

Testi e ricerca di Lucia Aspesi

Schermi anteriori, schermi riflessi ¹

Questa ricerca è stata possibile grazie al generoso contributo dell'Archivio Marinella Pirelli e della collezione privata Paolo Vampa.

1. Les textes de ce dossier sont traduits en français p. 49

Durante il Novecento, la sperimentazione cinematografica italiana, ha avuto due momenti molto importanti: l'Avanguardia Futurista agli inizi del secolo e la Cooperativa Cinema Indipendente (CCI) alla fine degli anni '60. Nata sotto l'influsso del New American Cinema, la CCI rappresenta un prezioso tentativo di creazione per una piattaforma di diffusione e promozione del cinema italiano indipendente. Poco importa se il destino di questa esperienza è fallimentare dopo neanche due anni dalla sua costituzione. Ciò che di essa sopravvive e si espande in modo capillare è la spinta verso la ricerca di nuovi ambienti utili alla ricezione dell'opera, trovando nel furore culturale di quegli stessi anni il terreno fertile per il suo sviluppo. È questo il periodo in cui l'esperienza visiva rifiuta i canoni artistici riconosciuti: il cinema stesso diventa oggetto di sperimentazioni volte alla ristrutturazione del processo di partecipazione per la creazione dell'immagine. Le opere dei cineasti qui considerati sono evoluzione diretta di tale pensiero. La loro produzione propone nuovi interrogativi legati allo svolgersi specifico dell'evento proiettivo, evidenziando un approccio unico ed originale nella definizione dello schermo all'interno dello sviluppo di una proiezione. Nella presente investigazione la figura dello schermo assume un ruolo centrale non più subordinato all'immagine cinematografica, ma di vero e proprio co-fornitore di nuove visioni e manipolazioni. Come forma geo-

metrica estesa pronta a ricevere l'azione del cineasta, Paolo Gioli lavora sul rettangolo dello schermo, moltiplicandone e colorandone la superficie. Giovanni Martedì ne agita la sua immagine luminosa generando un cortocircuito di bagliori e schegge che ingoiano lo spazio proiettivo. Mentre attraverso un gioco di moduli e ripetizioni, Marinella Pirelli dona un nuovo volume allo schermo, staccandolo dalla parete e disponendolo direttamente sul pavimento al centro della sala di proiezione.

Partendo dalle opere qui citate, la mia ricerca non si pone come un'analisi storica sull'evoluzione del linguaggio cinematografico sperimentale italiano, ma indaga su come queste esperienze si collochino oggi rispetto a un contesto – tecnologico ed estetico – che ci pone di fronte a molteplici questioni. È dunque proprio questo il punto che voglio estremizzare: mettere in luce i meccanismi interni dei rapporti tra immagine filmica e spazio di proiezione per cogliere l'esperienza di frontiera. Nel periodo in cui la fusione tra ricerche tecnologiche ed analisi concettuali andava formandosi, i lavori qui presentati hanno una definizione ambigua, sono prova di una visualità dinamica che pur partendo da interrogazioni strettamente legate al mezzo cinematografico, si mescolano con le diverse categorie d'espressione artistica. Assolutamente contemporanea è la necessità di ricercare questi momenti volti a donare nuovo rilievo alla sperimentazione cinematografica italiana.

Dopo una laurea triennale al corso di design e arte presso l'Università IUAV di Venezia, Lucia Aspesi ottiene il Master in Fine Art presso il Central Saint Martins College of Arts and Design (Londra). Ha partecipato come artista invitata al post-diplôme 'Document et art contemporain' (2010-11). Attualmente lavora approfondendo le ricerche sul cinema espanso italiano.



Lucia Aspesi

Paolo Gioli Del divenir schermo

L'attività cinematografica di Paolo Gioli è un percorso unico nel panorama italiano contemporaneo. Trenta sono i film da lui realizzati dalla fine anni '60 sino ad oggi. Storicizzato come uno dei principali esponenti del cinema sperimentale italiano, Gioli ha sempre mantenuto una certa indipendenza da tale contesto, sottolineando ogni volta l'inadeguatezza del termine «sperimentale» paragonato alla complessità della sua produzione, e soprattutto alla sensibilità del suo far cinema. Attraverso una costante messa in questione dei paradigmi necessari a generare un'immagine, il suo lavoro opera verso il confronto diretto con il dispositivo sia esso fotografico, filmico, pittorico o grafico. Questo processo delinea uno spazio «vulnerabile» dentro la materia del film, della pellicola, del supporto, prima ancora che si adagi, che si depositi sopra un'immagine¹ luogo proprio d'origine di ogni figurazione. Come giustamente Giacomo Daniele Fragapane analizza, la mitologia dell'origine² nel lavoro di Gioli si manifesta nella sua terzità, nella forza dell'istante che anticipa il rappresentabile, fissato nell'atto del suo compiersi.

È la relazione che questo momento intrattiene con il ritmo della visione che apre al processo di espansione tipico del linguaggio di Gioli. Allo schermo, come rettangolo luminoso ed illuminato,³ è dato il ruolo simultaneo di vittima ed artefice di nuove situazioni: mezzo di pura energia creatrice. L'anno di realizzazione di *Schermo-oggetto* (schermo multiplo) è sconosciuto, come non esistono date ufficiali delle due proiezioni private nelle quali Paolo Gioli lo ha impiegato. Le informazioni a riguardo sono legate alla memoria di poche persone in stretto contatto con il lavoro dell'autore. È comunque possibile collocare la sua realizzazione intorno alla prima metà degli anni '70. *Schermo-oggetto* è una cornice rettangolare dal fondo bianco. In corrispondenza del bordo laterale destro ci sono quattro fessure verticali attraverso le quali Gioli inserisce sagome geometriche colorate. Ognuna di queste è di forma diversa variando dal rettangolo al quadrato e dal triangolo al cerchio. Durante la proiezione la superficie interna dello schermo viene anima-

Paolo Gioli (1942)

Nel 1960 frequenta l'Accademia di Belle Arti di Venezia. Nel 1967 si trasferisce per un anno a New York ottenendo la borsa di studio del John Cabot Fund. Qui conosce il New American Cinema e la Scuola di New York. Costretto a tornare in Italia, Gioli si trasferisce a Roma nel 1970 dove scopre la Cooperativa Cinema Indipendente. Dal 1968 sviluppa le sue ricerche di stampo sperimentale con le tecniche del film, della fotografia e della pittura. Oggi vive e lavora a Lendinara.

← Schermo-oggetto

circa 1970

Collezione privata Paolo VAMPA

1. *Se voglio svagarmi non vado al cinema. Conversazione con Paolo Gioli*, a cura di Giacomo Daniele Fragapane, Roma, 20 Novembre 2008.

2. *La memoria non indifferente. Note sulla fotografia di Paolo Gioli*, Giacomo Daniele Fragapane in *Imprint Cinema Paolo Gioli*, a cura di Sergio Toffetti, Annamaria Licciardello, Roma, Edizioni Centro Sperimentale di Cinematografia e Kiwido/Federico Carra editore, 2009.

3. *Scritti sul rettangolo bianco*, Paolo Gioli, in «Bianco e Nero», n° 5-8, Maggio-Agosto, 1974.

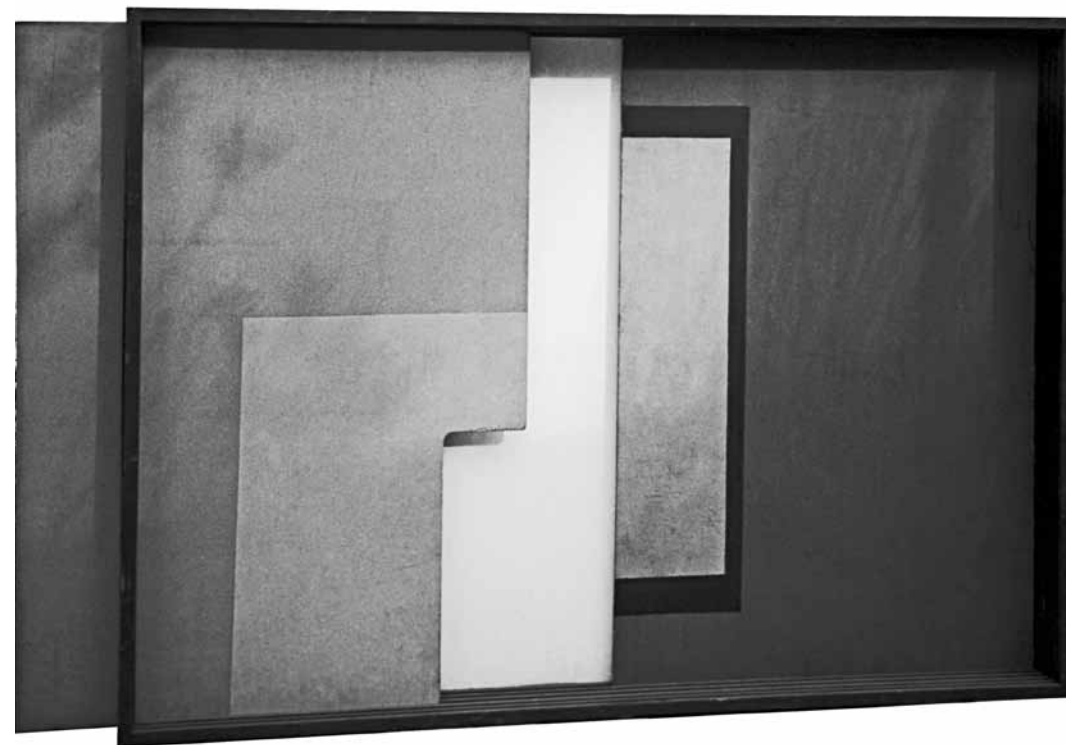
4. Il cubo di *tesseract* è un ipercubo il cui volume delinea uno spazio a n dimensioni, dove n sta per superiore o uguale a 4.

