due binari; un'ambiguità che echeggia anche nell'interrogativo: stiamo osservando una fotografia "animata" o un video "cristallizzato"? Qual è la linea del tempo a cui dobbiamo far riferimento?

Since his very first works (*Boom* and *Cat and Bird in Peace*, both created in 1996) the interest in time dilation is tangible: in these videos nothing apparently happens, but it is exactly this absence of events that triggers a re-modulation of our perception of time and reality. In the following years, the artistic curiosity of **David Claerbout**, born in Kortrijk, Belgium, in 1969, tends towards an approach that is particularly focused on technical aspects and on the questioning of the very same identity of video and photography. In *Kindergarten Antonio Sant'Elia, 1932* (1998) or in *Vietnam, 1967, near Duc Pho (reconstruction after Hiromishi Mine)* (2001), old photos are re-elaborated: while the movement of human figures and of their actions are "frozen" and still, landscape, trees and sunlight enliven the image with their almost undetectable vibration. Time, therefore, flows through the lines of an ambiguity that resonates in the question: are we looking at an "animated" photo or at a "crystallized" video? To which time line should we refer?

Stessi dubbi, seppur inversi, ci assalgono in opere come *Arena* (2007) o *The Algiers' Sections of A Happy Moment* (2008), in cui un medesimo avvenimento, in un unico istante, viene ripreso da un numero impressionante di punti di vista diversi, tali da dilatare il tempo e farci percepire la simultaneità spaziale come progressione temporale. Che sia una partita a basket o un momento di pausa sui tetti di Algeri, lo slide show fotografico crea una narrazione che, pur proseguendo per oltre 20 minuti, ha una durata temporale pari a zero. Non sappiamo se la palla andrà a canestro oppure no, se i volti dei tifosi esploderanno in espressioni di gioia o di delusione, se e come i gabbiani lasceranno il terrazzo... sappiamo solo che il tempo, anche se perduto, può essere ritrovato e, forse, trasformato in poesia.

DROME: *Parlaci dei tuoi primi anni di studio, quando ti cimentavi con la litografia... come e quando è nato l'interesse per la fotografia e il video?*

DAVID CLAERBOUT: In Belgio, l'incisione, la xilografia o la litografia sono spesso scelte dagli artisti che non hanno intenzione di apprendere la pittura. Ho studiato pittura e disegno molto seriamente da quando avevo sedici anni, ma mi sentivo molto più a mio agio con il disegno e acquerello su carta. Non amavo molto la tela. Nei corsi di litografia ho imparato a pensare alle procedure, a pre-visualizzare il risultato, ad essere paziente e a sviluppare un apprezzamento per le qualità alchemiche dei processi di stampa. Ho provato la fotografia, ma l'ho trovata deludente. Volevo sempre modificare il risultato. A un certo punto ho deciso di non produrre niente per un anno intero, passando il tempo ad osservare e animare mentalmente quello che avevo trovato di incompleto in una fotografia. E quello è stato il momento in cui ce l'ho fatta.

D: *Hai poi messo in discussione lo statuto della fotografie e del video utilizzando il tempo (inteso come caratteristica fondamentale in questi due media) come strumento d'indagine. Ma il tuo lavoro problematizza anche il tempo della fruizione... Come ti relazioni con il pubblico e con il fatto che, in un modo dove non c'è mai abbastanza tempo, tu richiedi in realtà molto tempo?*

DC: Una volta "lo schermo" rappresentava un orizzonte lontano e desiderabile, una distrazione dal duro lavoro "sulla terra", figurativamente parlando... oggi il lavoro duro è lo schermo, e "la terra" è l'orizzonte.

Ma il tremolio dello schermo stanca gli occhi (sempre figurativamente parlando). Guardarlo a lungo provoca degli interrogativi che sembrano una sorta di regressione, e così la cadenza dei nuovi impulsi è diventata più rapida, il ritmo dei tagli è più simile a quello di un "refresh" dello schermo che a quello di un battito cardiaco. Quindi le domande sono sostituite dagli impulsi. La riflessione filosofica sugli orizzonti è rimpiazzata da piccoli elettroshock. Poi, quando distogli lo sguardo dallo schermo e torni a guardare intorno a te, il tremolio rimane, non importa quanto tu stia cercando di rimettere a fuoco. Paradossalmente, è proprio quella superficie dello schermo che ha attratto la mia attenzione. È lì che vedo un orizzonte.

The same kind of doubts, although reversed, can also be expected in works such as *Arena* (2007) or *The Algiers' Sections of A Happy Moment* (2008): the very same event, in one instant, is shot from an amazing number of different standpoints, so as to dilate time and make us perceive space simultaneity like a temporal progression. Whether it is a game of basket ball or a still moment on the roofs of Algeri, the photographic slideshow creates a narration that, even though it continues for 20 minutes, has a non-existent time duration. We do not know if the ball will get into the basket, if the fans' faces will burst in expressions of joy or disappointment, if the seagulls will leave the balcony... we only know that time, even if is lost, can be found and, perhaps, turned into poetry.

