

Bruno Di Marino
25 anni, 2 dvd, 60 tracce

Cinema, musica, teatro, danza, design, architettura, arti visive, poesia. Sono solo alcuni campi dell'espressione artistica e del sapere che l'esperienza creativa di Studio Azzurro ha toccato nell'arco di 25 anni di attività. Definire l'estetica di questo gruppo di artisti milanesi è tanto difficile quanto è complesso fornire una definizione risolutiva e convincente dell'arte video ("videoarte", "creazione video", "sperimentazione video"). Ciò che è indubbio è che nei primi anni '90 la scelta di utilizzare un medium del genere, tanto fluido concettualmente quanto strutturalmente, tanto flessibile nell'applicazione, così "aperto" al dialogo con le altre discipline, non è stata solo la scelta vincente di Studio Azzurro, ma l'unica strada possibile per chi non voleva essere costretto in un ambito, legato a un'etichetta. Il video - nelle sue molteplici forme - ha rappresentato innanzitutto una scelta di libertà creativa. In secondo luogo ha permesso a Paolo Rosa, Fabio Cirifino e Leonardo Sangiorgi (cui si è aggiunto in un secondo tempo Stefano Roveda), di poter riconfigurare l'immaginario audiovisivo secondo nuovi codici e modalità narrative, non lineari e soprattutto disarticolate nello spazio.

Non c'è naturalmente bisogno di ritornare indietro nel tempo per capire che il nuovo modo di intendere l'arte e l'opera d'arte, come progetto in cui lo spettatore ha una parte attiva nella sua costruzione/percezione, diventa fin da subito una peculiarità centrale dell'estetica e della poetica di Studio Azzurro. Il futuristico "Metteremo lo spettatore al centro del quadro" o l'idea di un cinema *espanso* che supera i bordi dello schermo per sconfinare nello spazio ed essere così abitato dallo spettatore, sono concetti, appunto, che vengono elaborati nell'arco di oltre mezzo secolo, dalle avanguardie storiche fino all'arte concettuale e oltre. Non si parla più di installazioni ma di ambienti, poiché lo spazio si prefigura immediatamente come l'orizzonte dell'evento. Fin dai primi videoambienti come *Il nuotatore* e *Vedute (quel tale non sta mai fermo)* e fin dai primi spettacoli teatrali (*La camera astratta* e *Prologo a diario segreto contraffatto*), appare subito chiaro che il dispositivo elettronico in Studio Azzurro non è un mezzo fine a se stesso, uno strumento di spettacolarizzazione dell'immagine o, peggio, un elemento scenografico, ma diventa il protagonista strutturale dello spazio scenico/museale, motore dell'azione, centro di attivazione di un'esperienza polisensoriale attraverso cui l'opera, prima ancora di essere letta e interpretata, deve essere "sentita". La tecnologia per quanto ancora "pesante" e condizionata dalla scatola del monitor, è già un dispositivo *sensibile*, smaterializzato ed espanso.

Quando a metà degli anni '90 con l'inizio della seconda fase - anticipata dall'installazione *Il giardino delle cose* (1992) - Studio Azzurro passa all'interattività, elaborando gli ambienti sensibili (*Tavoli, Coro, Totale della battaglia*), la vocazione al tattilismo e alla sensorialità diffusa viene ulteriormente perfezionata. La videoproiezione, l'evoluzione tecnologica, la progettazione dell'opera e la sua funzionalità attraverso software, un approccio sempre più digitale e "leggero" nei confronti dell'immagine in movimento e delle sue infinite articolazioni spazio-temporali-narrative, consente agli artisti di poter realizzare ancora meglio l'idea di opera partecipata, calando lo spettatore in una dimensione immersiva totale. Il pubblico è caricato di un'ulteriore responsabilità - in opposizione a un contesto dell'arte che tende a de-responsabilizzarlo restando volutamente ermetica ed inaccessibile -: entrare nell'opera, modificarla, diventare protagonista attraverso i suoi gesti. Per il resto, nonostante questa ulteriore elaborazione tecnico-linguistica, la poetica di Studio Azzurro non cambia: l'amore per gli oggetti come prodotti di un fare antico artigianale ed artistico in cui si riverbera la coscienza e l'etica di un sapere tramandato nel tempo; la predilezione per la mescolanza di virtuale e materico, di artificiale e organico, terrestre e cosmico, come metafora più profonda di un rapporto armonico tra natura e civiltà; e ancora la persistenza del Mito che infonde all'arte un indispensabile valenza mnemonica, il collegarsi alla tradizione pittorica, la costruzione di una dimensione in cui performance e narrazione siano indissolubilmente intrecciate, l'idea che non ci