5. «La fiction de l'espace-temps», Grégory Azar, in *Matières* n° 9, 2008.

6. *Theo van Doesburg*, Evert van Starraaten, Paris, Gallimard/Electa, 1993, p. 170-173

ta a creare stratificazioni e sottrazioni di forme e colori. Figure più o meno riconoscibili si alternano in un *continuum* di apparizioni e scomparse che seguono la sensibilità dell'autore. Legato all'evoluzione della materia «viva» di cui lo schermo si compone, il film bianco e nero proiettato si sviluppa in un tempo presente. La proiezione è sostenuta dalla caduta del ritmo del montaggio, al quale si sovrappone il tempo proprio del compiersi del film sullo schermo. Attraverso l'inserimento delle sagome colorate, Gioli crea dei veri e propri viraggi simultanei per formare immagini mai esistite destinate a sparire, cancellate dai successivi mutamenti. Ad ogni azione corrisponde una nuova composizione, che sfuggendo i confini dello schermo, si fa portatrice di movimenti rivelatori. Piccole spie bianche e nere compaiono sulla sua superficie svelando frammenti di pellicola originale; segmenti di sagome rompono i bordi del rettangolo anticipando fughe ulteriori.

Schermo-oggetto crea un eco all'aura spazio-temporale della visione: regola dello statuto del fotogramma in una sequenza filmica. Motore di tale dislocamento è la relazione ostruzione-rivelazione che cavalca gli spazi dello schermo gravando sulle dinamiche compositive dell'immagine. La proiezione «in sviluppo» azionata di Gioli, è espressione di uno sconfinamento che apre a nuove modalità di rappresentazione, atteggiamento questo molto vicino alle sperimentazioni artistiche di primo novecento ed in particolare alla figura di Theo Van Doesburg. Intorno al 1920, influenzato dai lavori di Hans Richter e Viking Eggeling, Van Doesburg comincia ad interessarsi allo spazio filmico. Nel 1924, alla conferenza *Der Wille zum Stil* getta le basi per la creazione di un rapporto diretto tra la teoria relativista e la dimensione spazio-temporale cinematografica. Origine di questo pensiero è la figura del cubo di *tesseract*⁴, che da semplice riproduzione grafica di elemento a quattro dimensioni diventa rappresentazione schematica di uno spazio nuovo: 'spazio unico d'espressione universale della forma (compresa quella cinematografica)⁵. Strumento per eccellenza del dispositivo filmico è il quadro dello schermo la cui superficie 'deve essere rotta per scoprire la nuova profondità, la continuità filmica spazio-temporale'⁶. Van Doesburg spinge la figura geometrica dello schermo al confronto con i limiti della rappresentazione temporale, ed è proprio nella fragilità di questo rapporto che *Schermo-oggetto* trova il suo compimento. Nella proiezione la sua forma diventa soggetto portatore di un movimento in eccesso, movimento questo mai avvenuto nel film ma impresso direttamente sulla sua superficie. Luogo creatore di una nuova forma filmica *Schermo-oggetto* è corpo di profondità innate, agitatore di immagini e tempi molteplici, la cui velocità è misura di una traiettoria in divenire.



Schermo-oggetto
circa 1970
Collezione privata Paolo
VAMPA

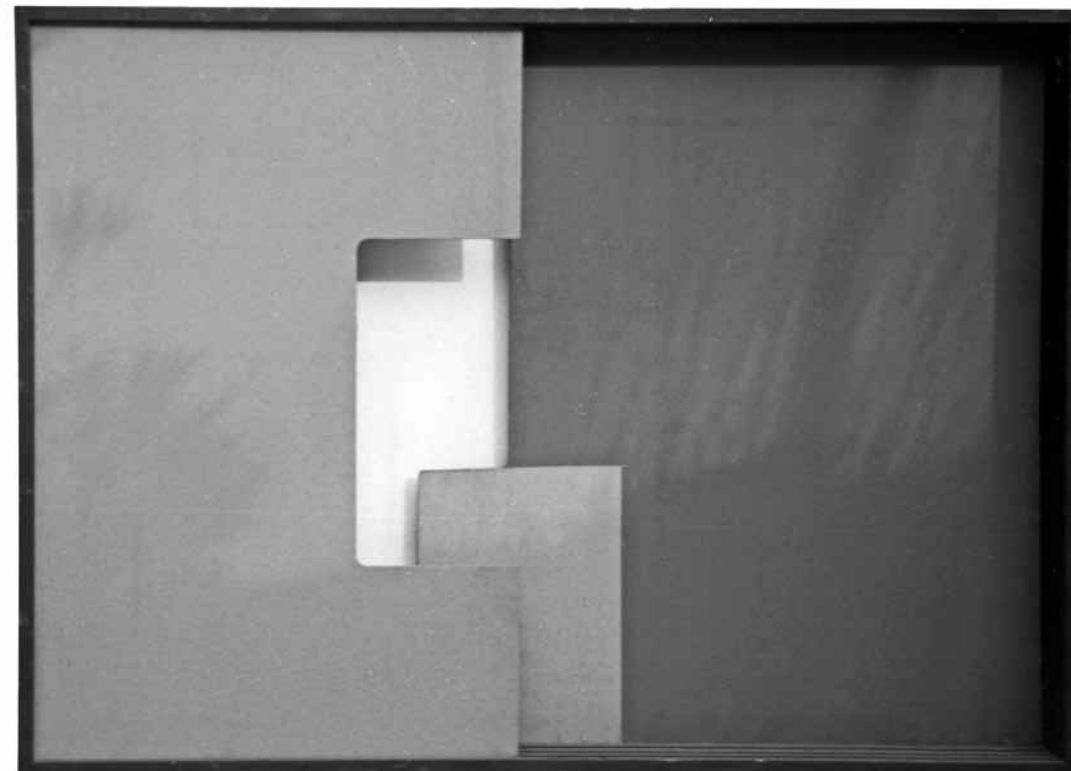
Schermo-schermo

‘Prima della storia del cinema, ci dovrà essere una storia dello schermo come oggetto.’

Paolo Gioli

Perchè *Schermo-schermo*, due volte schermo? Rispondo che è per via della doppia funzione che impegna questo schermo-oggetto. Funzione capovolgitoria dello schermo conosciuto, per fargli assumere un compito che non era mai stato suo. Un compito straordinario come quello che io mi sono assunto, di trasformare il suo interno bianco. (...) Dunque, questo interesse mi ha provocato il desiderio di dare una specie di multiple funzioni a questo *corpo riflettente*, di dargli (o restituirgli?) una sua vita propria proprio come *vero* oggetto, immagazzinatore di altri oggetti per figurare. Assicuratogli il non sostituibile ruolo di co-fornitore di immagini proprie o semi-proprie, mi sono messo a reinventarlo con elementi costruiti e ordinati secondo uno schema inventato dallo stesso realizzatore di film per i suoi film appositamente creati per lo schermo in questione. Il quale è composto di dieci forme sagomate-a-geometria come potrebbero essere quelle deliziose forme geometriche che usano prendere il nome di *quadrato*, di *rettangolo*, di *triangolo*, di *cerchio* e così via, con altre meravigliose spie geometriche. Questi *archetipi*-a-sostenere strutture geometriche per meravigliosi incontri con *storie* in arrivo, o storie fatte perchè non arrivino, o storie mai arrivate perchè mai fatte o sagome geometrizzate fatte tali e rimaste tali perchè facenti funzioni, ecc.; comunque, queste sagome fatte-tali hanno la materia di legno, ovviamente di legno leggero, a misura dello schermo, la misura di cm centosessanta per centoventi (misura di importanza relativa), sagome pigmentate variamente secondo la *regola personale*; variamente, appunto perchè dipinte per doppie funzioni; colorate a colore opaco (l'idropittura) per rimanere solide alla luce lattiginosa in arrivo dal proiettore (sole in scatola). In un certo senso, anche lo schermo alla fine, si presenta come una scatola con i suoi bordi sporgenti in nero di cui

