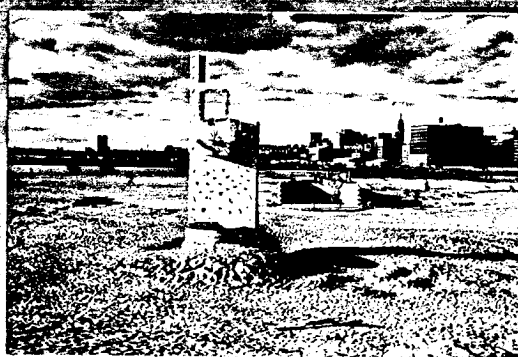
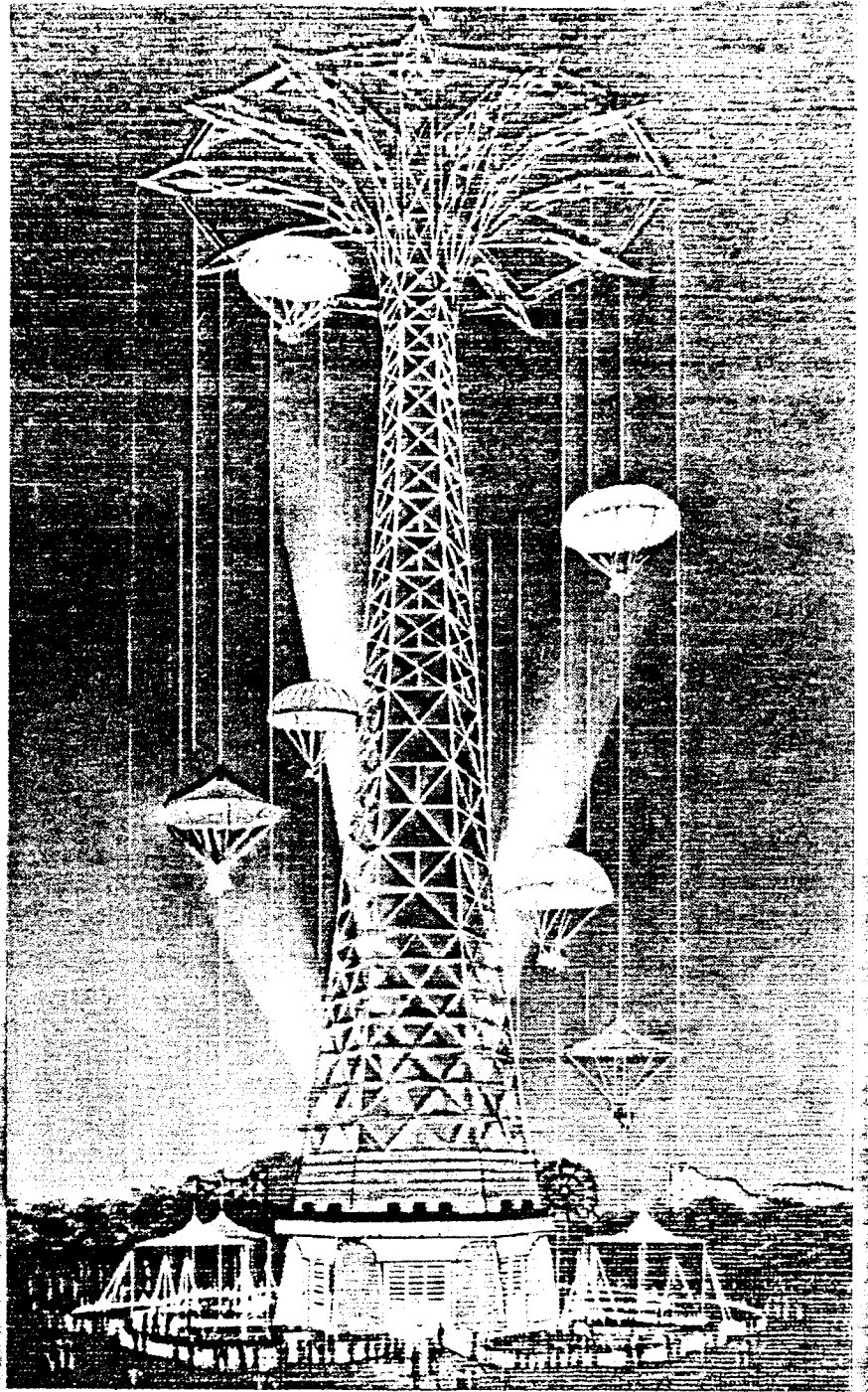


edizioni Decalo / anno V / trimestrale / nuova serie / n. 4 / tiratura 40 mila / prezzo 10.000 lire

Continuospazio

sped. abbon. post. gr. IV / 70% autor. Dir. Prov. di Bari



NEW YORK

dal progetto per il
waterfront
un'immagine urbana

Mostre

La città è all'orizzonte

Tra Europa e Stati Uniti, fra chimica e elettronica: il video è un autentico momento di transizione, una tecnologia aperta. Sempre più vulnerabile perché sempre più accessibile, nel suo uso — creativo e non — è una scommessa moderna: può unificare in una comune sensibilità critica spazi e culture metropolitane diverse o può diventare il più forte veicolo di omologazione e di sottomissione all'industria culturale. Oggi, nella sua forma di pura e semplice registrazione degli eventi, è patrimonio di tutti, dalle guardie del corpo agli architetti. Ma nasce come «arte», come ricerca dell'arte e degli artisti su se stessi e sul nuovo mezzo. E nasce negli anni Sessanta da artisti newyorkesi che guardano all'Europa più che all'America. Queste due condizioni lo hanno segnato profondamente, ne hanno indicato — fin dal '58: primi esperimenti di Paik e Vostell in Germania; fin dal '65: la prima video opera di Paik al Greenwich Village



— il coté metropolitano e l'intenzione critica. La città, i suoi segni, il disagio e l'euforia interiore dell'uomo contemporaneo: sono questi i temi che dominano, quasi ossessivamente, i nastri dei video artisti fino ad oggi. Non c'è spazio, neppure negli Usa, per l'agiografia dell'american way of life. Né per l'istituzione Tv. C'è, anzi, una antica avversione fra televisione e video, ed è tutta da parte degli artisti. «Televisione come medium creativo» è il tema dei primi incontri sul nuovo mezzo appena questo passò, col 3/4, dagli studios Tv alle mani dei pittori (o delle «Black Panthers»): tutti a New York, tutti in gallerie d'arte di sinistra (Howard Wise Gallery, The Kitchen), tutti negli anni caldi della contestazione (1965-1970), tutti fra artisti visivi. Solo oggi la televisione si è decisa a rinnovare l'offerta di collaborazione (e gli artisti ad accettare): oggi perché l'impressionante moltiplicazione di ore di trasmissione che satelliti (DDS) e cavo le mettono a disposizione sta portando il mondo dell'elettronica a una parossistica «fame di programmi». Il cinema, invece, lo snobba ancora. Tranne eccezioni significative come Antonioni e Kubrick, Godard e Lucas, la maggior parte dei registi non ha capito di vivere in una fase — drammatica e vitale insieme — di transizione fra epoche, immersi in una crisi che porterà le immagini, come ha sottolineato con forza Guido Aristarco, dall'era della riproducibilità tecnica a quella della loro «producibilità elettronica». Il video è il primo passo su questa strada tanto in senso tecnologico quanto psicologico e sociale. Segna il passaggio fra la sensibilità e i linguaggi delle immagini su pellicola e l'universo inesplorato del computer. È ancora analogico ma prepara al numerico. Per questo il suo impatto sociale e percettivo è così forte. Lo hanno capito la pubblicità, l'industria discografica e anche i direttori delle carceri, coi loro monitor accesi 24 ore su 24. Ridislocando spazi, tempi, colori e contorni, infatti, il video interviene direttamente sulla percezione inconscia. La sua immagine «faticosa» impone l'approfondimento o la resa al flusso, la critica o l'inebetimento. Ma il video consente anche un livello di espressione che modifica profondamente i linguaggi iconici così come si sono consolidati fino al cinema. Pittori e scultori lo hanno avvertito per primi. La bassa definizione della registrazione elettronica, la pallida luminescenza delle sue immagini, i suoi colori infiniti e instabili, la possibilità di mettere creativamente in rapporto frammenti di immagine con frammenti di suono li ha affascinati. Concettuali, minimal, performer, informali: con le loro ricerche il video si intreccia per quindici anni all'ombra protettiva delle gallerie d'arte. Lì si qualifica come linguaggio moderno e non solo come tecnologia televisiva portatile; lì approfondisce la critica del naturalismo e della oggettività iniziata con l'Impressionismo. È negli anni Settanta, in Europa e negli Stati Uniti — ma più negli Stati Uniti che in Europa — che il

video si lascia, a poco a poco scoprire, esplorare, «colonizzare». Per gli scultori il flusso elettronico è un vero e proprio «materiale»: concreto, «povero», da scolpire con la videocamera e il mixer; per i pittori sono le qualità del colore artificiale e una luce assai diversa da quella che fissa la pellicola, che contano. L'immagine video permette di lasciar trascorrere sul monitor particolari del corpo umano o degli oggetti per un tempo di visione molto superiore a quello consentito dal cinema: a questo «effetto tecnico» (che potrebbe diventare «mezzo espressivo») concorrono sia la bassa definizione che la misura dello schermo.

È questa «possibilità» del video, che ha affascinato i performer, a stimolare gli architetti: ai primi ha suggerito di considerare l'immagine stessa come «corpo», di tradurre le pulsazioni della pelle e gli spazi della voce nella peculiare «tattilità» del video; i secondi avrebbero, se padroneggiassero il mezzo per il suo linguaggio innovatore e non solo per la sua comodità, l'occasione di interpretare i «segni» della città, i dettagli dell'arredo urbano, gli oggetti e le strutture a un livello di indagine finora sconosciuto. In realtà non è così. Vent'anni di ricerca creativa sul video non sono stati sufficienti a elaborare un'autentica «sintassi» del mezzo, un suo linguaggio unitario, peculiare e chiaramente riconoscibile. I debiti contratti dagli artisti video con il cinema — in particolare quello sperimentale e delle avanguardie storiche — con la pittura e la televisione sono ancora troppo evidenti. Malgrado l'idea di città, o addirittura di «villaggio globale», sia il denominatore comune di tutte le opere più attente, è ancora più semplice per gli artisti rappresentare lo «spazio interiore» della contemporaneità — e di conseguenza le sue lacerazioni — piuttosto che l'«oltre», la pirandelliana «realtà seconda» dello spazio fisico e degli oggetti. È un limite — soprattutto in rapporto al cinema che, sia pure in pochissimi casi, questa operazione, col suo specifico linguaggio è riuscita a farla — in un certo modo determinato dalle peculiarità del video. Questi, è stato detto, «coglie l'interiorità», apre a un processo, solo apparentemente conscio, di analisi. Ma non basta a qualificarlo come linguaggio autonomo. Non ancora. Ed è un limite avvertito sia in Europa che negli Stati Uniti, come l'analisi delle opere conferma. In Italia la più recente occasione di confronto è stata fornita dalla rassegna di video opere con tema «la città» organizzata dalla Sezione di Comunicazione Visiva del Centro di Documentazione della Facoltà di Architettura e del Politecnico di Milano («La città è all'orizzonte: television art dallo skyline americano», Milano, ottobre 1984). Ma altre preziose, e «classiche», occasioni di informazione sono il Festival International d'Art Video di Locarno o la rassegna annuale organizzata dal Centro di video arte del Palazzo dei Diamanti di Ferrara. Ciò che emerge, soprattutto dalle ricerche più avanzate (dal *Perfect Lives* di Robert Ashley agli straordinari lavori

video-digitali di Woody e Steina Vasulka; ma anche dalle opere di Max Almy, Kit Fitzgerald, John Sanborn, Bill Viola o, in Europa, da quelle — fra gli altri — di Fabrizio Plessi, Robert Cahen, Marie André, Marina Abramovic, Gabriella Belotti, impegnata da anni proprio in una ricerca video sulla «presenza della città» per conto della Facoltà di Architettura dell'Università di Milano), è che l'attenzione degli artisti è ancora polarizzata più sulla ridefinizione del tempo (tempo fisico e tempo psichico, viaggio e monologo interiore) piuttosto che sullo spazio, anche quando il tema è la comunicazione spaziale. In fondo proprio il tempo è la dominante della «provocazione» via satellite (agli apparati e alle convenzioni dell'industria dello spettacolo elettronico) messa recentemente in atto da Nam June Paik, e apparentemente tutta giocata sulla nozione di spazio. Anche se è straordinario per un artista mettere contemporaneamente in rapporto se stesso e il proprio gruppo di amici (Laurie Anderson, John Cage, Allen Ginsberg, John Sanborn, Yves Montand, Merce Cunningham ecc.) con 25 milioni di spettatori in tre continenti (Parigi, New York, Seul), l'accento è posto da Paik stesso, per spiegare il suo *Good Morning Mr. Orwell* del 1 gennaio 1984, più sulla *simultaneità* della trasmissione artistica, sul «diritto» degli artisti a appropriarsi dei mezzi della diretta (e a non accontentarsi del semplice trattamento di immagini elettroniche registrate) che sul carattere planetario del suo esperimento, sulla tentazione McLuhaniana del «villaggio», pure evocata. Anche perché, su questo piano, i più efficaci video artisti potrebbero essere i tecnici del Pentagono o gli psicologi che preparano le sceneggiature di Steven Spielberg. In effetti, a dispetto della maggiore creatività (o è solo disponibilità?) tecnologica delle video opere americane, quando si tratta di analizzare la città (come futuro e come memoria o, semplicemente, come cornice) sembra che il video non riesca ad abbandonare il cinema. Movimenti di macchina e montaggio sono quelli del cinema; l'unica differenza è nella persistenza delle immagini e nei colori. Non è poco, ma ancora non è sufficiente. Naturalmente questa carenza di «mezzi espressivi» del video in rapporto alla analisi dello spazio urbano — su cui, ovviamente, sia in Europa che negli Usa, gli architetti si adagiano, rendendo il video un banale strumento di archivio — è distribuita diversamente da artista e artista, da opera a opera. Ashley, a esempio, ha elaborato soluzioni nuove su questo rapporto mentre, nei lavori di Vasulka e di Sanborn — ma anche, a fini più commerciali, negli esperimenti della Lucas Film —, gli spazi iniziano ad essere messi in rapporto non più con il video in se stesso ma con l'inedita, possibile, «grammatica» espressiva del graphic computer. È quest'ultimo, tuttavia, un altro orizzonte, ancora da scoprire e del tutto differente da quello del video così come è stato inteso finora. Un segnale di

come la struttura del linguaggio video cambierà quando muteranno le condizioni tecnologiche, con il computer e l'alta definizione televisiva su grande schermo. Un segnale di quella tendenza all'*interattività* dei medium e dei linguaggi che tanto affascina oggi gli apologeti della modernità. Interattività e eclettismo dominati in realtà assai più dalle esigenze dell'industria che dalle intenzioni degli artisti. Si tenga presente il caso della musica. Grazie alla «liquidità» della sua immagine e a un montaggio non sequenziale come nel cinema, ma a «flusso», a mosaico, a «incastro», l'immagine video consente di fissare le sensazioni, soprattutto subliminalmente, come a quella chimica non era possibile. Una opportunità straordinaria per musicisti che volessero, in linea con le teorie del «contrappunto» fra visivo e sonoro, approdare a efficaci effetti di straniamento musicale. Ma più che le ricerche in questo senso, che pure vi sono state, da Ashley a Laurie Anderson, da Bob Wilson a Meredith Monk, sul rapporto video-musica ha pesato l'interesse dell'industria discografica. Che, con la politica dei video clip, ha valorizzato la «sensorialità» primordiale del video quanto a nessun artista era riuscito di fare. Gli psicologi della percezione si stanno interrogando su quali effetti devastanti per la fantasia e la libertà soggettiva nell'approccio alla musica ha il fissare — con tutta la forza di una immagine complessa — un dato suono a una data, inderogabile immagine. Così per la televisione. La corsa ai programmi indotta dalle nuove tecnologie ha spezzato la barriera che separava il video dalla tv. Stiamo assistendo, in pressoché tutte le opere video in Usa e in Europa, a una curiosa quanto selvaggia commistione di generi e di linguaggi. Cinema, «serial», pubblicità: il video di ricerca è attraversato da infiniti stimoli estranei alla sua prima fase «artistica». Una tendenza che negli Usa si chiama «television art» e che indica l'interesse di molti artisti visuali più per la televisione che per una rigorosa ricerca linguistica. Avversata come pernicioso, ma inevitabile, dai ricercatori newyorkesi raccolti intorno al Museum of Modern Art e a The Kitchen, questa linea trova ovviamente spazio e consenso nei santuari dell'industria dell'audiovisivo, a Los Angeles e a San Francisco, ove fioriscono le reti di distribuzione via cavo di questo genere. Nella sua motivazione più nobile la television art è una scommessa fra gli artisti e l'industria, fra la banalità della televisione di oggi e il tentativo di elevare il gusto del pubblico. In realtà è facilmente prevedibile che la scommessa la vincerà la pubblicità. Le regole del gioco sono a suo favore. Ad una uscita, anche finanziaria, dei video artisti dal «ghetto» delle gallerie d'arte sta, infatti, parallelamente avanzando un progressivo inaridimento della ricerca, una sempre più accentuata «accademia» video, una fastidiosa insistenza su temi e cliché visuali di sempre più accattivante lettura. Questo anche se, in linea di principio, — ma i principi non riguardano l'industria

culturale — la via della televisione è solo in apparenza più piana di quella dell'«arte». Con la television art, in fondo, il video torna — concettualmente — agli Stati Uniti, a una cultura metropolitana che privilegia lo spettacolo e gli effetti speciali alla riflessione su se stessa. La stessa tendenza, d'altro canto, è anche in Europa. Non nelle forme del messaggio rapido e spettacolare della television art quanto nell'esigenza, soprattutto francese, di una «nouvelle fiction» video.