possano essere steccati tra le varie discipline ma che vi sia un'intercambiabilità tra le esperienze artistiche (che cioè uno spettacolo teatrale possa essere fruito come un'installazione e, viceversa, che un ambiente sensibile sia vissuto come teatro o cinema), sono solo alcuni temi che ritornano costantemente nei loro progetti.

Se esiste una terza fase nel lavoro di Studio Azzurro, questa è iniziata da qualche anno ed è costituita dal lavoro sui musei tematici. Dal Museo della Ruota a quello della Resistenza fino al futuro Museo della Mente che sarà realizzato nell'ex ospedale psichiatrico di S. Maria della Pietà a Roma, il progetto che vede Studio Azzurro confrontarsi con la materia del sapere, nasce dall'esigenza di svecchiare lo spazio museale come luogo statico in cui conservare una memoria sedimentata, non solo dando vita ai documenti attraverso l'uso delle nuove tecnologie, piuttosto concependo il museo - spesso in collaborazione con la comunità che ne è committente, principale fruitrice e protagonista - come luogo di un racconto spazializzato per oggetti, testi, suoni e immagini. Musei dunque viventi, parlanti, narrativi nel vero senso della parola. Si tratta di una nuova frontiera aperta da Studio Azzurro, in cui - ancora una volta - il dispositivo tecnologico non è semplicemente gadget, novità, appendice multimediale, ma diventa l'anima di un rinnovato rapporto tra il sapere e il fruitore.

Raccogliere 25 anni di ricerca artistica in un doppio dvd e in un libro allegato che costituisce un po' le istruzioni per l'uso di un viaggio affascinante, articolato e ricco di diramazioni, è stata una scelta quasi doverosa. La struttura stessa di questo supporto multimediale, strumento didattico indispensabile soprattutto per chi studia le nuove tecnologie, replica lo spirito ipertestuale che ha sempre animato l'estetica del gruppo milanese. Le quasi 60 tracce che compongono il dvd, per quanto creative, restano naturalmente solo documentazioni, estratti di film, di spettacoli o di videoambientazioni che fanno rivivere nella memoria gli allestimenti originari, ma che, comunque, non possono restituire la dimensione immersiva, partecipativa e interattiva in cui quelle opere sono nate. Si tratta di "tracce" in senso letterale e ideale, ma tracce che ricostruiscono un percorso o una serie di percorsi intrecciati, rendendo l'idea di quanto l'arte di Studio Azzurro rappresenti un formidabile processo di sedimentazione di sguardi (e conseguenti reazioni ed emozioni) che sfuggono volontariamente a una definitiva catalogazione.

Studio Azzurro

La messinscena interattiva dell'arte crea un nuovo racconto collettivo e una nuova etica dell'espressione

Di Andrea Balzola

Io mi occupo, come autore, come studioso e come docente dell'accademia di Brera di Drammaturgia multimediale. Parto da qui per sottolineare tre principi di base, che secondo me ben introducono lo straordinario percorso di Studio Azzurro:

- 1) Da una parte, oggi la Drammaturgia che guarda alle nuove tecnologie non è più riferibile solo al teatro ma all'insieme delle arti, si potrebbe dire che è una scrittura/progetto di eventi performativi polisensoriali in tempo reale.
- 2) Dall'altra parte, il teatro, o meglio la teatralità, diventa sempre più una chiave espressiva unificante per l'intero mondo delle arti. L'opera infatti è sempre più una messa in scena dove l'idea di scena teatrale si integra con l'idea di set e di installazione, creando un habitat artistico dove anche il pubblico, mediante i dispositivi interattivi e le narrazioni ipertestuali, può diventare protagonista, co-artefice dell'opera.
- 3) La scena dell'arte tecnologica è un ibrido tra dimensione reale e dimensione virtuale, può apparire esclusivamente virtuale agendo solo nella Rete o può creare, come dice Paolo Rosa, una nuova esperienza sinestetica che incrocia supporti materiali, azioni fisiche con visioni e ascolti immateriali.