uno, al lato destro, dotato di quattro fessure verticali (orifizi magici). Introducendole a mo' di scorrevoli, queste forme *robuste* (che non necessariamente significa *solide*) vengono ad immettersi nello spazio bianco a-sfondo-fisso perturbandolo in modo lirico in attesa di questi famosi viaggi delle immagini inventate, dal proiettore allo schermo e dallo schermo ai suoi schermi. (...) Proiettando il grigio-perlaceo di un film in bianco e nero sopra le forme geometrico-colorate sono venute a commutare suddividendo le stesse forme in altre forme geometriche virtuali su altre reali (quelle dell'oggetto in questione). Il grigio del film in bianco e nero (...) facendosi imprigionare dalle forme suddette (...) in luogo centrale dello schermo suddetto, lasciano libero nelle parti libere il fondo bianco del bianco tradizionale ove le immagini raggruppate in grigio-perlaceo saranno circondate dalle stesse che non lo saranno più perchè ribaltate sugli elementi attornianti, dipinti ex-solitari sistemati in modo di virare le immagini venutesi ad adagiare completamente. (...) Un modo di affrontare questo *oggetto* è quello di ricostruire dalle varie immagini multi spettrali in bianco e nero un'unica immagine composita a colori con spia geometrica grigiperla proiettata con naturalezza sui piani geometrici a funzione di FILTRI COLORATI inseriti volta per volta a mo' di racconto prestabilito in *tandem* con il film. Film che dovrà essere stato *sviluppato* in crescita, in un tracciato psicologico quasi sincrono, p. es. un quadrato sullo schermo *ricreato* con le sagome geometriche colorate che lasciano trasparire il quadrato stesso di colore bianco che verrà mutato dai *fotogrammi reali* in arrivo a collocarvisi proprio con un altro quadrato girato anzitempo con l'altro quadrato; quadrato offrentesi all'altro, l'altro con l'altro in un *infinitum* cosmo cromatico ogni volta irripetibile ed ogni volta con gradi distruttivi per quadrati differenti. Si sarà sviluppato così un doppio racconto con doppie immagini in un fluire tra *artificio* e *realtà*: immagine reale e virtuale – doppie come saranno - (...) **Paolo GIOLI**



Dello schermo come rettangolo

Si sa che lo schermo prima di essere *schermo* (lo schermo che conosciamo) è prima di tutto un rettangolo. Cioè un quadrato schiacciato a punte dolci, o qualcosa di un quadrato, comunque un quadrato che deve essere stato sofferente. O subito qualcosa, o un quadrato allungato a riposo che ha subito pure qualcosa. Allungato per anomalia, o corpo geometrico celeste per vocazione (non si saprà mai!) mai certamente fa supporre che qualcosa stia per diventare quadrato. Lasciato per il momento il proposito di far diventare qualcosa che assomigli al quadrato mi insinuo allora nel proposito di farlo rimanere il rettangolo che è, vale a dire *schermo*. Si sa che lo *schermo* da quando è schermo si spegne, rinasce, si rispegne

e ricompare più rettangolo di prima per rimanere perturbato e fagocit(at) o d(a) altri rettangoli.

E così all'infinito. Stabile, pressochè stabile, sfarfallante ma stabile è per questo riapparire e riscomprire stando fra la cadenza del pasto e del sonno, la *nuova* regola celeste. Come rettangolo *luminoso illuminato*, come supporto alla regola della contemplazione, si dimostra come le figura geometrica più contemplata dall'inizio del secolo. Appunto, questa dolce figura dagli angoli dolci, trasparente di una luce che non è sua ben simulata come luce propria, sospesa a-geometria come finestra giacente, aspetta in contemplazione di intravedere *segni* che ci si sarà preoccupati di inviare. **Paolo GIOLI**



Diogene de Sinope detto il Cinico
(Sinope, 412 a. C – Corinto, 323 a. C)
‘Si incamminò verso la città e ad una fiaccola
accese la sua lanterna. L’uomo che aveva acceso
quella fiamma, per lavorare alla sua luce nella
bottega scura, gli chiese: “Cosa ti serve,
mentre il sole è alto, quella tua lanterna accesa,
o Diogene?”. Egli, senza neanche guardarlo,
con l’alterigia con cui trattava quegli uomini
dormienti, gli rispose: “Cerco l’Uomo”.’

Lucia Aspesi

Giovanni Martedì

Lo schermo come evento intermittente

La figura di Giovanni Martedì nel cinema sperimentale europeo è di difficile collocazione. Proprio lui che è sperimentatore in senso stretto, ne rientra solo in modo marginale per ragioni diverse. Italiano di origini, inizia ad usare il film in età già matura, dopo anni di peregrinazioni per il mondo che dal porto di Genova lo conducono in India, America e Australia. Dagli anni sessanta si stabilisce a Parigi; città che ospita quasi interamente la sua produzione filmica. Giovanni Martedì è tra i fondatori della Paris Film Coop, ha partecipato allo storico *Festival of Expanded Cinema* all’ICA (Londra, 1976), ed è stato organizzatore della mostra *Internacional Cinema Experimental* (Portogallo, 1980). Agli inizi degli anni novanta, in seguito ad un incidente, perde tutta la sua produzione filmica. Oggigiorno solo tre film sono sopravvissuti, e sono presenti nelle collezioni cinematografiche del Musée national d’art moderne Centre Pompidou e del MACBA a Barcellona.

Il cinema di Martedì non si serve della macchina da presa, caratteristica direttamente esplicita nei titoli nelle opere: *Film Sans Caméra FSC n°1* (1974), *Film Sans Caméra STST* (1975), *Film Sans Caméra ST* (1975); ma al contrario l’immagine è appropriazione o *found footage* al

Giovanni Martedì (1935)

Nato a Milano trascorre la sua giovinezza viaggiando per il mondo. Allievo di Alfieri, durante la seconda metà degli anni sessanta si stabilisce a Parigi dove frequenta l’atelier di scultura di Diego Giacometti. Studia all’università Paris 8 e inizia le sue ricerche sul supporto filmico. È tra i fondatori della Paris Film Coop. I suoi lavori sono presenti in alcune delle maggiori collezioni cinematografiche europee. Vive e lavora a Parigi.

1. Nicolas Villodre, *Le Cinéma invisible*, in *Cinémaction* n°31, 1999

2. Dominique Noguez, *Éloge du cinéma expérimental*, Paris Expérimental, Paris, 1999

3. Charles Seife, *Alfa e Omega*. La ricerca dell'inizio e la fine dell'universo, Bollati Boringhieri, Milano, 2005

quale il cineasta applica graffiature, tagli, impressioni colorate. Figura poco conosciuta all'interno del panorama cinematografico sperimentale italiano, Martedì rappresenta un caso raro di artista-cineasta le cui intuizioni possono essere direttamente collegate al cinema delle origini ed ai dispositivi del pre-cinema. La sua produzione è una continua interrogazione del rituale cinematografico, un lavoro caratterizzato su e per gli elementi stessi di cui il cinema si compone. Proiettore, schermo, luce e pellicola diventano componenti creatori di forme nuove atte ad affermare l'aspetto tridimensionale del film: 'sono gli strati dell'emulsione, l'architettura dello spazio di proiezione, gli effetti sui margini degli schermi che gli interessano soprattutto'¹.

Il lavoro del cineasta si concentra sulla sperimentazione diretta dello spazio, sul labile confine tra evento e visione, ovvero «dentro» lo spazio di proiezione. L'atto del proiettare assume dunque un ruolo chiave, necessario al film in quanto tale. Su queste riflessioni, nel 1978, Martedì presenta il primo film-performance MD (*materialismo diretto e/o marte/di*) in cui un film «qualunque» viene lanciato a mo' di schegge nella sala tramite un disco riflettente fissato sulla punta di un trapano azionato davanti al proiettore. È l'artista stesso che impugna lo strumento, aumentandone e diminuendone la velocità a proprio piacimento. Il risultato, come ben descritto da Dominique Noguez, è una *mayonnaise*² di immagini e colore. L'occhio segue le rotazioni dello schermo sulla parete, fino a perdersi nei confini con le sagome e le ombre in sala. Nell'azione, lo schermo si libera della sua forma rettangolare e, attraverso velocità crescenti e decrescenti, crea spie di luce non più percetibili come fotogrammi di film, ma vere e proprie traiettorie di fuga.

Il lavoro sull'instabilità del dispositivo cinematografico, ed in particolare sull'espansione dei bordi dello schermo tradizionalmente inteso come rettangolo neutro e bilanciato, apre ad un ragionamento sul concetto di «supersimmetria». In fisica, il concetto di supersimmetria³ è introdotto come possibile spiegazione alla natura della materia di cui l'universo è composto. Secondo questo principio, tutti i fenomeni dell'universo sono in realtà lati diversi di un unico oggetto matematico: un gruppo di simmetria. La supersimmetria richiede che ogni particella abbia un doppio ancora da scoprire, un partner ombra con proprietà molto diverse dalle particelle di materia note. Ogni doppio è in relazione con la corrispondente particella, ma non ne è copia. Caratteristica necessaria di qualsiasi particella supersimmetrica è l'instabilità. Esse infatti subiscono trasformazioni in tempi inferiori al secondo, mutando in tipi di materia più stabile.

