

A

For Philippe Parreno and Anri Sala the object is always a thing in transit: one phase of a detailed itinerary taken by an idea amidst multiple forms, and in parallel one phase of the itinerary the visitor takes in the context of exhibitions conceived as choreographed routes. Films, at this point, have taken on great importance for both artists, and the work on the acoustic environment of exhibitions is based, to a great extent, on their shared taste for the dialectic of image and sound in cinema. For the upcoming Venice Biennale, Anri Sala is preparing a work involving sounds, visuals and space. Cyril Béghin asked the two artists to discuss these themes.

## A MATTER

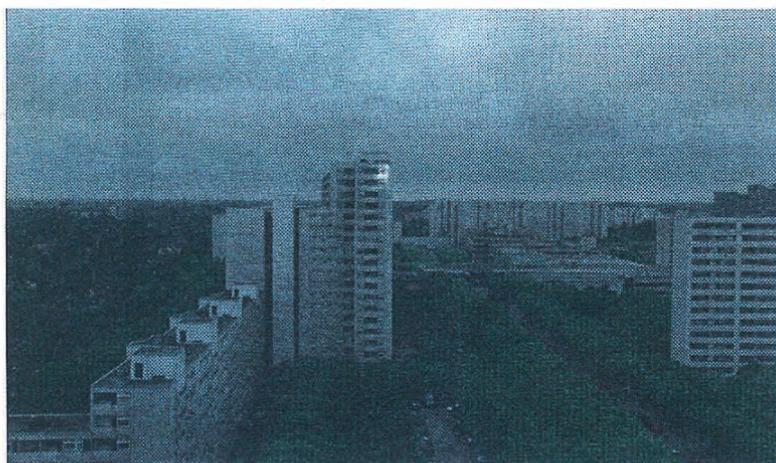
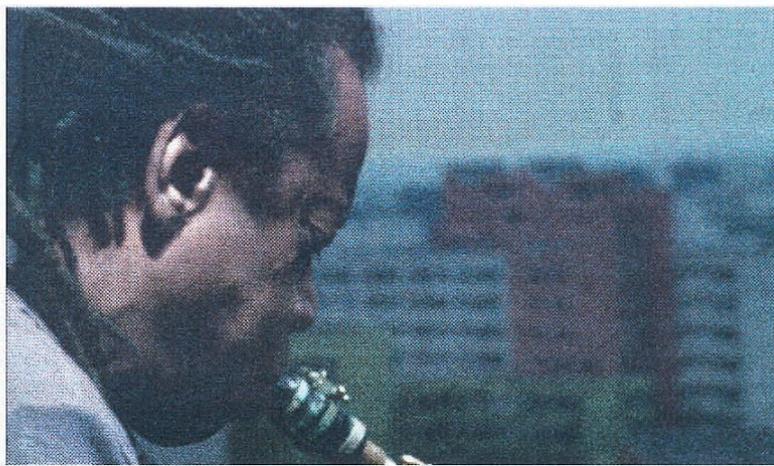
A. Anri Sala, Long Sorrow, 2005. Courtesy: Galerie Chantal Crousel, Paris; Hauser & Wirth Zürich, London; Johnen Galerie, Berlin; Marian Goodman Gallery, New York

B. "Anri Sala", installation views, Galleria Alfonso Artiaco, Naples, 2004. Courtesy: Galleria Alfonso Artiaco, Naples

C. Philippe Parreno, The Boy From Mars, 2003. Courtesy: the artist; Air de Paris, Paris; Esther Schipper, Berlin; Pilar Corrias, London

D. Philippe Parreno, June 8, 1968, 2009. Courtesy: the artist; Air de Paris, Paris; Pilar Corrias, London

E. Anri Sala, Now I see, 2004. Courtesy: Galerie Chantal Crousel, Paris; Hauser & Wirth Zürich, London; Johnen Galerie, Berlin; Marian Goodman Gallery, New York



F. Philippe Parreno Marilyn, 2012. Courtesy: the artist and Pilar Corrias, London

G. Philippe Parreno, Invisible Boy, 2010. Courtesy: the artist; Air de Paris, Paris; Pilar Corrias, London

H. Anri Sala, Le Clash, 2010. Courtesy: Galerie Chantal Crousel, Paris; Johnen Galerie, Berlin

I. Anri Sala, "La mano di Dio", installation view, Galleria Alfonso Artiaco, Naples, 2008. Courtesy: Galleria Alfonso Artiaco, Naples

J. Philippe Parreno, The Boy From Mars, 2003. Courtesy: the artist; Air de Paris, Paris; Esther Schipper, Berlin

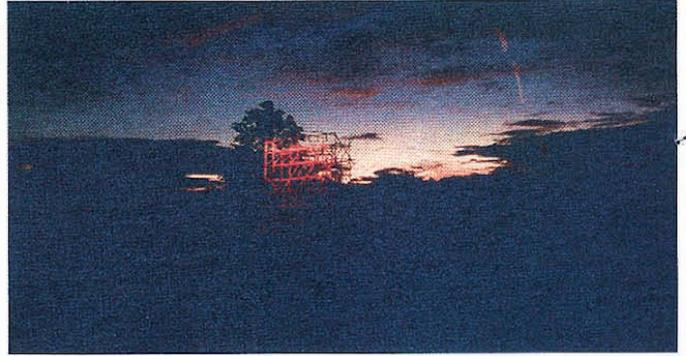
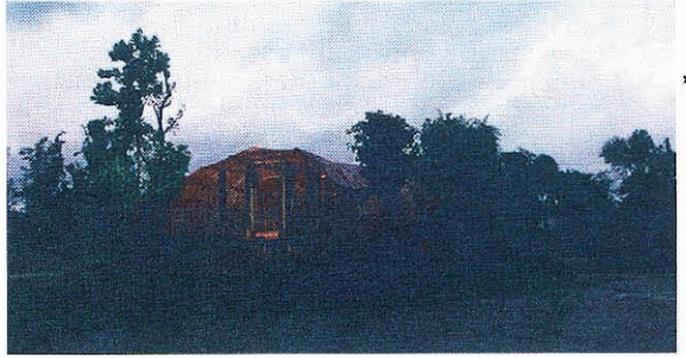
K. Anri Sala, Intervista, 1998. Courtesy: Ideal audience international, Paris; Galerie Chantal Crousel, Paris; Johnen Galerie, Berlin



B



# OF SYNCHRONIZATION



C  
A CONVERSATION BETWEEN PHILIPPE PARRENO AND ANRI SALA,  
MODERATED BY CYRIL BÉGHIN



**ANRI SALA**

Someone sent me a phrase from Lacan we might use to start our conversation: "The hysteric is a slave in search of a master over which to rule."

**CYRIL BÉGHIN**

*This might be a good way of getting ready for the latest film by Paul Thomas Anderson, The Master.*

**PHILIPPE PARRENO**

I saw it in September, it's great. But I don't know if it really corresponds to this quotation from Lacan... I really like Anderson's films, especially *Punch Drunk Love*, which is a kind of fable, with an amazing soundtrack. Anri, do you remember that scene in which a pianoforte is left on a sidewalk?