La teatralizzazione dell'esperienza artistica è un fenomeno di cui parlava il critico militante Harold Rosenberg già negli anni Settanta, riferendosi alla stagione dell'happening e della performance che riprendeva e rilanciava, a partire dagli anni Cinquanta, le intuizioni dada e futuriste: l'opera occupa lo spazio, lo attraversa, lo percorre, diventa spazio. Protagonista non è più il risultato dell'azione dell'artista, quadro o scultura, ma è l'azione stessa dell'artista, il processo generativo dell'opera, anche la presenza e il corpo dell'artista che si espone direttamente al pubblico, lo provoca, interagisce con esso.

La fotografia, il cinema d'artista e poi la videoarte documentano questa trasformazione: la vita diventa arte, quindi l'opera si fa ambiente e l'artista protagonista della sua opera, ma anche il pubblico è chiamato a entrare nello spazio artistico, a percorrerlo e manipolarlo, a dialogare con la presenza fisica o concettuale dell'artista. Così salta anche la rigida divisione dei generi: performance e happening creano una zona franca fra arti visive, teatro, danza e musica. Ritorna l'idea di opera d'arte totale, dalle visioni wagneriane fino alle sperimentazioni delle avanguardie storiche, si cerca di realizzare l'esperienza sinestetica evocata e invocata da Baudelaire.

A questo punto, agli inizi degli anni Ottanta, si affaccia una nuova dimensione tecnologica che favorisce queste vocazioni interlinguistiche e sinestetiche dell'arte e Studio Azzurro diventa da subito protagonista di questa ricerca e di questa nuova stagione. Il gruppo milanese, nato nel 1982, parte da esperienze cinematografiche ma supera subito l'idea della videoarte come realizzazione di filmati (quello che oggi si chiama produzione videoartistica monocanale, la cassetta visibile sul monitor), ancora legata al cinema sperimentale, per lavorare sulle nuove frontiere percettive dello spazio e sul tempo aperte dai dispositivi tecnologici: sullo spazio, mediante la creazione di installazioni che sono veri e propri set con l'uso di molte telecamere e relativi monitor, sul tempo, lavorando sulla ripresa diretta (che è poi la novità e la specificità linguistica del video analogico) e sulla sincronizzazione tra sequenze di movimento e schiere di monitor (vedi l'installazione *Il nuotatore*, del 1984, dove un nuotatore virtuale attraversa una serie di monitor allineati, installati all'interno di una piscina reale, vuota).

Da subito, lo sbocco coerente, quasi "naturale" di questa ricerca è stata appunto la scena teatrale, o meglio, il ripensamento della scena teatrale da un punto di visione inedito che già incrociava nel proprio DNA cinema e arti visive. A metà anni Ottanta Studio Azzurro debutta in

teatro con la collaborazione di Giorgio Barberio Corsetti (gli spettacoli: *Prologo, Correva come un lungo segno bianco, Camera astratta*) innovando radicalmente le modalità della messa in scena, integrando azione teatrale e immagine video, e inventando la “doppia scena” (in *Prologo*, c’è una scena nascosta formata da un set dietro le quinte con 12 telecamere montate su 4 fila verticali, e una scena audiovisiva visibile al pubblico formata da 12 monitor mobili, che trasmettono in diretta le azioni riprese dietro le quinte, in questo modo entrando e uscendo di scena gli attori si materializzano con il loro corpo fisico o si smaterializzano nella loro immagine). In questo modo si dà luogo a un duplice processo di materializzazione-smaterializzazione degli attori: un’ibridazione tra corpo reale e virtuale. Negli anni Novanta l’attività teatrale di Studio Azzurro è segnata soprattutto dalla collaborazione con il compositore Giorgio Battistelli, dove viene sperimentata un’inedita varietà di sguardi tecnologici che interferiscono e trasformano l’evento teatrale: nel *Combattimento di Ettore e Achille* il racconto visivo si sdoppia in due schermi, in *Delfi* la scena buia viene resa visibile mediante una ripresa video in diretta di telecamere a raggi infrarossi, in *Kepler’s Traum* l’immagine della terra è mutuata dal cielo mediante le riprese del Satellite, in *The Cenci, Giacomo mio salviamoci!, Il fuoco, l’acqua e l’ombra* tutta la scena diventa virtuale, videoproiettata, e parzialmente interattiva. E’ una scena-installazione che il pubblico stesso, alla fine della rappresentazione, è invitato a calcare. Con il più recente *Neither*, opera musicale di Morton Feldman su testo di Beckett, scompare persino la presenza dell’attore e la scena resta sola a dialogare col pubblico attraverso le sue metamorfosi virtuali. Negli ultimi *Kaspar Hauser* e *Galileo all’Inferno*, realizzati in Germania con la collaborazione della coreografa Daniela Kurz, tutto lo sviluppo drammaturgico è articolato in una sequenza di azioni interattive tra danzatori e una scenografia puramente virtuale.