Fondamento del concetto di supersimmetria è dunque la ricerca dello spazio proprio di ogni particella, elemento indispensabile all'analisi del film-performance: *Untitled* (1978). La sala è piena di luce bianca che dal proiettore vuoto si riflette sullo schermo. Non esiste ancora nulla, ma il film è già iniziato. Il cineasta si sporge ai bordi del rettangolo dello schermo e con un piccolo specchio (non più grande del palmo di una mano) cerca di catturare un raggio di luce dal fascio del proiettore. Per qualche breve istante una sottile striscia retta si svela brillante sulla superficie dello schermo. È una traiettoria impazzita che rompe i bordi del rettangolo e rimbalza sui muri della sala. La sua immagine trema in un cortocircuito eccitato ed eccitante. Il film si è consumato e Martedì chiede di accendere le luci in sala.

Untitled (1978) svela la natura profonda delle sperimentazioni cinematografiche di Giovanni Martedì. Ciò che lo affascina è il portare alla presenza un nuovo spazio volumetrico-audiovisivo, conseguenza inevitabile dovuta all'attualizzazione diretta delle energie dell'evento proiettivo. In questo processo lo schermo non è più definibile come oggetto, diventa movimento liberato, luogo caratteristico della trasformazione. L'intervento sulla distanza che intercorre tra la sorgente luminosa e lo spazio ricevente; l'azione mirata sul tempo percorso dalla proiezione saturo di potenzialità in divenire, apre a nuove possibilità di cinema. La supersimmetria è il dispositivo che parla di questa relazione: qual'è l'identità del «mantenuto» nella definizione di uno spazio sconosciuto? Giovanni Martedì non offre una risposta alla domanda, ma mette in questione la necessità della riflessione. Il suo non è un lavoro da fisico o scienziato, ma di osservatore mosso dalla libertà indispensabile volta alla comprensione del fenomeno sensibile.



Lucia Aspesi

Marinella Pirelli Sull'esperienza dello schermo

Marinella Pirelli è stata acuta sperimentatrice del linguaggio visivo italiano. Pittrice e cineasta, la sua è una figura singolare nel panorama artistico degli anni 1960-70. Questo decennio la vede testimone di un rapido sviluppo degli aspetti legati alla ricerca cinematografica italiana. La sua prima realizzazione *Film Animazione* è datata 1962, a cui seguono altri brevi esperimenti pionieristici nel campo dell'animazione. Grazie ad un'attenta osservazione dei lavori di Norman McLaren, Marinella Pirelli inizia ad indagare gli aspetti legati alla costruzione del movimento e alle trasformazioni di luce proprie del linguaggio cinematografico. Questi elementi, già fortemente presenti nelle sue prime investigazioni sul mezzo pittorico, prendono un posto di rilievo nella concezione di film come *Luce e Movimento* (1967) ed *Artificiale e Naturale* (1968): suggestive pellicole giocate su equilibri tra forma e colore. È il fervore della ricerca sulla luce, sostanza generatrice della visione, che spinge l'artista a confrontarsi con i limiti dell'apparecchio cinematografico. I film di Marinella Pirelli parlano di eventi di luce, di gesti semplici ed emozionanti, testimoni di un tempo sensibile. L'intuizione, la transitorietà, sono parametri legati al mezzo filmico, ma soprattutto alla condizione umana del vivere.

L'opera complessa di Marinella Pirelli trova il suo apice con la presentazione di *Film-Ambiente* alla galleria De Nieubourg a Milano nel febbraio 1969. Si tratta di una struttura spaziale modulare, sulla quale l'artista proietta il film tratto dalle sculture *Nuovo Paradiso* di Gino Marotta. L'invenzione è coperta dal brevetto industriale n°12550 A69 con nome: *schermo composito per proiezioni luminose con effetto spaziale*. L'ambiente è completamente trasparente e praticabile dallo spettatore. Ad esso corrisponde un'immagine totale di oggetto dinamico, e un flusso luminoso di immagini scagliate nello spazio. L'ambiente è formato da schermi disposti secondo un reticolo modulare, adattabile in base all'apertura focale dell'obiettivo e le dimensioni della spazio pronto ad ospitarlo. Il ritmo della proiezione è concepito per trasparenze e

Marinella Pirelli (1925-2009)

Studia Lettere e Filosofia all'Università di Padova. Dal 1950 è a Roma dove lavora presso la Filmeco, casa di produzione di cartoni animati. Nel 1960 esordisce come pittrice, e dal 1963 si dedica ad esperienze di cinema indipendente. Nel 1964 vince la coppa FEDIL con un film d'animazione. Nel 1969 presenta *Film-Ambiente* alla Galleria Nazionale d'Arte Moderna di Roma. Le sue opere sono state esposte in numerosi centri d'arte nazionali ed internazionali. Nel 2009 muore a Varese.

← **Film-Ambiente**

1969

Courtesy Archivio Marinella Pirelli

Photo Fabio DONATO

1. Tommaso Trini, *M'illumino di Film*, in *Domus*, n°477, agosto 1969

2. È interessante il confronto tra luogo dello schermo e spazio accanto proposto da Giorgio Agamben. *Ad-agio, aver agio*; il termine *agio* indica infatti, secondo il suo etimo, lo spazio accanto (*adjacens, adjacencia*), il luogo vuoto in cui è possibile per ciascuno muoversi liberamente. (Giorgio Agamben, *La comunità che viene*, Einaudi, Torino, 1990)

3. Tommaso Trini, *M'illumino di Film*, in *Domus*, n°477, agosto 1969

4. Flaminio Gualdoni, *Marinella Pirelli*, Skira, Milano, 1997

Film-Ambiente →

1969

Courtesy Archivio Marinella Pirelli

Photo Fabio DONATO

riflessioni: un rapporto immagine-a-immagine¹ fondato su un gioco di trattenute ed aggiunte. L'impressione continua dell'immagine portata sugli schermi, non avviene per propagazione lineare, ma si sviluppa attraverso un movimento di aperture, eccentriche e concentriche, sui lati di ogni schermo. Questo estende il classico rapporto tra immagine-superficie ad una dimensione più espansa di spazio-volume, scardinando profondamente i codici di lettura della proiezione cinematografica. Incroci di volumi reali e virtuali animano lo spazio della proiezione, evadendo i limiti del cono di luce. In *Film-Ambiente* i due termini principali dello strumento filmico, ripresa e proiezione, si condizionano vicendevolmente aprendo alla partecipazione attiva dello spettatore all'alterazione dell'immagine. Simultanea all'evento proiettivo è anche la sua sonorizzazione. Attraverso un sistema di cellule fotosensibili, progettato da Livio Castiglioni, le immagini generate sugli schermi sono direttamente registrate e tradotte in suono, a creare una corrispondenza immediata tra scala cromatica visiva e scala sonora.

In *Film-Ambiente* il proiettato si carica di una temporalità aggiunta, che eccede l'organizzazione preventiva dei fotogrammi in una sequenza di montaggio, ed apre l'immagine all'azione possibile dello spettatore-fruitor. La sua proiezione è qui presentata come fenomeno puro, portatore di un tempo proprio, necessario al suo farsi e al suo apparire in quanto entità visibile. L'artista fa uscire il film dalla bidimensionalità statica dello schermo, offrendone il suo «agio»². La sua forma regolare è mossa da intensità e traiettorie molteplici che ne restituiscono una visione parziale di oggetto in divenire. *Film-Ambiente* è per eccellenza uno spazio di confine in cui ogni schermo vibra di un tempo prossimo, il tempo opportuno del compiersi di ogni esperienza. L'insistenza sulla contingenza del momento proiettivo, apre al ragionamento sulla dimensione spaziale dell'opera, ed in particolare al concetto di definizione della distanza necessaria alla rappresentazione. Nel commento all'opera Tommaso Trini scrive: 'per un limite abbattuto, decine di nuovi limiti da stabilire. Avendo eliminato, con lo schermo unico, il più radicato dei limiti dell'esperienza cinematografica, Marinella Pirelli ha messo in moto un processo di eliminazioni-compenetrazioni affascinante'³. *Film-Ambiente* parla di rapporti di vicinanza, di transizioni e dispersioni. Progettato attorno al binomio tra struttura portante ed esperienza soggettiva, l'ambiente muove sulla necessità del prender posto, del generarsi di un'immagine. L'artista descrive questa relazione attraverso due azioni: 'immagini dirette per trasparenza, immagini riportate per riflessioni'⁴. Ed è proprio nel movimento continuo tra questi due estremi che l'opera è definibile come esperienza totale.