Una richiesta pressante di «leggibilità» e di nuova convenzionalità delle immagini video che bene si accorda con chi va sostenendo che il racconto deve tornare alla trama e la pittura alla forma. È una caratteristica — reazionaria — degli anni Ottanta: uno dei primi e più immediati effetti della resistenza sociale e psicologica alle possibilità — creative ma inquietanti — della nuova sensibilità post industriale. Invece che gettarsi nel nuovo si rimpiange il vecchio, e nelle forme più sperimentate. Anche questo, d'altra parte, è l'impatto sociale dell'elettronica sulla metropoli: impressionare con le sue possibilità. Così si chiede al video ciò che il cinema ha già egregiamente dato e che la televisione dà quotidianamente.

È tutta una corsa alla rassicurazione. E si dimentica che l'elettronica non è solo una «summa» di effetti speciali ma una dimensione che ha già cambiato le condizioni della narrazione e della rappresentazione. Gli artisti, con le loro analisi non tanto della metropoli quanto nella metropoli, lo hanno intuito. Ma, nella rete del post moderno, come sempre, l'ultima parola non sta a loro.

Marco M. Gazzano

Comitato direttivo

Antonio Quistelli

Rettore della Università di Reggio Calabria
Presidente

Per la redazione

Paolo Portoghesi

Marcello Fabbri

Enrico Valeriani

Per la Facoltà di Architettura di

Reggio Calabria

Rosalba La Creta

Presidente della Facoltà

Giuseppe Rebecchini

Presidente del Corso di Laurea in

Architettura

Alessandro Busca

Presidente del corso di laurea in Urbanistica

Enrico Fattinnanzi

Direttore dell'Istituto di Progettazione

Paolo Alberto Rossi

Direttore dell'Istituto di Critica

Sara Rossi

Direttore dell'Istituto di Urbanistica

Per l'Opera Universitaria

Domenico Corso

Per il Consiglio di Amministrazione

Giuseppe Cosentino

Direttore Amministrativo

Franco Greco

Rappresentante degli studenti

In redazione

Enrico Valeriani

redattore capo

Antonella Greco

coordinamento redazionale

Silvia Massotti

coordinamento immagini

Luisa Castelli

impaginazione

Enrico Valeriani

segreteria

Eliana Aichner

progetto grafico

Giovanni Lussu

direttore responsabile

Marcello Fabbri

redazione

C.so Trieste 95

00198 ROMA

tel. 860586

amministrazione e pubblicità

Edizioni Dedalo spa

tel. (080) 371.555

casella postale 362

70100 BARI

abbonamento annuo:

Italia: 30.000

Esteri: 45.000

c/c postale

n. 11639705

intestato a Edizioni Dedalo

casella postale 362 - 70100 Bari

stampa

Dedalo litostampa spa, Bari

registrazione n. 369 del 27/5/1969

Tribunale di Bari

spediz. abb. postale gruppo IV, 70%

In copertina: New York: La torre del paracadute di Coney Island; la spiaggia di Battery Park durante la manifestazione "Art on the beach" estate 1984.

Controspazio

Anno XVI/Nuova serie n. 3 luglio-settembre 1985

P. Marcuse, A chi è destinata la zona litoranea
2

M.A. Bierbaum, Valorizzazione della zona che costeggia il fiume Hudson:
il bisogno di giustizia e razionalità
10

A.M. Ceci, Porth Authority: organizzazione e realizzazioni
14

A.L. Buittenwieser, Le coste della città di New York
22

A. Capuano, Sul fronte del porto
30

A. Capuano, Coney Island: filosofia del piacere e architettura del divertimento
58

Traduzioni in inglese/English Translations
69

M. Bilò, Tipo e Progetto
94

Un concorso per nuove fontane a Roma
103

Schede
109

E. Bordogna, Tendenze recenti nell'edilizia milanese
113

Numero a cura di Alessandra Capuano; corrispondente da New York:
Anna Maria Ceci.

Referenze fotografiche: S. Massotti, A. Capuano, M. Piersanti, A. Buittenwieser, N. Lieberman, L. Checkman, Time Inc., South Street Seaport Museum e Avery Library di New York, gli studi di: C. Pelli, U. Franzen, Venturi-Rauch-Scott Brown, Beyer Blinder & Belle, I.M. Pei, R. Dattner, Melvin Simon, The N.Y.C. Department of Ports and Terminals, The Westway Management Project.

E inoltre dai seguenti libri: Stern, Gillmartin, Massengale *New York 1900*, 1983; T. Adams *Regional Plan of New York and its environs*, 1931; R. Koolhaas *Delirious New York*, 1978; Ciucci, Dal Co, Manieri-Elia, Tafuri *La città americana* 1973; *The Harvard Architecture Review* vol. 2 1981; *ALA Guide to New York City* 1978; P. Sica *Storia dell'urbanistica* 1977; Dale *History & Architecture of Brighton* 1950, Kyriazi *The Great American Amusement Parks*, 1976; Wroth *The London Pleasure Gardens of XVIII century*, 1896; MacLeod *The Gardener's London*, 1972; Hitchcock *Architecture of Nineteen and Twentieth Centuries* 1982; J. Kasson *Amusing the million* 1978; E. Mitchell *American Victoriana* 1983; S. Adamson *Seaside piers* 1977.

Associato all'USPI
Unione Stampa
Periodica Italiana



Teleconfronto 1985
III Mostra Internazionale
del Telefilm

Catalogo
a cura di
Ernesto G. Laura

Editori del Grifo

Video, nuova frontiera della televisione?

La televisione degli anni Ottanta ha sempre più bisogno di programmi. E di programmi diversi. Lo sviluppo delle nuove tecnologie da una parte, (trasmissione diretta via satellite, televisione via cavo, videodisco) e la progressiva maturazione del grande pubblico dall'altra, stanno imponendo ai sistemi televisivi di tutto il mondo una profonda revisione dei palinsesti.

Un sensibile allargamento, innanzitutto (con le nuove tecnologie le ore a disposizione dell'utente si moltiplicano per dieci), e un aggiornamento dei programmi. Il pubblico è più disposto di un tempo a trascorrere parte della giornata davanti al televisore domestico (atteggiamento che, come è noto, è una delle cause maggiori della crisi delle sale cinematografiche) ma pare si stia facendo — come è giusto — sempre più esigente. Non si accontenta più della classica sequenza “notiziario-varietà-film-telefilm” che ha reso forte la televisione nell'universo dei media ma, assuefatto — da una pubblicità che si è fatta sempre più aggressiva e che in questi ultimi anni ha saccheggiato tutte le esperienze delle avanguardie storiche e artistiche — a un linguaggio visivo sempre più raffinato e “difficile”, sta per rendere “obsoleti” i vecchi cavalli di battaglia della televisione dagli anni ruggenti. Non che i film e telefilm, telenovelas e sceneggiati tendano a scomparire dai palinsesti; nè che la “serialità” televisiva, all'europea o all'americana che si voglia, abbia fatto il suo tempo; ma, certo, alle “merci televisive” per eccellenza — il film e il telefilm, appunto — e alla nozione stessa di “serialità” si impone una profonda revisione.

Sull'onda dell'accelerazione tecnologica pare infatti che anche il sistema televisivo, come il cinema e gli altri media, sia entrato in una fase di transizione e

mutamento che porterà, gradualmente, a superare le formule, narrative e produttive, consolidate dagli anni Cinquanta in avanti. Nell'immediato, come in ogni fase di transizione, vi è l'affermarsi nei palinsesti televisivi di nuovi prodotti, e la loro coesistenza con quelli già sperimentati. I primi segnali di questo mutamento già si intravedono. Se negli Stati Uniti la produzione di “serials” è entrata in una fase di stasi, in Europa, malgrado l'enorme ritardo accumulato su questo terreno, già si stanno sperimentando nuove forme di intrattenimento, di prodotto “medio” o “seriale”, fondate su un sostanziale aggiornamento dell'idea di “ripetizione”; forse cui anche dagli Stati Uniti si guarda con interesse, a riprova dello spazio culturale che, almeno nella sperimentazione, il vecchio continente ha ancora. La Francia è all'avanguardia in questo campo e, proprio a “Teleconfronto”, nelle scorse edizioni, si è avuta la possibilità di conoscere alcuni di questi lavori: *Une minute pur une image*, *La minute necessaire de Monsieur Ciclopède*, “Puntate” di pochi minuti, o addirittura di pochi secondi, inserite in “serie” di cinquanta o sessanta pezzi, realizzati con gusto e tecnologie inversamente proporzionali alla durata di ogni “clip”, questi “serials” sono un'anticipazione delle nuove vie che sta inaugurando la televisione di un intrattenimento della seconda generazione. Rapidi come i tempi che viviamo, sufficientemente concisi da essere guardati fino alla fine, guardano con ironia e perizia sia al cinema che alla pubblicità. A partire dal 1° luglio TF1 manderà in onda, al ritmo di uno al giorno per tutta l'estate, un analogo programma (50 clips di 7 minuti per un totale di 6 ore, a riprova di quanto questa soluzione sia interessante anche dal punto di vita dei tempi televisivi classici) ispirato da *Choses vues* di

Victor Hugo. Protagonista un attore famoso come Michel Piccoli e regista Jean-Paul Fargier, videoasta e critico televisivo dei "Cahiers du cinéma". È segno che la formula ha avuto successo e che, osando guardare alla letteratura, anche la dirigenza televisiva non la considera più solo sperimentale.

D'altronde è proprio in questa integrazione di media e di esperienze diverse la principale caratteristica della televisione degli Anni Ottanta. In questo contesto il video, oltre al cinema e alla pubblicità, può dare un decisivo contributo al rinnovamento dei programmi e all'aggiornamento dei linguaggi televisivi. Alcune reti lo hanno capito in tempo. Dal 1975 la Radiotelevisione belga della Comunità di lingua francese (RTBF-Liegi) manda in onda ogni settimana, col programma "Vidéographie", 90' di video-art. È il primo, e per ora ancora unico esempio nel panorama della televisione pubblica in Europa, di un concreto interesse per il video di ricerca da parte di una emissione ufficiale; interesse che, tra l'altro, si è attestato anche sulla produzione, e non solo sulla diffusione, in programmazione ordinaria, di questo particolare prodotte.

Ma anche negli Stati Uniti, a New York e San Francisco in particolare, alcune reti (le pay-tv e quelle che si distribuiscono via cavo) hanno "aperto" al video. Un fenomeno interessante e di notevoli potenzialità che va ben al di là di quello, più conosciuto soprattutto in Italia, della "video-music", del "clip" prodotto dalle case discografiche — con abbondanza di "effetti speciali" e indirizzato soprattutto ai giovanissimi — nel lancio dei nuovi motivi musicali.

In realtà il video, soprattutto nella sua forma "art", è altra cosa e, per quanto poco conosciuto — anche dalla critica d'arte — è già un'esperienza storizzabile. Le sue prime prove sono collocate alla metà degli anni Sessanta, stimulate dall'introduzione sul mercato della telecamera portatile Sony — che in quegli anni eccitò la fantasia non solo degli artisti ma anche dei patiti della "controinformazione" — e dai primi esperimenti di Paik e Vostell a New York. E degli anni Sessanta, e poi del decennio successivo, il video degli artisti ha tutte le caratteristiche e i limiti. I suoi agganci col movimento "Fluxus" e la body-art, con concettuali e informali sono, infatti, solidi

fin dall'inizio. E se pittori, scultori e performer trovarono nel video una affascinante estensione delle proprie ricerche, il mondo del cinema e, ancor più, quello della televisione, lo rifiutò con energia.

La nuova tecnologia pareva "povera" e imprecisa proprio là dove gli artisti delle arti tradizionali in crisi la trovavano ricchissima. La strutturale flessibilità del mezzo, la possibilità di giocare con immagini e colori poco definiti accentuando la "tattilità" e la plasticità proprie dell'immagine televisiva in modi sconosciuti (e non accettati) da una tv alla perenne rincorsa della definizione cinematografica; il controllo radicale dell'immagine elettronica, la sua distorsione e il suo trattamento all'eccesso come altrettante forme di denuncia della presunta "oggettività" della riproduzione; innovazioni importanti nei concetti di spazio e tempo, percezione e totalità; inediti modi di intendere la sequenza, riportata più all'interno dell'immagine, come collage o mosaico di elementi piuttosto che come successione di inquadrature: sono questi, in definitiva, gli elementi del video che hanno reso la nuova tecnologia più vicina ai pittori che ai cineasti. Al massimo i registi cinematografici l'hanno usata, come Kubrick, in appoggio alla cinecamera, come pura e semplice registrazione; e così gli uomini di teatro, se si eccettua il *Moby Dick* di Carlo Quartucci prodotto dalla Rai nel 1972, intelligente e avanzata mediazione fra il teatro e la ricerca espressiva in televisione. Per primo Antonioni, tra gli uomini di cinema, ha capito le possibilità espressive dell'elettronica e le ha utilizzate, ne *Il mistero di Oberwald* (1978) con uno sguardo che ha fatte proprie molte esperienze videartistiche.

Tuttavia, passati gli anni degli entusiasmi iniziali, con gli anni Ottanta la ricerca video ha iniziato a ripiegare su se stessa. Ha iniziato a "specializzarsi", a dividersi in "generi" e sottogeneri — videodanza, videopoesia, videolettera, videoteatro, videomusica, videonarrazione — che, anziché estendere e applicare creativamente a diversi ambiti di ricerca le sperimentazioni linguistiche degli anni Settanta, hanno contribuito ad affermare una vera e propria "accademia" video, una, spesso fastidiosa ripetizione di stereotipi e cliché. Le "aperture" della televisione al video di ricerca, e dei video artisti alla tv, possono in-

nescare una nuova fase, ugualmente produttiva per l'uno e per l'altra.