**AS** No. But I do remember a film with Tim Roth, which tells of a boy born and raised on a ship. There is a nice scene in which he plays the piano during a storm, with great energy, and they both slide into the saloon [*The Legend of the Pianist on the Ocean*, Giuseppe Tornatore, 1998]

**PP** You invented that, there's no such film.

**AS** If there's no such film then I'll shoot the scene myself, right away!

**CB** *There is a significant difference between your recollections: Anri evokes a scene in which we see someone playing the piano, while Philippe speaks of a scene in which there is just the instrument. Music has a large part to play in your working process, especially in your films. But with Anri we always end up seeing the musician/s, while with you, Philippe, we seem to never see them.*

**AS** It's true, apart from the opening credits of *Intervista* [1998], I have never used music that is not produced in the action of the film itself. The music is always the result of the screenplay. I am not talking about "film music" in the conventional sense of the term, though there are some ambiguities: when do we realize that what we are hearing comes from the scene itself? In *Long Sorrow* [2005] a saxophonist is hung up high, on a window sill, but it takes a while to realize that someone is playing hanging in the void. I am not interested in having the music insert an image in a context, I want the image to produce the music.

**PP** The first time I used music was for the film *Credits* [1999], a sort of re-composition of the view of a "priority urban development zone" where I grew up. I asked different people to remember those places, to make the re-composition starting precisely with their memories. And I had asked Angus Young, the guitarist of AC/DC, to play while imagining he was me, as a teenager, who imagined being him, looking at this landscape from a window. A sort of backwards air guitar. So the music was part of a "procedure", in the sense assigned to the term by Raymond Roussel.

**AS** You had already produced the image and you showed it to him?

**PP** Yes, it was an already established subject. I did the same thing with Devendra Banhart for *The Boy from Mars* [2003], which is a building that has generated a film, or a film that has generated a building: an animal with two heads, one in reality, the other in fiction. The idea was to continue the game: the film, in turn, generated the music. I showed it to Banhart, and I edited in his improvisation after the images, on black.

**AS** You never already have music, which you use to do the editing.

**PP** At least once, for *Invisible Boy*, the Godspeed piece already existed.

**CB** *But you also wanted to continue Invisible Boy by writing an opera, which would have permitted you to continue the making of the film.*

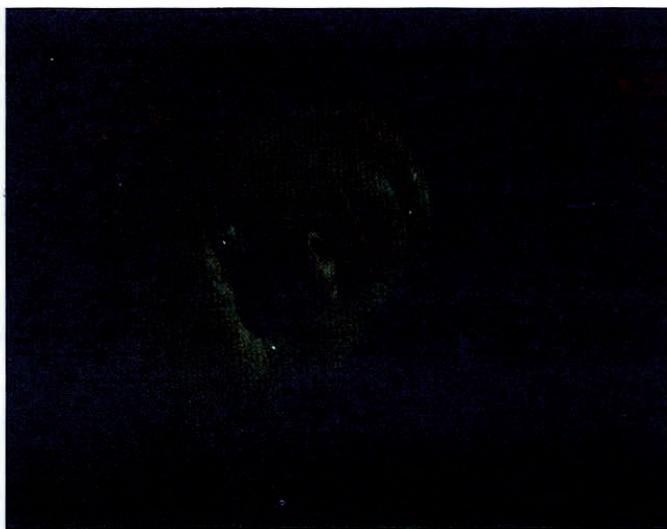
**PP** Yes. I wanted to make an orchestra "speak", to produce words with musical instruments.

**AS** There is always an ambiguity between sound and music. In *Le Clash* [2010] it is hard to believe that the small music box is spreading its sound into the abandoned building. For *Now I See* [2004] I asked a group from Iceland, Trabant, to give me a song that still didn't exist. At the time, Trabant was famous in Iceland, but they also had another group, The Funerals, that wasn't so well known. The members of the group used to switch roles, between Trabant and The Funerals: the bass player became the drummer, etc. I wanted to make a film where each of them would have yet a different role. In *Now I See*, we see them playing, and the vibrations make a balloon in the form of a dog attached to a speaker fly away. At this point the musical piece begins. Instead of staying on the musicians, the camera tracks the balloon, which stays in the air thanks to the low frequencies, and the musicians become secondary. It is a sort of voyage in which the music produced during the film is held hostage by its own low frequencies, which in turn are joined by another melody, transforming the whole into "film music" that accompanies the flight of the balloon.

**CB** *Anri is always looking for a moment of synchrony between soundtrack and image, while you, Philippe, seem to favor gaps and duplication.*

**PP** With music, yes, but with sound the relationship is different. For *Zidane* [2006] we began to edit the sound prior to the image. For *C.H.Z.* [2011] we put microphones in the ground in the garden before starting to shoot. But above all we should not forget that the films are designed for their display contexts, where they appear and disappear. The problem is always the same, between sound and image: what comes first? It is a question of automation: who is the master, who the slave? Often it is the sound that, technically, "guides" the image. Because it is simpler to position a time code on a soundtrack than to make a long image to which a sound or an event is attached.

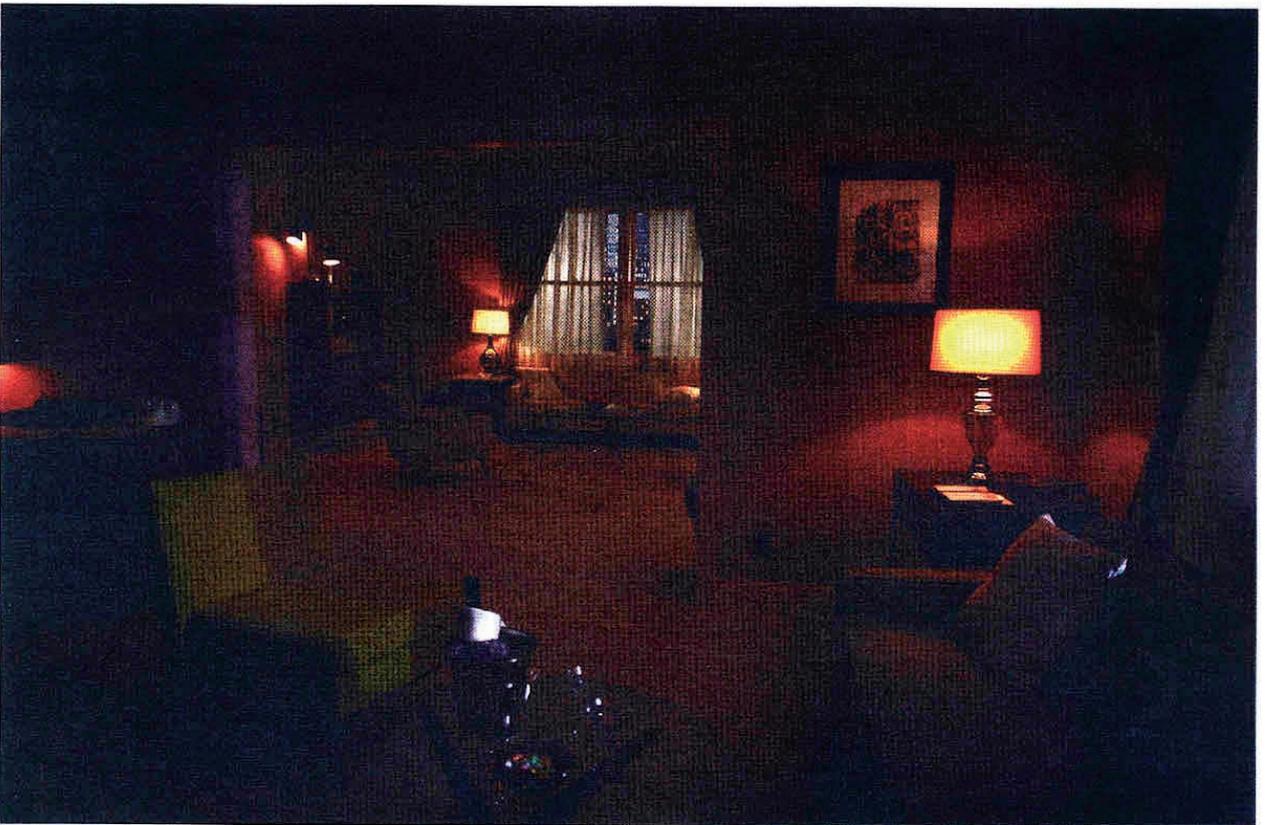
**AS** Also because sound can be moved gradually in the exhibition space, unlike images, which leap from one space to another. Or we can easily create or re-create a sound in space, but not the image. Precisely as you did at the Beyeler Foundation with the underwater speakers, that played the sounds of the films, or like I did with the drum kits that played on their own at Centre Pompidou. Sound remains a material that can be shaped