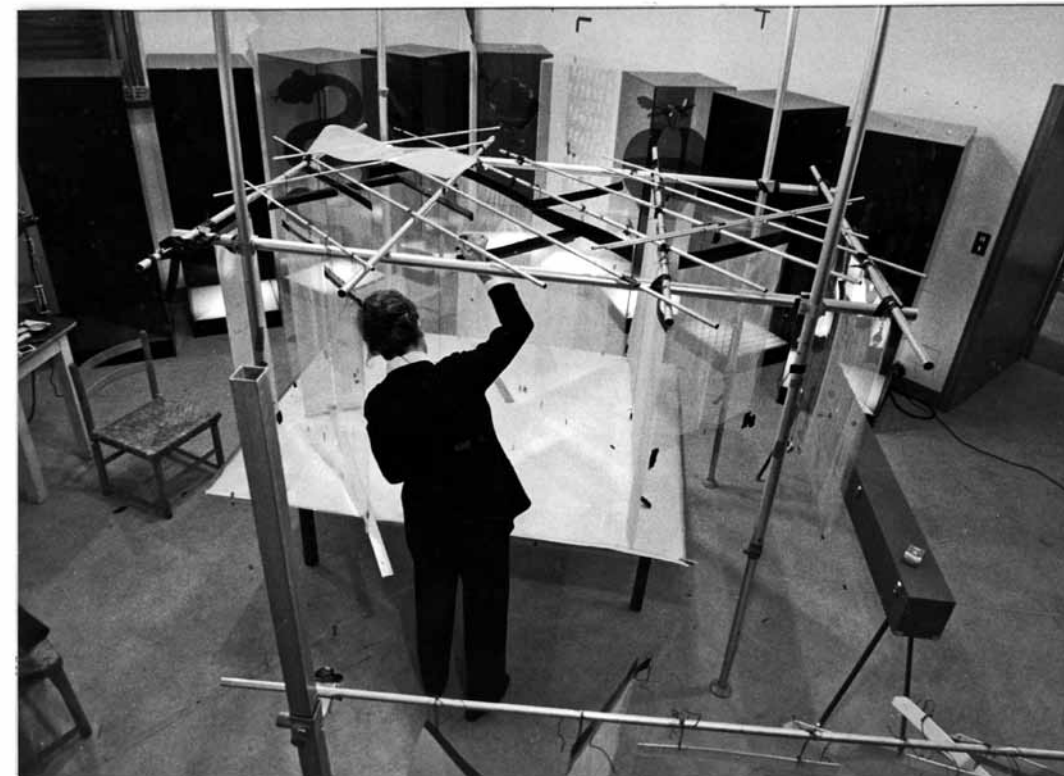


Ma un artista non deve dire più di tanto, non deve dare delle spiegazioni: la domanda che spesso si sente fare “che cosa vuol dire?”, “che cosa significa?”, anche quando si tratta della più elementare natura morta, per lui non ha risposta al di fuori dell’opera. Può giustamente dire solo, per esempio, ho usato il colore a olio, ho incollato pezzetti di specchio, o tessere di mosaico, ho usato l’obbiettivo 50 mm... Esprimere teoria è più facile che fare – e l’intenzione è fatta anche di desiderio. Il pensiero è più rapido del fare... l’intuizione poi è un volo. Capisco il gesto rapido di Pollock. E poi Faust. Fermare l’attimo. Ecco, capisco star dentro un linguaggio – costruirsi un limite – ma per la natura dell’artista (io lo sono?), ecco, allora diciamo “per mia natura”, questo non è possibile. Sono costretta a provare e a non ripetere. Allora guardiamo quel che ho fatto, tanto o poco che sia, è il mio possibile vero. **Marinella PIRELLI**

Appunto manoscritto conservato in archivio, senza data

Ho costruito uno schermo particolare per un film particolare. La ricerca spaziale della scultura è stato il punto di partenza per un’ulteriore ricerca spaziale, la costruzione di uno schermo composito a incroci di diagonali: dalla *scultura-spazio* chiuso al *Film-Ambiente-spazio* aperto. Anche per la ripresa cinematografica mi sono attenuta ad una precisa relazione fra immagine-proiezione-spazio. Ogni immagine infatti è esattamente centrata nel fotogramma in modo che nella proiezione a questo centro corrispondano gli incroci delle diagonali degli schermi centrali. Lo schermo in questo caso non è soltanto un espediente tecnico: è un tutt’uno con l’immagine: insieme sono il *Film-Ambiente*. **Marinella PIRELLI**

Lettera a Palma Bucarelli, direttrice della Galleria Nazionale d’Arte Moderna di Roma, 27 aprile 1969



**Modello della struttura
di *Film-Ambiente***

Senza data.

Courtesy Archivio Marinella Pirelli.



Appunti biografici

Senza data.

Courtesy Archivio Marinella Pirelli.

Dossier composé par Lucia Aspesi

Écrans premiers, Écrans réfléchis¹

1. Dossier traduit de l'italien par Fanny Belvisi et Érik Bullo

Au cours du vingtième siècle, le cinéma expérimental italien a connu deux épisodes très importants : l'avant-garde futuriste au début du siècle et la Coopérative du cinéma indépendant (CCI) à la fin des années 1960. Née sous l'influence du New American Cinema, la CCI constitue une précieuse tentative de création d'une plateforme de diffusion et de promotion du cinéma italien indépendant. L'échec de cette expérience, moins de deux ans après sa création, importe peu. Elle survit et se développe sur un mode capillaire en impulsant la recherche de nouveaux cadres pour la réception des œuvres qui trouve dans l'effervescence culturelle de ces mêmes années un terrain propice à son essor. Désormais, l'expérience visuelle refuse les canons artistiques reconnus : le cinéma lui-même devient objet d'expérimentation voué à la reconfiguration du processus de création des images.

Les œuvres des cinéastes présentées dans cette étude relèvent directement d'une telle démarche. Leur production révèle une approche unique et originale du rôle de l'écran au cours de la projection.

Dans notre enquête, la figure de l'écran joue un rôle central, non plus subordonnée à l'image cinématographique, mais productrice de manière autonome de visions nouvelles et de manipulations. Considérant l'écran comme une forme géométrique prête à recevoir l'action du cinéaste, Paolo Gioli travaille sur la forme rectangulaire de l'écran, ouvrant, multipliant et colorant sa surface. De son côté, Giovanni Martedì trouble l'image lumineuse de l'écran et produit un court-circuit de reflets et d'éclats qui absorbe l'espace projectif. Enfin, à travers un jeu modulaire et répétitif, Marinella Pirelli donne un nouveau volume à l'écran, l'éloignant des murs et le disposant directement au sol au centre de la salle de projection.

À partir de ces œuvres, notre propos ne vise pas à développer une analyse historique sur l'évolution du langage cinématographique expérimental italien, mais enquête sur la manière dont ces expériences répondent à un contexte esthétique et technologique qui pose aujourd'hui de multiples questions. Tel est le point sur lequel nous souhaitons vraiment insister : interroger les mécanismes internes des rapports entre l'image filmique et l'espace de projection pour appréhender l'expérience de la frontière. Dans une période au cours de laquelle les liens entre recherches technologiques et analyses conceptuelles se développent, les travaux présentés ici offrent une définition ambiguë du médium, témoignent d'un sens visuel dynamique et, tout en interrogeant étroitement le médium cinématographique, dialoguent avec différentes catégories d'expression artistique. Interroger ces expériences qui mettent en relief le cinéma expérimental italien est aujourd'hui absolument nécessaire.

Après une Licence en art visuel et design à l'Université de Venise, Lucia Aspesi obtient un Master en art à Central Saint Martins College (Londres). Artiste du post-diplôme *Document et art contemporain* (2010-11), elle poursuit actuellement ses recherches sur le cinéma élargi italien.

Lucia Aspesi

Paolo Gioli

Du devenir écran

1. *Se voglio svagarmi non vado al cinema*. Conversation avec Paolo Gioli, Giacomo Daniele Fragapane, Rome, 20 novembre 2008.

2. Notion empruntée à Charles Sanders Peirce. La tiercéité caractérise la nature de la médiation entre le signe (primarité) et son interprétant (secondarité). [N. d. T.]

3. « La memoria non indifferente. Note sulla fotografia di Paolo Gioli », Giacomo Daniele Fragapane, in *Imprint Cinema Paolo Gioli*, sous la direction de Sergio Toffetti, Annamaria Licciardello, Rome, Edizioni Centro Sperimentale di Cinematografia et Kiwido / Federico Carra Editore, 2009.