Naturalmente qualche rischio di appiattimento la ricerca pura lo sta correndo, in questo sottrarsi alla protezione élitaria delle gallerie d'arte, ma inevitabile quando si scelga il confronto con un medium a grande scala come la tv. Ne è sintomo l'indirizzo che alcuni artisti video particolarmente sensibili al richiamo e al fascino della televisione stanno già percorrendo, quello della "video-fiction". Di grande successo in Francia e in alcune accezioni statunitensi, queste nuove forme di "narrazione" sono un esempio rilevante del produttivo interscambio che può venirsi a stabilire fra le esigenze della televisione di oggi e l'esperienza della ricerca video; ma indicano anche quanto, su una richiesta di "racconto", siano più forti le forme di narrazione per immagini in movimento già sperimentate dal cinema, dalla pubblicità o dalla televisione di fiction che quelle proprie della ricerca video.

E tuttavia l'esperienza della "video-fiction" non è da sottovalutare perché, a differenza di "Vidéographie", non è solo *uno spazio* nel palinsesto televisivo per il video degli artisti, quanto un vero e proprio confronto degli artisti video *sul terreno* della televisione. Un confronto e una disponibilità di cui la televisione dovrebbe saper approfittare. Infatti, come ha ben mostrato Paik stesso con *Good Morning Mr. Orwell*, e come dimostrano già da qualche tempo le esperienze statunitensi di "television art", è soprattutto la tv che ha da guadagnare nel rapporto con la ricerca video.

Se non altro nell'opera di aggiornamento linguistico, nella produzione di programmi nuovi (in questo senso la "video-fiction" è già una indicazione) e nella conquista di un suo "specifico" interamente autonomo dalle precedenti esperienze cinematografiche e teatrali. A Locarno, Montbéliard e San Francisco le rassegne di questi ultimi anni hanno sufficientemente chiarito quanto la mediazione, certamente ardua ma non impossibile, fra il grado di astrazione che il video consente e la domanda di comprensibilità che la tv impone sia auspicabile.

Questa "prima esposizione video" che una manifestazione sulla televisione di fiction apre, in Euro-

pa, al video di ricerca, intende proporre, innanzitutto, un "catalogo" ragionato — raccolto in accordo con le più qualificate istituzioni europee del settore — della migliore produzione video rintracciabile sul continente; illustrare le varie tendenze di questa ricerca, dalla video-music alla video-fiction passando per la video-art, e proporsi come primo momento di riflessione sul possibile interscambio, a livello di ricerca e di mercato, fra video e televisione.

Una retrospettiva di Nam June Paik ci è parsa, in questo contesto, un doveroso omaggio al primo e finora più vivace, esploratore di questo rapporto.

Marco M. Gazzano

Alla prima esposizione video, in collaborazione col Festival International d'Art Video di Locarno (Svizzera) e con la Manifestation Internationale de Vidéo di Montbéliard (Francia), partecipano: Associazione Culturale Laboratorio di Camion-Zattera di Babele (Roma Italia); Biennale di Venezia (Venezia, Italia); Centre Americain Culturel (Parigi, Francia); CRT-Centro di Ricerca per il teatro (Milano, Italia); Centro Videoarte di Palazzo dei Diamanti (Ferrara, Italia); Festival International d'Art Video (Locarno, Svizzera); INA-Institut National de l'Audiovisuel (Parigi, Francia); Manifestation Internationale de Vidéo (Montbéliard, Francia); Musée National d'Art Moderne-Centre Georges Pompidou (Parigi, Francia); MonitEur (Locarno, Svizzera); Rai-Radiotelevisione italiana (Ricerca e sperimentazione programmi) (Roma Italia); RTBF — Radio-Télévision belge de la Communauté française (Vidéographie) (Liegi, Belgio); SBP (Roma, Italia); Softvideo (Roma, Italia); Studenski Kulturni Center (Belgrado, Italia); The Tape Connection (Roma, Italia).

Presidente

Ernesto G. Laura

Vicepresidente

Mario Gallo

Direttori

Ivano Cipriani - Nedo Ivaldi

Comitato culturale

Antonino Cascino

Giovanni Cesareo

Enrico Rossetti

Coordinatore

Milvio Maccari

Ufficio stampa

Mario Guidotti

Organizzazione

Stefania Brai

Ufficio di Chianciano Terme

Augusto Preta

Immagine grafica

Alfredo De Santis

Mostra del telefilm

Rassegna italiana ed internazionale

Coordinamento di Nedo Ivaldi

Convegno internazionale di studi

Il mercato, questo oggetto misterioso

Coordinamento di Ivano Cipriani

Prima esposizione video

In collaborazione con il Festival International d'Art Vidéo di Locarno e le Manifestation Internationale de Vidéo di Montbéliart

Coordinamento di Marco M. Gazzano

TV - fiction e ragazzi

Minirassegna internazionale dei nuovi prodotti fiction, convenzionali e disegni animati.

Coordinamento di Teresa Aristarco

Televisione e pubblicità

Rassegna degli spot delle televisioni europee e extraeuropee, in collaborazione con la Sipra

Coordinamento di Marisa Bellenghi

Comitato d'onore

Enrico Fulchignoni, Presidente
Rafael Alberti (Spagna)
Michelangelo Antonioni (Italia)
Giulietta Masina (Italia)
Peter Nichols (Gran Bretagna)
Ingrid Thulin (Svezia)

Giuria

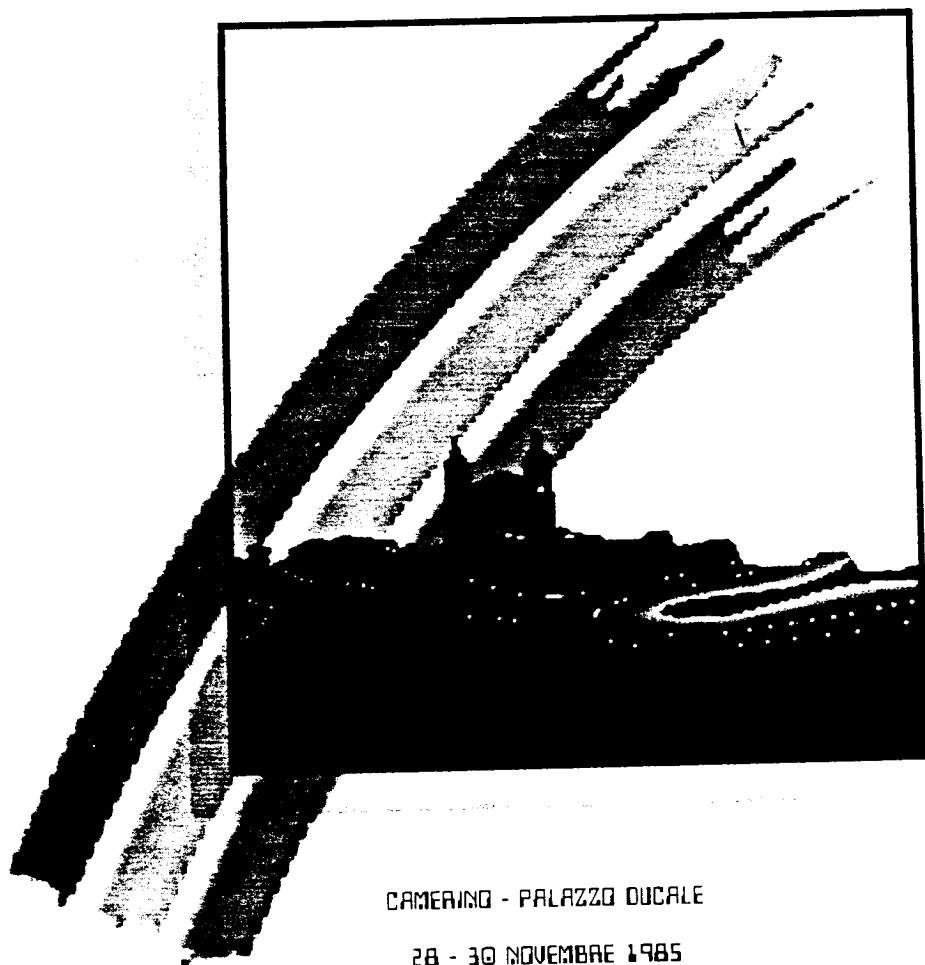
Erik Barnouw (U.S.A.), Presidente
Alberto Negrin (Italia)
Jerzy Sztwiertnia (Polonia)
Ken Trodd (Gran Bretagna)

Gruppo internazionale di esperti per il collegamento con i vari Paesi

Duccio Faggella (per gli U.S.A.)
John Francis Lane (per la Gran Bretagna)
Danielle Lantin Turone (per la Francia)
Desanka Lazic (per l'Australia)
Ljupka Lazic (per la Jugoslavia)
Raffaele Maiello (per la Francia)
Trulls Ohra (per la Norvegia)

UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI CAMERINO

ATTI DEL FESTIVAL
DELL'ARTE ELETTRONICA
1985



CAMERINO - PALAZZO DUCALE

28 - 30 NOVEMBRE 1985

Ormai è chiaro: pensare oggi a una “politica culturale europea”, soprattutto nel campo degli audiovisivi, è un azzardo della speranza. Una “identità culturale europea”, almeno in apparenza, non esiste.

Come si è giunti a questa situazione? Come è possibile che l'Europa, in un'epoca come questa di trasformazioni radicali, si trovi nell'impossibilità di giocare un ruolo qualsiasi se non di recuperarne uno all'altezza delle sue tradizioni? Condizioni strutturali negative, incapacità dei gruppi dirigenti, scarso interesse della gente, una “colonizzazione mentale” degli europei da parte degli americani già avvenuta, una serie di congiunture sfavorevoli, vere e proprie crisi di regime in vari paesi certamente ma, forse anche qualcosa di più profondo, di meno facilmente individuabile con i soli strumenti della politica o della statistica. L'Europa sta vivendo la transizione dell'era meccanica a quella elettronica, dal cinema al computer (ma anche al video) nel campo dell'immagine con una fatica che non è di altri popoli o culture: sembrerebbe, a volte, con vera e propria sofferenza. Per questo si stanno aprendo sul nostro continente - e in noi stessi - contraddizioni di portata tale che, trascinandosi, tendono a diventare insanabili.

L'Europa si è affacciata all'era elettronica esausta, in preda ad una crisi evidente di idee e di fantasia che ha il suo corrispettivo economico/strutturale nel gap tecnologico che ci separa dagli Stati Uniti e dal Giappone, e quello psicologico nell'evidente inquietudine che prende ciascuno di noi ogni qualvolta ci poniamo di fronte alle sconvolgenti possibilità e dagli effetti sociali e percettivi delle nuove tecnologie. L'Europa ha pagato duramente, in termini sociali e psicologici, il passaggio - dall'inizio del Novecento agli anni Sessanta - alla fase matura dell'era meccanica: forse per questo non riesce ancora a cogliere appieno la filosofia della nuova era telematica. Nell'epoca della flessibilità, della produzione di servizi, della qualità elettronica ancora ragiona in termini di risorse materiali, di quantità, di strutture produttive. Per usare una terminologia che non ci appartiene ancora ma che dovremo imparare ad usare: di fronte alla fame di programmi e di software, di “uso”, di “modi di utilizzo” delle nuove tecnologie, l'Europa continua ad inseguire un hardware che non si può più - storicamente - permettere.

Forse non abbiamo ancora compreso appieno quale abisso di culture, di pensiero, di psicologie - e di quindi di politiche, di strategie produttive - separa l'era meccanica da quella elettronica, la catena di montaggio dal robot, il cinema dal computer; e non lo capiremo fino a quando non ci convinceremo che non una frattura "generazionale" come le tante del passato, ma uno slittamento di "epoche" separa chi si è formato sui libri e sul cinema da chi sta imparando a vivere tra il video e il computer. Non è una "nuova fase" della vecchia rivoluzione industriale: è appena l'alba di una nuova storia, di nuovi modi di produrre e di pensare. E' l'era della "producibilità elettronica" opposta a quella della "riproducibilità tecnica" come, spostando in avanti il pensiero di Walter Benjamin, Guido Aristarco l'ha definita: e noi ci troviamo - drammaticamente - immersi nelle inevitabili contraddizioni della fase di transizione. In queste condizioni è evidente lo sconcerto: ma è anche utile se lo intendiamo, ci insegnò Socrate, come "salutare disorientamento" di fronte alla contraddizione. Meno utile è volersi attestare ad ogni costo su strategie difensive perché manca il coraggio di progettare - immaginare - il nuovo; voler perseguire strategie produttive e forme del pensiero che, nella nuova era, si possono risolvere in errori di prospettiva tanto gravi da essere, per i costi finanziari e l'impegno di ricerca che implicano, difficilmente recurabili.

L'attenzione si sposta sulla televisione. Saranno infatti proprio le grandi reti nazionali a determinare il futuro del video, del cinema e quindi dell'immaginario europeo negli anni che ci separano dal XXI secolo: e questa semplicemente perché saranno loro a scegliere con quali programmi riempire le 500.000 ore di televisione che tra pochi anni saranno a disposizione dell'Europa con l'avvio della trasmissione televisiva diretta via satellite (DDS).

Se pensiamo che (sono dati di una recente ricerca della Comunità Europea) oggi, complessivamente, in Europa si producono solo 1000 ore di televisione e se ne importano 4000 per coprire le 5000 che abbiamo a disposizione sul continente, si comprende quale vera e propria rivoluzione stia per portare nel nostro sistema produttivo, nei nostri ritmi di vita e, presumibilmente, nel nostro mondo fantastico, il satellite, una semplice innovazione tecnologica. Moltiplicare per 100 (o per 500 se guardiamo alla possibile produzione europea) gli spazi televisivi di cui disporremo nel 1990 in ogni paese può significare solo: o la conquista in tempi strettissimi di un nuovo modo di fare televisione, e che salvi (o rilanci) le specificità culturali europee, o una dipendenza così totale da sfiorare l'asservimento dalle importazioni e dagli Stati Uniti. Ora, che l'Europa arrivi ad una svolta del genere - che è politica e culturale insieme - per "via tecnologica" e che, per di più, vi sia del tutto impreparata, non è certo consolante: ma ancor meno consolanti sono le scelte e il dibattito che su questo evento si stanno impostando, ad esempio, in Italia. E l'Italia, non dimentichiamolo è, grazie al partico-

l'equilibrio che si è stabilito fra mercato, industria e dibattito politico/culturale, uno straordinario laboratorio - di scelte, di errori, di idee - per tutta l'Europa.

Nel nostro paese, è noto, esistono network privati che controllano una audience televisiva complessivamente superiore a quella della TV pubblica: e questi network esistono solo grazie alla continua programmazione di film e telefilm americani oltre - da poco - di video clips.

