

cieli di Manhattan hanno un ruolo fondamentale nel descrivere l'ambiente in cui si svolgono le avventure, sentimentali e non, di quattro amiche newyorchesi. L'improvvisa "non mostrabilità" di quei luoghi non ha tuttavia coinciso, come si potrebbe supporre, con un occultamento generalizzato dell'argomento-*Twin Towers*. Al contrario, quest'ultimo è stato fin da subito ampiamente tematizzato all'interno delle trame dei telefilm, ma quel luogo - Ground Zero - non si poteva più mostrare.

Per un certo periodo di tempo il cinema si è comportato nello stesso modo, cercando cioè di evitare qualunque rappresentazione di quel luogo, fino a quando due film hanno rotto questo tabù, mettendo in atto quello che si può considerare un vero e proprio "ritorno del rimosso"; *La 25a ora* di Spike Lee e *La terra dell'abbondanza* di Wim Wenders sono le due opere che hanno "riportato alla luce" ciò che il Sistema aveva deciso di occultare. Certo il modo in cui i due testi mettono in atto questo "svelamento" non è il medesimo, e anzi non potrebbe essere più diverso: nel primo caso infatti la Ground Zero ritratta da Spike Lee è una "ferita" ancora aperta, un referente capace di legare in un unico discorso la storia di Monty Brogan, spacciatore in procinto di entrare in carcere, e quella dell'America, una nazione giunta al momento di riconoscere le proprie responsabilità. Nel film di Wenders invece, Ground Zero, ormai tornata a una vita quasi normale, è un luogo della memoria presso il quale indirizzare le proprie preghiere alle vittime della catastrofe.



È dunque possibile tratteggiare un percorso interpretativo basato sul diverso modo con cui in questi film viene messo in scena il luogo-simbolo Ground Zero. Le due opere risentono molto dell'impronta dei registi e delle particolari prospettive che essi hanno scelto di adottare. *La 25a ora* è l'"affronto", il guardare dentro la ferita quando essa deve ancora essere medicata; immagini così forti, a così breve distanza dalla catastrofe, avevano lo scopo di scuotere le coscienze degli americani per ricordare loro il dovere di sentirsi responsabili in prima persona per ciò che era accaduto, che non ci sono innocenti, ognuno è colpevole per qualcosa, e per questo deve pagare. *La terra dell'abbondanza* è invece la visita ai propri defunti; anche se la vita è tornata alla normalità, il dolore provocato dal tragico evento è ancora molto forte e vivo. Diventa allora una necessità attraversare tutta l'America per andare a prestare il proprio omaggio al milite ignoto di una guerra contro un nemico sconosciuto e, una volta arrivati, starsene in silenzio. Quasi come nel finale de *Il cacciatore* (1978, M. Cimino) - là la ferita si chiamava Vietnam - dove la famiglia, riunita e decimata, si raccoglieva intorno a un tavolo a sussurrare «*God bless America*».

Per quanto detto in precedenza, mettere in scena Ground Zero impone quindi una riflessione sui limiti del rappresentabile; riguardo a ciò, i due film affrontano la questione in maniere differenti. Per valutare il grado di oscenità che le immagini di Ground Zero comportano, è necessario considerare due variabili: il fatto che il luogo rappresentato sia o meno quello reale e il periodo di tempo trascorso, nel momento dell'uscita del film, dal giorno dell'attentato dell'11 settembre. *La 25a ora* trasgredisce volontariamente il divieto di mostrare quel luogo ferito, mettendolo in scena in tutta la sua crudezza e inermità; Ground Zero è proprio quello vero e dalla catastrofe è trascorso un tempo relativamente breve. Anche *La terra dell'abbondanza*, scegliendo di rappresentare quel luogo nel suo aspetto reale, infrange quel limite, ma in questo caso il luogo del disastro è inserito in una cornice commemorativa, per cui la sua rappresentazione diviene in un certo senso "necessaria" e minore è il suo potere perturbante; non va inoltre dimenticato che il film di Wenders è uscito più di tre anni dopo la tragedia, quando ormai il lutto era stato elaborato. Da quanto detto, si può osservare come *La terra dell'abbondanza* eluda il pericolo di mostrare un contenuto "osceno". Sebbene entrambi scelgano di rappresentare la Manhattan "ferita", essi - come si è visto - inseriscono tali immagini all'interno di una "cornice" che ha lo scopo di renderle meno perturbanti; nel primo caso, caratterizzando la scena con un tono commemorativo; nel secondo, mediante l'esplicita finzionalizzazione del set e della vicenda raccontata. Come spesso accade, insieme a chi si conforma i divieti c'è chi ritiene che sia più giusto affrontare il proprio dolore e le proprie paure per cercare di sconfiggerle. Il percorso è compiuto, forse d'ora in poi Ground Zero non sarà più un luogo *irrepresentabile*.