Fin dall’inizio, in cui è venuta subito alla ribalta l’originalità della sua proposta artistica, Studio Azzurro si è configurato come una realtà creativa anomala nel panorama artistico, non solo italiano: un laboratorio permanente dell’immaginario tecnologico, ma con le caratteristiche della bottega medioevale o rinascimentale che concepisce l’arte come esperienza collettiva, dal processo del fare al momento della fruizione. Dopo *Il nuotatore*, la seconda opera di svolta, che inaugura il nuovo corso del gruppo milanese è *Tavoli, perché queste mani mi toccano*, del 1995, che supera l’uso dei monitor in favore delle videoproiezioni, che smaterializzano ulteriormente le videoinstallazioni, e introduce l’interattività, quindi la partecipazione del pubblico al pieno dispiegamento dell’opera: l’azione dello spettatore anima l’opera.

Ciò che spesso ha reso la vita difficile, sul piano del mercato e dei riconoscimenti critici o istituzionali, all’attività di Studio azzurro è in realtà un aspetto fondante del suo pionierismo artistico: il nomadismo tra linguaggi, generi, formati, luoghi e collaborazioni. L’impossibilità di ingabbiare il loro lavoro in una categoria univoca e definitiva. Una costellazione di opere concepite appositamente per occasioni e spazi differenti, che sono collegate tra loro come una specie di grande ipertesto che sviluppa una poetica dell’ambiente virtuale e della sinestesia interattiva. Opere che non sono prodotte per essere vendute o esposte nelle gallerie d’arte o nei salotti dei grandi collezionisti, ma per essere offerte al grande pubblico, attraverso spazi espositivi immersivi (ambienti), strutture permanenti (come i musei) o effimere come i teatri. Sono opere fatte di luce elettronica con la vocazione di una progressiva smaterializzazione (dalla prima fase degli anni Ottanta in cui erano utilizzati i monitor alla seconda fase degli anni Novanta in cui sono subentrate le videoproiezioni), che non creano oggetti ma dimensioni percettive. Sono opere impermanenti, leggere, ecologiche, che appaiono e scompaiono in relazione al desiderio della loro esistenza, dove l’approccio alla tecnologia non è mai l’ostentazione del dispositivo o dei suoi effetti “speciali” bensì la ricerca di un’inedita esperienza emotiva, a cui il pubblico è chiamato con una partecipazione collettiva e attiva. Un’esperienza in cui si intrecciano anche atti concreti (toccare, calpestare, emettere suoni vocali, battere le mani), in cui il corpo è chiamato in causa mediante l’uso di interfacce naturali (legno, tappeti, tamburi, etc), con le superfici immateriali create dall’immagine.

Riprendendo il tema iniziale della drammaturgia, il lavoro di Studio Azzurro trova a mio parere il suo cardine proprio nell'unione di una dimensione progettuale - dove tra l'altro ha funzione centralissima il disegno come previsualizzazione di ambienti, dinamiche di movimento, micronarrazioni (tanto per smentire il luogo comune secondo cui l'arte tecnologica sarebbe incompatibile che le arti tradizionali) – che incrocia la creazione di una scena virtuale, intesa come ambiente sensibile, luogo simbolico di una cosmogonia, luogo della manifestazione, apparizione e sparizione di mondi, con la creazione di sequenze di microeventi narrativi e interattivi, che evocano un'idea di sequenza cinematografica. Una narratività che si dispiega in tutta la sua articolazione espressiva nei lavori cinematografici e in particolare nell'ultimo lungometraggio *Il Mnemonista* (2000), e che ha però, in una visione d'insieme della ricerca di Studio Azzurro, un carattere incompiuto (è lo spettatore che la sviluppa e la interpreta in relazione al proprio immaginario), frammentario, non lineare, simbolico, una sorta di detonatore per associazioni sinestetiche, il cui esito finale è imprevedibile per gli autori stessi. L'artista è dunque non più un "creatore" in senso classico, ma diventa un artefice (o un regista) di relazioni: spettatore-dispositivo, spettatore-spettatore, spettatore-autore. Siamo quindi di fronte a una nuova drammaturgia dell'interattività, immersiva e sinestetica che trascende i generi e tende a una rifondazione delle categorie estetiche, alla luce dell'impatto dei new media e delle nuove tecnologie digitali nell'era contemporanea.