L'activité cinématographique de Paolo Gioli dessine une trajectoire unique dans le panorama italien contemporain. Il est l'auteur de trente films réalisés depuis la fin des années 1960 à aujourd'hui. Considéré par les historiens comme l'un des principaux représentants du cinéma expérimental italien, Gioli a toujours manifesté une certaine distance à cet égard, soulignant à chaque occasion l'inadéquation de l'expression « expérimental » en regard de la complexité de sa production, et surtout de sa sensibilité singulière à faire du cinéma. Accompagné d'un questionnement constant sur les conditions nécessaires à la création d'une image, son travail implique une confrontation directe avec le dispositif, qu'il soit photographique, filmique, pictural ou graphique. Cette méthode définit un espace « vulnérable » « à l'intérieur de la matière du film, de la pellicule, du support, avant même la formation et le dépôt d'une "image" »¹, lieu original de chaque figuration. Comme l'analyse avec pertinence Giacomo Danielle Fragapane, la mythologie de l'origine dans le travail de Gioli se manifeste dans sa *tiercéité*², dans la force de l'instant, orienté vers son accomplissement, qui anticipe la représentation.

Le processus d'expansion typique du langage de Gioli naît de la relation entre cet instant et le rythme de la vision. Considéré comme un rectangle lumineux et illuminé³, l'écran, devenu un moyen de pure énergie créatrice, joue le rôle simultané de victime et d'artifice pour de nouvelles situations. L'année de réalisation de *Scherma-oggetto* (écran multiple) est inconnue, puisqu'il n'existe pas de dates officielles des deux projections privées au cours desquelles Gioli l'a utilisé. Les informations relatives à cette œuvre dépendent désormais du souvenir des quelques personnes en contact étroit avec le travail de l'auteur. On peut sans doute situer sa réalisation autour de la première moitié des années 1970. Le *Scherma-oggetto* est un cadre rectangulaire à fond blanc. Sur le bord latéral droit, quatre rainures verticales permettent à l'artiste d'insérer des silhouettes géométriques colorées. Chacune d'elles a une forme différente, variant du rectangle au carré, au triangle et au cercle. Au cours de la projection, la surface interne de l'écran s'anime par un jeu de stratifications et de soustractions de formes et de couleurs. Des figures plus ou moins reconnaissables alternent au sein d'un continuum d'apparitions et de disparitions fidèles à la sensibilité de l'auteur. Au gré de l'évolution de la matière vivante qui compose l'écran, le film noir et blanc projeté se transforme au cours de la séance. La projection induit la superposition de deux temps : celui du montage du film et celui de la projection sur l'écran. Grâce à l'insertion des silhouettes colorées, Gioli crée de véritables métamorphoses et propose des images inédites destinées à disparaître, effacées par des mutations successives. Des formes noires et blanches,

intermittentes et fugaces, apparaissent à la surface, révélant des fragments de la pellicule originale ; des segments de silhouettes rompent les bords du rectangle en vue de fugues prochaines.

Scherma-oggetto entre en résonance avec l'aura spatio-temporelle de la vision, à l'instar du statut du photogramme dans une séquence filmique. Le moteur d'un tel déplacement tient à la relation obstruction-révélation qui traverse les espaces de l'écran en altérant les dynamiques de composition de l'image. La projection *in progress* actionnée par Gioli est l'expression d'un franchissement de frontière qui favorise de nouvelles modalités de représentation, attitude très proche des expérimentations artistiques du début du vingtième siècle, et notamment, de Theo van Doesburg. Autour de 1920, influencé par les travaux de Hans Richter et Viking Eggeling, van Doesburg commence à s'intéresser à l'espace filmique. En 1924, durant la conférence *Der Will zum Stil*, il esquisse les bases d'un rapport direct entre la théorie de la relativité et la dimension spatio-temporelle cinématographique. À l'origine de cette pensée se trouve la figure du cube *tesseract*⁴ qui, de simple reproduction graphique d'élément à quatre dimensions, devient représentation schématique d'un espace nouveau : « espace unique d'expression universelle de la forme (y compris cinématographique)⁵ ». L'instrument par excellence du dispositif filmique est le cadre de l'écran dont la surface doit « être élargie pour découvrir une nouvelle profondeur, un espace polydimensionnel⁶ ». Van Doesburg confronte la figure géométrique de l'écran aux limites de la représentation temporelle, et c'est précisément dans la fragilité de cette relation que *Scherma-oggetto* trouve son expression. Au cours de la projection, sa forme devient le réceptacle d'un mouvement excessif, mouvement extérieur au film mais imprimé directement à sa surface. Lieu créateur d'une nouvelle forme filmique, *Scherma-oggetto* est le support de profondeurs latentes, agitateur d'images et de temps multiples, dont la vitesse est la mesure d'une trajectoire en devenir.

4. Un cube *tesseract* est un hypercube dont le volume définit un espace à n dimensions, où n est supérieur ou égal à 4.

5. « La fiction de l'espace-temps », Grégory Azar, in *Matières* n°9, 2008.

6. *Theo van Doesburg*, Evert van Starraaten, Paris, Gallimard/Emlecta, 1993, p. 170-173

L'écran comme objet ou *Écran-Écran*

Bien avant l'histoire du cinéma, une histoire de l'écran comme objet s'impose. P. G.

Pourquoi *Écran-Écran*, deux fois écran ? Je dirais que c'est à cause de la double fonction propre à cet écran-objet. Renverser la fonction de l'écran traditionnel pour lui confier une tâche qui n'a jamais été la sienne. Une tâche extraordinaire comme celle que j'entreprends : transformer son intérieur blanc. [...] Donc, cet intérêt a provoqué en moi le désir de doter ce *corps réfléchissant* de multiples fonctions, de lui donner (ou de lui restituer ?) sa vie propre comme objet *véritable*, réceptacle d'autres objets à figurer. Tout en laissant l'écran remplir le rôle non remplaçable de co-fournisseur d'images personnelles ou semi-personnelles, je me suis mis à le réinventer avec des éléments construits et organisés selon le schéma inventé par le réalisateur des films lui-même, destinés à l'écran en question. Lequel est composé de dix formes basées sur un patron géométrique à l'instar de ces délicieuses formes géométriques qui ont l'habitude de se nommer *carré, rectangle, triangle, cercle* et ainsi de suite avec d'autres merveilleux voyants lumineux géométriques. Ces structures géométriques archétypes, pour soutenir de merveilleuses rencontres avec des histoires qui arrivent, ou faites pour ne pas arriver, ou jamais arrivées parce que jamais faites ou silhouettes géométrisées ainsi faites et restées telles pour des fonctions subsidiaires, etc ; quoi qu'il en soit, ces silhouettes ainsi faites sont en bois, bois léger bien sûr, à la dimension de l'écran, cent soixante par cent vingt centimètres (dimension d'importance relative), silhouettes diversement pigmentées selon une règle personnelle ; diversement, simplement parce que peintes pour une double fonction ; colorées d'une couleur opaque (peinture à l'eau) pour rester solide à la lumière laiteuse venue du projecteur (soleil en conserve). D'une certaine manière, l'écran aussi se présente comme une boîte de conserve avec ses bords saillants en noir dont l'un, sur le côté droit, est doté de quatre rainures verticales (orifices magiques). En les introduisant par des glissières, ces formes *robustes* (qui ne signifie pas nécessairement *solides*) s'insèrent dans l'espace blanc à fond fixe en le perturbant sur un

mode lyrique en attente des fameux voyages des images inventées, du projecteur à l'écran et de l'écran à ses écrans. [...]

En projetant le gris-perlé d'un film noir et blanc sur les formes géométrico-colorées, les mêmes formes en viennent à se transformer en formes géométriques *virtuelles* sur d'autres formes *réelles* (celles de l'objet en question). Les formes susdites, emprisonnant au centre de l'écran le gris perlé du film noir et blanc, libèrent le fond blanc où les images regroupées en gris-perlé seront entourées par les mêmes formes, désormais transformées au contact des éléments du support, peints, ex-solitaires, ordonnés de manière à produire un *virage* général et étendu des images. [...] Une manière d'affronter cet objet consiste à reconstruire à partir des différentes images très spectrales en noir et blanc une image unique bariolée de couleurs avec le voyant géométrique gris perlé projeté naturellement sur les différents plans géométriques en fonction de FILTRES COLORÉS insérés de temps à autre sur le mode d'un récit établi d'avance en *tandem* avec le film. Film qui devra être *développé* au fur et à mesure, selon un tracé psychologique quasi synchrone, par exemple un carré sur l'écran *recréé* avec les silhouettes géométriques colorées qui laissent transparaître le même carré de couleur blanche transformé par les *photogrammes réels* confondu avec un autre carré tourné à l'avance ; carré s'affrontant l'un l'autre, l'un avec l'autre, en un cosmos chromatique infini chaque fois singulier, au fil de destructions progressives pour chaque carré. On aura développé ainsi un double récit avec des images doubles dans un flot entre *artifice* et *réalité* : image réelle et virtuelle – désormais doubles [...]. P. G.