Per quanto detto in precedenza, mettere in scena Ground Zero impone quindi una riflessione sui limiti del rappresentabile; riguardo a ciò, i due film affrontano la questione in maniere differenti. Per valutare il grado di oscenità che le immagini di Ground Zero comportano, è necessario considerare due variabili: il fatto che il luogo rappresentato sia o meno quello reale e il periodo di tempo trascorso, nel momento dell'uscita del film, dal giorno dell'attentato dell'11 settembre. *La 25a ora* trasgredisce volontariamente il divieto di mostrare quel luogo ferito, mettendolo in scena in tutta la sua crudezza e inermità; Ground Zero è proprio quello vero e dalla catastrofe è trascorso un tempo relativamente breve. Anche *La terra dell'abbondanza*, scegliendo di rappresentare quel luogo nel suo aspetto reale, infrange quel limite, ma in questo caso il luogo del disastro è inserito in una cornice commemorativa, per cui la sua rappresentazione diviene in un certo senso "necessaria" e minore è il suo potere perturbante; non va inoltre dimenticato che il film di Wenders è uscito più di tre anni dopo la tragedia, quando ormai il lutto era stato elaborato. Da quanto detto, si può osservare come *La terra dell'abbondanza* eluda il pericolo di mostrare un contenuto "osceno". Sebbene entrambi scelgano di rappresentare la Manhattan "ferita", essi - come si è visto - inseriscono tali immagini all'interno di una "cornice" che ha lo scopo di renderle meno perturbanti; nel primo caso, caratterizzando la scena con un tono commemorativo; nel secondo, mediante l'esplicita finzionalizzazione del set e della vicenda raccontata. Come spesso accade, insieme a chi si conforma i divieti c'è chi ritiene che sia più giusto affrontare il proprio dolore e le proprie paure per cercare di sconfiggerle. Il percorso è compiuto, forse d'ora in poi Ground Zero non sarà più un luogo *irrepresentabile*.

¹ S. Žižek, *Benvenuti nel deserto del reale. Cinque saggi sull'11 settembre e date simili*, Meltemi, Roma 2002 (ed. or. 2002).

² J. Baudrillard, *Lo spirito del terrorismo*, Cortina, Milano 2002 (ed. or. 2002), p. 9.

³ Si pensi in particolare alla trama di *Attacco al potere* (*The Siege*, E. Zwick, 1998), in cui un gruppo di terroristi islamici semina ripetutamente il panico, mediante sequestri e minacce di attentati esplosivi, nella città di New York.

⁴ J. Baudrillard, *Lo spirito del terrorismo*, cit., p. 37.



Intro – Istruzioni: Questo è un articolo *pulp*. Quindi dimenticate buonismi e pietismi. Qui si andrà giù duro, con l'accetta, a spaccare in quattro il senso del film. Per aiutarvi: provate a immaginare bande di critici, o di pubblici, e vecchi eroi solitari del noir, con campioni del kung-fu al seguito, che si affrontano sul ring dell'interpretazione. Con tutti che si azzannano. A darsela di santa ragione. Dove la regola è: non ci sono regole. Si profila un *discorso efferato*. Che istituzionalizza il colpo basso. E i pugni senza guantoni. Le ragioni schizzeranno fuori con il sangue. Chi resterà tutto intero, in piedi, a contarsi le ferite, prenderà l'incontro. La verità è del più forte, baby. E il più forte non sa mai di esserlo, se non alla fine. Uno sporco lavoro, essere il più forte. Solo, tutto solo, in mezzo ai corpi stesi.