E

in space, something that doesn't happen for the image, if not in the form of collage or multiple projections, which do not interest me, a priori.

**PP** Making a film, as we do it, means somehow signing a contract with ourselves, saying that every time the object appears, it is necessary to renegotiate its appearance, or even its status as an object. In fact, it takes on different forms, generating as many different interpretations, while in the time capsule of the movie theater nothing changes, except the mood of the spectators. My first film showed a bouquet of flowers, an image of very little meaning, which I had given to several television stations *Fleurs*, 1988. At one, it had become an advertisement for Interflora: the fact that it was broadcast produced the meaning. This is something fundamental: most of the objects we produce are never really concluded. And sound takes part in this elasticity, this uncompleted aspect that can be taken on by film. I am reminded of the sculptures of Mali, the so-called *boli*. These are ritual, vaguely zoomorphic objects. Between one ritual and the next the *boli* are covered with earth, blood or excrement, so well that each time they appear they are never the same. They are

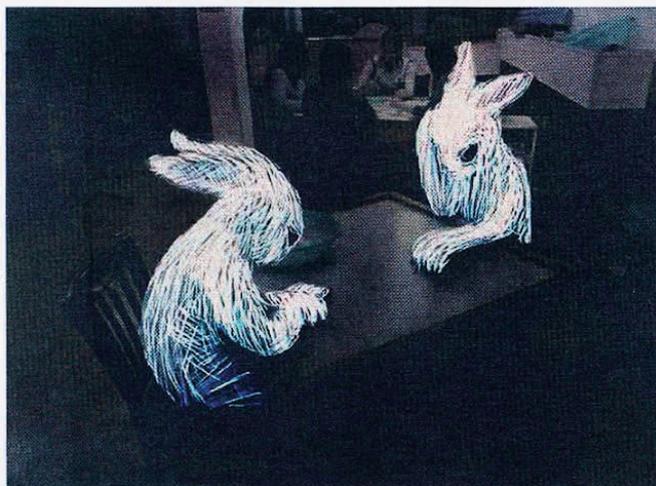


F

said to be alive. And it is precisely the ritual of display that transforms the object.

**AS** It often happens, when I am working on a film project, that I already know where it will be shown. It is a piece of information I already have, and it influences the production. The device is included in the production thinking. It is something that is part of the trip: the film is not finished in the moment of mastering, but when it reaches a screening surface.

**PP** Now that the technical tools allow it, there are films I remaster to change a hue or a sound. *The Boy From Mars* for example, where I completely altered the soundtrack. Just like the *boli*: so why not propose to museums that have purchased these works, some time ago, to give them new objects? We should do this for everything: you could also go back to a



G

drawing, so it would be in constant movement.

**AS** At times this means putting further layers onto an object, which come from outside, through reflections and transparencies, as you did at Centre Pompidou with the curtains that opened and closed.

**PP** There are some things that belong to this category, but it took some time for the thing to become evident. Not so long ago, with Anri, we complained about the fact that every time a work is re-presented or re-produced, for us it was like a form of constriction. To re-present or re-do the same thing is not very interesting. We are not craftsmen, we don't reproduce forms: we re-create them.

**AS** And let's not forget that the art world is essentially visual. Negotiating sound technique is very hard. The culture of hearing requires a sensibility that is rarely that of the world in which we operate.

**PP** But in the moment in which we manage to get our hands on the "master", it all gets easier, and more amusing as well.

**CB** *This is how you have learned to think about objects, and films in particular, with this elasticity, the possibility of their changing in the area of the display context.*

**AS** The film has a perimeter, which can be enlarged depending on the different spaces in which we project it. It is a temporal sculpture. We began by saying that in my films the music comes from the action itself; while in

the case of Philippe it comes after, through in any case it was composed for the action. It is a different way of relating to synchrony. But let's not forget that we are working on a double separation of sound and image: those of the film, and those of the exhibition. In Philippe's exhibition at the Serpentine or in my show at Centre Pompidou, you have *one* sound and *many* images. While you travel with the sound, you encounter images. In this dynamic, I am increasingly interested in "destabilizing" the films, to create other relationships between them. To produce a reality in the abyss between two screens, when the sound is present and the image is out of the frame. An image has just finished, and another begins, farther away: the viewer is held in an intermediate space, where it is the image that is off-screen, rather than the sound, as usually happens.

**CB** *I'd like to insist on the idea of synchrony, though: while in Anri there are these effects of an image out of its role, perhaps it is to better underline the moments in which the image and the sound are joined, moments that ensure a sort of reality effect. While for Philippe the reality effect never happens in this point.*

**PP** I'll go back to Roussel's procedure. The form is not important: it is the procedure that takes us back to the form. For me, the construction of the image is simply one element of the automaton. So the question of synchrony can arise in different moments: during shooting, editing or screening. You talk about synchronization in the classic way, thinking of cinema. But we have to pay attention to the word "film". For me, the film is but one moment of the form. The camera is used to capture, in that given moment, a form in a space, but it is just one of many moments. In *C.H.Z.*, I begin to place the microphones in the ground, then I construct a garden; the thing starts to come alive, and it is already an element of the display. Then I film it. The terrain continues to grow. And then the film is done, a sound has been given back. It is a chain of elements in which you can never say what comes first: the synchrony isn't there, where you think it is. For me, nothing could have been more synchronous than Angus Young playing in front of the re-composed images of *Credits*. It was a moment of display, but not the one I then chose to exhibit.