De l'écran comme rectangle

On sait que l'écran, avant d'être l'*écran* que nous connaissons, est avant tout un rectangle. C'est-à-dire un carré aplati aux angles arrondis, ou quelque chose qui ressemble à un carré, de toute façon un carré qui doit être assez souffrant. Ou a subi quelque chose, ou un carré allongé au repos qui a subi aussi quelque chose. Étendu par anomalie, ou corps géométrique céleste par vocation (on ne saura jamais !), rien ne fait supposer qu'il soit sur le point de devenir un carré. Abandonnée pour le moment l'idée de le faire devenir quelque chose qui ressemble à un carré, je suggère qu'il reste le rectangle qu'il est, c'est-à-dire un *écran*. On sait que l'*écran*, depuis qu'il est écran, s'éteint, se rallume, s'éteint à nouveau et renaît plus rectangle que jamais pour se laisser perturber et phagocyter par d'autres rectangles. Ainsi à l'infini. Stable, presque stable, vacillant mais stable dans son apparaître et disparaître au rythme du repas et du sommeil, l'écran est la *nouvelle* règle céleste. En tant que rectangle *lumineux illuminé*, support à la contemplation, il apparaît comme la figure géométrique la plus contemplée depuis le début du siècle. De fait, cette douce figure aux angles doux, transparente d'une lumière qui n'est pas la sienne mais bien simulée comme sa lumière propre, géométrie suspendue à la manière d'une fenêtre étirée, attend, contemplative, d'entrevoir les *signes* qu'on se sera empressé de lui envoyer. P. G.

Giovanni Martedì

L'écran comme événement intermittent

1. *Le Cinéma invisible*, Nicolas Villodre, in *Cinémaction*, n°31, 1999.

La trajectoire de Giovanni Martedì est difficile à situer au sein du cinéma expérimental européen. Bien qu'il soit un expérimentateur au sens strict, sa position reste assez marginale pour plusieurs raisons. D'origine italienne, il commence à utiliser le film assez tard, après des années de voyage à travers le monde qui le mènent du port de Gênes à l'Inde, l'Amérique et l'Australie. À partir des années 1960, il s'établit à Paris, ville qui accueille quasi intégralement sa production filmique.

Cofondateur de la Paris Film Coop, Giovanni Martedì a participé à l'historique Festival de l'Expanded Cinema à l'ICA (Londres, 1976) et a été l'organisateur de la Mostra internationale du cinéma expérimental (Portogallo, 1980). Au début des années 1990, suite à un accident, il perd toute sa production filmique. À ce jour trois films seulement ont survécu et sont présents dans les collections cinématographiques du Musée national d'art moderne du Centre Georges-Pompidou et du MACBA à Barcelone. Le cinéma de Martedì n'utilise pas la caméra, comme l'indiquent de manière explicite les titres de ses œuvres: *Film sans caméra FSC n°1*, 1974, *Film sans caméra STST*, 1975, *Film sans caméra ST*, 1975. C'est au contraire sur l'image, devenue appropriation ou *found footage*, que le cinéaste trace des griffures, des incisions, des impressions colorées. Figure peu connue du panorama cinématographique expérimental italien, Martedì représente un cas rare d'artiste-cinéaste dont les intuitions participent du cinéma des origines et des dispositifs du précinéma. Sa production offre un questionnement permanent sur le rituel cinématographique, un travail avec et sur les données propres au cinéma. Projecteur, écran, lumière et pellicule deviennent les agents de nouvelles formes qui insistent sur l'aspect tridimensionnel du film: «ce sont les strates de l'émulsion, l'architecture de l'espace de projection, les effets sur les bords de l'écran qui l'intéressent surtout¹».

Le travail du cinéaste favorise l'expérimentation directe de l'espace, à la frontière fragile entre l'événement et la vision, c'est-à-dire à l'intérieur de l'espace de projection. L'action de projeter joue donc un rôle-clé, nécessaire au film en tant que tel. À partir de ces réflexions, en 1978, Martedì présente le film performance MD (*matérialisme direct et/ou marte/di*) dans lequel un film «quelconque» produit des éclats dans la salle par le biais d'un disque réfléchissant fixé sur la pointe d'une perceuse actionnée devant le projecteur. C'est l'artiste lui-même qui actionne l'instrument, augmentant et diminuant la vitesse à volonté. Le résultat, bien décrit par Dominique Noguez, est une «mayonnaise» d'images et de couleurs. L'œil suit les rotations de l'écran sur les murs jusqu'à se perdre parmi les silhouettes et les ombres de la salle. Durant l'action, l'écran se libère de sa forme rectangulaire et crée, par le jeu des vitesses croissantes et décroissantes, des voyants lumineux perceptibles non plus comme les photogrammes d'un film, mais vraiment et propre-

ment comme des lignes de fuite. Le travail sur l'instabilité du dispositif cinématographique, et en particulier sur l'élargissement des bords de l'écran, traditionnellement pensé comme un rectangle neutre et équilibré, invite à une réflexion sur le concept de «supersymétrie». En physique, le concept de supersymétrie est proposé comme une possible explication sur la nature de la matière dont l'univers est composé². Selon ce principe, tous les phénomènes de l'univers sont en réalité les différents côtés d'un unique objet mathématique: un groupe de symétrie. La supersymétrie suppose que chaque particule ait un double encore à découvrir, un partenaire fantôme avec des propriétés très différentes des particules de matière connues. Chaque double est en relation avec une particule correspondante sans en être la simple copie. La caractéristique fondamentale de n'importe quelle particule supersymétrique est l'instabilité. Les particules connaissent des transformations d'une durée inférieure à la seconde au cours de leur mutation vers des formes de matière plus stables.

Le concept de supersymétrie suppose donc la recherche de l'espace propre à chaque particule, élément indispensable à l'analyse du film-performance: *Untitled*, 1978. La salle est éclairée par la lumière blanche du projecteur vide qui se reflète sur l'écran. Il n'y a encore rien, mais le film est déjà commencé. Le cinéaste se penche sur les bords du rectangle de l'écran et cherche, avec un petit miroir pas plus grand que la paume d'une main, à capturer un rayon de lumière du faisceau du projecteur. Durant quelques brefs instants une rayure subtile, continue, brillante, apparaît à la surface de l'écran. C'est une trajectoire affolée qui brise les bords du rectangle et rebondit sur les murs de la salle. L'image tremble en un court-circuit excité et excitant. Le film est alors consommé et Martedì demande d'allumer les lumières dans la salle.

Untitled, 1978 révèle la nature profonde des expérimentations cinématographiques de Giovanni Martedì. Ce qui le fascine est de faire apparaître un nouvel espace volumétrique «audiovisuel», conséquence inévitable de l'actualisation directe des énergies propres à l'événement de la projection. Au cours de ce procès, l'écran n'est plus définissable comme objet mais devient mouvement libéré, lieu caractéristique de la transformation. Intervenir sur le trajet entre la source lumineuse et son lieu de réception, agir pendant la durée de la projection, durée saturée de virtualités, offre au cinéma de nouvelles possibilités. La supersymétrie est le dispositif qui parle de cette relation: quelle est l'identité d'un «élément de référence» dans la définition d'un espace inconnu? Giovanni Martedì n'offre pas de réponse à la question, mais insiste sur la nécessité d'une réflexion. Son travail ne relève pas de la physique ou de la science, il est celui d'un observateur doué de la liberté indispensable à la compréhension du phénomène sensible.

2. *Alfa e Omega. La Ricerca dell'inizio e la fine dell'universo*, Charles Seife, Milan, Bollati Boringhieri, 2005.

Marinella Pirelli

Sur l'expérience de l'écran

1. « M'illumino di film », Tommaso Trini, in « Domus », n°477, août 1969.

Marinella Pirelli a été une fine expérimentatrice du langage visuel. Peintre et cinéaste, elle représente une figure singulière dans le panorama artistique des années 1960-1970. Au cours de cette décennie, elle multiplie divers essais dans le contexte de la recherche cinématographique italienne. Sa première réalisation *Film Animazione* (1962) est suivie de brèves expérimentations, pionnières dans le champ de l'animation. Grâce à une observation attentive des travaux de Norman McLaren, Marinella Pirelli commence à explorer la construction du mouvement et les transformations de lumière propres au langage cinématographique. Ces éléments, déjà présents dans ses premières recherches sur le médium pictural, prennent une place prépondérante dans la conception de films tels que *Luce e Movimento* (1967) et *Artificiale e Naturale* (1968) : films suggestifs basés sur des jeux d'équilibre entre la forme et la couleur. C'est sa ferveur pour la recherche sur la lumière, substance génératrice de la vision, qui détermine l'artiste à se confronter avec les limites de l'appareil cinématographique. Les films de Marinella Pirelli parlent d'événements lumineux, de gestes simples et émouvants, témoins d'un temps sensible. L'intuition, la fugacité, sont des paramètres liés au médium filmique, mais surtout à la condition humaine.