Track one – Il riconoscimento: Che non sia solo un film, lo si intuisce subito. Una piccola *spia* si accende in fondo al cervello quando compare il nome della city del film. Perché non è Sin il nome della città, come il titolo, astutamente, lascia credere. Ma Basin. Il vero nome della city è Basin. E tu stai lì, affondato nella tua poltrona, e per ben due volte, tra le macchine che schizzano sull'asfalto, tracciato in nero, su un cartello stradale, quel nome, Basin, a inchiodarti ad una sensazione. Già sentito, quel nome, pensi. E masticandolo bene, aggiustando la pronuncia, quel nome, ad uscire fuori, in perfetta dizione francese: *BAZIN!* Da non crederci: in mezzo agli spari, e ai corpi fatti a pezzi, quel cognome, Bazin, di André Bazin, fondatore dei *Cahiers du cinema*, e mentore di François Trouffaut. E ti salgono in testa due cose, immediatamente. *La politique des auteurs* con cui, il critico francese, riportava in auge la figura dell'*autore*. E poi quella domanda, posta in cima ad un saggio, divenuta ormai la spina e l'idolo di intere generazioni di critici: *che cos'è il cinema?* O-

ra, non so bene se sia un caso, il nome della city, e se fosse già previsto nella graphic novel di Frank Miller, da cui Robert Rodriguez, altro terribile ragazzo del pulp, ha tratto il film in questione. Ma è impossibile dichiararlo un segno neutro. Perché, come già sapeva Calvino, *“dal momento in cui un oggetto compare in una narrazione, si carica di una forza speciale, diventa come il polo di un campo magnetico, un nodo di una rete di rapporti invisibili”*.

Track two – La sfida: E se Rodriguez avesse voluto sfidare Bazin, ti chiedi. Avverti l'ombra di Sergio Leone, intorno. Della sua polvere. Dei suoi duelli. E immagini il film di Rodriguez come una *risposta*, seppure sottile, a quella domanda lì, antica e nuovissima: *che cos'è il cinema?* Per rispondere, Rodriguez, prende il suo tempo. Pensa il film. In quel bianco&nero metallico, come il *comic*. E lo sistema, necessariamente, in tre parti, con due cornici, due microstorie, ad aprirlo e chiuderlo. *Necessariamente*, del resto. Perché se è una risposta, *Sin City*, deve essere chiara. La più convincente possibile.

Track three – La risposta: Le tre parti, i tre episodi di *Sin City*, danno alla risposta una *logica* precisa, e alla logica una *forma ritmica* definita. Come se la logica, per esprimersi, avesse bisogno di un tempo e di un ritmo ben scandito e cadenzato. Una musica particolare, la risposta. Eseguita, con maestria, in tre tempi logici. Poiché gli episodi, a guardare meglio, sono: una *tesi*. E un'*antitesi*. E una *sintesi*. Sebbene il terzo episodio sia utilizzato da Rodriguez, in esplicito omaggio a Tarantino, come ulteriore cornice narrativa che accende e spegne l'alternarsi dei tre capitoli della storia, il primo episodio è quello di Marv, un killer indistruttibile, più cicatrici che pelle, pronto a tutto pur di vendicare la morte di Goldie, puttana e bellissima, l'unica ad avergli insegnato la parola amore.

