

La Rivista DI BERGAMO

NUOVA SERIE N. 63
Luglio Agosto
Settembre 2010

GRAFICA & ARTE
Bergamo

T+T Associati
Trasparenza & leggerezza

**Lorenzo, Giacomo
e Silvio Poma**
Una famiglia milanese-
bergamasca nel
Risorgimento italiano

Alla soglia dei novant'anni un
grande Autore bergamasco
del Novecento
**L'arte preziosa
e inconfondibile
dello scultore
Ferruccio Guidotti**

**L'arte va in scena
al cinema di piazza
Mascheroni**
9ª edizione del Festival
Internazionale del Cinema
d'Arte

La Voce delle Cose
Luì Angelini
& Paola Serafini

La Scuola di Bergamo
A.C. Allievi e Sostenitori
Accademia Carrara

Segnalazioni, mostre, libri

Inserto *C'era una volta*
La Rivista di Bergamo



In alto: **Silvio Poma**, *L'isola di San Giulio sul lago d'Orta, 1894 ca.*, olio su tela, cm 58x98, pag. 22; a destra: edificio commerciale a Bergamo progettato dallo studio T+T Associati, pag. 12.

In basso:
Ferruccio Guidotti,
Modella, 1979, bronzo,
alt. cm 110,
coll. priv., pag. 38.
La Voce delle Cose:
*metamorfofi di una
lavatrice, Signorina, 2007*,
pag. 30.
**Festival
Internazionale
del Cinema d'Arte**,
Le hobby, corto
francese vincitore
del premio alla
miglior regia,
pag. 46.



**a questo numero hanno
collaborato:**

Alberto Fiumana
Architetto

Irene Foresti
Ufficio Stampa
Festival Internazionale
del Cinema d'Arte

GianMaria Labaa
Architetto

Fernando Noris
Storico dell'arte

Pier Giorgio Nosari
Critico teatrale

Amanzio Possenti
Giornalista Scrittore

T+T Associati
Trasparenza
& leggerezza

12 di Alberto
Fiumana

**Lorenzo, Giacomo
e Silvio Poma**

Una famiglia milanese-
bergamasca nel
Risorgimento italiano

22 di Fernando
Noris

La Voce delle Cose
Luì Angelini & Paola
Serafini

30 di Pier Giorgio
Nosari

**L'arte preziosa
e inconfondibile
dello scultore
Ferruccio Guidotti**

Alla soglia dei
novant'anni un grande
Autore bergamasco
del Novecento

38 di Amanzio
Possenti

**L'Arte va in scena
al cinema di Piazza
Mascheroni**

9ª edizione del Festival
Internazionale del
Cinema d'Arte

46 di Irene
Foresti



52 **La Scuola
di Bergamo**

Associazione Culturale
Allievi e Sostenitori
dell'Accademia
Carrara di Belle Arti
a cura di GianMaria
Labaa

56 Segnalazioni,
mostre, libri





Il non troppo strano caso del dr. Assondelli e del signor Voce delle Cose, ovvero: una rosa non cessa di profumare per il solo fatto di mutare nome

Pier Giorgio Nosari

In questa pagina, in alto: il logo della Compagnia; sotto: Trampoliere (assemblaggi - animali), 2008, elementi lignei, Atelier delle figure, Cervia.

Nella pagina seguente, in alto: Zampirone, agosto 2008; Telecomando di cancello, aprile 2007; Coperchio di polpa di pomodoro, novembre 2009 (Facce del Mese). Al centro: assemblaggi - corpi: Pinocchio, 2005, elementi lignei, Cervia; Vigile, 2005, elementi lignei, Cervia.



In basso: assemblaggi 3D: Coppia, 2010, plastilina ed elementi di plastica, Dalmine; assemblaggi-corpi: Grassone, 2005, elementi di plastica, Cervia.