L'œuvre complexe de Marinella Pirelli connaît son apogée avec la présentation de *Film-Ambiente* à la galerie De Nieubourg à Milan en février 1969. Il s'agit d'une structure spatiale modulable sur laquelle l'artiste projette le film basé sur les sculptures *Nuovo Paradiso* de Gino Marotta. L'invention est couverte par un brevet industriel n°12550 A69 et porte le nom *Écran composé pour projections lumineuses avec effet spatial*.

En offrant l'image synthétique d'un objet dynamique et un flux lumineux d'images disséminées dans l'espace, *Film-Ambiente* (Film-Environnement) propose une situation transparente et ouverte à l'expérience du spectateur. Sa structure est formée d'écrans disposés sur un damier modulaire, adaptables selon le diaphragme de l'objectif et les dimensions de l'espace de projection. Le rythme de la projection est conçu par transparences et réflexions : un rapport d'image à image¹ fondé sur un jeu de soustractions et d'ajouts. L'impression continue de l'image projetée sur les écrans ne procède pas de manière linéaire, mais se développe selon un mouvement d'ouvertures, excentriques et concentriques, sur les côtés de chaque écran. Ce procédé déplace le rapport classique entre l'image et la surface vers une appréhension plus ample de l'espace et du volume, dynamisant profondément les codes de lecture de la projection cinématographique. Les croisements de volumes réels et virtuels animent l'espace de la projection en excédant les limites du cône de lumière. Dans *Film-Ambiente*, les deux termes principaux de l'instrument filmique, prise de vue et projection, se régulent de manière réciproque en favorisant la participation active du spectateur susceptible de modifier

l'image. Une sonorisation est synchronisée à la projection. À travers un système de cellules photosensibles, les images générées sur l'écran sont directement traduites en son, créant une correspondance immédiate entre l'échelle chromatique visible et l'échelle sonore.

Dans *Film-Ambiente*, le film projeté se dote d'une temporalité supplémentaire qui excède l'organisation préalable des photogrammes par le montage grâce à l'action possible du spectateur-utilisateur. Sa projection se présente comme un phénomène pur, porteur d'un temps propre, nécessaire à sa réalisation et à son apparition. L'artiste fait sortir le film de la bidimensionnalité statique de l'écran pour lui offrir de l'aise². La forme régulière de l'écran est l'objet d'intensités et de trajectoires multiples qui en donnent une vision partielle, celle d'un objet en devenir. *Film-Ambiente* est un espace de frontières par excellence dans lequel chaque écran vibre d'un temps imminent, le temps nécessaire à l'accomplissement de toute expérience. L'insistance sur la contingence du moment projectif permet d'interroger la dimension spatiale de l'œuvre et, en particulier, la distance nécessaire à la représentation. Dans le commentaire de l'œuvre, Tommaso Trini écrit : « pour une limite abolie, des dizaines de nouvelles limites à établir. En ayant éliminé, avec l'écran unique, la limite la plus radicale de l'expérience cinématographique, Marinella Pirelli a mis en branle un processus d'éliminations-pénétrations fascinant³ ». *Film-Ambiente* parle de proximités, de transitions et de dispersions. Conçue autour du binôme structure portante/expérience subjective, l'œuvre se construit sur la nécessité d'un lieu, l'auto-engendrement d'une image. L'artiste décrit cette relation à travers deux actions : « les images directes par transparence, les images projetées par réflexion.⁴ » Et c'est exactement dans le mouvement continu entre ces deux extrêmes que l'œuvre se définit comme expérience totale.

2. La comparaison proposée par Giorgio Agamben entre le lieu de l'écran et l'idée de l'espace à côté de l'écran est intéressante : « Le terme *aise* désigne en effet, selon son étymologie, l'espace à côté (adjacens, adjacentia), le lieu vide où il est possible à chacun de se mouvoir librement ». *La communauté qui vient*, Giorgio Agamben, trad. M. Raiola, Paris, Seuil, 1990, p. 31.

3. « M'illumino di film », Tommaso Trini, in « Domus », n°477, août 1969.

4. *Vita intensa e luminosa de Marinella Pirelli*, Flaminio Gualdoni, Milano, Skira, 1997.

Note manuscrite conservée dans les archives

sans date

Mais un artiste ne doit pas dire grand chose, il ne doit pas fournir des explications: la question qui lui est souvent posée, « qu'est-ce que cela veut dire ? », « qu'est-ce que cela signifie ? », même quand il s'agit d'une nature morte élémentaire, pour lui cette question n'a pas de réponse hors de l'œuvre. À juste titre, il peut seulement dire qu'il a, par exemple, utilisé de la peinture à huile, qu'il a collé des morceaux de verre ou des carreaux de mosaïque, qu'il a utilisé un objectif 50 mm... Énoncer des théories est plus facile que faire — et l'intention est aussi faite de désir. La pensée est plus rapide que l'action... l'intuition, ensuite, est un envol. Je comprends le geste rapide de Pollock. Et puis Faust. Capter l'instant. Voilà, je comprends le fait d'être à l'intérieur du langage — de se construire une frontière — mais pour la nature de l'artiste (en suis-je une ?), voilà, alors disons pour « ma nature », cela n'est pas possible. Je suis contrainte d'essayer et de ne pas répéter. Regardons alors ce que j'ai fait, aussi immense ou petit cela soit-il, cela témoigne de mes réelles possibilités. M. P.

Lettre à Palma Bucarelli, directrice de la Galerie nationale d'art moderne,

Rome, 27 avril 1969

J'ai construit un écran particulier pour un film particulier. La recherche spatiale de la sculpture a été le point de départ d'une recherche spatiale ultérieure, la construction d'un écran composite à diagonales croisées: de la sculpture-espace fermée au film-environnement-espace ouvert. Même au cours du tournage j'ai observé une relation précise entre images-projection-espace. Chaque image est en effet exactement centrée dans le photogramme de manière à ce que durant la projection, le croisement des diagonales des écrans centraux correspondent à ce centre. Dans ce cas-là, l'écran n'est pas seulement un dispositif technique: c'est un tout avec l'image: ensemble ils forment le film-environnement. M. P.

Bibliografia Bibliographie

Manovelle fuori canale
Fernanda Pivano,
in « Domus », n°477, agosto 1969.

M'illumino di film
Tommaso Trini,
in « Domus », n°477, agosto 1969.

Expanded Cinema
Gene Youngblood,
New York, P. Dutton & Co., 1970.

Italian Experimental Film
Massimo Bacigalupo, in « Bianco e Nero », n°5-8, maggio-agosto 1974.

Cinema underground oggi
Sirio Luginbühl, Padova, Mastrogiacomo Editore, 1974.

The Festival of Expanded Cinema
catalogo a cura di Deke Dusinberre e Gray Watson, London, The War on Want Press, 1976.

Lo Schermo negato
a cura di Sirio Luginbühl e Raffaele Perrotta,
Roma, Shakespeare & Co., 1976.

Arte-Cinema. Per un catalogo di cinema d'artista in Italia (1965-1977), Vittorio Fagone, Venezia, Marsilio, 1977.

CINE QUA NON. Giornate internazionali di cinema d'artista
catalogo a cura di Granchi Andrea, Firenze, Vallecchi Editore, 1979.

L'Art du mouvement,
catalogo a cura di Jean-Michel Bouhours, Paris, Éditions Centre Georges-Pompidou, 1996.

Prima della rivoluzione: Schermi italiani (1960-1990),
Adriano Aprà, Venezia, Marsilio, 1997.

Vita intensa e luminosa di Marinella Pirelli,
Flaminio Gualdoni, Milano, Skira, 1997.

Sguardo inconscio azione. Cinema sperimentale e underground a Roma
Bruno di Marino, Roma, Lithos editrice, 1999.

Éloge du cinéma expérimental
Dominique Noguez, Éditions Paris Expérimental, 1999.

Le Cinéma invisible
Nicolas Villodre, in « Cinémaction », n°31, 1999.

Punctum fluens. Comunicazione estetica e movimento tra cinema e arte nelle avanguardie storiche
Antonio Bisaccia, Roma, Meltemi, 2002.

Paolo Gioli. Selon mon œil de verre. Écrits sur le cinéma
a cura di Christian Lebrat, Paris, Les Cahiers de Paris Expérimental, 2003.

Marinella Pirelli. Ombra luce
a cura di Carlo Bertelli, Milano, Skira, 2003.

Film di Paolo Gioli
a cura di Paolo Vampa, Roma, Edizioni Minerva/Rarovideo, 2005.

La fiction de l'espace-temps
Grégory Azar, in Matières n°9, 2008.

Cinéma radical
Christian Lebrat, Éditions Paris Expérimental, 2008.

Italian Experimental Cinema. Dalle origini del Futurismo al nuovo millennio
catalogo a cura di Piero Pala, Roma, Multiprogress, 2008.

Imprint cinema Paolo Gioli: un cinema dell'impronta
a cura di Sergio Toffetti e Annamaria Licciardello, Roma, Edizioni Centro Sperimentale di Cinematografia e Kiwido/Federico Carra editore, 2009.