Nel 1993 Paolo Rosa, insieme a Mario Canali, Antonio Caronia, G.Di Maggio, Antonio Glessi, Maria Grazia Mattei, Giacomo Verde, fissano in 5 punti un "manifesto dell'arte e della comunicazione nell'era del virtuale" (presentato alla Fondazione Mudima, Milano, gennaio 1993), che focalizza i temi fondamentali del nuovo corso delle arti.

1. EVENTUALITA': l'arte è un processo non un risultato;
2. AUTORE COLLETTIVO: le nuove tecnologie rilanciano la possibilità e la necessità di una processualità artistica collettiva;
3. INTERATTIVITA': coinvolgimento e partecipazione del fruitore in una relazione creativa con l'opera d'arte tecnologica;
4. VIRTUALITA': una nuova dimensione espressiva e comunicativa materializza il momento progettuale e ideativo, smaterializzando o fluidificando i supporti formali, i generi disciplinari e i codici linguistici;
5. PLURISENSORIALITA': le nuove tecnologie interattive tendono a superare la frammentazione sensoriale e il primato audiovisivo in direzione di un'esperienza sinestetica.

Nei quindici anni di attività che sono seguiti a questo manifesto, Studio Azzurro ha articolato questa nascente lingua multimediale dell'arte, sia sviluppandone le possibilità espressive sia estendendo ulteriormente il proprio campo di interesse e d'azione, progettando percorsi espositivi e musei interattivi, simulazioni ambientali per progetti urbanistici e architettonici ecosostenibili, interventi di valorizzazione di siti archeologici o di bonifica territoriale, progetti interattivi ludico-educativi per l'infanzia. Nel primo decennio del duemila, terzo decennio dell'attività di Studio Azzurro, si disegna quindi un profilo assai complesso, nelle sue molteplici declinazioni e stratificazioni, che è però riconducibile a un'idea centrale: la ridefinizione etica della figura dell'artista. Non più figura alonata dal privilegio di una misteriosa ispirazione, "maestro" egocentrico e narcisista che elargisce pillole di genio ed eventualmente forma dinastie di allievi cloni, oggetto mondano delle cronache dell'arte e di investimento per galleristi, curator e collezionisti, ma un soggetto con una forte identità poetica e una limpida consapevolezza etica, capace di operare con gli altri e per gli altri, di immergersi nelle trasformazioni sociali e tecnologiche con spirito critico e creativo, di lavorare sul territorio per rivitalizzarlo con visioni di un futuro diverso ma possibile. "Artista plurale", dunque, che prende posizione nella società mediante le sue pratiche ma anche la sua capacità di riflessione, che si assume all'interno della comunità una rinnovata responsabilità di progetto, di sperimentazione di nuove tecniche e di nuovi linguaggi (ruolo che l'artista ha sempre svolto fino ad essere sopraffatto dai mass media e dall'affermazione del primato della comunicazione, commerciale e ideologica, sull'espressione),

che crede nella formazione e nell'autoformazione permanente, che non crede all'appiattimento e all'indifferenza dei valori, che preferisce la prospettiva di un circuito distributivo delle opere piuttosto che le regole dopate, elitarie e asfittiche del mercato dell'arte contemporanea, che, infine, e in conseguenza di tutto quanto precede, pensa e lavora affinché l'opera d'arte possa tornare ad essere, con il coinvolgimento attivo del pubblico, un dispositivo generatore di bellezza (non tanto e non solo la bellezza tradizionale dell'oggetto estetico, ma del clima che si può generare nel processo creativo, del gesto imprevedibile che l'opera interattiva fa scaturire in uno spettatore, etc) e simbolicamente un dono offerto, non più (o non soltanto) agli Dei come era l'arte delle origini, ma un dono offerto agli uomini per ricordar loro che c'è ancora un territorio dell'anima non mercificabile e non inquinabile.