**AS** It's like the autofocus of the camera. The camera makes things clear adjusting the focus where the light encounters an object, not necessarily where there is a meaning. The same thing happens in the exhibiting: will the meaning of synchrony take place in the film or elsewhere? You choose the best moment in the space, which will become the master. And to play this game, in every phase there have to be potential synchronies.

**CB** *Is this why you, Anri, film musicians, immediately triggering a very strong possibility of synchrony in the film itself?*

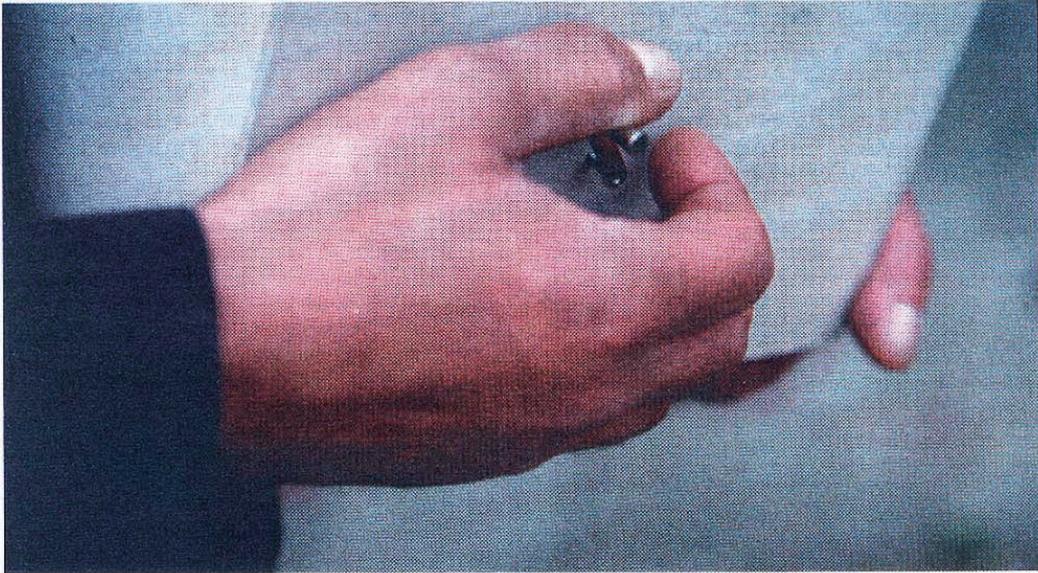
**PP** For me, the sound does not make image in the recording of the image. And the shooting is not the moment in which the film is made. As Anri said, the cursor of synchrony can be continuously moved.

**AS** Where is the difference between making the sound come first to help you to produce an image—in my case—and making it come first to "prepare" the moment in which it will encounter the image? As far as I'm concerned, it is always sound that leads me to the starting image. For *Long Sorrow*, I got the idea of the saxophonist, Jemeel Moondoc, hanging in the void. So I needed a window, i.e. a view. But the starting point was neither the window nor the view. My problem was: how can I have someone who produces sound through breathing, suspended in the air, capable of negotiating with this void only by virtue of being a human instrument?

**PP** And then, you find the window.

**AS** Yeah, and the problems increase. Because if I have a window, then I also have a view, a possible metaphor, a symbolic environment. What I have to cross is the process: the sound demands a given image, but how can I keep that from becoming a trap? I have to constantly reduce the image that springs of the sonic reality. While you think about sound and image in a more simultaneous way.

**PP** Perhaps... for *Marilyn* [2012], I had to invent two robots: the vocal robot that produces the voice, and the mechanical robot that writes. The image was literally subordinate to the sound, given the fact that the voice describes the things that are filmed. This is rarely the case, because I usually prefer one thing to be triggered by another, like a series of links in a chain. The film *C.H.Z.* leaves a terrain behind it that gets covered with vegetation, and with trash. The two things go together, the "abject" and the "object". The nature of the object becomes an "other" nature: it has produced something that is alive. To get back to the idea of elasticity, it is as if the object rested attached to something it has produced and, at the same time, has not completely emerged from its shell. It is projected into the future, but it is still a little bit in the past. This is the thing that interests me most: to produce diffractions of the object that will develop, to become its pollution, its project, its screenplay, without ever ceasing



H

to change. And this has to be constantly negotiated, all the way to the presentation or re-presentation of the object.

**CB** *What do you mean by "negotiation"?*

**PP** First of all, negotiating with a figure. This is why I was talking about the procedures of Roussel. What Anri tells us in his thinking about *Long Sorrow* seems at first to be a mad hypothesis: "hanging a saxophonist in the air". This hypothesis takes form in the paroxysm of the display. The question of the chain of meanings is often raised, and probably the thing has no solution. At times one has to wait for the publication of the catalogue for the conclusion. You must never stop, it is the revolution of the pleasure of play, as they said in the Seventies. The permanent revolution: if you stop, you die.

**AS** In this chain you are describing, made of objects, exhibitions and books, there are often slippages. Sometimes you have to make decisions about the space before the film is finished. I find it interesting; of course it can create problems, but also interesting hypotheses. These are procedures that do not exist in cinema.

**CB** *It is like a non-stop discussion with many people involved. For example, I was struck by the way Philippe speaks openly of his projects, always using discussion as an open moment of reflection.*

**PP** In cinema there is more of a culture of secrecy. Also in art, but it is something new. What we have done, just as many others have done before us, is to open the practice of the atelier. The production emerges and flows everywhere. It is precisely the painter's nightmare: you construct an atelier that is different each time, modified, exchanged, taken into the exhibition space. Forms are created in these negotiations. But nobody does it,



I

because there is the risk of things getting diluted. For the exhibition at Centre Pompidou I spent months making the film *1968* [2009]; at the end of each screening, the curtains of the room opened automatically, something that was organized in 5 minutes. Often, though, people remembered the curtains opening more than the film. But it is a bit like dining: you need a bit of bad taste to appreciate the good flavors. The exhibition has to have ups and downs, it is still thought of too much like a treasure chest. These are questions that date back to the avant-gardes. The influence of sound on the production of an image is already there in the synesthetic paintings of Malevich. When Duchamp does a painting under a chandelier, his palette is influenced by the color of the light. These are games. Someone should start to write a history like this. There are more books that talk about the history of objects than about procedures, that sort of slippage of the terrain. The protocols of apparition of forms in space that we define as display are rooted in a particular moment, contemporary to the birth of cinema. In his *Dictionary of Received Ideas* Flaubert defined exhibition as the "cause of delirious excitement of the 19th century". With our way of proceeding, Anri, me, and others, we undoubtedly lose immanence, solidity, but we gain something like joy.

**AS** To get back to our earlier terminology, it is like losing certain achievements of synchronization to rediscover other synchronies with the viewer.