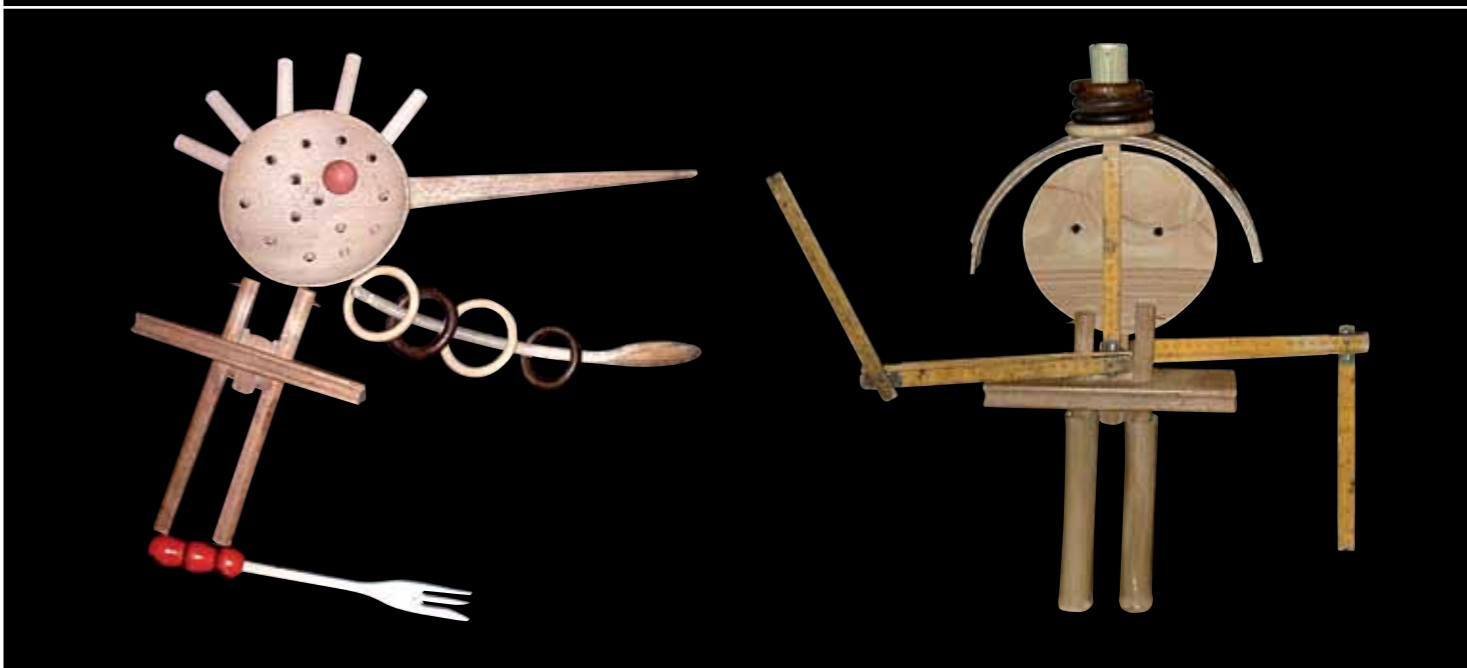
È teatro? È arte visiva? No, è La Voce delle Cose. Ovvero: quando Lui Angelini e Paola Serafini, bergamaschi, attivi dal 1975, teatranti e artisti di figura, già noti come Assondelli & Stecchettoni – scoprono tre cose. Primo: un burattino o una marionetta, sottratti al loro contesto e codice d'uso, divengono una scultura. Cambiano significato, ambiente

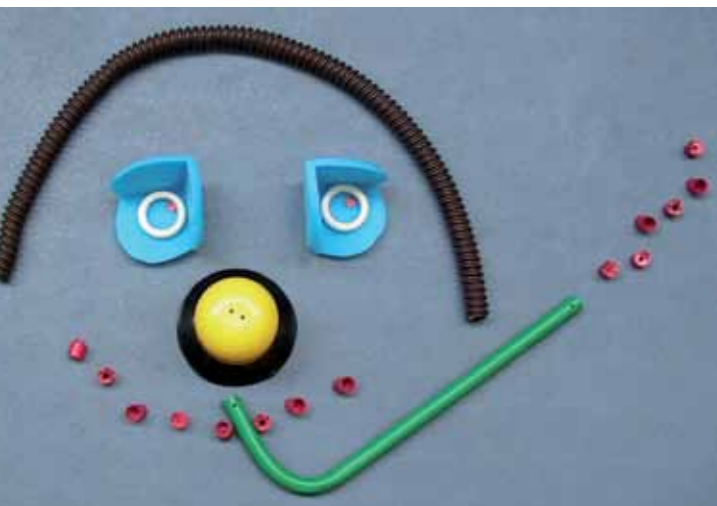
e addirittura disciplina di pertinenza. Secondo: esiste la possibilità di un percorso inverso. Viviamo circondati da oggetti, in una misura sconosciuta a tutte le generazioni passate messe insieme. Abbiamo superato il limite oltre il quale gli oggetti non valgono più per l'uso che se ne fa, ma per la rassicurazione psicologica o l'emozione che infondono. Siamo parte di una società consumista e feticista. E allora: cosa succede se gli oggetti più quotidiani sono sottratti alla loro routine, e immessi nel corpo di uno spettacolo? Terzo: a forza di passare dal teatro all'arte visiva e viceversa, gli oggetti finiscono – possono finire – in una terra di nessuno che è molto più divertente da esplorare. Non più meri oggetti, non ancora figure animate. Forse figure e basta. Forse altro. Il confine è stato forzato e allargato, tanto da poterlo abitare. È l'inizio di un percorso originale e stimolante, zigzagando tra teatro di figura e arte visiva, spiluccando

la linea che da Marcel Duchamp arriva a Jean Tinguely, fuori dai teatri come dai musei. È il percorso de La Voce delle Cose.