L'episodio di Marv è la *tesi*. E il titolo della tesi è: *questo non è cinema*. E, infatti, a osservare con cura, l'episodio di Marv si dispiega sullo schermo come se fosse un *fumetto*: quasi che le vignette fossero ritagliate dalla pagina di un albo, incollate e disposte linearmente sulla pellicola. Nell'episodio di Marv i movimenti di macchina sono pochissimi, servono appena ad allargare di un soffio il campo, e il linguaggio cinematografico è impiegato ai minimi termini. Ciò che regge il fluire del film sono i *raccordi visivi*, tra un'inquadratura e l'altra, di qualunque tipo e genere: una delle tecniche più sfruttate per garantire al fumetto quella *continuità* e *linearità* che altrimenti non conoscerebbe. L'episodio di Marv, si potrebbe sintetizza-

re, è fatto di singole inquadrature, o meglio, di singole vignette, fluidificate, nel loro scorrere, dall'uso del raccordo visivo. La tesi lavora, quindi, per sottrazione e differenza. Sottrazione perché omette, in larghissima parte, l'esercizio del linguaggio cinematografico. Differenza perché ostenta l'identità del fumetto a discapito di quella del cinema. Come se dalla *negazione*, "questo non è il cinema", si delineasse meglio la natura e la potenzialità del cinema stesso. Se si vuole, l'episodio di Marv, è il più fedele al *progetto Sin City* (far diventare il fumetto cinema), elaborato e voluto dalla inedita coppia registica Rodriguez-Miller.

L'episodio di Dwight è l'*antitesi*. E il titolo dell'antitesi è: *questo è il cinema*. Nell'avventura di Dwight, alle prese con Jackie Boy, e le ragazze della Città Vecchia, Rodriguez dispiega tutto il potenziale del linguaggio cinematografico: carrelli, attacchi e stacchi sull'asse, panoramiche, piani sequenza (nell'episodio di Marv così difficili da ottenere a causa dell'uso reiterato di inquadrature singole legate dal raccordo visivo). Che sia l'episodio più cinematografico lo conferma non solo il ritorno esplosivo del linguaggio e della sintassi cinematografica, ma anche l'impiego di quelle *figure* che nel testo, come nel paratesto (nel caso del trailer o delle locandine), rimandano, senza mezzi termini, all'*idea di cinema*. La prima figura utilizzata è quella del *regista*: ed infatti, nel trailer, in maniera esplicita, e nel film, in modo implicito, si palesa la figura del regista ricorrendo al nome dell'autore più in voga al momento: Quentin Tarantino. La seconda figura messa in scena è quella della *proiezione cinematografica*, resa evidente dall'uso di una torcia elettrica. È solo in questo episodio, nella scena in cui un poliziotto stradale illumina con una torcia il viso di Dwight, che Rodriguez riporta sullo schermo il colore *realistico* dei personaggi: la torcia come immagine della proiezione cinematografica che restituisce colore alla pellicola. La terza figura è il *cinema* stesso, impersonato dalle ragazze della Città Vecchia, cioè le puttane più assassine e agguerrite che io abbia mai visto. L'equivalenza tra il cinema e la figura della puttana (è un discorso efferato: dimentico, di proposito, il linguaggio politically correct) può essere evidente solo se si riporta alla memoria il famoso titolo di Fassbinder, *Attenzione alla puttana santa*. Proprio in quel film veniva proposta la metafora: il cinema è un'arte che richiede denaro, una quantità impressionante di denaro, ma allo stesso tempo è un'arte che non perde mai la *verginità* (il cinema è sempre *nuovo*, nonostante i libri e i corsi sulla storia del cinema: semmai è lo sguardo dello spettatore, del critico, ad invecchiare) e la *sacralità*: il cinema, la sala, come il tempio (post)moderno in cui raccomandarsi agli dei dello schermo e del cinematografo. L'antitesi lavora, quindi, per *affermazione* e *identità*. Affermazione attraverso l'impiego del linguaggio e della sintassi

