

Il boom dei video

229

cineforum



New York Film Festival

SCHEDE: Wajda, Allen, Fellini, Truffaut, Badham, Breien, Fumagalli

L'invasione dei "parafilm"

cineforum

rivista mensile
di cultura cinematografica

anno 23 - n. 11
novembre 1983

Edita dalla

Federazione Italiana Cineforum

Presidente della Federazione

e **Direttore editoriale:**

Bruno Fornara

Direttore responsabile:

Sandro Zambetti

Amministratore:

Gianni Costantini

Redazione:

Gianluigi Bozza, Ermanno

Comuzio, Davide Ferrario,

Emanuela Martini, Tullio Masoni,

Adriano Piccardi, Angelo

Signorelli, Lodovico Stefanoni,

Paolo Vecchi

Collaboratori:

Enrico Artifoni, Stefano Bortolussi,

Angelo Conforti, Giorgio

Cremonini, Alberto Crespi,

Gualtiero De Marinis, Gualtiero De

Santi, Achille Frezzato, Fabrizio

Grosoli, Franco La Polla, Nuccio

Lodato, Enrico Magrelli, Stefano

Masi, Gianni Olla, Lorenzo

Pellizzari, Gualtiero Pironi,

Piergiorgio Rauzi, Giorgio Rinaldi,

Scarrone Carlo

Consulente artistico:

Nani Tedeschi

Segretario di redazione:

Piercarlo Nolli.

Direzione e redazione:

Via Pascoli 3 - 24100 Bergamo

tel. 222.221

Abbonamento annuo

a 12 numeri (10 fascicoli):

per l'Italia L. 25.000

per l'estero L. 30.000

un numero L. 3.000

arretrati L. 3.500

versamenti sul c.c.p. n. 10735249

intestato a Zampogna rag. Sergio

Via Suardi 23, Bergamo

l'abbonamento può decorrere

da qualsiasi numero

spedizione in abbonamento

postale gruppo III

pubblicità inferiore al 70%

stampato presso la tipolitografia

Quadrifoglio, Torre Boldone (Bg),

via A. Volta, 10

Iscritto nel registro del Tribunale

di Venezia al n. 307 del 25-5-1961



associato all'USPI

Unione Stampa Periodica Italiana



Matthew Broderick e Ally Sheedy in «War Games» di John Badham.

in questo numero

Cronache/Convegno su Antonioni - Cinema dei ragazzi
a Pisa - Documento dei critici sulla Biennale Cinema 2

Ermanno Comuzio/Il videorock: reinvenzione del cinema? 3

Roberto Nanni/L'elettronica, questa sconosciuta 5

Giorgio Cremonini/Il cinema in Tv 11

Guido Chiesa/New York Film Festival 13

Lorenzo Pellizzari/Uno, dieci, cento "parafilm" 19

SCHEDE

Giorgio Rinaldi/DANTON di Andrzej Wajda 25

Emanuela Martini/ZELIG di Woody Allen 32

Tullio Masoni e Paolo Vecchi/E LA NAVE VA
di Federico Fellini 37

Franco La Polla/FINALMENTE DOMENICA
di François Truffaut (con filmografia) 47

Alberto Crespi e Davide Ferrario/WAR GAMES
e TUONO BLU di John Badham 55

Lodovico Stefanoni/CACCIA ALLA STREGA
di Anja Breien 63

Lorenzo Pellizzari/COME DIRE... di Gianluca Fumagalli 68

FILMESE

All'ultimo respiro - Miriam si sveglia a mezzanotte -

Creepshow - Halloween III - Io con te non ci sto più -

Staying Alive 73



Il video diventa un flipper, un videogame: «What I'm Gonna Do» di Rod Stewart.

Gli esempi della «performance» svincolata da ogni soggezione esecutiva sono numerosissimi. C'è da notare che già nelle esibizioni dal vivo di molti gruppi c'era (e c'è tuttora) il tentativo di uscire dal puro fatto musicale per agglomerare insieme come in un gigantesco shaker suoni, colori, effetti, scenografie, coreografie, in modo da ottenere uno spettacolo coinvolgente, o almeno frastornante, uno show che concede molto alle suggestioni visive «sensazionali». Ma nei video questa pratica è da una parte «sterilizzata» (non c'è il sapore fisico dell'essere dentro l'evento, non si sente l'odore del fumo, non si suda per il calore e l'eccitazione), e dall'altra enfatizzata dalle possibilità dei «media» interessati.