**CB** *This is exactly what was created by the opening of the curtains at Centre Pompidou: you simultaneously transmitted, inside the room, a sound taken from outside, in a literal form of synchrony.*

**PP** Precisely. But that was a last-minute gesture, found during the installation of the exhibition. And this is the dangerous moment. The sentence is not complete, it is painful. You are still writing your theater piece one hour before the audience enters.

**AS** The economy of live performance makes this type of operation possible, but we don't make theater. In general, we do not work with a technique that has been produced for our purposes.

**PP** They are found objects!

**AS** Or, more than anything, found techniques.

**PP** There is something terrible about not having your own technique. You have to always base what you're doing on those of others. Generally the thing works, but you have to spend a lot of time convincing people.

**AS** And the equipment has not been designed for the uses we make of it. Often I use only one part of its potential, and I may use more than one device, combining them. The machine or the show control that can combine all the different qualities still doesn't exist. It is like renting a castle and using only the vestibule. And it is a serious economic problem.

**PP** Now, for Palais de Tokyo, I'm thinking about turning things upside-down: to display only the procedures of installation of the objects, eliminating the presence of the objects themselves.

**AS** In other words, you remove the destination to produce the itinerary.

**CB** *Recently you worked at the Philadelphia Museum for an exhibition on Marcel Duchamp.*

**PP** It took them a while to find a definition for my work: "set design" or "choreography", then in the end they borrowed the term from French, *mise-en-scène*. For the first time, I did a show without my work: there were all kinds of devices, but without my objects. It is a sort of mental, non-authoritarian choreography, with a direction of interpretation, but not clear, apparently without text. The eye is attracted by a light, a sound, by forms that move. There are many sounds, sometimes excerpts from sonatas for prepared piano by Cage, or maybe a chorus that sings a score by Duchamp. I made a piece with some interpreters of Cunningham: with microphones attached to the floor, in the theater I recorded the steps of the dancers. In the museum space, on the other hand, we installed a platform with speakers in place of the microphones. When the dancers are not there, we can still hear them moving. At times they are really there, and dance the same steps, shifted or out of synch, in a very unpredictable way.

I think it would have been awful to see poor videos in black and white of Cunningham's choreographies. We needed to invent forms to understand how, at a certain point, he asked his dancers to move from one position to another in a random way, without any relationship to the music. This fact becomes the object of an experience: we hear dance steps, a musical excerpt, and the thing works. You understand without having read any text. It is the exhibition that produces knowledge.

**CB** *Another case of desynchronization?*

**PP** Yes, but Anri could have done it too, a bit like there were exchanges between Cage and Cunningham. At a certain point there is this simultaneous presence of strong personalities that have something in common. The time has come to realize this. If a sense of community is no longer possible in art, the world is truly in a bad way. Getting involved in the practice of exhibition also means making a commitment to others, to the fact that the other may have similar ideas. No form of copyright exists to protect practice, but this is always renegotiated in its terms and its authority.

**CB** *The difficulty might be that by crossing so many different practices, each of you embodies, in himself, a form in common?*

**PP** The true danger is that the common can get transformed into academia. Anri does his exhibition for the Venice Biennale, I will be at Palais de Tokyo, Douglas Gordon will soon be at the Museum of Modern Art. The procedure has been accepted, now it is up to us to play, to question ourselves. Because we are only at the beginning, there is still so much to invent.

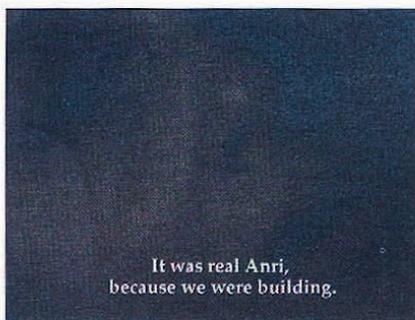


J

## A Matter of Synchronization

Una conversazione fra Philippe Parreno e Anri Sala, moderata da Cyril Béghin

Per Philippe Parreno e per Anri Sala, l'oggetto è sempre qualcosa di transitorio: una fase dell'itinerario che un'idea compie tra molteplici forme, e in parallelo una fase dell'itinerario che il visitatore compie nell'ambito di esposizioni concepite come percorsi coreografici. Per i due artisti i film hanno ormai acquisito un'importanza capitale, e il lavoro sull'ambiente sonoro delle esposizioni deriva in gran parte dal loro gusto comune per le dialettiche dell'immagine e del suono nel cinema. Per la prossima Biennale di Venezia, Anri Sala sta preparando un'opera insieme sonora, visiva e spaziale. Cyril Béghin ha invitato entrambi gli artisti a interessare un dialogo su queste tematiche.



**Anri Sala:** Mi hanno inviato una frase di Lacan che potrebbe aprire la nostra conversazione: "L'isterico è uno schiavo in cerca di un padrone sul quale regnare".

**Cyril Béghin:** Può essere una buona chiave per prepararsi all'ultimo film di Paul Thomas Anderson, *The Master*.

**Philippe Parreno:** L'ho visto lo scorso settembre, è molto bello. Ma non so se corrisponda davvero a questa citazione di Lacan... Amo molto i film di Anderson, soprattutto *Punch Drunk Love*, che è una specie di fiaba, con una colonna sonora strepitosa. Ti ricordi, Anri, di quella scena in cui un pianoforte viene lasciato su un marciapiede?

**AS:** No. Ma mi ricordo di un film con Tim Roth, che parla di un bambino nato e cresciuto su una nave. C'è una bella scena in cui lui suona il piano, durante una violenta tempesta, e ambedue scivolano nel salone [La leggenda del pianista sull'oceano, Giuseppe Tornatore, 1998]

**PP:** Te lo sei inventato, questo film non esiste.

**AS:** Se non esiste, allora questa scena la giro subito io!

**CB:** C'è una differenza significativa nei vostri ricordi: Anri rievoca una scena in cui si vede qualcuno che suona il pianoforte, Philippe una scena in cui c'è solo lo strumento. La musica occupa un grande spazio nel vostro processo lavorativo, in particolare nei vostri film. Ma con Anri si finisce sempre per vedere il musicista/i musicisti, mentre con te, Philippe, sembra che non si vedano mai.

**AS:** È vero, a parte i titoli di testa di *Intervista* [1998], non ho mai utilizzato una musica che non sia prodotta dall'azione stessa del film. La musica è sempre il risultato di una scrittura scenica. Non sto parlando di "musica da film" nel senso convenzionale del termine, anche se ci sono delle ambiguità: quand'è che si capisce che quello che si sente scaturisce dalla scena stessa? In *Long Sorrow* [2005] un sassofonista se ne sta appeso in alto, sul davanzale di una finestra, ma ci vuole un po' prima di capire che qualcuno suona sospeso nel vuoto. Non mi interessa che la musica inserisca un'immagine in un contesto, ma piuttosto che l'immagine produca la musica.