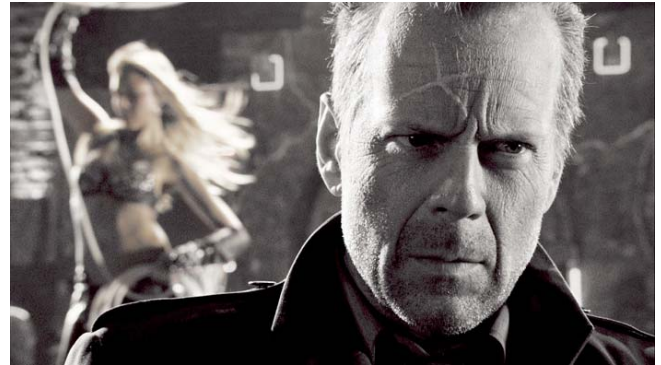


cinematografica. Identità attraverso la messa in scena delle figure che rinviano esplicitamente all'idea di cinema. Chiaro, però, che, come insegna Levi-Strauss, "non vi è identità che nella differenza", e la differenza è marcata rispetto al fumetto, in particolare, e a tutti gli altri possibili media, in generale. Secondo Rodriguez, posizionando Bazin al centro del mirino della risposta, il cinema è tutto ciò che gli altri media non possono e non vogliono essere.

L'episodio di Hartigan è la *sintesi*. E il titolo della sintesi è: *questo sarà il cinema*. È proprio in questo episodio, attraverso la vicenda che coinvolge lo spietato e romantico Hartigan, che Rodriguez tenta di unire le diverse prospettive che ha sviluppato nei precedenti capitoli del film. Fonde il fumetto e il cinema. Disegna e anima, in 3D, un personaggio decisivo. Alterna al bianco&nero metallico tocchi surreali di colore (il sangue giallo, la luna blu). Combina le tecniche tradizionali della produzione cinematografica con le innovative formule digitali. Ed è facile che torni alla memoria il bellissimo e coltissimo saggio di Lev Manovich, *Il linguaggio dei new media*. Già questo libro, scritto nel 2001, lasciava intendere il cinema digitale come il frutto di un'equazione. Scrive Manovich: "cinema digitale = ripresa dal vivo + pittura + elaborazione delle immagini + montaggio + animazione computerizzata a 2D + animazione computerizzata a 3D". Il cinema che sarà, e che per molti aspetti già è, è un cinema profondamente nuovo, ma allo stesso tempo vecchissimo, capace di far coincidere, nello stesso film, le potenzialità delle tecnologie digitali e l'arte antichissima della pittura (la colorazione degli oggetti e dei personaggi in post-produzione). È proprio in questo episodio che Rodriguez fonde cinema e animazione, senza che si riesca a capire dove inizi l'uno e finisca l'altro. *Il cinema che sarà* è quello che supera la "semplice" contaminazione degli stili di rappresentazione del cinema postmoderno. Il cinema del futuro, un futuro prossimo, quasi avverato, è quello che seleziona e riutilizza anche le tecniche e gli espedienti della globalità dei media presenti sul mercato della modernità. Pittura e animazione, fumetto e letteratura, computer e matite, digitale e analogico, preistoria e neoavanguardia, rimescolati nel grande stomaco del cinema contemporaneo.

Ghost track – conclusioni: Leggo diverse recensioni prima di scrivere quest'articolo. Orrore, noia, restate a casa: si possono trovare conclusioni del genere, se non di peggio. C'è di che riflettere. Perché i terribili ragazzi del pulp sono ormai tra i pochi a saper offrire allo spettatore un prodotto popolare, medio per certi versi, che ha il gusto e la pretesa delle avanguardie artistiche storiche. Sembrano delle trovate commerciali, i loro film. Ma sono questi, e pochi altri, a portare avanti un certo discorso sul cinema. Regge, sulle spalle dei terribili ragazzi del pulp, molta tradizione e molto futuro. Ma loro sembrano scrollare il peso di dosso con ogni nuova pellicola. Aprono gli scenari. Allargano gli orizzonti. Aspettano al varco i critici e i pubblici con film appuntiti e taglienti. Nelle loro mani, quei film, sono armi. E mosse di kung-fu. E sguardi nuovi lanciati su cose antiche. E le cose

antiche a brillare sotto quegli sguardi. Come se fossero apparse alla luce per la prima volta. Agitano la polvere dei nostri tempi, i terribili ragazzi del pulp. E l'odio, l'amore, la vendetta, e la natura del crimine, e l'ambiguità della giustizia, a balenare e scintillare, ancora.