Il «boom» dei video si ha nel 1981 e nel 1982, e continua tuttora. Si producono in Gran Bretagna (la «New Wave» vi gioca un ruolo preponderante), in America, in Giappone; ma anche in altre nazioni, anche in Italia. Di solito si ricorre ad una pellicola cinematografica 35 mm. e poi il risultato viene trasferito su nastro magnetico, sul quale interviene il Graphic Computer per ottenere una infinità di variazioni dell'immagine: rovesciamenti,

L'elettronica, questa sconosciuta

Roberto Nanni

L'uso quotidiano del termine 'elettronica' è generalmente approssimativo, distratto e viene usualmente associato a situazioni o spazi che in realtà non investono assolutamente questa espressione; tutto questo accade molto probabilmente perché a 'elettronica' viene attribuito un significato non solo soprannaturale (come alcuni affermano) ma anche multiforme, un passepartout, un milleusi che puoi sempre inserire in ogni dialogo.

Nulla di strano quindi se sentiamo dire che «il cinema si deve difendere dagli attacchi dell'elettronica» o se sentiamo usare i vocaboli televisione, video, elettronica, cinema elettronico come sinonimi, non stupiamoci se udiremo in queste macedonie paragonare e condensare ai termini suddetti i nomi di Ma-



Due immagini di «Mister Roboto» degli Styx.

appiattimenti, suddivisioni, trascolorazioni, roteazioni, eccetera.

Infinito è il numero delle combinazioni che si possono ottenere grazie all'uso delle sofisticate apparecchiature elettroniche a disposizione. Con il mixer e la moviola, si utilizzano diversi tipi di macchine computerizzate, tra cui lo Squeeze Zoom e l'AVA (Ampex Video Art System), che permettono di memorizzare immagini e di combinarle con le più diverse tecniche e i più diversi effetti; fino ad arrivare al marchingegno chiamato SOAP, ossia Serial Ologram Assemble Project, quello che crea i «solia elettronici», ossia che ricostruisce fattezze e contorni di attori assenti o deceduti. A Milano è attivo l'impianto di post-produzione più importante d'Italia, il Video-zoom.

A questo punto il video non fa più soltanto pubblicità ad un altro prodotto (il disco), ma diventa anche spettacolo autonomo: tra i suoi scopi c'è quello di farsi vedere per come è. È nato un nuovo genere? Sta di fatto che i video sono presenti in misura massiccia nei programmi televisivi, nelle discoteche, nei juke-box, nei locali appositi, i videobar attrezzati con diversi monitor o con un unico

rio Pastore e *Tron*, Francis Ford Coppola e la Video-Hit di Massarini, *Il mistero di Oberwald* di Antonioni e le scenografie di Canale 5.

Si potrà obiettare che ho registrato un aspetto catastrofico, ma non c'è niente da meravigliarsi in tutto questo in quanto proprio questo miscuglio «inconsulto» è il nostro tempo e personalmente sono affascinato da questi cut-up visivi; quello che non riesco a comprendere è perché non si afferra concretamente ciò che sta accadendo che non è solo la mutazione deformante dei linguaggi, dei simboli, ma la creazione sintetica di nuovi che si fondono con la tecnologia domestica e urbana e si fondano sull'istinto di bruciare il presente per superare il futuro.

Si continua ad affermare che «Il cinema non è ancora morto, ma se nel prossimo avvenire la tecnologia elettronica sostituirà i normali mezzi cinematografici la poesia scomparirà dallo schermo», ed io vi confesso che non ho ben chiaro il senso di queste parole.

Quale poesia? Esistono luoghi e confini per la poesia? È quindi possibile tracciare linee di demarcazione spaziali e temporali per questa forma d'espressione?

Le domande contengono già le risposte ed osservo questo precipitoso, dogmatico ed inutile parlare (l'epoca dell'accumulo dei rifiuti) che alimenta solamente questo clima di perplessità, di insicurezza, costruendo trincee e barricate d'ignoranza tra ciò che è invisibile. Mi chiedo cosa si diceva negli anni '20 all'apparire del *Ballet mécanique* di F. Léger o di *Entr'acte* di R. Clair.

Il «mezzo elettronico» applicato al cinema non è altro che un apporto conoscitivo ed interpretativo nelle mani dell'autore che, se intelligente, con indomabile curiosità non dovrà fare altro che aprirsi ed usarlo creando un nuovo universo, un universo non determinato ma indeterminato, in uno stato di evoluzione e di plasmazione continua.

«L'illusione del film così ingenuamente decantata dai giornalisti si rivela perciò un'intricata rete di imbrogli, che coinvolge la tecnologia nel processo filmico e la natura delle percezioni delle vittime». (Amos Vogel da 'Il cinema come arte sovversiva').