Questa situazione, come è ovvio in un sistema integrato di comunicazione di massa, ha fortemente indirizzato il gusto - narrativo e visuale del pubblico - verso prodotti decisamente di "evasione" e americanizzanti. Perciò, a causa di questo genere di concorrenza - che gli altri paesi europei subiranno fra poco, quando i loro spazi televisivi saranno saturati dai prodotti made in Usa - la RAI cerca di difendersi scegliendo, nell'era della possibile creatività elettronica, i prodotti e i modi di produzione del sistema televisivo ereditato dall'era meccanica: la ripetizione, le puntate, i serials, lo stereotipo narrativo. Questa è la contraddizione indotta da una situazione di libero mercato giustificata ideologicamente dall'inarrestabilità dell'innovazione tecnologica: che la RAI è costretta ad approntare le catene di montaggio e le figure professionali per produrre telefilm "made in Italy" da opporre a quelli Usa, in un'epoca in cui la catena di montaggio sta per essere abbandonata, che addestra ad una specializzazione verticale e alla padronanza di una sola mansione (regista, producer, sceneggiatore, operatore, ecc.) quando l'elettronica matura chiede specializzazioni orizzontali e capacità, elasticità, fantasia nella ricomposizione delle mansioni. Questo il rischio: di fare un gigantesco sforzo di ristrutturazione organizzativa e industriale verso il taylorismo hollywoodiano - illudendosi, tra l'altro, di riuscire a coprire in pochi anni un gap di più di cinquanta - per poi trovarsi alla fine del decennio con una struttura obsoleta e con mansioni scarsamente utilizzabili.

Senza contare che scegliere di attestarsi sui serials piuttosto che su altri prodotti, sulla quantità piuttosto che sulla qualità, può contribuire significativamente a dare il colpo di grazia alle possibilità residue di salvaguardia dell'identità europea, di "educazione" del gusto pubblico, di garanzia della creatività elettronica.

Tutto ciò, naturalmente, nulla toglie ai meriti della RAI che è stata, occorre ricordarlo, negli anni Settanta e in parte ancora oggi, il principale baluardo in Italia nella difesa del cinema "di qualità" e "d'autore" che sia, oltre che garanzia di spazio per i giovani registi: anzi, proprio questa tradizione così diversa dal cliché più noto di una azienda televisiva, rende ancora più drammatiche le scelte più recenti della televisione pubblica, in Italia.

E' in momenti come questo che bisognerebbe riflettere su come la nozione di pianificazione non sia affatto "fuori moda" nell'era elettronica.

Con l'elettronica, sull'uso dei programmi, con le macchine, si lavora

in piccoli gruppi molto mobili, con elasticità, rapidità; occorrono professionalità flessibili capaci, in ogni momento del processo di lavoro, di riconventirsi in altre e nuove mansioni.

Se ci interessa una metafora (non nuova d'altra parte) possiamo dire che con l'elettronica si lavora per "isole" piú che per "catene". Ne sono valorizzate apparentemente la creatività e la fantasia. Occorre una disponibilità al nuovo, al diverso, al mai realizzato, al non stereotipo, del tutto inedita nella nostra cultura recente; una disponibilità forte almeno quanto il rischio dello stereotipo e dell'accademia: ma è proprio la forza dirompente dell'innovazione, la rapidità nel consumare le sue proprie soluzioni che nell'elettronica garantisce, entro certi limiti, da questo rischio.

La stessa disponibilità intellettuale che è chiesta agli studiosi che si vogliono interessare di elettronica è condizione indispensabile per il tecnico che la usa o per l'artista che se ne appropria. L'alienazione dai prodotti del proprio lavoro è ben piú sottile nell'era elettronica che in quella meccanica: è spostata sul controllo dell'hardware e sulla formazione dei programmi di base, che sfuggono interamente agli operatori; ma al livello medio/basso di utilizzo dei programmi e delle tecnologie, o nel momento della costruzione del software, l'impressione di libertà è molto maggiore che sulla catena di montaggio o sullo stesso set cinematografico.

"Versatilità": delle tecnologie, del pensiero, degli uomini è la nuova parola d'ordine dell'industria.

Quanto ci sia di ideologico in questa affermazione è (o dovrebbe essere) evidente: almeno quanto il suo fondo di verità. Non c'è dubbio, infatti, che elettronica ed informatica stanno scalzando il modo di produzione che si è affermato in Occidente negli ultimi due secoli; e che si avvicinano, paradossalmente, le caratteristiche della nuova età industriale a quella dei modi di produzione che si fondavano sull'artigianato. L'analogia fra le piccole équipes elettroniche mobili e creative (che intervengono sui calcolatori, che usano il video, che giocano col colore e con la musica, che provano e sperimentano in continuazione, che trovano, con l'elettronica, quello spazio per la fantasia che la meccanica matura negava) con le botteghe artigiane del Cinquecento è evidente: e così l'analogia fra certe "competenze" artigianali e quelle imposte dalle nuove tecnologie.

Nessuno può interamente padroneggiare l'intera competenza elettronica, il lavoro è sempre di équipe: ne segue che, al momento dell'uso delle tecnologie, una eccessiva specializzazione, una rigida parcellizzazione del lavoro non serve.

Questa suggestiva analogia, mutatis mutandis certo, fra elettronica e artigianato è stata, ed è significativo, istintivamente colta e perseguita da alcuni fra gli artisti e i gruppi di lavoro piú sensibili alle possibilità della nuova era e dei nuovi linguaggi. Cos'altro sono infatti se non "alti artigiani elettronici" artisti come Carlo Quartucci, Fabrizio Plessi, Woody Steina Va-

sulka, Robert Ashley, Robert Cahen, Marie André? Sono artisti, come molti altri d'altronde, che nel loro lavoro uniscono un massimo di disponibilità verso le nuove tecnologie - al punto da rivelarne possibilità sconosciute - senza dimenticare né fantasia né manualità. Cosa sono se non "botteghe artigiane" i più importanti gruppi di ricerca europei su video e media (Palazzo dei Diamanti di Ferrara, la "Zattera di Babele" di Roma, L'INA di Parigi, Image Video di Bruxelles, i ricercatori di Arles sulla fotografia e quelli sovietici sul laser?). E non è forse - letteralmente - un "artigiano" del Cinquecento Nam June Paik artista e ingegnere, eizenstejnianamente "cinemago della televisione", capace di giocare in diretta via satellite fra musica e TV, video e computer, New York e Parigi? Tutta la ricerca video artistica e quella sulle integrazioni/estensioni fra media diversi ha, in fondo, insistito in questi anni sul valore "artigianale" della creazione e, come nel cinema dei primordi, ha orgogliosamente affermato che la fantasia si esplica anche senza imponenti mezzi finanziari o tecnologie eccessivamente raffinate. Questa è la lezione dell'avanguardia video che dovrebbero cogliere i sistemi televisivi europei per attrezzarsi all'era elettronica; anziché attestarsi su strategie vecchie perché mutate da esperienze precedenti essi dovrebbero coraggiosamente mettersi in discussione nel nuovo; sfidando le proprie burocrazie essi dovrebbero fornire industrialmente - questo sí è indispensabile - possibilità produttive e finanziarie agli artisti o a chi è disposto a lavorare su prodotti di qualità, moltiplicare all'infinito - tante sono le ore di televisione da riempire - le possibilità in linguaggi e mezzi oggi concesse alle sole élites d'avanguardia, formare professionalità tecniche che sappiano essere all'altezza della creatività elettronica e non solo, come nel passato, parcellizzato supporto al regista. In questa direzione il corso professionale su "*Immagine elettronica e sistemi audiovisivi*" organizzato a Torino dall'Istituto di Storia del cinema e dello spettacolo dell'Università, dall'Assessorato al Lavoro del Comune e dalla RAI - Sede Regionale per il Piemonte, è un contributo. A Torino ci si propone, infatti, di costruire una nuova figura professionale, un tecnico specializzato nel trattamento delle immagini elettroniche (dalla fotografia al cinema, dalla TV al video fino al computer) a elevata competenza tecnica e professionale con di più - ciò che è una novità nella storia della formazione professionale in Italia - una competenza culturale di livello universitario sui linguaggi e la storia dell'immagine. Un *insieme* di competenze tecniche, dunque, sostenute da una forte coscienza critica e culturale: questo potrebbe essere il profilo del tecnico del futuro, quello di cui i nuovi creatori potrebbero avere bisogno. E indicazione per il futuro è anche il corso stesso, interdisciplinare nei programmi e nato dall'interattività fra tre istituzioni pubbliche: Università, Rai e Comune. Una iniziativa nata, anche questo è raro in Italia, come *impegno concreto* dopo un Convegno, il primo in Italia sull'immagine elettronica, organizzato da Guido Aristarco (*Il nuovo mondo dell'immagine elettronica: ricerca, spettacolo, professionali-*

tà, Torino, maggio 1982).

Le televisioni nazionali dovrebbero capire, tra l'altro, che i modi di produzione elettronici sono più democratici e consentono costi organizzativi assai minori rispetto a quelli dell'era meccanica. Ma non è facile. Ogni qualvolta, è risaputo, gli artisti si sono trovati a tu per tu con la televisione ufficiale, con i suoi linguaggi e pregiudizi consolidati, l'alternativa è stata fra lo scardinare il sistema o il rinunciare alla creazione e all'originalità: quale delle due è dipeso solo dal potere contrattuale del singolo regista. I due modi di lavorare - che sono due veri e propri modi di produzione industriale - delle TV che inseguono il taylorismo nell'era elettronica e quello degli artisti, sono ancora largamente incompatibili: con la differenza che quello più produttivo sul piano della qualità complessiva dei prodotti, sull'uso dei linguaggi, sull'utilizzazione delle tecnologie e per la stessa esplorazione dei media è quello "artigianale" degli artisti. Ma non solo le grandi reti televisive, e questo ha una sua importanza, resistono nel passato. Anche certi tecnici che lavorano nei luoghi deputati dell'industria elettronica, ancora non hanno conquistato la disponibilità mentale adeguata alle tecnologie che manipolano: a riprova di quanto sia faticosa e contraddittoria la transizione all'era elettronica. Maggiore disponibilità la si trova invece, e non è paradossale vista l'analogia fra le due strutture di pensiero, negli artigiani classici, nei padroni dei mestieri più antichi.

Detto questo va aggiunto dell'altro: l'analogia tra modo di produzione artigiano e modo di produzione elettronico, posta in questi termini va intesa per quello che è: una suggestiva provocazione. E' "solo" una analogia fra modi di produzione, tecniche e competenze professionali: nessun modo di produzione infatti, né artigianale né d'altro genere ha mai, di per sé, è ovvio, garantito la qualità dei suoi prodotti. Non è questo che sto discutendo in queste note. Si tratta di decidere su ciò che sta a monte del prodotto.

Storicamente i discorsi sulla qualità, sull'arte, sulla creatività sono successivi, e in certa misura subordinati, a quelli sulla struttura. Ed è la struttura industriale che, oggi, sta decidendo degli sviluppi dell'"arte" come dimostra il rapporto - comunque lo si voglia valutare dal punto di vista estetico o linguistico - tra televisione e video.

L'artigianato elettronico comunque, non è solo una possibilità per l'immagine: è già stato sperimentato e usato, come modo di produzione, in ben più "concreti" ambiti della produzione industriale.

I robot con i quali la Fiat ha eliminato le catene di montaggio nella produzione di automobili (oltre ad un numero considerevole di operai) sono stati progettati e costruiti "artigianalmente": alla periferia di Torino "Consorzio macchine utensile" (Comau) che unisce alcuni geniali ingegneri informatici e pochi, altrettanto geniali, operai professionali, di quelli che un tempo erano in grado di costruire da soli il pezzo di una macchina o una macchina intera.

Proprio queste sono, invece, le “possibilità” che l’elettronica offre alla fantasia. Proprio qui sta quel “miracolo” della televisione - dell’elettronica quindi, fino al computer e avanti - che avevano intuito negli anni Trenta Rudolf Arnheim, Bertold Brecht, Sergej Ejzenstejn. Ma il miracolo non è nella tecnica: è nella creatività che potenzialmente liberano le nuove tecnologie. La contraddizione, come già è stato per la radio e per la TV, è tra quelle potenzialità e le dure leggi del mercato e dell’industria aggiornata dal capitalismo elettronico e dall’industria culturale multinazionale.

Ma c’è una occasione che l’Europa democratica e quella dell’avanguardia artistica non può lasciarsi sfuggire: è questo curioso, paradossale, stretto rapporto che intercorre tra elettronica e artigianato, tra tecnologia avanzata e fantasia possibile. Anche per l’Europa politica e industriale questa è un’opportunità da non perdere: e non solo perché l’“artigianato” è, come modo di produzione, come struttura del pensiero e del tempo di lavoro l’autentica, profonda “identità europea”, quella che unifica la “cultura” del continente, al di là delle lingue, delle letterature e dei pregiudizi, dal Mediterraneo alla Mitteleuropa al Nord; né solo perché la fantasia, oggi che potrebbe tornare ad essere “risorsa economica”, è una di quelle materie prime di cui l’Europa non ha mai difettato: ma perché, grazie alle caratteristiche della nuova era, si apre all’Europa la possibilità di riconquistare un ruolo politico e culturale insieme, e una autonomia più soddisfacente di quella attuale.

E’ presumibile infatti che, a lungo andare, siano proprio gli Stati Uniti, con i loro perfetti e rigidi apparati produttivi ereditati dall’era meccanica, a trovarsi in difficoltà nel controllare le nuove esigenze elettroniche, ad accordare la produzione di macchine e di apparati con il loro “uso” maturo. In questa contraddizione l’Europa potrebbe, dovrebbe, inserirsi al più presto con scelte che sappiano essere strategiche. Così facendo rivaluterebbe, tra l’altro, se stessa, le sue tradizioni e le sue professionalità.

“Cosa si ricaverà dalla televisione - avvertiva Adorno nel 1952 - non è possibile profetizzare; ciò che essa è oggi non è legata all’invenzione e neppure alle forme particolari della sua valorizzazione industriale, ma dipende dal tutto, dalla totalità delle condizioni in cui si è fissato il miracolo”.

Occorre non dimenticarsene. Il nostro futuro, come sempre, dipende da noi: dal coraggio, dalla fantasia e dall’abilità con cui sapremo cogliere “il tutto” nei tempi nuovi della “producibilità elettronica”.

Dalle 18 alle 19 del 1 gennaio 1984 quattro reti televisive situate in tre diversi continenti hanno messo in comunicazione diretta via satellite 25 milioni di spettatori con il più folto gruppo di artisti contemporanei mai raccolto da una trasmissione di capodanno. Organizzatore, ideatore e regista di questa prima videoinstallazione planetaria — vero e proprio evento nella storia della comunicazione artistica — Nam June Paik, ingegnere, poeta, filosofo, musicista, pittore di origine coreana ma di cultura newyorkese, inventore del pezzo mancante della telecamera portatile (grazie alla sua scoperta la Sony ha lanciato sul mercato, nel 1965, la videocamera 3/4), padre e primo teorico dell'uso artistico del video e, oggi, in polemica col Reagan delle guerre stellari e col potere orwelliano degli apparati dell'industria telecinesiva, guerrigliero dell'etere, profeta del "diritto alla diretta" da parte degli artisti.

Contro le immagini, i suoni e i colori delle tv di tutto il mondo che, in ogni istante, fanno torto alle possibilità espressive dell'elettronica; contro gli slavati "collegamenti" dei telegiornali e la spettacolarità ipnotizzante e beota dei capodanni ufficiali o delle trasmissioni del sabato sera. Perché nella simultaneità elettronica e nelle fantasie visuali

che consentono il tubo catodico e il computer c'è un principio di libertà che va colto prima che gli apparati multinazionali dell'informatica, la società dello spettacolo e la censura politica se ne appropriano completamente e lo annientino. Perché in ogni trasmissione tv, con o senza satellite purché in diretta, in ogni videoinstallazione e in ogni "videoscultura" si costruisce, in gradi diversi, una ridefinizione radicale dello spazio, del suono e delle immagini: della percezione degli oggetti e di se stessi in rapporto al paesaggio circostante. E perché nel governare questa ridislocazione della percezione c'è la sfida fra l'utopia di libertà degli artisti e il potere della pubblicità. È aperta una sfida, dal 1984 in avanti, fra la progettualità del sogno e un eterno, elettronicamente alienato, adornano "sogno senza sogno".