Alcuni esempi, ovvero il corto circuito del senso

Succede da qualche anno, nei festival o nelle rassegne di teatro di figura (ma perché solo in quelli?). Accanto ai "soliti" spettacoli appaiono strani e impropri mini-teatrini, allineati lungo un muro o al lato di una piazza, costituiti da valige aperte e munite di uno sportello sul coperchio che, si scopre poi, funge da sipario. Sono le Macchine del Teatro Incosciente (d'ora in avanti MTI), i cui animatori sono due persone qualunque che, come in un gioco di ruolo, prendono posto l'uno al di qua e l'altro al di là del rudimentale boccascena, assumendo le funzioni di Manovratore e Spettatore. Il primo trova, dal suo lato, un retroscena nascosto agli occhi dello Spettatore, munito di attrezzi e oggetti, da impiegare e disporre sulla scena secondo una lista di istruzioni trasmesse in cuffia dall'Autore. Il secondo si pone di fronte al boccascena e, sempre in cuffia e dalla voce dell'Autore, ascolta la storia che corrisponde agli spostamenti e alle evoluzioni che il Manovratore fa compiere agli oggetti. Attraverso le MTI, l'ignaro Manovratore mette in scena per lo Spettatore uno spettacolo d'oggetti.





Le MTI sono un'invenzione di Angelini-Serafini. Tutta la prima parte della loro carriera (come Assondelli & Stecchettoni) verte sulla riqualificazione narrativo-spettacolare degli oggetti: ne sono esempio *Anfitrione*, *Cappuccetti Rossi*, *Manologo*, *Iliade ripresa* e il delizioso microteatro di *Shakespeare*, che rappresenta le tragedie di Shakespeare con gli utensili da *cocktail*, raccolti su un vassoio. La seconda parte della carriera inizia proprio dalle MTI, nel 2000: Angelini e Serafini svincolano la ricerca sugli oggetti dalla consueta struttura teatrale. In otto anni, le storie messe in scena incoscientemente sono le più varie: fiabe (*Cappuccetto rosso*, *Biancaneve*, *Cenerentola* e *Maria e Joao*, versione brasiliana di *Hansel e Gretel*, in allestimento fisso a Belo Horizonte), tragedie shakespeariane (*Romeo e Giulietta*),

storie vere (*Lo sbarco sulla Luna*), romanzi moderni (*Frankenstein*), fiabe-romanzo (*Pinocchio*), miti biblici (*Adamo ed Eva*). Non è che l'inizio. Presto cade ogni involucro teatrale ed arrivano gli *Assemblaggi*, che compongono oggetti o materiali di risulta in figure o volti arcimbolideschi: ne sortiscono laboratori e mostre, le cui opere nascono sovente

In alto: *assemblaggi - facce*, Sommozzatore, 2006, *elementi di plastica*, Bergamo; *assemblaggi - situazioni*, Barcaiolo, 2008, *elementi lignei*, Cervia, *Atelier delle Figure*. In basso: *assemblaggi - animali*, Cane, 2005, *elementi metallici*, Costa Imagna. Nella pagina seguente: *Fattoria*, 2008, *città progettata con componenti di computer*, Costa di Mezzate, *Scuola materna*; *Dalmine ideale*, *veduta generale aerea*, 2010, *città progettata con componenti di computer*, Dalmine.



dal pubblico stesso, invitato ad impadronirsi della "regola del gioco" e applicarla. Seguono le *Facce* e i *Corpi*. E *Situazioni e personaggi*: in termini teatrali sono l'equivalente oggettistico dei *tableaux vivants*; in termini artistico-visuali sono l'equivalente oggettistico delle *performance*, più che l'ennesimo cascame della natura morta. Poi lo *Smistamento ad arte*: in *Città progettata col computer* le interiora di un pc diventano il plastico di una calviniana città utopica o invisibile, mentre in *Metamorfosi di una lavatrice* i rottami generano un'intera fauna, magari quella che popola i dintorni della città di cui sopra o i sogni delle creature delle serie *Corpi* e *Facce*. A meno che quelle creature non siamo ancora noi: il gioco metamorfico di Giuseppe Arcimboldo si rovescia in un ironico dilemma.