Inutile quindi che si continui ad ostacolare o a costruire ripari verso sicure «invasioni» perché niente sarà invaso, si verificherà invece un aumento d'interazioni fra le forme espressive ed una loro logica e costante crescita.

Ciò che sta accadendo è il dissolversi progressivo dei vecchi confini ed è proprio su questo che bisogna concentrarsi in quanto il ruolo della tecnologia è e sarà sempre mag-

grande schermo (a Milano, a Roma, a Bologna e in altre città, da noi. A Bologna, Trieste, Salsomaggiore si tengono anche rassegne dedicate al video). Negli Stati Uniti funziona una cable-TV (la MTV) che trasmette video 24 ore su 24, e solo quelli (anche in Italia è in programma una iniziativa simile, portata avanti da Claudio Cecchetto, esponente dei D.J. italiani). Ampio spazio ai video viene dedicato dalla TV nazionale e da quelle private: ricordiamo solo i programmi *Mister Fantasy* della Prima Rete («Musica da vedere», è la sua insegna), *Orecchicchio* della Terza Rete, *Pop Corn* di Canale 5, ecc.

Giova ricordare, a questo proposito, che anche l'andamento di queste trasmissioni si ispira ai video: non solo per la presenza di sigle dove l'effetto grafico-computerizzato trionfa (però la sigla di chiusura di *Orecchicchio* inserisce un cantante in carne ed ossa in un mondo di disegni animati, come Gene Kelly e Mary Poppins), ma anche per la conduzione, che è in «stile elettronico» (il mosaico dei monitor in azione, le cornici colorate al neon, le bacchette fluorescenti impugnate come uno scettro dai presentatori, ecc.).

Per tornare ai video, dopo il momento della «ripetizione» (sia pure «sceneggiata»), si arriva dunque, grazie all'impiego dei mezzi elettronici, a quello della libera creazione. Cade ogni pretesa di verosimiglianza e di «realismo», si parte per la tangente della fantasia, dell'immaginario puro, a cui la musica fa da complice per la sua stessa natura immateriale. Il video diventa un flipper, un videogame: dominio del puro gioco, puro piacere della visione. L'immagine diventa complessa, ricca e dialettica; spesso il montaggio penetra dentro le singole immagini, le raddoppia, le moltiplica, le sovrappone, le mescola come in un gioco di carte. Come nel video *What I'm Gonna Do* di Rod Stewart, in cui il supporto sonoro (una scanzonata dichiarazione d'amore) non ha nulla a che fare con le immagini di una crociera a bordo di un yacht, spezzettate verticalmente o orizzontalmente dentro il quadro, nonchè distorte con lenti che allargano o restringono la visione, e accelerate con effetti buffi.

L'azione, qui, non esiste (Stewart e i suoi soci sono a bordo del veliero, punto e basta), ma l'azione è data dall'intervento sull'immagine. Il tono è quello dello scherzo goliardico, dell'evasione, dell'esotismo, come accade anche nel video *Sunshine Reggae* dei Laid

giormente quello di comune elemento di coesione.

Se, come diceva Bréton, «l'unico mistero veramente moderno si celebra al cinema», non ci sarà quindi difficile volgergli il nostro sguardo e spiare le sue trasgressioni che non sono altro che un suo fisiologico bisogno per continuare ad esistere, smentendo ogni tendenza a relegarlo in luoghi ben delimitati.

L'esperienza di "Magnetica"

Intervista con Tommaso Trini Castelli

D.: Considerando i risultati dei lavori di «Magnetica» e conoscendo la tua attività di storico dell'arte contemporanea, vorrei sapere la tua attuale posizione nei confronti della «video».

R.: Sono uno che si è sempre interessato di «video», d'immagine elettronica, cercando di selezionare ciò che è «video» da ciò che è avere una telecamera e andare a riprendere. Questo è l'importante: avere una percezione esatta di ciò che sta succedendo, perché in realtà non è molto chiaro. Se tu noti per esempio nella produzione video degli anni '70, a parte alcune eccezioni, abbiamo avuto soprattutto registrazioni di performances, grandi artisti con bellissime idee ma che si limitavano a registrare ciò che già facevano sul palco. Negli anni '70 il video è stato concepito nei suoi rapporti con il teatro, come all'inizio è successo anche con la televisione, fare quindi un rapporto documentaristico di ciò che veniva rappresentato teatralmente. Adesso invece, proprio perché si sta allargando il campo delle conoscenze tecniche e un po' perché si capisce qual è l'effettivo specifico di questi strumenti e di questi linguaggi, si sta passando ad un altro livello, che è quello di una elaborazione sull'immagine. In un certo senso oggi un pittore che sia un vero pittore, se ha l'amore per questo strumento elettronico e la pazienza di esercitarsi sui programmi di un computer, può lavorare sull'immagine. Sarà una cosa naturalmente diversa da un lavoro su tela ma sarà sempre un lavoro sull'immagine. Mentre negli anni '70 doveva veramente inventarsi come attore, ecco! Bisogna tener presente qual è il rapporto tra aspetto visivo e aspetto sonoro, che è poi musicale. Proprio il rapporto «immagine-suono», «arte-musica», secondo me è il rapporto più consono, più inerente al-