DROME: *Tell us about the early years when you were working with lithography and about how you became interested in photography and video...*

DAVID CLAERBOUT: In Belgium, activities such as etching, woodcut or lithography are very common for artists who choose not to study painting. I have studied painting and drawing very seriously since I was 16, but I felt most at ease with drawing and washed ink on paper. I didn't like canvas very much. In the lithography workshop I learned to think in procedures, to pre-visualise the outcome, applying patience, and developing an appreciation for the alchemical quality in producing a print. I tried photography, but it was disenchanting. I always wanted to modify the result. Ultimately, I decided not to produce anything at all during a year, instead spending my time observing and mentally animating what I saw as incomplete in a picture. That was the moment it came to me.

D: *Later, you have questioned the essence of photography and video, using time as a specific point of reference in your investigation. But your work tends to question the time of fruition. What is your relationship with the viewers, and how do you face the fact that, in a world where time is never enough, you require much time?*



D: I tuoi lavori hanno sicuramente un rapporto con sperimentazioni video di artisti come Andy Warhol, in grado di portare all'estremo alcune caratteristiche del mezzo filmico. Ma, a mio parere, hanno anche radici più lontane, nei dipinti fiamminghi del Seicento, nei quali nature morte o scene di interno sono immerse nel silenzio e nell'atemporalità. Riconosci una vicinanza in questo modo di sentire, oppure no? Pensi di contribuire a cambiare la percezione del tempo?

DC: Ho assimilato molto della storia delle immagini (es. la pittura) nel mio lavoro, ma io andrei cauto con i confronti, perché sminuiscono i diritti delle mie opere paragonandole alla pittura e quindi alla "Storia" (della pittura). Apparentemente, questo accostamento potrebbe sembrare nobile. Infatti, è un fraintendimento il modo in cui gli artisti usano il medium tipico del loro periodo. Non mi piacerebbe essere un interprete contemporaneo della vecchia scuola.

I titoli di molti miei lavori si riferiscono a tempi e luoghi specifici, citando le didascalie di vecchie fotografie. L'ambizione che c'è dietro è, tuttavia, comporre luoghi e momenti che possono andare oltre l'aneddoto. Il video, essendo un medium basato sul tempo, produce immagini che vengono dimenticate rapidamente. Il mio interesse pittorico sta nel comporre immagini che non compaiono nella memoria a caso, ma come costruzioni. Lo strumento del regista è la memoria, non la pellicola. Ammiro molto il modo con cui il regista francese Robert Bresson ha lavorato, riuscendo a creare una recitazione e una scena splendidamente arti-

DC: The screen-surface once represented a far and desirable horizon, a distraction from hard work 'on the land', figuratively speaking... today the hard work is the screen, and 'the land' is the horizon. But the screen's flicker make the eyes tired (again figuratively speaking). Looking longer provokes these questions that smell like regression, so the pace of new impulses is made faster, the rhythm of the cut closer to a screen's refresh rate than that of a heartbeat. Thus questions are replaced with impulses. The philosophical pondering over horizons is replaced by tiny electroshocks. Then, when you move your eyes away from the screen and look back 'to the land', the flicker remains, no matter how you try to refocus. Paradoxically, it is precisely that screen-surface that has attracted my attention. In it, I see a horizon.

D: Your work has a definite connection with artists such as Andy Warhol (e.g. Empire State Building), whose experiments with video push certain qualities of the filming to the limit. However, in my opinion, some of your works derive from an even more distant origin such as seventeenth-century Flemish paintings, in which still lifes and interiors are absorbed in silence and in atemporality. Does this correspond in any way to your logic? Do you feel capable of making your own contribution to changing the perception of Time?

DC: I have assimilated much of the history of the picture (e.g. painting) into my work, but I am cautious with comparisons because they diminish my work's own rights by comparing it to painting and therefore to a "history" (of painting). On the surface this relation may sound noble. In fact it's just a plain misunderstanding of how artists always use the media of their time. I would dislike being a contemporary interpreter of old school.

ficiali. Ad una prima visione i suoi film ti fanno sentire a disagio per un'apparente mancanza di realismo psicologico, ma con le successive visioni ne comprendiamo la bellezza. L'ascolto ripetuto è considerato naturale nella musica, e come in Bresson è tutta una questione di ritmo. La richiesta di "commuovere" e "toccare" lo spettatore crea immediatamente delle tensioni scorrette nella produzione di film. E poiché la produzione cinematografica è la più forte creatrice di cultura del nostro tempo, non dovrebbe sorprendere che le arti visive tendano anch'esse ad esprimersi in maniera rapida ed emozionale, e, quindi, ad essere rapidamente dimenticate. Questa è la mia resistenza e il mio contributo.