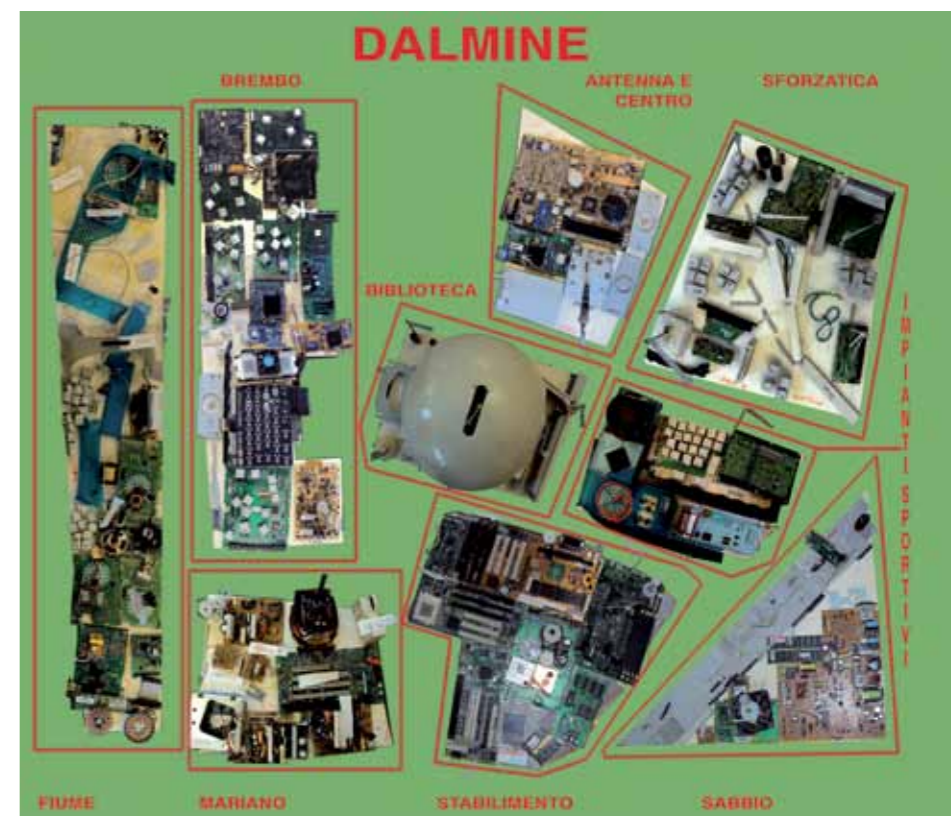
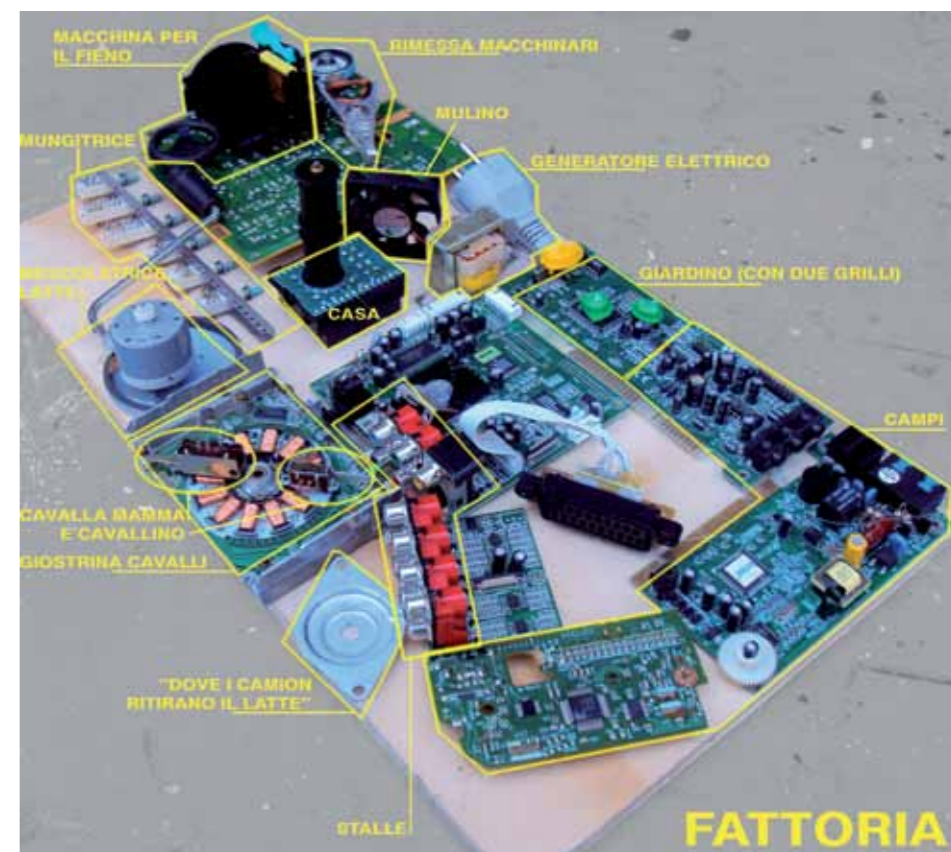
Siamo noi ad essere le cose o le cose ad essere come noi? Ovvero: siamo noi a specchiarci nelle cose o le cose a riflettersi in noi? Tutto questo spinge la ricerca al grado zero del teatro d'oggetti. La Voce delle Cose produce ancora spettacoli (*Fiabe selvatiche*, *Fiabe africane* e *Storie di luna*), ma tutti con una più o meno accentuata dimensione