14 dicembre 2007

Omaggio a Gianni Toti

Il nome esatto delle cose

Ricordo di Gianni Toti

di Sandra Lischi

Gianni Toti amava molto una frase di Pedro Salinas: “Poesia, dammi il nome esatto delle cose”. Rivendicava, attraverso queste parole, la precisione della poesia (a torto definita imprecisa, incerta, vaga) contrapponendola al linguaggio che usiamo tutti i giorni: che *ci serve*, appunto, come un servitore, diceva, ma che non nomina veramente il mondo. E’ solo la poesia, insomma, che dà il nome esatto alle cose.

Toti, pioniere della videoarte italiana, maestro amato e riconosciuto di quella internazionale, inventore della “poetronica” (poesia elettronica), è arrivato al video all’inizio degli anni Ottanta, dopo un’intera vita di passioni politiche e letterarie contraddistinte dal lavoro di ricerca con (e su) le parole. Militante dell’avanguardia letteraria italiana e mondiale, amico di Neruda, Cortàzar, Pasolini, Che Guevara e Allende, coSmunista eretico e sostenitore delle ragioni dell’arte e della creazione contro i dogmi del realismo socialista e della propaganda, Toti ha percorso il mondo intero scoprendo e traducendo testi importanti e sconosciuti, scrivendo come giornalista e inviato speciale di mafia e occupazione delle terre, di lavoro e di guerra nel Vietnam, di Cuba e di indios sudamericani; ma ha anche e soprattutto scritto testi personali, saggi e romanzi, poesie e pièces teatrali, canzoni e racconti, soggetti, sceneggiature. Fra i film, ha realizzato *E di Shaùl e dei sicari sulla via da Damasco e...*, opera che chiama e prevede gli effetti video e le loro metamorfosi; e *Alice nel paese delle cartaviglie*.

Sarebbe tuttavia sbagliato dire che Toti è passato, a un certo punto, dalla pagina allo schermo: al contrario, è come se avesse assunto il video fra le proprie articolazioni di linguaggio, arricchendo con l’immagine elettronica la creazione di parole “precise”, il rovesciamento dei luoghi comuni, il capovolgimento degli automatismi di linguaggio. Il video è diventato un modo in più per passare dalla “macchina da prosa” di tanto cinema del periodo (e non solo) alla poesia resa possibile dalle infinite metamorfosi dell’immagine. Dopo le pionieristiche sperimentazioni televisive degli anni Ottanta (mai mandate in onda dalla RAI), le sue Video-Poem-Opere sono, per riprendere un termine di Michel Chion, audiovisioni, o meglio *audio-logo-visioni* che orchestrano magistralmente il discorso poetico-politico con musiche e testi letterari, danze di immagini e colori insieme a utopie artistiche, concetti scientifici e riferimenti sociali e storici, vecchi film e tridimensionalità digitale. In *Planetopolis* (1994), che prelude alla successiva “Trilogia degli olocausti planetari”, l’incubo di un pensiero unico che avvolge il mondo sotto forma di una cementificazione brutale (del paesaggio e del cervello umano) si intreccia dialetticamente con l’utopia di una comunità planetaria unificata creativamente dall’arte e dal pensiero: da qui i sogni architettonici, le città fiorite, la musica popolare e improvvisata anche per strada, la bellezza struggente di melodie e colori contrapposte alle bidonville, alla miseria (anche dei messaggi pubblicitari), alle follie e ai fanatismi mercantili e religiosi, a una massa “retrocedente” e annichilita.