Sans Soleil, ovvero la memoria come deposito di immagini

Alice Cati

I wonder how people remember things who don't film, don't photograph, don't tape.
Chris Marker, *Sans Soleil* 1

Ogni ricordo si compone di frammenti di immagine: immagini fugaci, incomplete, forse alterate, ma pur sempre immagini. Lo statuto essenzialmente iconico della nostra memoria è ciò che spinge Chris Marker a esplorare la capacità della nostra mente di fissare i ricordi e, allo stesso tempo, i rischi di dissolvimento cui è costantemente sottoposto il nostro passato.

In *Sans Soleil* (1982), la lettura, da parte di una voce over femminile, delle lettere di una cameraman *free-lance*, Sandor Krasna, si accompagna alla messa in sequenza di brevi filmati, forse ritrovati, dei viaggi di Krasna, in giro per il mondo: Giappone, Guinea Bissau, Isole di Capo Verde, Islanda, San Francisco... E' difficile definire un film come *Sans Soleil*: film-lettera, film-saggio oppure un film etnografico²? Quel che è chiaro è che tutti questi generi o sottogeneri, se possiamo definirli tali, hanno a che fare con una riflessione sui tentativi di registrare la realtà e di considerare il mezzo cinematografico come un possibile ausilio della memoria sia individuale sia collettiva. Già altri autori hanno indagato sul processo di mediazione tra immagine e memoria che è sotteso nel film e, in particolar modo, sul fatto che Marker ammetta un'intrinseca inadeguatezza dell'immagine a farsi sostituta della memoria³. Mi sembra, però, che nonostante tutte le slabbrature e distorsioni che le immagini possono attuare sul nostro tessuto mnestico, Marker sia assolutamente consapevole dell'importanza dell'esperienza di visione e della registrazione di immagini in quanto tentativi assoluti di attestazione di sé, della propria storia e, più di tutto, come salvataggio di una prospettiva sulla memoria collettiva.

Certo, soprattutto ultimamente, la diffusione "selvaggia" del digitale ci sta imponendo di riflettere sul nuovo statuto assunto dell'immagine, sul suo definitivo scollamento indessicale dalla realtà e sui più rapidi pericoli di falsicabilità; ma, come ha sostenuto di recente Ilario Lombardo, anche le immagini digitali ci permettono di riformulare la nostra capacità percettiva e, in questo senso, di riappropriarci di noi stessi, «gettando uno sguardo nuovo sul mondo»⁴.

Ed è uno sguardo nuovo, perché del tutto personale e intimo, quello che apre il film e ritorna, come qualsiasi ricordo, verso la fine: si tratta di una sequenza che vede tre bambini biondi camminare e voltarsi verso la macchina da presa. E' il 1965, in Islanda. La voce sconosciuta legge: «He said that for him it was the image of happiness and also that he tried several times to link it with other images, but it never worked». Dissolvenza in nero. La dissolvenza, nelle intenzioni di Krasna, così come prosegue nella lettera, è quella di mostrare allo spettatore la medesima, intensa, emozione di felicità che, viene da domandarsi, lui stesso prova nel vederla o ha provato nel filmarla? Immagini e parole si fondono ricordando il forte vento che fa tremare il quadro, ed è quell'esperienza in tutta la densità e, allo stesso tempo, incodificabilità che rimane registrata.

Più avanti Krasna, ormai evidente alter ego dello stesso Marker, si interroga: «How can one remember the thirst?». La sete infatti non ha niente a che vedere con l'immagine, non può essere rappresentata. Ma forse ha a che vedere con tutte quelle cose che accelerano il battito cardiaco («a list of things that quicken the heart»). E' questo il criterio scelto da Krasna, nel collezionare le sue sequenze filmate: sono i momenti che non devono essere dimenticati, ma impressi/onati nella memoria e sulla pellicola.