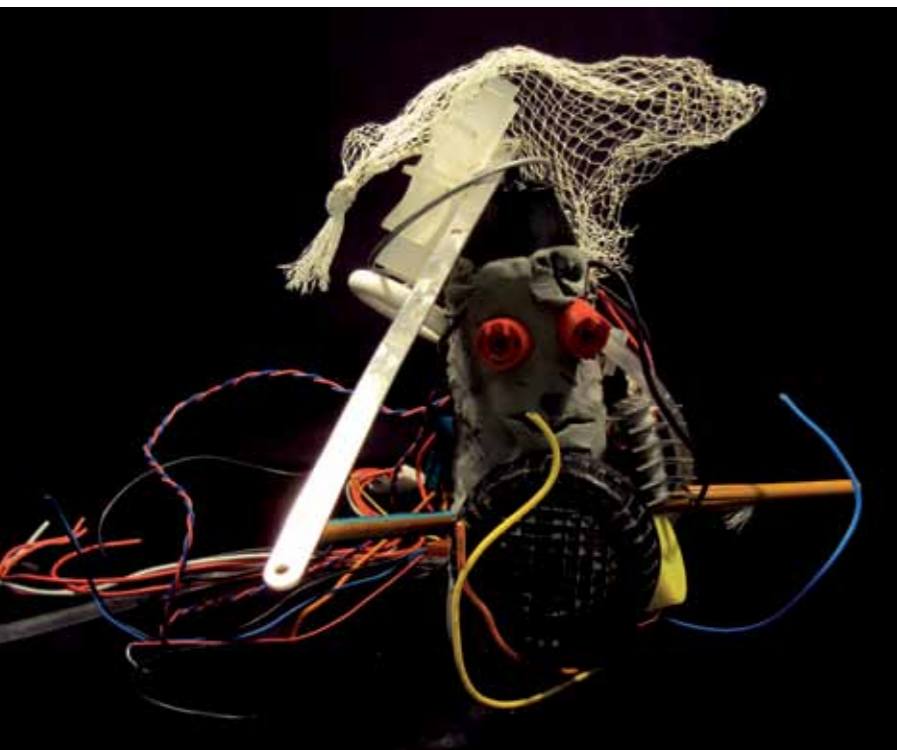


metateatrale e autoriflessiva (che diventa centrale ne *La forma delle storie*, quasi uno spettacolo-manifesto), che apre le porte a una ricerca più vasta e appassionante. Le MTI, in particolare, fanno teatro con l'ironica discrezione di chi non lo urla ai quattro venti, ma in compenso lo esibisce in piazza e ci ride sopra. E hanno la qualità di tutte le ottime idee: divertono a farle, divertono a guardarle, divertono a pensarci. Tutto simultaneamente. Una goduria.

La favola dei segni cambiati, ovvero la semiotica spiegata a mia figlia

La vita, l'esistenza e il mondo stesso si manifestano attraverso un labirinto di segni, che in sé e per sé sono inservibili e muti. Lungi dall'orientarvisi, non si può neppure avere coscienza del labirinto, senza una mappa. E la mappa è il codice o, meglio, il sistema dei codici che istituiscono e ordinano la natura e l'impiego dei segni. Serve un codice, per costituire e regolare l'uso e l'interpretazione di un sistema di segni. E occorrono altri codici ancora, per stabilire e disciplinare la relazione fra i diversi sistemi di segni, i tipi di aggregati che le relazioni generano, la produzione di senso che le differenti tipologie dei rapporti tra sistemi producono, a differenti livelli. Facile, no? Facile e molto scolastico. Ebbene, le MTI sono macchine semiotiche, dotate della sintesi e (per fortuna) dell'(auto)ironia necessarie. Ogni opera è una macchina semiotica: ma le MTI lo sono per programma, in modo evidente, bonariamente sfacciato. Esse non si limitano a mettere in scena l'applicazione di due codici diversi a uno stesso sistema e a incentrare il dramma sulla composizione ludica del conflitto, ma determinano anche un doppio livello d'ironia. Le MTI ripetono – con le divergenti istruzioni tra Manovratore e Spettatore – la storica frattura interna





della semiologia tra teoria della significazione e della comunicazione. La faglia correva lungo la linea dell'intenzionalità: qui c'è un Manovratore che sa cosa sta facendo – spostare, collocare, riporre – ma non sa che cosa significhi. Di più: il Manovratore accetta di assumere un ruolo in un gioco, ma la sua volontà non va oltre questo. L'attribuzione di un significato alle sue azioni è frutto della tipizzazione del suo comportamento, compiuta dall'Autore-Voce narrante. Allo Spettatore invece viene fornito il codice per comprendere il significato dei movimenti e degli oggetti impiegati dal Manovratore. Lui sa. E dunque sa attribuire un senso narrativo all'apparato di segni allestito inconsapevolmente dal Manovratore. Questo è il secondo livello d'ironia: la felicità dell'interpretazione dipende dalla divergenza tra due codici e, soprattutto, dalla sanzione dell'Autore-voce narrante e dalla sua evidente parzialità nei confronti dello Spettatore.