Le forme consentite dall’immagine digitale si fanno metafore di un pianeta ora bellissimo ora ammaccato, in cui tutto si crea e di distrugge senza sosta. La parola è detta ma anche scritta: giochi e danze di lettere, parole-mondo che prendono letteralmente corpo, si muovono e si deformano e

riformano, si risvegliano e si ricompongono in un ordine diverso, si ribellano, si raccolgono, diventano immagine del mondo. Toti come militante del *proletariato* (attenzione: è proprio di *proletariato* che si parla: il neologismo è preso dal titolo di uno dei libri di Toti). Il suo discorso, impregnato di riferimenti culturali alti, serba sempre una freschezza d'approccio e di costruzione, che tratti di Majakovskij e di Chlebnikov (*Trilogia majakovskiana* e *Squeezangezaùm*), che rifletta sulla cultura informatica (*L'OrigInédite*) e di colonizzazione (*Acà Nada*), di sterminio degli indios; fino al vitale, irridente e purtroppo ultimo lavoro, *La fine del Trionfo della morte*, un invito a sconfiggere gli oscurantismi e le filosofie/religioni mortifere: Toti, proprio lui che va sempre *oltre*, è un cantore dell'*aldiqua*.

Non c'è rivoluzione possibile senza ripensare il linguaggio. Non c'è linguaggio possibile senza ripensare il mondo. E' una delle grandi lezioni di Toti, che ha usato la materia-video per elaborare "qualcosa che prima non c'era", una visione pensante, densa, problematica. In qualche modo gioiosa nel costruire, anche quando si diceva "malincosmica" e "poesimista".

Gianni Toti è nato a Roma nel 1924. Ha partecipato alla resistenza partigiana ed è stato per molti anni giornalista dell'Unità. Figura intellettuale e sperimentatore assai versatile, regista televisivo e cinematografico, traduttore, romanziere, poeta e videoartista. Con i suoi lavori di videoarte, definiti "video-poesie", ha partecipato a tutti i principali festival internazionali. Ha vissuto negli ultimi anni tra Roma e il castello elettronico di Montbéliard, in Francia. Fin dai primi anni '80, sedotto dalle favolose prospettive dell'elettronica applicata all'arte, realizza in questo campo opere in cui musica, parole ed immagini interagiscono secondo modalità rivoluzionarie rispetto a quelle ormai consuete dello spettacolo live, del cinema e della televisione.

Poeta «poetronico», come preferiva autodefinirsi da quando aveva scelto il video come mezzo d'espressione), saggista, traduttore, scopritore ed « importatore » di testi inediti e underground, scovati ai quattro angoli della terra, attore, regista, questo artista singolare e proteiforme ha attraversato il secolo animato da sorprendenti intuizioni che lo hanno posto sempre all'avanguardia dei movimenti artistici e culturali.

14 dicembre 2007

Omaggio ad Alberto Grifi

Alberto Grifi, o l'indigenza sperimentale

di Christian Caliandro

E la lista dei morti si allunga. In questo caso, l'occasione è ancora più toccante, perché Alberto Grifi (29 maggio 1938-22 aprile 2007), padre del cinema sperimentale e della videoarte in Italia, si è spento nella solitudine, nell'indigenza e nell'indifferenza delle istituzioni. Negli ultimi anni si erano moltiplicati gli appelli per un sostegno economico e sanitario all'autore, invano. Il nostro è proprio uno strano paese: mentre piovono finanziamenti, pubblici a privati, su cantanti e registucoli da quattro soldi per realizzare infimi ed insulsi lavoretti, ad un quasi-genio, autore di opere seminali come *La verifica incerta* (1964), e *Anna* (1972), viene negata finanche la sussistenza. Mah.

Alberto Grifi aveva respirato la tecnica cinematografica sin dalla prima infanzia, ed in gioventù, come altri importanti autori della sua generazione, aveva frequentato Cesare Zavattini, assorbendo da quel maestro straordinario l'amore per il cinema. Il 'debutto in società', leggendario, avviene nel 1964 con Gianfranco Baruchello in una sala cinematografica di Parigi, alla presenza di gente del calibro di Marcel Duchamp, Man Ray e Max Ernst: i due presentano *La verifica incerta*, montaggio di found footage hollywoodiano sulla scia dei lavori cinematografici di Joseph Cornell, ottenuto saccheggiando un camion di pellicole destinate al macero. Non è escluso che alla proiezione abbia assistito anche Guy Debord, già autore di *Hurlements en faveur de Sade* (1952), *Sur le passage de quelques personnes à travers une assez courte unité de temps* (1959) e *Critique de la séparation* (1961), e che nel 1973 presenterà il suo *La société du spectacle*.