Per questa follia, omaggio al lucido pessimismo di Orwell, provocatorio contro gli apparati dell'Est e dell'Ovest quanto lo era stato, anche allora nei due sensi, il romanzo, si sono mossi infatti solo gli artisti. Joseph Beuys, John Cage, Merce Cunningham, Herman Braun, Shirley e Wendy Clarke, Allen Ginzberg, Ken Hakuta, Wacky Wallwackers, Kit Galloway, Sherrie Rabinowitz, Laurie Anderson, John Sanborn, Yves Montand, Salvador Dalí, Robert Rauschenberg, i musei d'arte contemporanea di Parigi e New York, i servizi culturali francese, coreano e della città di New York, venti gallerie d'arte e quattro televisioni di media potenza

CINEMA NUOVO - APRILE 1985 - PAG. 45

(France 3, Parigi; Wnet 13, New York; Wdr 111, Colonia; Kbs 1, Seul) hanno sostenuto finanziariamente il progetto Good Morning, Mr. Orwell e affittato il satellite. Sfidando e beffando, con la regia di Paik, l'industria televisiva sul suo terreno privilegiato: il Grande Spettacolo di musica e colori, ipercodificato, convenzionalizzato ad hoc per un immaginario alienato dagli Usa all'Estremo Oriente. Solo l'Italia, ovviamente, non si è mossa. La Rai non ha partecipato all'iniziativa e non ha mai trasmesso il nastro; nessun ente locale ha inserito questa trasmissione nella sua "estate". Solo alcuni, a Roma, in marzo, hanno potuto vedere i quattro nastri (Parigi, New York, Seul, Colonia) montati su una videoinstallazione di 18 monitor curata dallo stesso Paik perché l'iniziativa è stata presa da un gruppo di artisti (la "Zattera di Babele"). E si che Nam June Paik, artigiano elettronico, "cinemago" della televisione, ha potuto per la prima volta dall'invenzione della tv e dalla messa in orbita dei satelliti, forse senza saperlo e certamente al di là dei risultati, dar corpo alla profezia utopica di Sergej Ejzenštejn, che fu il pri-

mo, nel 1942, a capire le "possibilità", per l'arte, della trasmissione elettronica. Ejzenštejn, vittima privilegiata del potere di dissuasione degli apparati: "Nella televisione il montaggio diventerà lo stesso corso immediato della percezione degli avvenimenti nel preciso istante in cui il processo si svolge. Assisteremo alla stupefacente congiunzione di due estremi. Il primo anello della catena delle forme dinamiche dello spettacolo dei suoi pensieri e dei suoi sentimenti nel momento stesso in cui li prova, tendendo la mano a chi elaborerà le forme superiori dello spettacolo futuro, al cinema-gio della televisione, che, rapido come un battere di palpebre o il balenare di un pensiero, giocando con le lunghezze focali degli obbiettivi e con le profondità di campo, potrà trasmettere in modo diretto e immediato a milioni di spettatori e ascoltatori la sua interpretazione artistica dell'avvenimento nel momento irripetibile in cui esso si compie, nel momento del primo e sconvolgente incontro con esso".

Siamo nel 1985. Good Morning, Mr. Ejzenštejn!

(m.m.g.)

La favola di «Tron» e l'elettronica nel cinema

di MARCO GAZZANO

1) *Tron* della Walt Disney Production probabilmente rimarrà nella storia del cinema come il primo film che ha, in alcune sue parti, interamente sostituito la struttura tradizionale dell'immagine cinematografica — chimica, analogica, fornita di un aggancio oggettivo alla realtà — con l'immagine di nuovo tipo — elettronica, digitale, puramente numerica, priva di ogni rapporto con ciò che chiamiamo « la materia » sia nei processi di produzione che in quelli di rappresentazione — permessa dalla tecnologia avanzata in questo inizio di corsa finale verso il termine del nostro vecchio millennio.

Non ha molta importanza che appena un quarto del film sia costituito da immagini la cui struttura portante possa dirsi interamente numerica, costruita cioè da un calcolatore solo in funzione di programmi matematici (lo slogan è: « tutto ciò che vedete non esiste, sono solo numeri »): è già questo un evento di rilevanza enorme, che pone la « rivoluzione elettronica » nel campo delle immagini in movimento al livello di quella, antica ormai, che portò le immagini a muoversi.

Come *L'arrivée d'un train* (Francia, 1895) dei Lumière, *Tron* (Usa, 1982) è, anche per i suoi creatori, poco più d'un esperimento tecnico, e lascia presagire ben poco delle — veramente infinite e, ad oggi, sconosciute — « possibilità espressive » della nuova tecnica.

Già nell'83, anno successivo alla produzione del film, il ritmo incalzante dei miglioramenti nella strumentazione elettronica avrebbe permesso alla Walt Disney di dimezzare gli ingenti costi di lavorazione occorsi all'opera: ma importante era arrivare primi e battere, con un lungometraggio, la concorrenza dei disegni animati computerizzati giapponesi (*Mazinga & C.*), primi veri esempi di immissione sul mercato di immagini numeriche.

Le immagini stesse (quelle digitali), in *Tron* sono « primitive »: costruite per linee rette ed angoli, intersezioni verticali e orizzontali, mancano completamente della complessità propria della realtà non numerica e, per di più, vivono di pochi colori e sono buie.

I problemi posti infatti alla sintesi mediante calcolatore dei colori e della luce, in particolare su immagini destinate allo schermo cinematografico piuttosto che a quello televisivo, sono ancora molti. Ma anche a questo si sta ponendo rimedio.

Un anno dopo solamente, nell'aprile 1983, la *Lucas Film*, che insieme alla *Walt Disney* ed alla *American Zoetrope* di Francis Ford Coppola paga i ricercatori più agguerriti nel campo dell'immagine computerizzata, ha presentato, al convegno sull'immagine elettronica di Bologna, un film-prototipo a struttura numerica nel quale appaiono montagne, acque, cieli e movimenti ben più « realistici » delle rigide e per nulla fantasiose geometrie di *Tron*.

C'è, è vero, ancora qualche problema da risolvere per rendere efficacemente i riflessi delle acque (o dei capelli) e per definire le tre dimensioni (gli esperimenti di immagine olografica, ottenuta col laser, sono tuttavia sulla buona strada), ma la via verso la ricostituzione del corpo di Marilyn Monroe e del vecchio Bogart è aperta.

Può sembrare paradossale — non lo è tuttavia nelle regole del mercato capitalistico delle immagini — ma nel momento stesso in cui la tecnologia realizza il sogno millenario dell'arte — l'astrazione pura, la creazione di immagini svincolate completamente dalla realtà fenomenica —, l'industria delle multinazionali punta sul realismo, dove « realismo » sta per montagne dell'Arizona non riprese con pellicola nella Monument Valley come ai tempi di *Ombre rosse* (John Ford, Usa 1939), o città in fiamme non ricostruite in studio come l'Atlanta di *Via col vento* (Victor Fleming, Usa 1939) ma prodotte col calcolatore, a Disneyland, nel più breve tempo e il più naturalisticamente possibile.

Ovviamente, non ha molto senso. Neppure l'industria americana può seriamente credere che stia nella ricerca del « vero », o nella copia della realtà fisica, l'applicazione « rivoluzionaria » dell'elettronica alle immagini.

L'industria del cinema — americani e giapponesi in particolare ma, dato il carattere planetario dei modelli di consumo delle immagini, non c'è da fidarsi troppo neppure degli italiani e dei francesi — punta esplicitamente ad obiettivi più ambiziosi. È la figura umana che interessa. È la costruzione a controllo numerico della *silhouette* di attori e attrici che ci hanno lasciato — ma che il vampiresco immaginario collettivo non ha dimenticato — e che, a maggior gloria della produzione e per la felicità degli spettatori, *devono* tornare in vita e recitare insieme: Eleonora Duse e Hum-

pare, Bogart per esempio, o Gary Cooper e Sarah Bernhardt. Le combinazioni, per quanto assurde, sono infinite e « le possibilità » dell'elettronica anche.

Tra dieci anni, è stato assicurato in tutti i più recenti convegni — Torino, Porretta, Bologna, Milano —, gli esperimenti sulla figura umana saranno conclusi: la voce e il suono già ora sono stati sintetizzati meglio dell'immagine.

Si assicura il pubblico sul massimo grado di « riconoscibilità » possibile.

C'è un triste corollario in tutto questo.

Marilyn la sfortunata, il « sesso naturale », la vittima più illustre dello *star-system* è ancora, ad anni dal suicidio, nell'occhio del ciclone. È alla sua figura che si tende, come obiettivo numero uno.

Oggetto per eccellenza, Marilyn sembra destinata nei secoli a non incontrare, come capitò invece alla Terry di *Limelight* (Charles Chaplin, Usa 1952), un suo Calvero che le dia il coraggio di credere che, sul serio, « la vita è meravigliosa » (questa bella immagine su Marilyn Monroe è del 1965, di Guido Aristarco): chissà se, oggi, la sua immagine-video di numeri e pixel (la più piccola parte di luce che compone un'immagine digitale) avrà, ancora, l'impressione di essere sfruttata da quella perfetta e cinica dimensione che nel 1946 Horkheimer e Adorno chiamarono « industria culturale »?

Le applicazioni su questa via sono, in effetti, notevoli: pensate a Pertini, simbolo insostituibile dell'unità nazionale e dell'« autentico » spirito del popolo, la cui immagine in alta definizione mentre arringa i giovani o piange a un funerale di Stato (ancora le laser-Br!), ci sarà proposta — opportunamente sintetizzata e a mezzo Tv — a dispetto della sua, purtroppo inevitabile ma poco politicamente opportuna (e magari a noi occultata), dipartita fisica!

Il prossimo è l'anno 1984 e George Orwell va degnamente celebrato. Quanto tutto ciò abbia, tuttavia, ben poco a che vedere con le effettive possibilità espressive dell'elettronica applicata alle immagini lo si intuisce facilmente.

La coniugazione, nell'immagine, di elettronica ed informatica ci pone, in effetti, di fronte ad una rivoluzione espressiva oggi ancora difficilmente concepibile.

Una fase, nella storia delle immagini, che va molto al di là dei pur decisivi passaggi del cinema dal bianco e nero al colore e dal muto al sonoro: un vero e proprio sovvertimento di codici e di tecniche produttive che Guido Aristarco, in continuità con la famosa definizione di Walter Benjamin, ha recentemente indicato come passaggio « dall'era della riproducibilità tecnica delle immagini a quella della loro producibilità elettronica ».

potenzianti espressive che sono state appena realizzate. I codici e i linguaggi artistici già realizzati, che per la Tv vanno dalla *video-art* a certi stupendi *spot* pubblicitari e, nel cinema, dalla geniale intuizione di Stanley Kubrick del '68 (il finale di *2001 Odissea nello spazio*) all'esperimento del '78 sul colore di Michelangelo Antonioni (*Il mistero di Oberwald*).

A dispetto del *battage* pubblicitario infatti, il film di Coppola *One from the heart* (« Un sogno lungo un giorno », Usa 1982) di veramente « elettronico » non ha che pochi secondi.

Le stupende luci di Vittorio Storaro comunque, e l'uso nel film delle tecniche espressive della Tv (il *Chroma-Key* ad esempio), aprono la strada ad una nuova visione. Gradualmente il pubblico si abituerà a questo nuovo modo di fare cinema e non lo abbandonerà più.

Le diffidenze iniziali con cui si accolgono le innovazioni tecniche sono solo garanzia — sottolineava McLuhan — di un loro più luminoso futuro.

Ed esattamente questo è il rischio che corre, in mano all'industria, la nuova immagine elettronica.

Con lucida amarezza, già nel '46, Ejzenstejn rilevava come del cinema, nei suoi primi cinquant'anni di storia, « non è stata utilizzata che una minuscola parte delle sue inesauribili risorse »; e già pensava « al miracolo della televisione », che « minaccia di mandare in pezzi i risultati, non ancora completamente assimilati e chiariti dell'esperienza del cinema muto e sonoro ».

Aggiungeva una chiamata in correo per « la ricerca estetica di tutto il mondo », appesantita, a parer suo, da « conservatorismo, inerzia, "evasione" di fronte ai problemi senza precedenti che ci pone il susseguirsi delle nuove tappe di sviluppo della cinematografia ».

In quarant'anni non si può dire che la situazione sia migliorata, nè sul fronte dell'industria nè su quello della « ricerca estetica ».

Oggi, per di più, c'è seriamente da temere che alle « possibilità » insite nell'era della « producibilità elettronica » delle immagini non si arriverà facilmente, se non alla condizione — classica ma forse non imminente — di una rivoluzione politica.

In elettronica come in informatica, ognuno lo sa, i *gap* tecnologici tra paese e paese, cultura e cultura, sono difficilmente recuperabili se si parte da condizioni di grande disparità reciproca.

Un abbassamento dei costi di computer-graphics e video-registratori professionali a livelli domestici non è, di per sè, sinonimo di democrazia e libertà d'azione con le nuove tecnologie.

Che nel sistema elettronico la maggiore apparente libertà in periferia rafforzi il centro lo sosteneva già McLuhan.

L'industria culturale, l'Illuminismo consolidato e svelato di

Horkheimer e Adorno, punta oggi quote immense di capitali e ricerca verso la magari banale ma commercialmente fruttuosa « riconoscibilità » delle immagini elettroniche e, al massimo, sulle naturalistiche geometrie dei video-games.

Quale artista potrà usare il suo personal-graphic-computer per costruire immagini d'altro genere se la ricerca per la strumentazione sta puntando su una dimensione di segno contrario?

Oggi, con cinema e Tv, l'arte e l'artista hanno « solo » problemi di costi di produzione e distribuzione che si frappongono tra di essi e il mercato; se in virtù di qualche accidente riescono a superarli, sono liberi di esprimersi. La materia si può effettivamente « vedere » da infiniti punti di vista. I leoni di pietra di Eizenstein gridano ancora oggi la loro rabbia. È il cinema. Il computer è ben più rigido: se non è programmato per certi effetti, non li produce affatto.

E dietro la programmazione ci sono costi di ricerca che nessun « artista » potrà mai permettersi. Nè si può credere che questo genere di industria sia tanto generosa da mettere in commercio modelli di graphic-computers senza averli prima abbondantemente sfruttati, in condizione di monopolio, e superati. Potremo accedere al computer che ha fatto *Tron* solo quando ce ne sarà già un altro in grado di disegnare il viso di Marilyn. È quanto già accade, d'altronde, sul mercato dei personal-computer.

Con l'elettronica il film dichiara, senza più remore, il suo essere merce. Il capitalismo elettronico sta distruggendo, anche nel mondo dell'immagine, tutti i miti del liberismo. Potrebbe essere un vantaggio se stimolasse una lucida presa di posizione, ma non è così.

Come sempre esso si ammantava di libertà nel momento stesso del massimo dominio. È tutta una ideologia superficiale e ottimistica, una forma di neo-positivismo ad oltranza che in questi anni, di convegno in convegno, le multinazionali del settore hanno contrabbandato: « mille canali Tv e sarete liberi di scegliere! » (Sony); « l'immagine elettronica libera la fantasia! » (Walt Disney); « È un altro universo. La tecnologia digitale si trova anni-luce al di là dello stesso video ». (George Lucas); « Il futuro del cinema è nell'elettronica, l'immagine chimica è archeologia. L'immagine elettronica è energia allo stato puro » (Francis Ford Coppola).

Ovviamente c'è chi, a sinistra, cade nella trappola, vittima del senso di colpa storico nei confronti della tecnica equivocando — anche questo non è nuovo — sul valore storico e non rimovibile dei suoi progressi (di cui anche la Marilyn-digitale fa parte) con l'uso proprio (in senso espressivo) dei mezzi.