Il padre ingiusto, ovvero la teo-teatrologia messa in piazza
L'ironia delle MTI non ha per bersaglio solo il dispositivo teatrale, *sub specie* di macchina semiotica. Ha per oggetto anche la dottrina tradizionale del teatro, quell'ideologia (o teologia?) "autore-centrica" che ha dominato tra '8 e '900: essa raccontava (e riduceva) il teatro come il triangolo di una *pochade*. Eppure riuscì a convincere tutti del fatto che le cose fossero sempre andate così, e che l'assetto di potere che ne derivava fosse il più naturale del mondo: l'Autore dispone, l'Attore propone e lo Spettatore compone. Lui, Lei e l'Altra: tutti felici e contenti, cornuta inclusa. La Trinità della farsa. L'Autore è il padre (ogni riferimento alla teoria del fallogocentrismo è puramente voluta), che secerne il Senso e lo deposita in un testo; l'Attore è il significante scenico che, ligio, docile, ignaro e trasparente, trasmette il significato testuale a uno Spettatore in trepidante attesa di accogliere il Verbo, a patto che la sua ricezione non debba

richiedergli troppa fatica. Nella sua presa del potere dell'istituzione-teatro, l'Autore novecentesco riuscì, per un breve scorcio, a realizzare il sogno dei moralisti del XVI e XVII secolo: imbrigliare l'incontrollabile creatività degli attori, sottoporli a controllo e sottometterli. Magari raccontando in giro la panzana del Testo come spettacolo in potenza, a cui i materiali esecutori devono "solo" dare attualità: cascami idealistici che diventarono *vulgata* comune. Ora, le MTI riproducono per ironia la struttura di questa teo-teatrologia, trasformandone i pregiudizi in elementi portanti. L'Autore-Voce narrante impartisce i suoi comandamenti al Manovratore, affinché questi non possa mescolare la propria intenzionalità alla sua, il che equivarrebbe ad ammettere una forma di cooperazione creativa se non addirittura (bestemmia, eresia!) una fecondazione eterologa del Senso. Allo stesso tempo, l'Autore affida e confida il Testo allo Spettatore, perché ne recepisca il Verbo, magari ridendo

alle spalle dell'inconsapevolezza del Manovratore ("L'attore meno sa e meglio è"). Riaffiora così la struttura farsesca di questa teo-teatrologia, che ha modellato un bel pezzo del teatro moderno. La scintilla del senso scocca lungo l'asse Autore-Spettatore, la cui relazione extrascenica esclude il Manovratore. Oltre tutto, l'ironia delle MTI dissacra il modello ideologico logocentrico operando sui testi della Tradizione per eccellenza: le fiabe a struttura proppiana (*Cappuccetto rosso*), la fiaba che l'aristocratica letteratura alta riscattò dal lignaggio popolare (*Cenerentola*), lo Shakespeare caro agli attori romantici (*Romeo e Giulietta*), il mito moderno (*Frankenstein*) e la leggenda postmoderna (*Lo sbarco sulla Luna*). Tutti soggetti ridotti all'osso, e riportati all'unità narrativa "base". Il che, oltre

a essere necessario al formato *ready-made* e *fast-playing* delle MTI, corrisponde a una pratica autoriale di selezione e riscrittura della fonte drammaturgica.

L'epopea degli oggetti, ovvero il ready-made formato fai-da-te
Il cuore delle MTI, che è anche l'elemento dissonante che ne fa detonare l'approccio ludico-ironico, è l'oggetto. È qualcosa di ben noto al teatro di figura internazionale: il riciclaggio creativo e narrativo di oggetti comuni, in luogo dei fantocci antropomorfi (burattini, marionette e pupi) della tradizione. Così Cappuccetto Rosso e il Lupo sono pinze, rosse e nere (come i poli delle batterie) come si conviene a Protagonista e Antagonista. L'agnizione (elemento classico di un dramma) di *Cenerentola*, a cui

si restringe l'adattamento della fiaba di Perrault, si basa sul gesto di avvitare e svitare dadi e viti: l'ultima gag (una gag testuale, uno dei rari rinvii, nell'economia dell'esclusione delle MTI, tra il sottosistema del Manovratore e quello dello Spettatore) parla dell'apertura di un'autofficina, da parte del Principe e della ritrovata Cenerentola. *Lo sbarco sulla Luna* è realizzato con attrezzi di cucina. Romeo, Giulietta e Tebaldo sono mollette, che amoreggiano su una corda e duellano a morsi. Sono tutti oggetti comuni, sottratti al loro quotidiano contesto d'uso e ambientati in un altro contesto, inseriti in un nuovo sistema di segni e regolati da un diverso codice (anzi due: quello del Manovratore e quello dello Spettatore): investito dell'intenzionalità dell'Autore, l'oggetto si fa opera.

A sinistra: assemblaggi 3D, Donna elegante, 2010, plastilina ed elementi di plastica, Dalmine; assemblaggi - sculture da giardino, Drago, 2008, parti di bicicletta, Costa di Mezzate, Scuola materna. In questa pagina: Macchine per il Teatro Incosciente, 2009, San Paolo (Brasile), Espaço Sobrevento.