Queste sequenze ricordano quello che Deleuze dice a proposito delle immagini-cristallo⁵: le immagini mirano ad assorbire il reale nella sua pienezza, nella mediazione tra virtuale e attuale, possibile e reale. I frammenti di filmati di *Sans Soleil*, insomma, trascinano la realtà (in quanto pro-filmico, pre-testo), in un circuito amplificabile a livello esponenziale che mette in contatto l'individuale (l'evento singolo, minuto, privato) con l'universale e la sua possibilità di estendersi a tutto e a tutti.

Guardando e riguardando *Sans Soleil* ci si accorge che ogni sequenza si risemantizza, assumendo ogni volta una nuova densità testuale. Alcuni fermo-immagine chiudono le unità narrative dei primi passi letti delle lettere, aggiungendo enfasi a quel fotogramma che colpisce come una scheggia nella memoria del suo autore e nella percezione dello spettatore.

Quest'ultimo diventa il depositario ultimo della memoria verbale e iconica dell'autore. Le lettere, lasciando nell'oscurità il loro destinatario, interpellano direttamente lo spettatore, ampliando il circuito di trasmissione della memoria da uno a più destinatari. Anche nell'oscillazione tra la terza e la prima persona delle lettere, tra sequenze in soggettiva e in oggettiva, tra autoreferenzialità⁶ e alter ego si può cogliere il tentativo di universalizzare e condividere la memoria privata.

Qualsiasi trasmissione di memoria implica, inoltre, non solo una situazione di dialogo tra un io e un tu /voi, ma anche tra il passato e il presente. Se da un lato il presente si moltiplica in tre tempi - il presente di Krasna che riprende, quello in cui scrive e, infine, quello dello spettatore -, anche il passato si fa decisamente complesso, fino a porre delle questioni sullo statuto stesso del ricordo.

L'andamento delle immagini, infatti, sembra seguire, come insegna Hitchcock, le spirali della memoria. E' qui che la mente cortocircuita, perché nell'atto di ricordare, si riscrive il passato e così si rischia di falsificarlo. Si fa ancora più pregnante l'affermazione di Krasna: «[...] I remember that month

in Tokyo, or rather I remember the images I filmed of the month of January in Tokyo. They have substituted themselves for my memory. They are my memory». Ricordi, dunque, di cose o ricordi di immagini? La memoria nel suo lavoro di riscrittura sembra perdere definitivamente il suo ancoraggio referenziale con la realtà,



costituendosi come bacino di labili e inconsistenti simulacri.

Susan Sontag ci ricorda che nella nostra epoca «tra le immagini delle cose reali si stratificano immagini di immagini»⁷. In questo medesimo senso, la memoria rappresentata da Marker giustappone immagini eterogenee, anche riprese da autori diversi: sequenze di repertorio su Amílcar Cabral, volti pudichi di donne della Guinea, immagini passate al sintetizzatore da H. Yamane sui kamikaze giapponesi della II Guerra Mondiale, fotogrammi o intere sequenze di film, scene di vita quotidiana nel metrò di Tokyo oppure ancora riti africani, giapponesi ecc. Non siamo gli unici autori delle nostre immagini mnestiche, ma sicuramente la nostra memoria le plasma, le associa e, per usare una metafora cinematografica, ne fa il montaggio.

Non è quindi più in discussione la simulacralità dei nostri ricordi: ormai è un dato di fatto, una certezza. Ma Marker sembra andare oltre recuperando un'idea globale di esperienza. L'esperienza di visione in senso stretto diventa una forma di *testimonianza*, sia degli eventi della nostra vita sia di ciò che ci ha preceduto. Lo spettatore si incarica di una funzione civile e politica rispetto alla produzione di immagini da parte della società. L'importanza della realtà come pre-testo si traduce nell'importanza del con-testo di visione, come momento costruttivo.

E ancora di più se pensiamo che una concezione di memoria come deposito di immagini implica un passaggio dalla labilità della memoria del singolo individuo alla più solida rete mnestica della collettività.

Non possiamo saturare completamente la memoria del nostro passato; qualcosa cadrà sempre e necessariamente nell'oblio, ma è possibile assumersi la responsabilità verso nostra memoria sia in quanto persone sia in quanto spettatori. In *Sans Soleil*, troviamo un suggerimento per rinnovare il nostro ruolo di cittadini della civiltà delle immagini.