Naturalmente ogni corsa col tempo ha i suoi rischi. La Walt

Disney, forzata dalla concorrenza giapponese, ha voluto anticiparli e si è trovata a dover realizzare una parte delle immagini di *Tron* senza che esistesse ancora la tecnologia adeguata. Perciò ha fatto ricorso alla ben più sperimentata pratica del lavoro manuale appaltato in Oriente dalle industrie Usa: per mesi e mesi quattrocento volenterosi grafici di Hong Kong hanno dipinto a mano, fotogramma per fotogramma, le parti dell'immagine che il calcolatore non riusciva a realizzare. Forse anche per questa (sublime!) sintesi di tecnologie il film sarà ricordato?

2) Ci sono altri aspetti del dibattito odierno sull'immagine elettronica che vanno considerati.

Oltre all'obiettivo dichiarato della « riconoscibilità » delle immagini l'industria tenta infatti, con la complicità del computer, un altro *scoop*.

Il prodotto cinematografico costruito in elettronica, si dice, potrà indurre nello spettatore un *shock* emozionale così forte da annullare la desiderabilità di ogni altro stimolo, le droghe e l'alcool ad esempio e, in prospettiva, istinti e sentimenti, ad esclusivo beneficio dei produttori cinematografici e televisivi.

Sarà il prodotto culturale adeguato, si dice, a generazioni di spettatori privi di « valori » da difendere, proiettati esclusivamente nel presente, la cui realtà coincide con la realtà televisiva.

La notizia è stata portata in Italia da Giuliano Montaldo il quale, dopo l'avventura del *Marco Polo*, ha avuto occasione di frequentare i giapponesi e di usare, per conto della Rai e primo in Europa, i loro prototipi per i sistemi Tv ad alta definizione.

Notizia preoccupante — agghiacciante per alcuni — ma di cui non c'è neppure troppo da stupirsi. È solo uno degli approdi possibili d'una vecchia storia.

Esiste infatti già dagli anni Trenta un prodotto cinematografico Usa, e sul quale l'industria statunitense si è specializzata, che punta, per garantirsi il successo, *direttamente* all'emozionalità ed all'inconscio dello spettatore. Film che saltano l'appello alla ragione (di ogni tipo: religiosa, morale, ideologica, di identità razziale o etnica) e che portano il « messaggio » (sensazioni pure) direttamente alla parte dell'Io più difficilmente controllabile.

Si capisce perché questo modo di fare cinema sia cresciuto negli Stati Uniti: bisognava vendere ogni singolo film a tutti, in un paese sterminato e dalle infinite identità.

Via col vento (1939) è il primo esempio riuscito di film del genere, di film-universale che, a scapito del suo essere reazionario e razzista conserva, a decenni di distanza, il primato planetario del successo: 382 milioni di dollari d'incasso dalla prima edizione,

seguito solo da *Guerre stellari* (George Lucas, Usa 1977) con 187; un indice d'ascolto televisivo negli Stati Uniti del 47,7% nel 1976 e del 39,1% nel 1981; 33 milioni di italiani (più che per i mondiali di calcio) per la proiezione in Tv del 12 aprile di quest'anno.

Come si spiega?

Il film era già reazionario e razzista nel '39 ma, evidentemente, è costruito in modo tale da svalutare la sua stessa ideologia apparente, così da permettere anche al sostenitore di Franklin Delano Roosevelt di divertirsi, e magari di commuoversi — senza per questo sentirsi un voltagabbana —, al seguito della capricciosa ma sfortunata Rossella.

È una lettura che, ovviamente, ha ben più a che vedere con la psicologia e gli studi sulla percezione che con l'estetica e i giudizi di valore, ma che sarebbe opportuno la sinistra culturale incominciasse a fare nel confrontarsi con certi « inspiegabili » successi commerciali.

Se non altro perché è ben possibile che l'immagine elettronica, per le sue stesse caratteristiche percettive, possa tra non molto essere veramente in grado di moltiplicare all'infinito effetti che per ora sono ottenuti esclusivamente con i mezzi espressivi propri del cinema.

Se *Via col vento* è il nonno di questo genere (e molto nella sua costruzione è stato casuale), *E. T.* (Usa, 1982) di Steven Spielberg ne è il perfezionatissimo nipotino, su una linea genealogica che passa anche per *Casablanca* (Usa, 1942) di Michael Curtiz.

Nè è un mistero che certe produzioni americane siano preparate più sul tavolo dello psicologo che su quello dello sceneggiatore, o che spesso il regista non sia altro che la lunga mano di tecniche di svelamento dell'Io votate più al controllo che alla liberazione dell'individuo.

3) In quanto a teorie sul dominio anche *Tron* ha qualcosa da dire. Il suo soggetto non è originale, ma neppure banale.

Evoca un mondo ridotto a villaggio, senza più destra nè sinistra (De Mita ha copiato Walt Disney?), dominato dai computer e dai « creativi » che li costruiscono e li distruggono, avvolto in una rete elettronica planetaria così fittamente intrecciata da rendere possibile, anche se difficile, l'accesso al cuore del sistema (i segreti militari del Pentagono e del Cremlino) partendo dalla più estrema e apparentemente de-ideologizzata periferia (l'innocuo video-game del bar di sotto).

È una citazione (rovesciata) di McLuhan e, nel cinema americano degli anni Settanta, non è neppure la prima. Già in *Network* (« Quinto potere », Usa 1976) di Sidney Lumet avevamo sentito

di un mondo integrato, avvolto dai computer e controllato con la televisione: « anche i russi lavorano e pensano come noi, col computer, le tabelle e i satelliti », afferma nel film il dirigente supremo della stazione televisiva.

E in *Poltergeist* (« Demoniache presenze » di Tobe Hooper e Steven Spielberg, Usa 1982) era evidente, fin dalle prime sequenze, un rimando « colto » alla nota immagine McLuhaniana della Tv come « focolare freddo » dei nostri tempi.

Sono strategie di marketing anche queste. L'industria della cultura fagocita i suoi critici e, con prodotti che ammiccano *contemporaneamente* alla cultura « alta » e a quella « di massa », tende a garantirsi un pubblico universale.

Dalla metà degli anni Settanta inoltre, il cinema degli Stati Uniti cerca di predisporre emotivamente « i suoi affezionati lettori » all'impatto con l'elettronica.

È provato da numerose ricerche di mercato che i progressi sempre più rapidi della tecnica incominciano a produrre nell'utente comune forme di rigetto, un senso crescente di insicurezza e impotenza. Le guerre stellari di Reagan non hanno affatto rassicurato il cittadino americano.

Il cinema, inteso questa volta come mezzo di comunicazione di massa, ha dato alcune risposte: facendo credere che l'elettronica applicata alle immagini sia appena un passo avanti nella lunga storia degli « effetti speciali »; o riducendo — come in *Tron* — il mondo computerizzato ad un innocuo video-game ad *happy end* garantito.

Il male soccombe e si ristabilisce l'ordine violato: la tradizione del Disney-film che, insieme a *Playboy*, è ciò che resta della cultura bianca e puritana d'America, è apparentemente conservata.

Ma effettivamente grande è il disordine sotto il cielo: non basta più sapere che al lieto fine si arriverà. Occorre provare che l'Impero è ancora in grado di difendere il cittadino.

Anche a questo bisogno, inconscio e collettivo degli americani, il cinema ha risposto: così anche gli europei si sentono più tranquilli. C'è una squadra speciale in grado di affrontare ogni minaccia: catastrofi provocate da un uso distorto del capitalismo (*L'inferno di cristallo*, di John Guillermin, Usa 1974), mostri primordiali che emergono dalla memoria o dal mare (*Lo squalo*, di Steven Spielberg, Usa 1975), extraterrestri in visita (*Incontri ravvicinati del terzo tipo*, di Steven Spielberg, Usa 1978), fantasmi non pacificati (*Poltergeist*, di Tobe Hooper e Steven Spielberg, Usa 1982), un master-control-program sfuggito al controllo (*Tron*, Usa 1982).

L'immaginario collettivo è sotto controllo: la cultura europea non serve più.

I fratelli Grimm e re Artù sono morti definitivamente anche per la Walt Disney, portandosi dietro tutte le complicazioni emotive del vecchio continente. L'insanguinata Excalibur è stata sostituita in *guerre stellari* dalla più efficiente (e pulita) spada-laser, come già s'era preferito lasciar cadere in un burrone la regina cattiva di *Biancaneve* (Walt Disney, Usa 1938), piuttosto che costringerla a morire ballando in scarpette d'acciaio incandescente.

Il film americano vive del film americano.

Tron è una fiaba senza fantasia ma vive interamente del nuovo immaginario statunitense: *Guerre stellari* (George Lucas, Usa 1977), *L'Impero colpisce ancora* (Irvin Kershner e George Lucas, Usa 1980), *Poltergeist*, *E. T.* e via di seguito.

È anche una tecnica commerciale. L'hanno inaugurata George Lucas e Steven Spielberg con *I predatori dell'arca perduta* (Usa, 1981).

Si tratta di costruire un film richiamando interamente situazioni e sequenze già viste in decine di film precedenti, magari dimenticati ma fissati dall'immaginario collettivo.

Nella definitiva affermazione del film-merce è la tecnica dell'assemblaggio. Ma non sempre il successo arride. L'astuzia non basta.

Tron non è piaciuto, ed a ragione, nè alla critica nè — è molto peggio! — al pubblico.

Perché, come insegnano Lucas e Spielberg, anche nella favola elettronica occorre un pizzico di fantasia e, magari, di ironia.

PRAXIS - nuova serie

Rivista trimestrale - n. 9, giugno 1983 - L. 3.000

Politica

- 3 Anticipate in ritardo, di Mario Mineo
- 11 Per un'analisi della situazione internazionale (II)
- 27 Scheda: le armi di Mitterrand, di Letizia Scola

Classi sociali e crisi italiana

- 31 Letture sull'economia italiana, di Massimo Florio
- 42 Questioni di metodo, di Luigino Mattielli

Informazione

- 47 Chi è il padrone del vapore? di Frank Ferlisi
- 57 Qualche sommessa domanda, di Sara Dipasquale

Note

- 60 Nuovo corporativismo e sindacato, di Ania Calderaro
- 66 La società a somma zero, di Enrico Guarneri
- 72 La favola di « Tron » e l'elettronica nel cinema, di Marco Gazzano
- 81 Informatica e industria editoriale, di Enrica Basevi

PRAXIS - nuova serie

Periodico trimestrale - spedizione in abbonamento postale - gruppo IV

Direttore responsabile: **Mario Mineo**

Editore: **edizioni Praxis**, soc. cop. r.l. - Palermo

Direz. e amministraz.: via Benedetto Gravina, 72 - Palermo (Tel. 091-513095)

Registrazione del Tribunale di Palermo, n. 7 del 20 dicembre 1976

Stampa: Stass - Palermo

Una zattera nella catastrofe

C'è qualcosa che salta immediatamente all'occhio: autore poliedrico per vocazione, Carlo Quartucci è del tutto imprevedibile, educatamente sfuggente a una critica che, nel confrontarsi con lui, privilegia il punto di vista di un solo specifico. Insofferente alla routine, alla replica, alla serialità; "esploratore", "viaggiatore", "marinaio", "naufrago" come egli stesso di volta in volta si definisce, solido avventuriero in cerca delle radici della modernità occidentale, Quartucci è l'erede più completo di quella tradizione antica della bottega artigiana (che — oggi — può essere anche elettronica), orgogliosamente anche se non sfrontatamente contrapposta ai modelli dominanti/emergenti della cultura come "prodotto" e industria: una ascendenza che, nel rinnovarsi, è la vera, profonda identità della cultura europea. Nelle sue opere infatti, come sul tavolo di un mastro artigiano — Mangiafuoco, Ulisse e Leonardo potrebbero essergli nella galleria di famiglia come gli ingegneri del Comau di Torino — i media più diversi si integrano e si confrontano senza privilegi né tabù.

Teatro, voce, musica, corpo, gioco, canto, video, pittura, cinema, nastro magnetico, fotografia, televisione, radio, luce *non* si sommano, nelle opere di Quartucci, in "spettacoli multimediali": *estendono* (l'espressione è del regista: *non* è stata mutuata da Marshall McLuhan) le loro reciproche possibilità di un gioco di incastro dal fascino indubbio e avvolgente.

Incastro che è montaggio nel senso del cinema (la "scrittura cinematografica" di Carlo Quartucci); montaggio circolare di spezzoni di media, giustapposizione di esperienze percettive che finalmente dà senso concreto al fuori moda concetto brechtiano di straniamento. *Straniamento* come distanza critica fra testo e attore che coinvolge e ne plasma profondamente la recitazione (e, con particolare e suggestiva efficacia quella di Carla Tatò); *straniamento* che interferisce sul senso stesso di "mestiere" del regista; *straniamento* che costringe

musicisti (Sergio Liberovici, Vittorio Gelmetti, Giovanna Marini, Misha Mengelberg), pittori (Jannis Kounellis, Giulio Paolini), scrittori (Roberto Lerici), scenografi (Lelio Luzzati, Giancarlo Bignardi, Eugenio Guglielmetti) e operatori video/cinematografici (Guido Lombardi, Anna Laiolo, Alfredo Leonardi) a confrontare e continuamente discutere le rispettive scritture.

Linguaggio dunque come incessante dar di lima nel quale, effettivamente, integrazione e contraddizione (di testi, di lingue, di poetiche) si esprimono dialetticamente come *atti* della realizzazione artistica. Non stupisce dunque che da più di vent'anni (il suo primo *Godot* è del 1959) l'interesse dominante nel lavoro, nel particolarissimo e inquieto "modo di produzione" di Carlo Quartucci sia un instancabile interrogarsi sull'autenticità stessa (non tanto sui "modi") del mestiere di regista, sul peso sociale del lavoro di teatro (così è giunto a definire la gente, la borgata, il paese insieme destinatari e "corpo" drammaturgico), sul "cosa è" l'attore, sulle dimensioni possibili della scena. Così, a poco a poco, le opere di Quartucci si sono popolate di tutta una curiosa fauna di autori (attori/narratori, attori/musicisti, attori/giocatori, cantanti, pittori, critici, spettatori perplessi, medium/attori) che hanno trovato negli spazi più inconsueti (rispetto al "Teatro" che, ancora, "tiene banco") un loro peculiare spazio drammaturgico. E "scena" sono stati di volta in volta il dramma e il romanzo, la poesia e la radio, il palcoscenico e il camion, la televisione e il video, la serra e la borgata, il castello e l'osteria, la strada e la pellicola cinematografica, la spiaggia o un Ninfeo del Bramante in una incessante ricerca d'autenticità degli oggetti rappresentati.