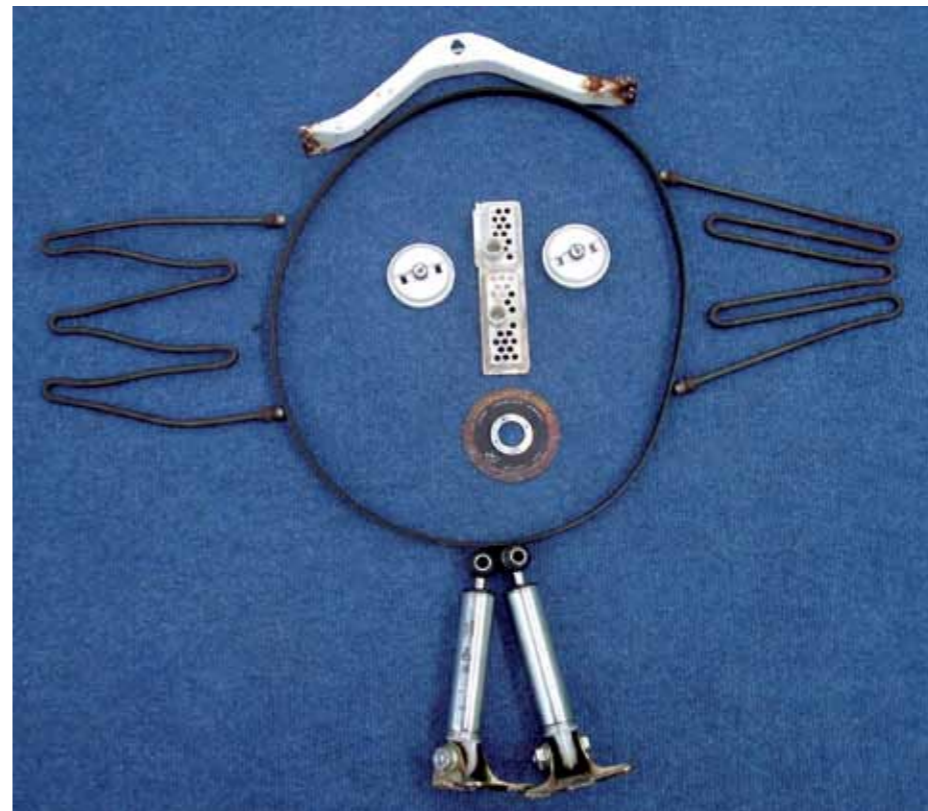
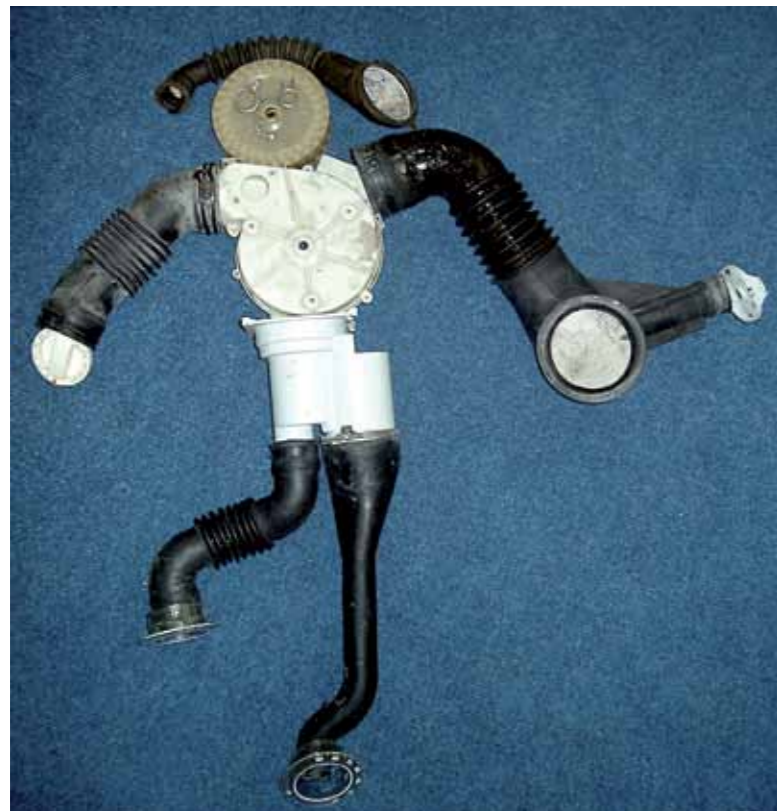


È il principio del *ready-made*, assimilato dal teatro. Angelini-Serafini lo fecero proprio già ai tempi di *Shaker-speare*. Le MTI lo accentuano, con la loro intenzionalità di secondo grado: il fattore di trasformazione non è la manualità dell'Autore, ma l'intuizione degli slittamenti di senso necessari perché una pinza diventi il Lupo. La concettualità fa la differenza. Qui l'ironia è rivelatrice del gesto creativo del teatro d'oggetti. Non per caso La Voce delle Cose ha rinunciato a due insegne note come Assondelli & Stecchettoni e Arrivano dal Mare!: la nuova etichetta esprime il nuovo progetto artistico, e la poetica degli oggetti. Le MTI sono il filo conduttore dei citati *Assemblaggi* o dell'*Alfabeto*: in attesa di lavorare su una nuova scrittura ideografica, si mostra la possibilità di affrancare gli oggetti da forma e utilità date. Stesso discorso per i laboratori, che alla valenza didattica affiancano quella sperimentale. Sono esercizi

di un progetto di rigenerazione iconico-estetica degli oggetti, che parte dal *ready-made* e attinge la propria concettuale cassetta degli attrezzi lambendo il *nouveau réalisme* e l'arte povera. A queste radici, si somma la consapevolezza postmoderna di vivere in un mondo organizzato sul principio del consumo, in cui il riciclaggio a fini estetici diventa gesto sommestamente ma decisamente eversivo. Una risata li/ci seppellirà.