D: *C'è spesso un'ambivalenza in molte tue opere tra ciò che si muove e ciò che è fermo, tra passato e presente, tra tecnologia modernissima e vecchie immagini, tra fotografia e film, tra l'istante e l'eternità. Come concili questi contrari?*

DC: Durante la mia infanzia, il divorzio dei miei genitori mi ha insegnato molto riguardo la riconciliazione dell'irreconciliabile. Mentre i miei fratelli prendevano le parti di uno o dell'altro, io non lo facevo. I miei genitori sono stati la mia scuola.

Di recente, qualcuno mi ha detto che io offro una via di uscita consolante all'inevitabile e assoluto paradosso (quello, per esempio, di Marcel Duchamp). L'energia della modernità è stata generata dal conflitto (guardiamo al principio del motore a scoppio, o alla guerra come strumento di progresso, la crisi come parte di un ciclo di congiunture positive...). Poiché io non credo nel conflitto di polarità, la mia posizione non è così attraente per la cultura contemporanea. Così, mentre la polarizzazione è al centro del pensiero politico e spirituale, c'è in realtà una terza energia. Non so se io sono sulla sua scia, ma sento di star acquietando le dispute tra sinistra e destra. La mia preoccupazione è rallentare le retoriche di entrambe le parti.

D: *Una volta il tempo era scandito solo dal sorgere e tramontare del sole... i tuoi lavori hanno un rapporto molto importante con la luce naturale e il tuo studio. Pensi che il Tempo della Natura e il Tempo dell'Uomo siano in conflitto?*

DC: Sì, sono in conflitto. I media con cui lavoro sono stati concepiti dal "Tempo dell'Uomo", per dirla con i termini che hai giustamente usato. Il ritmo, tuttavia, è quello della natura. Il tempo dell'uomo, detto anche "tempo atomizzato", può essere diviso in piccole porzioni "negoziabili". Ogni persona è nata possedendone alcune, e - tristemente - le perde inevitabilmente e velocemente. Questo produce una logica di perdita, che, se ci pensi, è stranamente paradossale alla sua sorellina: la logica dell'efficienza.

Il mio lavoro destabilizza coloro che pensano al tempo in termini economici. Io penso al tempo come ad un grande e chiaro testimone, che uccide generosamente ogni storia o mito insignificante. Ed è questo il motivo per cui mi piace lavorare con il linguaggio filmico e la fotografia - così piena di storie e di miti.

D: *Un'ultima domanda, più leggera... Quale è, secondo te, il peggior modo per sprecare il tempo?*

DC: Le ossessioni.

Several of my works' titles are referring to a specific time and place, by quoting the annotation of a found picture. The underlying ambition - however - is to compose places and moments that can travel beyond the anecdote of time and place. Video, being a time based medium, produces images quickly forgotten. My pictorial interest lies in composing pictures that do not appear in memory as random, but as constructs. The filmmaker's tool is memory, not film. I much admire the manner in which French filmmaker Robert Bresson worked, he had a way of making acting and setting splendidly artificial. At first screening his films make you feel uncomfortable because of the apparent lack of psychological realism, but the beauty sinks in at repeated screening. Repeated listening is considered very natural in music, and like Bresson it's all about rhythm. The demand to "move" and "touch" the spectator instantly puts an unfair strain on film-production. And because film-production is the strongest culture-producer of our time, it should be no surprise that visual arts are also under the influence to deliver swiftly, emotionally, and then quickly forgotten. There is my resistance and my contribution.

D: *In much of your work, one can identify a certain ambivalence between that which moves and that which is still, between past and present, modern technology and old images, photography and film, the instant and eternity. How do you reconcile these opposite forms?*

DC: During childhood, my divorcing parents taught me everything about reconciling the irreconcilable. While my brothers chose sides, I did not. My parents were my school.

Recently, somebody told me that I offer a consoling way out of the inescapable absolute paradox (as we find it for example in Marcel Duchamp). Modernity's energy has been generated from conflict (just look at the principle of the combustion-engine, or war as a means for progress, crisis as part of the cycle of positive conjuncture...). Because I don't believe in the conflict of polarity, my position is not so sexy in contemporary culture. So, while polarity is at the core of our political and spiritual thinking, there is a third energy. I don't know if I am on its trail, but I am calming down the disputes between left and right. My exercise is to slow down both parties' rhetoric.

D: *Time used to depend on the rising and the setting of the sun... Your work has an important relationship with sunlight and its study. Do you think the Time of Nature and the Time of Man are in conflict?*

DC: They are in conflict. The media I work in are conceived by the 'time of man' as you so nicely put it. The rhythm however, is that of nature. The time of man, also called "atomized time", can be divided into small 'market-like' shares. Each person is born owning a lot, and - or miserly - loses shares unavoidably quickly. This produces a logic of loss, which, when you think about it is weirdly paradoxical to its little sister: the logic of efficiency.

My work upsets people who look at time as an economy. I think of time as a big and broad witness, generously killing all petty narrative and myths. Which is why I like to work with the language of film and photography - so full of narrative and myths.

D: *One last, simpler question... What is the worst way of wasting time?*

DC: Obsessions.