Se dunque, oggi, con la proliferazione costante di inutilità e volgarità tradotte in immagine, ci si può domandare se ci sia qualcosa da dimenticare - rimuovere, cancellare, strappare - , con Marker, dobbiamo invece impegnarci a recuperare le immagini dal nostro passato. Con fotogra-

fie, film, cartoline, illustrazioni, immagini che abbiamo dato e ricevuto, possiamo riscrivere la nostra memoria. Una memoria creativa, quindi, fatta come un collage di frammenti di immagini.

1 L'intera colonna audio del film è consultabile on-line alla pagina www.markertext.com/sans_soleil.htm.

2 Sull'ipotesi di Sans Soleil come esempio di messa in crisi del film etnografico, rinvio a C. Russell, *Experimental Ethnography*, Duke University Press, Durham and London 1999, pp. 301-311.

3 Si vedano on line i saggi: B. C. Holmes, *The Deleuzian Memory of Sans Soleil* e D. Potter, *Wounded Time. Viewing notes on Sans Soleil* (1982).

4 I. Lombardo, *Immagine di immagine: statuto fenomenologico della comunicabilità*, «Duellanti», 18, luglio/agosto 2005, pp. 51-52.

5 G. Deleuze, *L'image-temps*, Minuit, Paris 1985; trad. it. *L'immagine tempo*, Ubulibri, Milano 1989, pp. 82-112.

6 Marker lascia delle tracce autoreferenziali nel film e le stesse lettere si pongono come metacommento del testo filmico. In particolare, voglio ricordare la sequenza in cui sulle locations del film *Vertigo*, Marker rinvia implicitamente al suo film *La Jetée*.

7 S. Sontag, *On photography*, Ferrar, New York 1973; trad. it. *Sulla fotografia*, Einaudi, Torino 1992, p. 151.

CAMERA-OUT

Al contrario del 55.mo Festival di Berlino (CameraSutra 6 – aprile 2005), che abbiamo seguito accreditati come stampa specializzata, per la Mostra di Venezia non abbiamo ricevuto né uno straccio di accredito stampa, né uno culturale, pur avendo più volte reiterato la nostra richiesta alla segreteria del festival. Ci siamo andati lo stesso, rimediando gli accrediti tramite altre strade, e per il secondo anno consecutivo abbiamo ugualmente parlato della Biennale, come testimoniano i vari articoli pubblicati in questo numero. Vorremmo aggiungere solo una cosa, però:

siamo perplessi di fronte al fatto che il principale festival cinematografico italiano conceda a piene mani accrediti stampa a qualunque giornale di provincia, che magari sulla Mostra ha scritto sì e no un trafiletto di pubblicità sul film vincitore o peggio sul decolté della Bellucci e le battute di Clooney in sala grande, mentre ignora dei giovani studenti (noi come tanti altri, presumiamo) che senza alcun sostegno, finanziario e non, da più di un anno portano avanti con impegno e onestà intellettuale una riflessione, quanto più ampia possibile, sul cinema e sulla pratica della critica cinematografica.

Tutto qui. Ci sembrava giusto avvisare i lettori che, se fosse stato per la segreteria del festival, la prima metà di questo numero non esisterebbe. Arrivederci al prossimo.

La redazione di CameraSutra



CAMERASUTRA

pagine di cinema

rivista universitaria indipendente

Numero 8 – ottobre 2005



diretta da Serena Corvaglia + Stefano Lombardini
scritta da Marco Agustoni, Laura Atie, Adriano Bernocchi, Andrea Castelli,
 Serena Corvaglia, Davide Fracasso, Stefano Lombardini,
 Ileana Ongar, Sara Panetta, Mauro Resmini, Giuseppe Zucco
special guest Alice Cati
info e web camerasutra@yahoo.it - www.camerasutra.it

gli articoli rispecchiano esclusivamente il pensiero dell'autore – stampato in proprio