Una conclusione, ovvero questo forse è un saggio ma di sicuro non è una pipa
Ci sarebbe, come sempre, moltissimo altro. Si dovrebbe collocare la ricerca di Angelini-Serafini nel contesto internazionale del teatro di figura e del lavoro su e con gli oggetti, sia diacronicamente (da Assondelli a La Voce delle Cose) sia sincronicamente, in rapporto alle tendenze in atto. Si potrebbe osservare come Angelini-Serafini utilizzino da

sempre storie note e preesistenti: se stai studiando un linguaggio nuovo, che organizza materiali e codici relativamente nuovi, è bene isolare l'oggetto di sperimentazione dagli altri elementi. Soprattutto se questi altri elementi sono il testo e la storia, a cui tendiamo ad assegnare la priorità a causa dell'addestramento (dis)educativo che inizia dalla più tenera infanzia e riduce drasticamente, con l'animismo infantile, la facoltà di immaginare mo(n)di diversi e alternativi. Solo se la storia è già nota, gli spettatori riusciranno a porre attenzione non sul narrato ma sulla narrazione, cioè non sul "cosa" ma sul "come". Ancora: si dovrebbero classificare le modalità con cui gli oggetti assumono dei ruoli narrativi. La Voce delle Cose usa codici iconici (il frullino de *Lo sbarco sulla Luna* che assomiglia vagamente alla forma del Lem), metaforici (la pinza nera del Lupo di *Cappuccetto rosso* "morde" come le fauci di un lupo vero, il dado calza alla sua vite come la



scarpa al piedino di *Cenerentola*) o metonimici (due amanti sono braccia che si abbracciano, come le mollette a filo di *Romeo e Giulietta*; Cenerentola è tutta piede, cioè vite, perché quella è la chiave del racconto; il Lupo è tutto fauci, cioè pinza, perché quella è la qualità che lo connota). Ma non basta ancora. Le MTI sono un invito a giocare. Sono un elemento preteatrale (il gioco) che si fa teatrale: la dimostrazione ludica che tutto può farsi teatro e l'intenzionalità creatrice può anche non inverarsi *in praesentia*; l'ironica messa in scena dei codici e dei meccanismi dell'arte (cioè della tecnica) teatrale e delle sue ideologie; un'opera collettiva che richiede strutturalmente la cooperazione di altri. L'invito a giocare vale per tutti, è ovvio: i giocatori e i critici, che sono quei tali che guardano e scrivono. E tutto quel che manca a questo saggio, allora, lo metta qualcuno d'altro.

Assondelli?
Stecchettoni?
No, **Voce delle Cose**,
nientepopodimeno.

Lui Angelini e Paola Serafini, bergamaschi, attivi dal 1975, "fanno ditta" nel '78, quando fondano Assondelli & Stecchettoni, che in pochi anni passa dai burattini a quanto al teatro d'oggetti. Tutta la prima parte della carriera "adulta" di Angelini-Serafini (dall'84 al 2000) verte sull'uso narrativo degli oggetti: citiamo *Anfitrione*, *Cappuccetti Rossi*, *Pinocchio dei Legni*, *Manologo*, *Iliade ripresa* e *Shaker-speare*. Gli Assondelli entrano (nel '95) anche nel Centro di Teatro di Figura di Cervia (dal '98 Arrivano dal Mare!, come il festival che organizza, uno dei più importanti d'Europa): tornano autonomi nel 2003, come La Voce delle Cose. È l'inizio di una nuova fase, con le Macchine del Teatro Incoscienze. La ricerca - a cui corrisponde un immediato riscontro internazionale - s'indirizza alle potenzialità estetico-narrative degli oggetti, in cicli al confine con l'arte visiva. Tutto questo non inibisce la produzione di spettacoli, come *Fiabe selvatiche*, *Fiabe africane* e *Storie di luna*, fino a *La forma delle storie*, uno spettacolo-manifesto. Non solo. Tutto questo confluisce nel sito www.lavoce dellecose.it: non una semplice vetrina virtuale, ma un vero e proprio laboratorio permanente.



Sopra: Paola Serafini in *Fiabe africane*, 2006 e Lui Angelini in *Oggetti da favola*, 2002. In basso, da sinistra: *smistamento ad arte - metamorfosi di una lavatrice: Torero, Polipo, Senza titolo*, 2007, parti di *lavatrice*, Bergamo.