Né stupisce che il nucleo forte del pensiero di Quartucci — dai *Pantagruelle*, *Tamerlano* e *Godot* degli anni Sessanta alla *Pentesilea* del 1984 passando per le riscritture visionarie di Melville, Ibsen, Cervan-

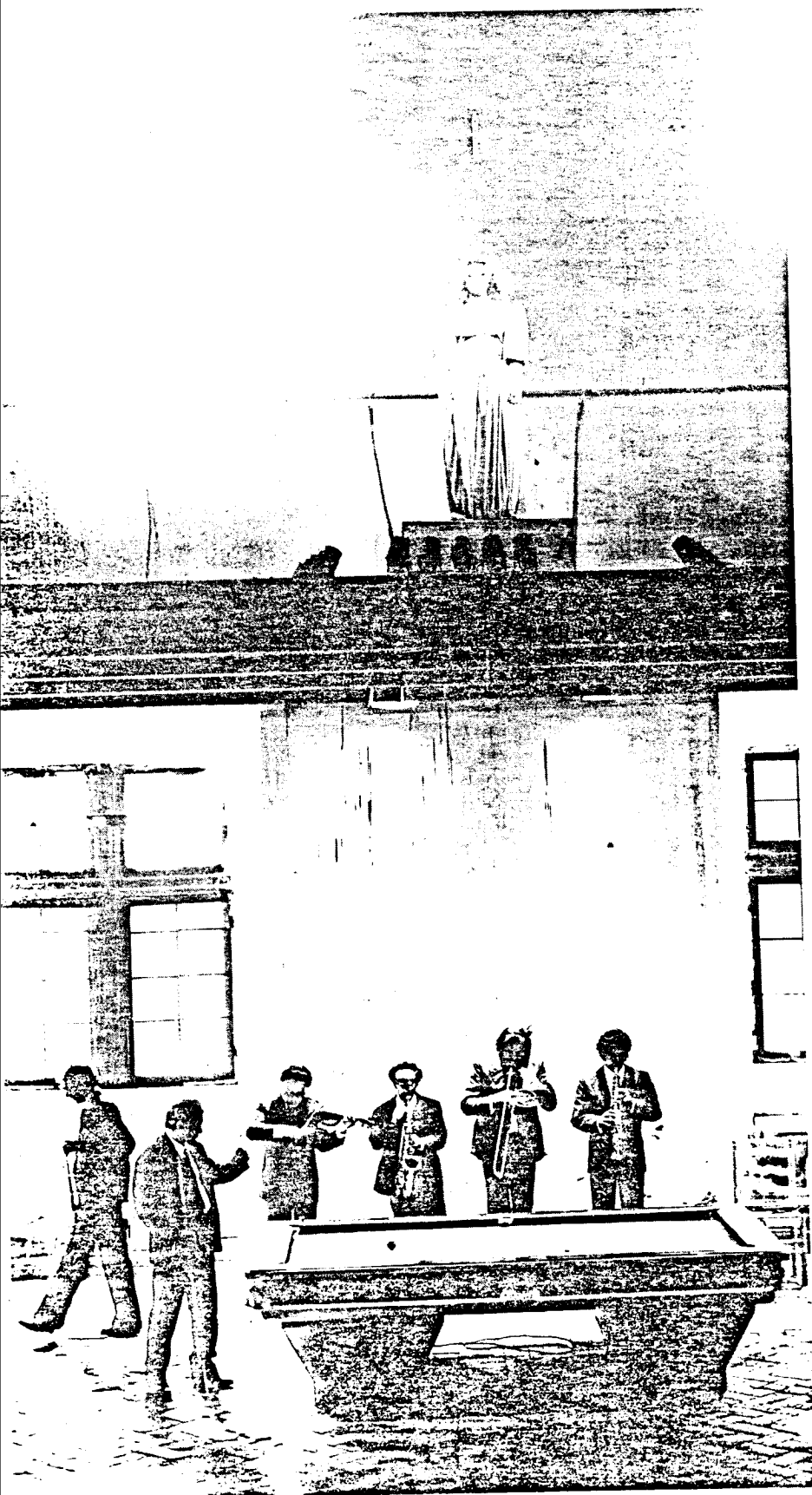
tes, De Foe — sia una irruenta, esplicità fino alla sincerità, riflessione sulla crisi, sulla perdita di identità del personaggio/uomo nelle forme moderne di narrazione. Né che sia una domanda senza risposta sulle possibilità stesse della narrazione (Nora Helmer e Robinson Crusoe di cui si “rappresenta” esclusivamente la scissione esistenziale, l’angoscia del non riconoscersi e del non identificare gli oggetti moltiplicandone geometricamente le facce; gli spazi senza prospettiva — inizio anni Settanta: sono i primi esempi, in Europa, di un uso espressivo del colore elettronico e del chroma/key — della nave di Achab e dello studio tv del quale, alla fine del lungo viaggio attraverso se stessa, Nora Helmer/Carla Tatò chiude la porta; la dissolvenza elettronica e totale che chiude, nel 1981, il video su *Didone* e annuncia la disperata ricerca sul femminile di *Aubade/Passione d’amore*; l’astratto, puro rigore della voce e del suono in *Pentesilea*): temi solo apparentemente scontati in un autore che è considerato uno tra i “padri fondatori” dell’avanguardia teatrale europea degli anni Sessanta. D’altronde, la prova di quanto poco questo suo percorso fosse scontato c’è, ed è che, oggi, anche i vecchi e blasonati compagni d’arme di Carlo Quartucci non sanno più, come egli stesso qualche volta ammette, «dove sto andando»: non lo riconoscono più e, in effetti, con ragione.

A differenza di molti suoi colleghi che si sono persi nel manierismo dell’avanguardia, Carlo Quartucci è approdato, con un percorso significativamente originale e assolutamente empirico, alla medesima coscienza dell’impossibilità di rappresentare, nella narrazione moderna, altro “personaggio” che l’uomo stesso del ’900 in crisi, alla medesima coscienza della perdita totale di significato del “personaggio”, e quindi della “fiction”, vista da maestri della critica come Giacomo De Benedetti e Guido Aristarco nelle opere di Joyce, Proust e Pirandello così come in quelle di Antonioni, Buñuel e Bergman. Dall’attore/personaggio al personaggio/attore potrebbe essere, infatti, il senso della parabola poetica di Carlo Quartucci: una parabola che è passata: né poteva essere altrimenti — attraverso l’“esplosione” della scatola scenica, della drammaturgia e dei linguaggi espressivi tradizionali.

Luogo espressivo come “esplosione”: anzi, come “esplosione di esplosioni”. È noto come Giacomo De Benedetti abbia sottolineato così (proprio negli anni in cui Quartucci si accingeva al suo viaggio) la peculiare caratteristica, la verità profonda, l’“oltre” del romanzo moderno. Alla medesima concezione del romanzo, del film, dell’opera teatrale — è straordinaria l’identità lessicale — è approdato Quartucci, anche se solo da poco compiutamente, nella



Nelle pagine 68-73 il fotografo Paolo Pellion di Persano (anch’egli, quartuccianamente, “attore”) ha colto Carla Tatò in immagini da *Passione d’amore* (Torino, 1984), *Didone* e



sua solitaria esplorazione di testi e di linguaggi. Anche in questo sta il valore del suo lavoro che, tra l'altro, in quanto lavoro di un *collettivo* è, in più, *progetto di ricerca, progetto poetico* nella contestuale, drammatica esplosione dei linguaggi artistici e dei medium che li hanno resi possibili.

Di qui il suo interesse per il cinema. È questo interesse che ha condotto Quartucci, a passo a passo, a una scelta precisa fra atteggiamenti, alla scelta — che lo segna assai bene nel panorama della avanguardia contemporanea — fra “zattera” e “naufragio”, fra le due possibili figure della crisi. Fra le due vie — abbandonarsi all’innegabile fascino della crisi, percorrere le macerie, partire per altri mondi abbandonando alle spalle le proprie radici e confondendole come nelle poetiche del post-modern e dell’effimero iper-industriale americano da Ridley Scott a Spielberg, o il tentare una ricerca su un nuovo progetto pur nella precarietà e con i rischi che comporta costruirsi una zattera culturale (il progetto “Zattera di Babele”) — Quartucci ha scelto la seconda: gli pare più produttiva sul piano dei valori. È chiaro che è una utopia: un’utopia che non è sogno ma soggetto fantastico, immaginazione progettuale, viaggio immaginario. Una immaginazione che, come il suo cinema, va sempre oltre gli oggetti specifici dei suoi racconti, dei lunghi monologhi interiori dai quali è composto; un’utopia progettuale che ha come referenti concreti una forma particolarissima di immaginazione e di cinema. Un cinema che è, per Quartucci, essenzialmente memoria, scrittura. È un vivere il cinema, un modo di usare la scrittura cinematografica *al di là* del linguaggio cinematografico fino ad oggi codificato; un modo per segnare, col cinema, tutti gli altri media.

Anche in questo è, forse, la sua scissione di oggi: come regista che non è regista ma che con i mezzi del cinema, del teatro, della musica, dell’elettronica, della radio, della pittura chiama gli attori, i personaggi, a muoversi intorno ad una immaginazione che è sua propria e collettiva insieme, il che fa di Quartucci più protagonista che regista dei suoi drammi; e come personaggio che sa di non essere più da tempo personaggio, che sa di essere esploso via via nelle sue figure (Godot, Nora, Achab, Robinson, Didone, Pentecostea), nei suoi paesaggi drammaturgici e nei suoi mezzi espressivi (il teatro, la voce, il camion, la ripresa cinematografica, la radio, ancora il teatro, la televisione, il cinema, il paese, la danza) e che oggi mette in scena semplicemente se stesso e le sue fantasie visionarie. In questo Carlo Quartucci è *regista*, vive la sua avventura/esplorazione dei personaggi e dei mezzi: così li segna, li disegna, li guarda.

Marco M. Gazzano

Uscite (Genazzano, 1982), *Comédie italienne* (Venezia, 1984), *Pentesilea* (Berlino, 1984), e Carlo Quartucci nella sua quotidianità di regista “servo di scena”.

One thing immediately springs to the eye: Carlo Quartucci, a polyvalent author by vocation, is impossible to grasp; he politely eludes criticism which privileges only one of his specific aspects.

A negator of routine, repeats, and series, an "explorer", "voyager", "sailor", and "castaway", as he has on occasions described himself, a solid adventurer seeking the roots of Western modernity, Quartucci is the most complete heir to the ancient tradition of the artisan's workshop, which, today, may also be electronic. This, he proudly, if not cheekily, opposes to the dominant/emerging models of culture as industry and product: an ascendancy which, in its renovation, is the true, deep identity of European culture.

In his work, in fact, as on an artisan maestro's work-table - the Fire Eater, Ulysses and Leonardo could be in his family gallery as much as the experts at the COMAU Laboratory in Turin - the most diverse mediums integrate and mix without privilege or taboo. Theatre, voice, music, body, play, song, video, painting, cinema, magnetic tape, photography, television, radio and light do not just add up to a sum in Quartucci's "multimedia spectacles". Rather, to use a phrase which Quartucci has not paraphrased from Marshall McLuhan, they extend their mutual possibilities in an interweaving play of undoubted and embracing fascination. The interweaving is montage in the cinematographic sense - Quartucci's "cinematographic writing". It is a circular montage of bits of medium, the juxtaposition of experiences of perception that finally gives a concrete sense outside the Brechtian concept of alienation. Alienation as a critical distance between text and actor, involving and deeply shaping the acting to a particular and suggestive degree of effectiveness in Carla Tatò's case; alienation that interferes with the very meaning of the director's "trade"; alienation that forces musicians (Sergio Liberovic, Vittorio Gelmetti, Giovanna Marini), painters (Jannis Kounellis, Giulio Paolini), writers (Roberto Lerici), stage designers (Lelio Luzzati, Giancarlo Bignardi, Eugenio Guglielminetti), and video/cinema operators (Guido Lombardi, Anna Lajolo, Alfredo Leonardi) to continually study and discuss their respective forms of writing.

Language, then, as an incessant sharpening in which the integration and contradiction of texts, languages and poetics are expressed dialectically as acts of artistic realization. So it should be no surprise if, for more than twenty years (his first Godot dates back to 1959), the dominant interest in Carlo Quartucci's very particular and restless "mode of production" is a tireless questioning of the authenticity, not so much of the modes of the director's trade, but of that trade with the social weight of the theatrical work (this is how he came to define people, periphery and town as a dramaturgical "body") and the actor's nature, the possible dimensions of the stage. Thus, little by little, Quartucci's works have been peopled by a whole fauna of actors - actors/narrators, actors/musicians, actors/jugglers, singers, painters, critics, perplexed spectators, me-

dium/actors - who have found their peculiar dramaturgical space in the most unusual places, compared to theatre with capital T that still holds sway. And "the stage" has been by turns drama and romance, poetry and radio, platform and truck, television and video-screen, glass-house and bidonville, castle and pub, road and cinema film, beach or Bramante's Ninfeo, in an incessant search for the authenticity of the objects represented.

Nor is it surprising if the strong nucleus of Quartucci's thought - from Pantagruel, Tamberlains and Godot in the sixties to Pentesilea in 1984, passing through a visionary rewriting of Melville, Ibsen, Cervantes and Defoe - is a vehement explicitness verging on true sincerity, a reflection on the crisis and the character/man's loss of identity in the modern forms of narration. Nor should it be surprising to find an unanswered question on the very possibility of narration - for example in Nora Helmer and Robinson Crusoe, where the only thing "represented" is existential schism, the anguish of not recognizing each other or not identifying objects, instead multiplying their faces geometrically. The spaces without perspective in the early sixties are the first examples in Europe of an expressive use of electronic colour and chroma-key. These you find with Ahab and the TV studio whose door Nora Helmer/Carla Tatò closes at the end of her long journey through herself. Then, you have the electronic and tonal dissolve which closes, in 1981, the video on Dido and announces the desperate research into the female in Aubade/Passione d' amore. Then, there is the abstract, pure rigor of voice and sound in Pentesilea. These themes are only apparently predictable in an author who is considered among the "founding fathers" of the European theatrical avantgarde in the sixties. And the proof of how little his path has been predictable is there to be seen: the old and celebrated fellow-travellers who kept him company in the past now no longer know as Quartucci himself once admitted, "where I am going". They no longer recognize him, and in effect they are right.

Unlike many of his colleagues who have gotten lost in avantgarde mannerism, Quartucci has found his mooring, after a significantly original and absolutely empirical voyage, at the same awareness of the impossibility of representing, within the terms of modern narration, any character other than twentieth-century man in crisis, the same awareness of the "character's" total loss of significance, whence the loss of fiction seen by masters of criticism such as Giacomo De Benedetti and Guido Aristarco in the works of Joyce, Proust, and Pirandello, and in Antonioni, Buñuel and Bergman. From the actor/character to the character/actor could in fact be the sense of Quartucci's poetic parable, a parable which has passed - and it could not be otherwise - via the "explosion" of the scenic box of dramaturgy and of the traditional expressive languages.

The locus of expression as "explosion": rather, as the "explosion of explosions". It is common knowledge how Giacomo De Benedetti thus underlined, precisely in the years when Quartucci was starting on his journey, the peculiar characteristic, the

deep truth, the "beyond" of the modern novel. Carlo Quartucci has arrived at the same conception of the novel, the film and the theatrical work, even if he has only fully grasped it quite recently as he pursues his solitary exploration of texts and languages. In this, too, lies the value of his work which, as a collective work is also a research project, a poetic project in the surroundings and dramatic explosion of artistic languages and media that have made them possible.

From this follows his interest for cinema. It is this interest that has led Quartucci, step by step, to a precise choice among attitudes, to the choice - which marks him out rather clearly in the panorama of the contemporary avantgarde - between "raft" and "castaway", between the two possible figures of the crisis. Of the two paths to abandon oneself to the undeniable fascination of the crisis, move through the ruins, leave for other worlds by leaving your own roots behind you, or mixing them up as in the poetics of the post-modern and the American hyper-industrial ephemeral from Ridley Scott to Spielberg, or alternatively, trying to research into a new project with all the precariousness and risks involved in building a cultural raft (the Babel's Raft project) Quartucci has chosen the second: he finds it more productive on the level of values. It is clear that it is a utopia: a utopia which is not a dream, but a subject of fantasy, imagination as project, an imaginary journey. An imagination which, like his cinema, always goes beyond the specific objects of his tales, of the long interior monologues it consists of; a utopia in projection, whose concrete reference-points are a very particular form of imagination and cinema: a cinema which is, for Quartucci, essentially memory, writing. It is a living of the cinema, a way of using cinematographic writing beyond the cinematographic language as it has been codified so far, a way of using the cinema to mark all the other media.