**PP:** La prima volta che ho usato la musica è stato per il film *Credits* [1999], una sorta di ricomposizione della veduta di una "zona a prioritario sviluppo urbano" in cui sono cresciuto. Avevo chiesto a diverse persone di ricordarsi quei luoghi, per realizzarne la ricomposizione partendo proprio dalle loro testimonianze. E avevo chiesto ad Angus Young, il chitarrista degli AC/DC, di suonare immaginando di essere me, adolescente, che immaginavo di essere lui guardando questo paesaggio da una finestra. Era una specie di *air guitar* al contrario. Quindi la musica faceva parte di un "procedimento", nel senso in cui lo intendeva Raymond Roussel.

**AS:** Avevi già prodotto l'immagine, o gliel'hai mostrata?

**PP:** Sì, era un soggetto già stabilito. Ho fatto la stessa cosa con Devendra Banhart per *The Boy from Mars* [2003], che è un edificio che ha generato un film o un film che ha generato un edificio: un animale a due teste, una nella realtà e una nella finzione.

Si trattava di continuare il gioco: il film a sua volta ha generato la musica. L'ho mostrato a Banhart, e ho montato la sua improvvisazione dopo le immagini, sul nero.

**AS:** Tu non hai mai una musica già pronta a partire dalla quale fai il montaggio.

**PP:** Almeno una volta, per *Invisible Boy*, il pezzo di Godspeed esisteva già.

**CB:** Ma volevi anche proseguire *Invisible Boy* scrivendo un'opera, che ti avrebbe permesso di continuare la realizzazione del film.

**PP:** Sì. Si trattava di far "parlare" un'orchestra, di produrre parole con gli strumenti musicali.

**AS:** C'è sempre un'ambiguità tra suono e musica. In *Le Clash* [2010], è difficile credere che sia la piccola scatola musicale a diffondere la sonorità nell'edificio abbandonato. Per *Now I see* [2004], avevo chiesto a un gruppo islandese, i Trabant, di darmi una canzone che ancora non esistesse. All'epoca i Trabant erano famosi in Islanda, ma avevano anche un altro gruppo, The Funerals, meno conosciuto. Il membri del gruppo avevano l'abitudine di scambiarsi i ruoli tra i Trabant e The Funerals: il bassista diventava il batterista, etc. Volevo fare un film dove ciascuno avrebbe avuto un ruolo ancora diverso. In *Now I see*, li vediamo suonare, e per effetto delle vibrazioni sonore, un palloncino a forma di cane, attaccato a un altoparlante, vola via. È a questo punto che inizia il pezzo musicale. Invece di restare sui musicisti, la camera segue il palloncino, che rimane in aria grazie alle frequenze basse, e i musicisti diventano secondari. È una specie di viaggio in cui la musica prodotta durante il film è ostaggio delle sue stesse frequenze basse, che a loro volta, sono raggiunte da un'altra melodia, trasformando l'insieme in una "musica da film" che accompagna il volo del palloncino.

**CB:** Anri è sempre alla ricerca di un momento di sincronia tra colonna sonora e immagine, mentre tu, Philippe, sembri privilegiare lo scarto e il doppiaggio sonoro.

**PP:** Con la musica sì, ma con il suono il rapporto è diverso. Per *Zidane* [2006] abbiamo cominciato a montare il suono prima dell'immagine. Per *C.H.Z.* [2011] abbiamo messo dei microfoni nel terreno del giardino prima di girare. Ma soprattutto non bisogna dimenticare che i film sono progettati per dei contesti espositivi, dove appaiono e scompaiono. Tra suono e immagine, il problema è sempre lo stesso: cosa viene prima? È una questione di automazione: chi è il padrone, e chi è lo schiavo? Spesso è il suono che, tecnicamente, "guida" l'immagine. Perché è più semplice posizionare un *time code* su una colonna sonora piuttosto che fare una lunga immagine cui viene applicato un suono o un evento.

**AS:** Anche perché il suono si può spostare progressivamente nello spazio di un'esposizione, contrariamente all'immagine, che salta da uno spazio all'altro. Oppure possiamo facilmente creare o ri-creare un suono nello spazio, ma non l'immagine. Proprio come hai fatto tu alla fondazione Beyeler con gli altoparlanti piazzati sott'acqua, che diffondevano i suoni dei film, o io con le batterie che suonavano da sole, al Centro Pompidou. Il suono resta una materia plasmabile nello spazio, cosa che non esiste per

l'immagine se non sotto forma di collage o di proiezioni multiple che non m'interessano a priori.

**PP:** Fare un film, così come lo facciamo noi, vuol dire in qualche modo firmare un contratto con se stessi dicendo che ogni volta che appare l'oggetto, bisogna rinegoziare la sua apparizione, o addirittura il suo stesso essere oggetto. Esso, infatti, assume forme diverse generando altrettante letture diverse, mentre nella *time capsule* della sala cinematografica, non cambia nulla, salvo l'umore degli spettatori. Nel mio primo film veniva mostrato un mazzo di fiori, un'immagine di scarsissimo significato, che io avevo dato ad alcuni canali televisivi [*Fleurs*, 1988]. In uno, era diventato una pubblicità per Interflora: era la trasmissione televisiva a produrre senso. È una cosa fondamentale: la maggior parte degli oggetti che produciamo non sono mai veramente conclusi. E il suono partecipa di questa elasticità, di questo aspetto incompiuto che il film può assumere. Mi vengono in mente le sculture del Mali, i cosiddetti *boli*. Si tratta di oggetti rituali con forme vagamente animali. Fra un rito e l'altro, il *boli* viene ricoperto di terra, sangue o escrementi, così bene che ogni volta che appare non è mai lo stesso. Si dice che viva. Ed è proprio il rituale dell'esibizione a trasformare l'oggetto.

**AS:** Mi capita spesso, quando lavoro al progetto di un film, di sapere in anticipo dove lo presenterò. È un dato che è già in mio possesso e che andrà a influenzare la mia realizzazione. Il dispositivo è incluso nel pensiero della produzione. È una cosa che fa parte del viaggio: il film non finisce nel momento della masterizzazione ma quando approda su una superficie di proiezione.

**PP:** Ora che gli strumenti tecnici lo permettono, ci sono dei film che rimasterizzo per modificare una tonalità o un suono. *The Boy From Mars* per esempio, ha cambiato completamente colonna sonora. Esattamente come il *boli*: perché allora non proporre ai musei che hanno acquistato questi lavori tempo fa, di dar loro dei nuovi oggetti? Si dovrebbe fare così per tutto: anche poter riprendere un disegno, affinché sia in costante movimento.

**AS:** A volte, questo vuol dire riportare sull'oggetto ulteriori strati provenienti dall'esterno, per riflessioni e trasparenze, come hai fatto tu al Centro Pompidou con le tende che si aprivano e si chiudevano.

**PP:** Qualcuno c'è che rientra in questa categoria, ma c'è voluto un po' perché diventasse una cosa evidente. Non molto tempo fa, con Anri, ci lamentavamo del fatto che ogni volta che un'opera veniva ri-presentata o ri-prodotta, era per noi come una forma di costrizione. Ripresentare o rifare la stessa cosa non è molto interessante. Noi non siamo artigiani, non riproduciamo forme: le ricreiamo.

**AS:** Non dimentichiamoci poi che il mondo dell'arte è essenzialmente visivo. Negoziare la tecnica sonora è molto difficile. La cultura dell'udito esige una sensibilità che raramente è quella del mondo nel quale operiamo.