Back e in tanti altri retti dalla filosofia dell'andare lontano, dove i cieli sono sempre blu, l'aria è incontaminata, i frutti cadono da soli dagli alberi ed è bello fare l'amore sulla sabbia calda e candida dei Tropici (siamo ad un aggiornamento dei parametri boc-cacceschi del Paese di Bengodi e di quelli zavattiniani del paese dove buongiorno vuol dire veramente buongiorno).

Salto mortale nello specchio magico

Contro la seriosità degli adulti, contro i temi «impegnati» della cultura ufficiale, contro il didascalismo e gli indottrinamenti politici e morali, contro lo spettacolo pilotato secondo i gusti della famiglia borghese, si propugna in questi video la vita come gioco, come carnevale, come eterna domenica. Far sognare i ragazzi è facile, ed è facile farsi seguire quando l'industria dei giovani mobilita tutti i suoi mezzi, che sono strapotenti: ma l'interesse per queste cose da parte dei ragazzi è autentico, la speculazione affaristica non può cancellare la tendenza sincera e l'apprezzamento di un pubblico per il quale il video, oggi, è quasi l'unica fonte di messaggi, addirittura un oracolo, in certi casi dove non esiste una alternativa culturale.

Rientra in questa dimensione il gusto della contaminazione e lo smontaggio, tra ironico e sentimentale, dei miti, soprattutto di quelli veicolati dal cinema. Legato al cinema per le tecniche di realizzazione, il video vi è legato anche per i materiali usati. C'è un video del gruppo Asia (*The Smile has left your Eyes*) che gioca sottilmente col rapporto cinema/video. Mentre i musicisti eseguono la canzone, che è genericamente patetica, su uno schermo che campeggia su una parete dello «studio» passa una storia sentimentale alla Lelouch, ambientata a Parigi (un marito sorprende la moglie con un altro, chi ci va di mezzo è la bambina, che fugge e annega nella Senna). Ci sono continui passaggi dallo schermo alla sala, nel senso che qualche volta quel film è visto a distanza, proiettato sul telone, e qualche altra volta «da vicino», quando la storia riempie tutta l'inquadratura, passando dalla «realtà» (sono in campo gli strumenti che producono la finzione, da quelli musicali ai registratori, ecc.) alla «fantasia». Si può pensare che si tratti di un film straniero (ha le didascalie in francese) che gli Asia stanno sincronizzando: ma, a parte il fatto che si tratta evidentemente di un film

la tecnologia elettronica, cosa che per esempio Nam June Paik, essendo stato musicista egli stesso, ha capito fin dall'inizio, mentre per molti altri... Peter Campus è un altro autore americano molto intelligente che ha lavorato sull'inconscio dell'elettronica, agendo su tutte le possibilità oniriche della «video». Qualcuno ha fatto e sta facendo della televisione e della «video» qualcosa di veramente sperimentale collegandola a sistemi narrativi, ma credo che in questo campo gli unici che hanno prodotto o che stanno tentando una strada nuova sono gli operatori cinematografici, i registi di cinema insomma.

D.: Rapporto interattivo quindi tra immagine e suono, tra arte e musica, come la crescente diffusione di video musicali.

R.: Certo, certo! Questa è appunto un'indicativa dimostrazione di quel rapporto. Tu sai che ultimamente a Zurigo c'è stata una mostra di Szeemann sull'opera d'arte totale, l'opera d'arte totale è infatti una delle concezioni basilari di quelle interazioni, questo senso di un'opera d'arte totale che soprattutto lavori sull'armonia tra suono e immagine è un fatto fondamentale per l'elettronica.

D.: Penso che questa crescente attrazione, interesse verso l'immagine elettronica nasca nel suo complesso, anche se può sembrare paradossale, proprio dalla tradizione cinematografica, cioè dal cinema realizzato mediante cinepresa e pellicola.