In this too, perhaps, there is the way he is split today: as a director who is not a director, but who uses the media of cinema, theatre, music, electronics, radio and painting to call the actors, the characters, to move round an imagination which is his own and, at the same time, collective, making Quartucci more the lead actor than the director in his dramas - and a character who knows he has long ceased to be a character, who knows he has been exploded little by little in his figures (Godot, Nora, Ahab, Robinson, Dido, Penthesilea), in his dramaturgical landscapes, and in his means of expression (theatre, the voice, truck, film, radio, theatre again, television, cinema, town, dance). Today, he simply stages himself and his visionary fantasies. In this, Carlo Quartucci is a director. In this lives his adventure/exploration of the characters and the means. Thus he marks them, designs them, looks at them. (m.m.g.).

L
D
a
I
Z
B
a
A
t
B
t
E
r
E
a

parola
musica
immagine
teatro

LA MONTAGNA GIALLA

Un copione e un video. Un catalogo. Un progetto.

Manifesto poetico di un viaggio da fare.

In uno spazio della mente che sta fra gli echi di Cartagine e le voci del porto di Trapani; fra le nebbie di Erice e la geometria solare del tempio di Segesta; fra l'urlo di Didone e la figura prussiana di Penthesilea scagliata da una fantasia irriguardosa nelle acque di Selinunte e Mozia. In Sicilia Occidentale. Fra blu e giallo. In un luogo che sembra non avere contorni.

Fra teatro e video. Fra suggestioni del mito e suggestioni del computer. Tra immagini. Tra geografie di emozioni. Tra meteoriti di un labirinto andato in frantumi e le nuove, possibili, architetture.

Un progetto di artisti aperto ad altri artisti. La disincantata certezza della possibilità di un incontro fra tecniche, poetiche, linguaggi. Un invito di lavoro, per un nuovo romanzo, in una politecnica e complessiva "drammaturgia delle arti". La concreta utopia di Carlo Quartucci.

"La montagna gialla": un copione. Pagina bianca che di volta in volta si fa atmosfera, parola, suono. Stratificazione di lingue e di ére. Pagina - stanza, fotogramma, cornice - immersa in un tempo che è solo della fantasia, letta da uno spazio dell'io, che sa bene - ormai - di non poter più fissare riferimenti assoluti alle drammaturgie o ai paesaggi. Parola, attori, personaggi decisi a ritrovare autenticità fra le inquietudini dell'oggi e l'eco del mito.

Lettura che è prologo e "oltre" di se stessa. Spirale che torna alla regia.

"La montagna gialla": forme in video. Esperienza di un teatrante poliedrico che, nel progettare il suo lavoro, "appunta" in elettronica, fissa sensazioni su immagini, si lascia suggerire il teatro dalla peculiare autonomia del nuovo mezzo.

Un video denso, concreto, sempre sul punto di esplodere. Che chiede di estendersi in installazioni e che, tuttavia, è concluso. Un'opera in elettronica che restituisce al teatro, nella nostra éra, la sua specifica "totalità", e il suo senso.

Una sfida agli effetti speciali.

Una, pirandelliana, rivista "da fare".

E, come nella pagine del Phöebus di Kleist, le pagine del video e quelle del catalogo-quaderno, aprono a visioni, geografie, suggestioni. A evocazioni di figure, di personaggi e di storie che si perdono nei passi che hanno segnato le stradine di pietra.

Mentre il rigore dello sguardo (cinema? video? teatro?) estende la scena dal Sinai a Berlino, da Selinunte alla Città Proibita, da Manhattan alle scalinate atzeche, dalle Amazzoni ai Sicani, ciò che è nella scena sta al fondo della coscienza di ciascuno. E' questo ciò che si scopre, a poco a poco, lungo il percorso del video.

E' il prologo di un viaggio, tra frammenti. Segnato dall'eco dei romanzi antichi e dall'impegno degli artisti di tre continenti.

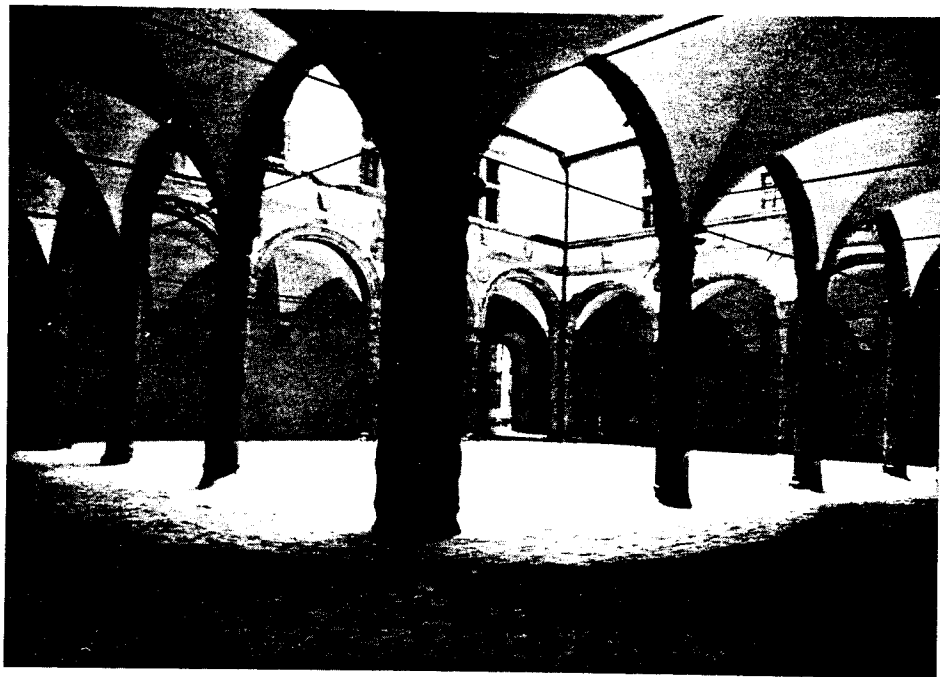
E' sofferenza della narrazione, decisa a ritrovare se stessa - fra terra e mare - come un tempo; sfida alle convenzioni inanimate di una contemporaneità cinica e fredda.

Alba di nuove esplorazioni.



FESTIVAL
ARTE
ELETTRONICA

'85



Catalogo delle videomostre

Camerino, Palazzo Ducale 28-30 novembre 1985

LA MONTAGNA GIALLA

di Carlo Quartucci

Recensione di Marco M. Gazzano

Un *manifesto poetico*: sintesi delle emozioni che un gruppo di artisti fra i più vivaci dell'avanguardia internazionale ha provato in prima approssimazione, ed intende continuare a provare *negli spazi urbani e archeologici della Sicilia occidentale*.

Due opere, un catalogo e un video, cresciuti insieme tra l'84 e l'85; in sé opere compiute e progetti, dichiarazione di intenti e specchio, su diverse forme espressive, l'uno dell'altro.

Il catalogo - la carta di Quartucci, che viene dalla parola, dalla pellicola e dal nastro magnetico - della carta mantiene la definizione. E' insieme copione poetico, partitura musicale, manifesto teorico della "drammaturgia delle arti" (confronto e liberazione reciproca fra arte e linguaggio espressivi, nel cuore stesso del teatro), drammaturgia visiva.

Ma è anche "numero zero" di una nuova - possibile - rivista d'arte che racconti gli incontri fra le arti e la visionarietà della passione; "indice" dei progetti degli artisti di "Zattera" da realizzare in Sicilia; "biglietto d'invito" ad altri artisti, altri progetti, altri critici.

Il video, come il catalogo, è una forte emozione. E' l'emozione di un regista che fantastica - fra gli spazi, i colori, i silenzi della Sicilia occidentale - sul destino e sulla funzione del teatro nell'era elettronica.

Un regista, accompagnato da una forte figura di attrici e da altre molteplici evocazioni - letterarie, teatrali, filosofiche: si stabiliscono rapporti ideologici e drammaturgici fra avanguardie, si ripercorre, dal mito, la contemporaneità - che pensa il teatro come scatola esplosa, spazio aperto come l'anfiteatro di Segesta, luogo privilegiato di intersezione fra le arti; che vive l'elettronica - fino agli ultimi giochi degli "effetti

speciali" - come memoria e radicalizzazione di possibilità, e provocazione alle sue più gelide e abusate convenzioni (la pubblicità, ad esempio). Ma anche elettronica come dimensione inedita della passione, nuova frontiera dell'emozione, luce e colori che si intrecciano poeticamente con le luci e i colori della natura.

Una frontiera condivisa da Quartucci con altri artisti di "Zattera" - Ashley, ad esempio, o Paik, o Christiansen - e non solo per l'immagine o il suono, ma per quel tanto di evanescente frammentario che l'elettronica necessariamente porta con sé, così consona ad autori che da tempo hanno perso fiducia nelle fittizie "totalità" degli specifici (teatro "puro", musica "pura", pittura "pura"...) e per l'impressione forte che essa dà di simultaneità, di plasticità, di vitalità. Parole e suoni che sull'immagine video divengono *concreti* e, allo stesso tempo, una nozione dello spazio che si dilata, fisicamente e nell'immaginazione all'infinito.

Carlo Quartucci e gli altri artisti del progetto "Zattera di Balele", dall'alto del monte Erice - e ciascuno di loro, lo dice, a suo modo, nel catalogo - dilatano la visione oltre la geografia e oltre le epoche. La stessa impressione della Sicilia ebbero, e anche questo è mostrato sia nel catalogo che nel video, i navigatori arabi dell'anno Mille (o 1600?), di cui si ripubblicano le carte.

Impressione che è perfettamente consona a quel grumo di intersezione della contemporaneità che gli artisti/navigatori della "Zattera di Babele" vanno, su ogni "media" e in ogni parte del mondo, esplorando.

La geografia siciliana per Carlo Quartucci "esplode" e così il video nel suo finale; interiorizzata, stratificata, inquieta diviene metafora dell'oggi, di una presa di posizione sullo stato dell'arte in occidente, alla fine del secolo, di quel pessimismo dell'intelligenza che obbliga, tuttavia, gli artisti a navigare ancora. Ne risulta, per la Sicilia, un'immagine dinamica e modernissima, teatro di progetti e sensazioni di artisti di tutto

il mondo (ma forse che la Sicilia occidentale con le sue rocciose ed estese stratificazioni culturali e con il suo disincanto di fondo non si è trovata, da sempre, in una "condizione post-moderna"?) e, per il progetto "Zattera di Babele" memoria che non ha paura di consumare il passato, pagina nera come luogo di scrittura. Un approdo in definitiva.

La montagna elettronicamente gialla mostrata nel prologo del video (il monte di Venere a Erice) si apre così come metafora di solidità e di fantasia insieme, come catalizzatore di luce e frammento magico, fulcro di una geografia interiore estesa nei continenti, nelle letterature e nelle emozioni. "Da un lato la montagna era gialla - nota Rudi Fuchs - dall'altro lato arancione. Questo dimostra che l'orientamento può cambiare il colore di intere montagne. Noi vogliamo lo stesso".

La pagina nera elettronica su cui il video chiude, e che la musica di Robert Ashley sottolinea, dopo che nel densissimo finale il sipario di Giulio Paolini - cannocchiale fantascientifico - aveva inghiottito il passato e tutte le sue esplorazioni, ha nel catalogo come corrispettivo la "suite" degli attori, delle figure fantastiche e delle vocazioni che fanno di questo progetto un progetto aperto.

In ambedue i momenti - la pagina nera del video, i punti di sospensione del catalogo - si tratta di pagine da scrivere: di un impegno e di un invito. Di una sfida alle convenzioni del presente. Di immaginazione.

Per molti possibili incontri, in Sicilia occidentale, fra artisti, teatranti, critici, linguaggi, emozioni: e, come è detto nell'ultima pagina del catalogo, su "una carta poetica del mondo".

LA MONTAGNA GIALLA

Appunti per un progetto scenico immaginato da Carlo Quartucci sulle coste della Sicilia Occidentale

frammenti di e con

Robert Ashley, René Block, Mino Bluenda, Alberto Boatto,
Daniel Buren, Henning Christiansen, Massimo Coen,
Rudi Fuchs, Per Kirkeby, Jannis Kounellis,
Roberto Lerici, Giovanna Marini, Walter Nikkels,
Giulio Paolini, Carlo Quartucci, Giancarlo Schiaffini,
Carla Tatò, "Blue" Gene Tyranny,
Lawrence Weiner, Roland Wiegstein

una coproduzione

ASSOCIAZIONE CULTURALE CAMION, Roma
REGIONE SICILIANA - ASSESSORATO AL TURISMO
ENTE PROVINCIALE TURISMO DI TRAPANI

e

SBP s.p.a., Roma
COMPUTER GRAPHICS EUROPE s.r.l., Roma

regia
Carlo Quartucci

musiche originali per *La montagna gialla*
Giancarlo Schiaffini

musiche originali degli spettacoli della Zattera di Babele
(in ordine di apparizione)

Massimo Coen
da *Comédie italienne*

Henning Christiansen
da *Rosenfest frammento XXX - parte III*

Giovanna Marini
da *Canzone per Pentesilea*
Funerale
Robinson Crusoe, mercante di York

“Blue” Gene Tyranny
da *Rosenfest frammento XXX - parte II*

Han Bennink, Misha Mengelberg, Mario Schiano
da *Robinson Crusoe, mercante di York*

Luigi Cinque, Massimo Coen, Giancarlo Schiaffini
da *Didone*

Robert Ashley
da *Rosenfest XXX - Susie visits Arlington*

regista collaboratore
Maurizio Fusco

assistente alla regia
Piervittorio Demitry

riprese esterni - Sicilia Occidentale
Antonio Marcon, Roma

operatore
Gianni Mammolotti

elettricista
Enzo Fazzari

riprese spettacoli di repertorio
Guido Lombardi
Anna Lajolo

fotografie
Paolo Pellion di Persano

direzione artistica effetti speciali
Gianni Blumthaler

sviluppo software Mirage
Ing. **Claudio Mattei**

post produzione e effetti speciali
Fabio Chimenti, Marco Sisi

montaggio elettronico RVM
Luigi Frenquelli

Computer Graphics
Silvia Barbaliscia, Giorgio Borgogno, Fiorenzo Zaffina

Doppiaggio elettronico
TECHNOSOUND VIDEO s.r.l., Roma

Mixage
VIDEORECORDING s.r.l., Roma

frammenti scenici da

CANZONE PER PENTESILEA
FUNERALE
ROBINSON CRUSOE, MERCANTE DI YORK
SCENE DI PERIFERIA

**DIDONE
ROSENFEST FRAMMENTO XXX
COMEDIE ITALIENNE**

con

Francesca Antonini, Silvana Barbarini,
Franco Branciaroli, Sergio Castellitto, Luigi Cinque,
Massimo Coen, Willi Colombaioni, Gianni De Lellis, Gloria
Desideri, Joseph Fontano, Mariolina Maconio,
Fabrizio Monteverde, Patrizia Nasini, Elsa Piperno,
Simona Quartucci, Rocco, Giancarlo Schiaffini,
Carla Tatò, Stefano Valentini

brani da

PENTESILEA di **Heinrich von Kleist**
traduzione di **Enrico Filippini**

ROBINSON CRUSOE, MERCANTE DI JORK
di **Roberto Lerici e Carlo Quartucci**

DIDONE di **Roberto Lerici**
da **Virgilio**

il testo poetico **LA MONTAGNA GIALLA**
è di **Rudi Fuchs**

CAMION a.c.:

direzione artistica
Carlo Quartucci
Carla Tatò

organizzazione e amministrazione
Luigi Motta

coordinamento e organizzazione
Isabella Valoriani

relazioni pubbliche e rapporti esteri
Marina Bistolfi

Teatroteca
Ivano Cipriani (consulente)
Piervittorio Demitry
Marco M. Gazzano

Segreteria
Francesca Colaci
Olga Terribile