**PP:** Ma nel momento in cui riusciamo a mettere le mani sul "padrone", diventa tutto più facile, e anche più divertente.

**CB:** È così che avete imparato a pensare gli oggetti, e in particolare i film, con questa elasticità, la possibilità di un loro cambiamento nell'ambito del contesto espositivo.

**AS:** Il film ha un perimetro, che si può ampliare in funzione dei diversi spazi in cui proiettiamo. È una scultura temporale. Abbiamo cominciato dicendo che nei miei film la musica nasce dall'azione stessa; mentre nel caso di Philippe arriva dopo, sebbene sia stata comunque composta per l'azione. È un modo diverso di relazionarsi con la sincronia. Non dimentichiamoci però che lavoriamo a una doppia separazione del suono e dell'immagine: quelli del film, e quelli dell'esposizione. Nell'esposizione di Philippe alla Serpentine o nella mia al Centro Pompidou, ci sono un suono e molte immagini. Mentre si viaggia con il suono, si incontrano immagini. In questa dinamica, mi interessa sempre di più "destabilizzare" i film, per creare fra loro altre relazioni. Produrre una realtà nell'abisso tra due schermi, quando il suono è presente e l'immagine è fuoricampo. Un'immagine si è appena conclusa, ed ecco che un'altra comincia più lontano: lo spettatore è stretto in un spazio intermedio, dove è l'immagine a essere fuoricampo mentre invece di solito è il suono.

**CB:** Vorrei però insistere sulla sincronia: se in Anri ci sono questi effetti di immagine fuori ruolo, forse è per sottolineare maggiormente i momenti in cui l'immagine e il suono si uniscono, momenti che garantiscono una sorta di effetto del reale. Mentre per Philippe l'effetto del reale non è mai in questo punto.

**PP:** Torno sul procedimento di Roussel. Non è importante la forma: è il procedimento a condurci alla forma. Per me la costruzione dell'immagine non è che un elemento dell'automa. La questione della sincronia può quindi porsi in momenti diversi: durante le riprese, durante il montaggio, o alla presentazione. Tu parli di sincronizzazione in modo classico, pensando al cinema. Ma occorre fare attenzione alla parola "film". Per me il film non è che un momento della forma. La camera viene utilizzata per cogliere in quel dato momento una forma in uno spazio, ma è soltanto uno dei tanti momenti. In *C.H.Z.*, comincio a sistemare dei microfoni nel terreno, quindi costruisco un giardino; la cosa comincia a prendere vita, ed è già un elemento dell'esposizione. Poi filmo. Il terreno continua a svilupparsi. Ed ecco che il film è fatto, un suono è stato restituito. Si tratta di una catena di elementi in cui non puoi mai dire ciò che viene prima: la sincronia non è lì dove pensi che sia. Per me, non c'era nulla di più sincrono di Angus Young che suonava davanti alle immagini ricomposte di *Credits*. Era un momento dell'esposizione, ma non è quello che ho scelto di mostrare.

**AS:** È come l'autofocus della camera. La camera aggiusta il fuoco là dove la luce incontra un oggetto, e non necessariamente là dove c'è un senso. Lo stesso accade nell'esposizione: il senso di sincronia avrà luogo nel film, o altrove? Si sceglie quale sia il momento migliore nello spazio, e che diverrà il padrone. E per giocare a questo gioco, occorre che a ogni fase ci siano potenziali sincronie.

**CB:** Per questo, Anri, tu filmi dei musicisti, ponendo da subito una possibilità molto forte di sincronia nel film stesso?

**PP:** Per me il suono non fa l'immagine nella registrazione dell'immagine. E le riprese non sono il momento in cui si fa il film. Come diceva Anri, il cursore della sincronia può essere spostato di continuo.

**AS:** Dov'è la differenza fra anticipare il suono per aiutarti a produrre un'immagine – è il mio caso –, e anticipare il suono per "preparare" il momento in cui questo incontrerà l'immagine? Per quanto mi riguarda è sempre il suono che mi conduce all'immagine di partenza. Per *Long Sorrow*, mi è venuta l'idea del sassofonista, Jameel Moondoc, sospeso nel vuoto. Mi serviva quindi una finestra, vale a dire una veduta. Ma il punto di partenza non era né la finestra, né la veduta. Il mio problema era: come poter avere qualcuno che produca suono attraverso la respirazione, sospeso nel vuoto, in grado di negoziare con questo vuoto unicamente per il fatto di essere uno strumento umano?

**PP:** E poi, trovi la finestra.

**AS:** Già, e i problemi aumentano. Perché se ho una finestra, allora ho anche una veduta, cioè una possibile metafora, un ambiente simbolico. È il processo ciò che devo attraversare: il suono necessita di una determinata immagine, ma come fare perché non diventi una trappola? Devo costantemente ridurre l'immagine che nasce dalla realtà sonora. Mentre tu, pensi il suono e l'immagine in modo più simultaneo.

**PP:** Può darsi... per *Marilyn* [2012], ho dovuto ide-

are due robot: il robot vocale che produce la voce, e il robot meccanico che scrive. L'immagine era letteralmente subordinata al suono, dato che la voce descrive le cose che vengono filmate. È raro che sia così, perché di solito preferisco che da una cosa ne scaturisca un'altra, come una serie di anelli concatenati. Il film *C.H.Z.* lascia dietro di sé un terreno che si ricopre di vegetazione, come dei rifiuti. Le due cose vanno insieme, l'"abietto" e l'"oggetto". La natura dell'oggetto diventa una natura "altra": ha prodotto qualcosa di vivo. Per tornare all'idea di elasticità, è come se l'oggetto restasse attaccato a qualcosa che ha prodotto, e allo stesso tempo non è completamente uscito dal proprio guscio. È proiettato nel futuro, ma è ancora un po' nel passato. Questa è la cosa che mi interessa maggiormente: produrre le diffrazioni dell'oggetto che si svilupperà, diventare la sua contaminazione, il suo progetto, la sua sceneggiatura, senza smettere mai di cambiare. E questo deve essere negoziato costantemente, fino alla presentazione o alla rappresentazione dell'oggetto.

**CB:** Cosa intendi per "negoziazione"?

**PP:** Prima di tutto negoziare con una figura. Per questo parlavo dei procedimenti di Roussel. Ciò che ci racconta Anri nella sua riflessione su *Lang Sorrow*, all'inizio sembra un'ipotesi folle: "sospendere un sassofonista nel vuoto". Queste ipotesi prendono forma nel parossismo dell'esposizione. Spesso si pone la questione della catena dei significati, e probabilmente la cosa non ha soluzione. A volte si dovrebbe attendere la pubblicazione del catalogo per concludere. Non bisogna mai fermarsi, è la rivoluzione nel piacere di giocare, come si diceva negli anni settanta. La rivoluzione permanente: se ci si ferma, è la morte.