Lungo tutti gli anni Sessanta e Settanta, la ricerca di Grifi - sempre personale ed innovativa - si muove in consonanza con il *New American Cinema* che, sull'altra sponda dell'oceano, si raggruppa intorno all'*American Film Archive* di Jonas Mekas, influenzando profondamente anche elementi teoricamente estranei al cinema sperimentale, come Richard Serra, Ed Ruscha e Rosalind Krauss. L'opera di Grifi dialoga quindi, in maniera creativa e costruttiva, con quella di registi come Stan Brakhage, Michael Snow, Kenneth Anger e Andy Warhol.

Il successivo *In viaggio con Patrizia* (1965) è un viaggio in auto ed insieme nella poesia fonetica di Patrizia Vicinelli, accompagnato dalla musica di Paolo Fresu.

Nei primi anni Settanta Grifi è il vero pioniere della videoarte in Italia, ed inventa addirittura il "vidigrafo" che nel '72 servì per trascrivere su pellicola *Anna* (in co-regia con Massimo Sarchielli), girato con il primo videoregistratore portatile "open reel" da un quarto di pollice arrivato in Italia. Il film, uscito nel 1975, rimase in cartellone al Filmstudio di Roma per qualche mese: sicuramente anche Nanni Moretti - assiduo frequentatore, in età giovanile, del Filmstudio - ed il suo *Io sono un autarchico* (1976) devono qualcosa al Grifi libertario degli anni Settanta.

Dopo *Il manicomio - Lia* (1977) e il dittico sulla condizione degli esclusi composto da *Michele alla ricerca della felicità* e *Dinni e la Normalina, ovvero la videopolizia psichiatrica*

contro i sedicenti nuclei di follia militante (1978), entrambi rifiutati dalla Rai, negli anni Ottanta Grifi lavora per la Rai (Mixer) e per compagnie di industria civile negli USA, in America Latina, Africa, Australia e Sud Est Asiatico; realizza anche numerose trasmissioni radiofoniche sul funzionamento parallelo dei mattatoi e dei mass media.

Mentre Festival e musei gli dedicano ampie retrospettive, inizia la sua parabola discendente. Sporadici ed occasionali i suoi nuovi incontri con il cinema, legati soprattutto al genere del documentario: *La prima volta che Zavattini provò a usare un videotape* (1993), *Leoncavallo, i giorni dello sgombero* (1994), realizzato con il collettivo Video del Centro Sociale e Paola Pannicelli, e soprattutto *Addo' sta Rossellini?* (1997), film su Alifonso, protagonista del terzo episodio di *Paisà* (lo scugnizzo che ruba le scarpe al soldato americano). La riflessione finale di Grifi sul neorealismo, girata con Michele Schiavino e Maria Paola Fadda, vinse il premio speciale Sony video al Festival di Locarno.

link correlati

<http://www.albertogrifi.com>

<http://www.fondazionebaruchello.com/ioiom/>

http://lafrusta.homestead.com/pro_debord.html

http://it.wikipedia.org/wiki/New_American_Cinema

http://web.tiscali.it/cinema_underground/versione_italiana/fc4.htm

(pubblicato in: "Exibart.com", 24/04/2007)

Alberto Grifi nasce a Roma il 29 Maggio del 1938 in un'officina dove suo padre costruiva truke e macchine da presa speciali. È considerato tra i primissimi autori di quello che fu chiamato "cinema sperimentale italiano". Pittore, regista, cameraman, fonico, attore, fotografo pubblicitario di aeroplani, autore di dispositivi video-cinematografici come il "vidigrafo" che nel '72 servì per trascrivere su pellicola "Anna", primo film videoregistrato in Italia, in co-regia con Massimo Sarchielli, divenuto un cult movie della cultura alternativa post sessantottesca. Presentato poi al Festival di Berlino e alla Biennale di Venezia nel '75 e a Cannes nel '76.

Nel '64 con Gianfranco Baruchello realizza "La Verifica Incerta": un massacro cinematografico di film hollywoodiani famosi rimontati pensando al Dada; presentato per la prima volta a Parigi suscitò l'entusiasmo di Marcel Duchamp, Man Ray, Max Ernst. E l'ostentato disprezzo di molti famosi critici cinematografici italiani. John Cage, entusiasta della colonna sonora, lo presentò al New York Museum of Modern Art. Questo metodo di montaggio, questo "detournement", fu ereditato da "Blob" molti anni dopo.