R.: Sicuramente. Tu dici: c'è una tradizione cinematografica. Certo! È proprio questo il presupposto, secondo me, di questa seconda esplosione di interessi e di attività video. Dico «seconda esplosione» in quanto, come prima ti accennavo, negli anni '70 ero già impegnato nel campo dell'arte plastica e visiva a diffondere le possibilità di utilizzare telecamere e videotapes con artisti. In quegli anni feci Telemuseo con l'Eurodomus, Arte Video e Multivision a Milano, e allora era un'esperienza un po' strana. Si avevano poche macchine, anzi, li chiamerei prototipi, non c'era una diffusione capillare come oggi sta accadendo nella videoregistrazione domestica. Negli anni '70 in Italia pochissimi artisti hanno dedicato una vera attenzione alla micro-televisione e devo dire che ciò è successo anche negli Stati Uniti, dove naturalmente tutto avviene prima e la ricerca elettronica era ed è più avanzata. Negli Stati Uniti, a parte gli artisti che ho precedentemente citato e pochi altri, non è esistito un vero e proprio interesse verso il mezzo elettronico. Allora gli artisti utilizzavano la telecamera per riprendere qualcosa inerente alla



«Prince Charming» di Adam and the Ants.

«finto», nel finale appare sorridente sulla porta dello studio la bambina che dovrebbe essere annegata, e più che un tocco di surrealismo si tratta evidentemente di una ironica confessione del gioco.

Inquietante vuol essere invece *Mister Roboto* degli Styx, in cui le parole «Sono solo un uomo» e l'invettiva «Too much Technology» (troppa tecnologia!) diventano il canovaccio di uno scontro fra l'uomo e il robot, quest'ultimo rappresentato da automi dal viso metallico che si moltiplicano, rinchiodano l'uomo, sfilano tra una griglia di lame di luce in un perfetto scenario fantascientifico che richiama innumerevoli situazioni di film di SF.

Il risvolto dell'attacco al meccanicismo della vita contemporanea, in linea con le confuse aspirazioni «verdi» ed ecologiche di tanti giovani (il ritorno alla natura, l'eterna infanzia, energia nucleare grazie no), è la fiaba, genere in cui l'immaginazione è davvero al potere e l'irrazionale trionfa insieme al gusto irrisorio, a quello della beffa. Il video *Prince Charming* di Adam and the Ants racconta la storia di un Cenerentolo (Adam) al quale i compagni impongono: «Don't you ever/stop

loro poetica; ora invece la situazione è completamente diversa dal momento che i video-makers non sono più distinguibili tra gli artisti nel senso tradizionale e i giovani operatori cinematografici. Adesso un giovane artista che fa della «video» è un artista video e basta e non ha nessuna importanza se provenga dalla pittura o dall'ingegneria elettronica.

D.: Non ritieni che in realtà esistano discordanze proprio sull'utilizzo televisivo dell'immagine elettronica?

R.: Io sono uno che ritiene che la TV in generale e il lavoro più specifico sulla «video» non dia adito alle modalità creative cui siamo abituati nella civiltà occidentale. Credo che l'immagine elettronica nel futuro eliminerà un po' la figura carismatica degli autori in quanto artisti che proiettano la loro visione molto personale. Ecco, vedi, penso che difficilmente la televisione nel prossimo futuro produrrà dei Fellini, probabilmente invece creerà più facilmente degli Eisenstein, cioè degli autori che inventeranno l'uso più corretto dello strumento o che contribuiranno a far evolvere questo mezzo anche sul piano sociale, semiologico, comunicativo, in concomitanza con delle loro particolari visioni della realtà. Adesso, in fondo, è un momento molto positivo perché la «video» esca fuori da una certa infanzia, da un certo atteggiamento retrospettivo, la «video» come attività quindi di ricerca attraverso tutte le nuove e sofisticate interazioni tra l'uomo e la macchina. C'è la possibilità assoluta, attraverso un lavoro di mixaggio, di musica, di elettronica, di fondere tutto il linguaggio televisivo.

D.: Come pensi di impiegare lo spazio nella Galleria d'Arte Moderna di Bologna di questa nuova sezione video?

R.: Una delle idee basilari con cui è nata questa sezione video è proprio quella di procedere all'organizzazione di attività, di corsi di formazione e di informazione su tutto ciò che succede sia nel campo del progresso tecnologico e sia per quanto riguarda la produzione artistica internazionale. Ci proponiamo di raccogliere ogni forza che interagisca nel contesto dell'immagine elettronica e di razionalizzarla mediante la creazione di seminari, seminari che come quello di quest'anno, «Magnetica», hanno soprattutto l'intento di mettere in contatto i giovani video-makers e le loro incalzanti esperienze con i massimi professionisti che possiamo raggiungere sia nell'ambito nazionale che internazionale.

(intervista a cura di Roberto Nanni)