**AS:** In questa catena di cui parli, fatta di oggetti, di esposizioni, di libri, ci sono spesso degli slittamenti. A volte occorre prendere delle decisioni sullo spazio prima che il film sia terminato. Trovo la cosa interessante: certo può creare dei problemi, ma anche delle ipotesi interessanti. Sono procedimenti, questi, che a cinema non esistono.

**CB:** È come una discussione non stop con tanti interlocutori. Ad esempio sono colpito dal modo in cui Philippe parla apertamente dei suoi progetti, usando sempre la discussione come momento aperto di riflessione.

**PP:** Nel cinema vige più una cultura del segreto. Anche nell'arte, ma è una novità. Ciò che abbiamo fatto noi, come tanti altri prima di noi, è aprire la pratica dell'atelier. La produzione esce e scorre ovunque. È esattamente l'incubo di un pittore: si costruisce un atelier ogni volta diverso, modificato, scambiato, riportato nello spazio espositivo. È in queste negoziazioni che si creano le forme. Ma nessuno lo fa, perché c'è il rischio della diluizione. Per l'esposizione al Centro Pompidou, ho impiegato mesi per realizzare il film *1968* [2009]; alla fine di ogni proiezione, le tende della sala si aprivano automaticamente, cosa che è stata realizzata in 5 minuti. Spesso, però, la gente si ricordava più dell'apertura delle tende che del film. Ma è un po' come a tavola: ci vuole un po' di sapore cattivo per apprezzare quello buono. L'esposizione deve avere alti e bassi, è considerata ancora troppo come uno scigno.

Sono questioni che risalgono alle avanguardie. L'influenza del suono sulla produzione di un'immagine si trovava già nelle pitture sinestesiche di Malevich. Quando Duchamp dipinge un quadro sotto il lampadario, la sua tavolozza è influenzata dal colore della luce. Si tratta di giochi. Bisognerebbe cominciare a scrivere una storia così. Ci sono più libri che parlano della storia degli oggetti piuttosto che dei procedimenti, di quella specie di slittamento del terreno. I protocolli di apparizione delle forme nello spazio che definiamo come esposizione, hanno origine in un particolare momento, contemporaneo alla nascita del cinema. Nel suo *Dizionario dei luoghi comuni*, Flaubert definiva l'esposizione come il "l'argomento delirante del XIX secolo". Con il nostro modo di procedere, Anri, io e altri, perdiamo senz'altro di immanenza, solidità, ma guadagniamo qualcosa come la gioia.

**AS:** Per tornare alla terminologia di poco fa, è come perdere alcune acquisizioni della sincronizzazione per ritrovare altre sincronie con lo spettatore.

**CB:** È esattamente ciò che creava l'apertura delle tende al Centro Pompidou: tu trasmettevi simultaneamente all'interno della sala un suono captato all'esterno, in una forma letterale di sincronia.

**PP:** Proprio così. Ma si è trattato di un gesto dell'ultimo minuto, trovato durante il montaggio dell'esposizione. Ed è questo il momento pericoloso. La frase non è conclusa, è una sofferenza. Stai ancora scrivendo il tuo pezzo di teatro un'ora prima dell'ingresso del pubblico.

**AS:** L'economia dello spettacolo dal vivo permette questo genere di operazioni, ma noi non facciamo teatro. In generale, non lavoriamo con una tecnica prodotta a nostro uso e consumo.

**PP:** Sono oggetti trovati!

**AS:** Più che altro tecniche trovate.

**PP:** C'è qualcosa di terribile nel fatto di non avere una tecnica propria. Ci si basa sempre sulle altre. In genere la cosa funziona, ma si passa molto tempo a fare opera di convincimento.

**AS:** E le apparecchiature non sono progettate per gli usi che ne facciamo noi. Spesso io sfrutto soltanto una parte delle loro potenzialità, e magari ne adopero più d'una combinandole insieme. La macchina o lo *show control* che possa riunire tutte le diverse qualità non esiste ancora. È come affittare un castello per usare solo l'ingresso. È un serio problema economico.

**PP:** Adesso, per il Palais de Tokyo, penso di rovesciare completamente le cose: esporre soltanto le procedure di installazione degli oggetti, eliminando la presenza degli oggetti stessi.

**AS:** Cioè, togli la destinazione per produrre l'itinerario.

**CB:** Recentemente hai lavorato al museo di Filadelfia per un'esposizione su Marcel Duchamp.

**PP:** Ci hanno messo un po' a trovare una definizione per il mio lavoro: "scenografia" o "coreografia", poi alla fine hanno mutuato dal francese il termine "messa in scena". Per la prima volta ho fatto un'esposizione senza il mio lavoro: c'era ogni sorta di apparecchi, ma senza i miei oggetti. È una specie di coreografia mentale, non autoritaria, con un senso di lettura, ma non chiaro, apparentemente senza testo. L'occhio è attirato da una luce, un suono, da forme che si muovono. Ci sono tanti suoni, a volte estratti di sonate per pianoforte preparato di Cage, o magari un coro che canta una partitura di Duchamp. Ho fatto un pezzo con alcuni interpreti di Cunningham: con dei microfoni attaccati al pavimento, ho registrato in teatro i rumori dei passi dei danzatori. Nello spazio museale, abbiamo invece installato una piattaforma con altoparlanti al posto dei microfoni. Quando i danzatori non ci sono, li sentiamo muoversi. A volte sono realmente presenti, e danzano sui loro stessi passi, sfalsati o desincronizzati, in maniera del tutto imprevedibile. Vedere video scadenti in bianco e nero di coreografie di Cunningham, per me sarebbe stato tremendo. Si trattava di inventare delle forme per capire come, a un certo punto, lui ha chiesto ai suoi interpreti di passare da una posizione a un'altra in modo casuale, senza alcun rapporto con la musica. Questo fatto diventa l'oggetto di un'esperienza: si sentono passi di danza, un estratto musicale, e la cosa funziona. Si capisce senza aver letto nessun testo, è l'esposizione a produrre conoscenza.

**CB:** Un altro tuo caso di desincronizzazione?

**PP:** Sì, ma avrebbe potuto farlo anche Anri, un po' come ci fossero degli scambi tra Cage e Cunningham. A un certo punto, c'è stata questa comprensione di personalità forti che avevano qualcosa in comune. È venuto il momento di prenderne atto. Se non è più possibile un senso di comunità nell'arte, il mondo è ridotto davvero male. Impegnarsi nella pratica dell'esposizione, significa impegnarsi anche verso l'altro, verso il fatto che l'altro può avere idee simili. Non esiste copyright che sancisca la pratica, ma questa è sempre rinegoziata nei suoi termini e nella sua autorità.

**CB:** La difficoltà potrebbe essere che, attraversando tante pratiche diverse, ciascuno di voi incarna per se stesso una forma di comune?

**PP:** Il vero pericolo, è che il comune si trasformi in accademia. Anri prepara la mostra per la biennale di Venezia, io sarò al Palais de Tokyo, Douglas Gordon, presto, al Museo d'arte moderna. La procedura è stata accettata, ora sta a noi continuare a giocare, a interrogarci. Perché siamo soltanto all'inizio, c'è ancora tanto da inventare.