

SENTIERI SELVAGGI

21st

A different Point of View

n. 14

VIDEO GIOCO D'AMORE

Il nuovo linguaggio del cinema



€ 15,00



POSTE ITALIANE S.P.A.
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO
POSTALE - AUT. N° 2081/2019 DEL
18/10/2019 PERIODICO ROC

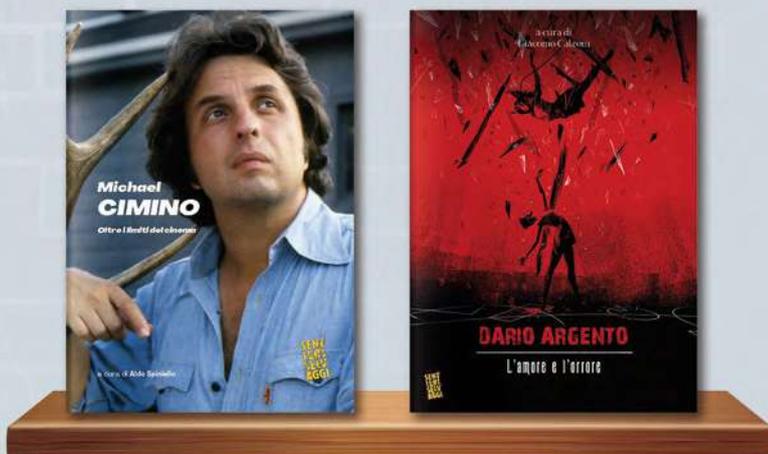
- Alessandro Blasetti
- Leslie Cheung
- Tsai Ming Liang
- Quinzinzilli
- The Abyss
- Paolo Cerchi Usai
- Francois Ollislaeger
- Sara Munari
- Antonio Rezza

La Libreria di Sentieri Selvaggi

da collezionare, online!



Vieni a trovarci



Il secolo del videogame

di federico chiacchiarri

Il diffondersi capillare dei videogames ci ha rivelato che queste analisi sulle catastrofi dello spettacolo rischiano di farci restare su un discorso arretrato, sulla fascinazione nostalgica per ciò che è già accaduto. I giochi elettronici, infatti, ci costringono a superare ogni antica distinzione tra finzione e realtà, conoscenza e azione, territorio e immaginario. E il livello non è più inchiodato all'immagine, ma al computer, ai processi di computerizzazione del sociale, in cui ancora una volta un dispositivo tecnologico si offre finalmente come soddisfacimento ai bisogni e alle pratiche già in atto. Dunque il videogame: dispositivo leggero in cui si concentrano pratiche di addestramento per la negoziazione rapida ed efficace tra sapere e agire; in cui l'immagine sopporta un intervento radicale di destrutturazione rispetto alla sua originaria natura spettacolare; in cui invece trionfano stimoli acustici ed ottici particolarmente aderenti al corpo... Uso di uno strumento in cui capacità digitali, sensibilità e cultura (conoscenza e manipolazione di codici) si saldano con forti analogie con le pratiche musicali.

Alberto Abruzzese, Giochi elettronici e consumo spettacolare, dal volume *Videogames, incontro con i videogiochi* (1983)

Possiamo indicare nel 1982 l'anno in cui tutto ciò è iniziato. Non le origini, che sono da ricercare nelle pratiche ludiche delle *Bagatelle* a fine '800 e al successo del Flipper che, proprio nel periodo della Grande Depressione, vide il suo affermarsi nelle classi sociali basse come dispositivo/macchina con cui competere fisicamente e intellettualmente. Ma nel 1982 esce un film all'epoca poco apprezzato, *Tron*, le cui immagini imperversarono nel primo Convegno sull'Immagine elettronica, a Bologna, proprio in quell'anno. Oggi sappiamo che il film fu importante soprattutto per la nascita seguente del videogioco che spopolò grazie alla piattaforma Arcade in migliaia di sale videogiocchi, quando per giocare bisognava ancora recarsi fisicamente in contenitori collettivi. Improvvisamente l'elettronica, il digitale e un mondo parallelo antesignano del Metaverso, divennero patrimonio comune per spettatori e giocatori, che all'epoca non necessariamente coincidevano...

Vent'anni dopo, nel 2002, il fatturato mondiale dell'industria del videogame eguaglia quella del cinema. E il 2009 rappresenta l'anno del definitivo sorpasso su cinema e musica. Oggi il fatturato mondiale dei videogiochi è di 184.4 miliardi di dollari, mentre il cinema arriva a 68 miliardi. Negli Stati Uniti almeno il 70% della popolazione ha giocato ad almeno un gioco nell'ultimo anno (in Italia siamo al 38%). Alcune previsioni indicano che nel 2026 almeno il 39% degli esseri umani sulla Terra giocherà...

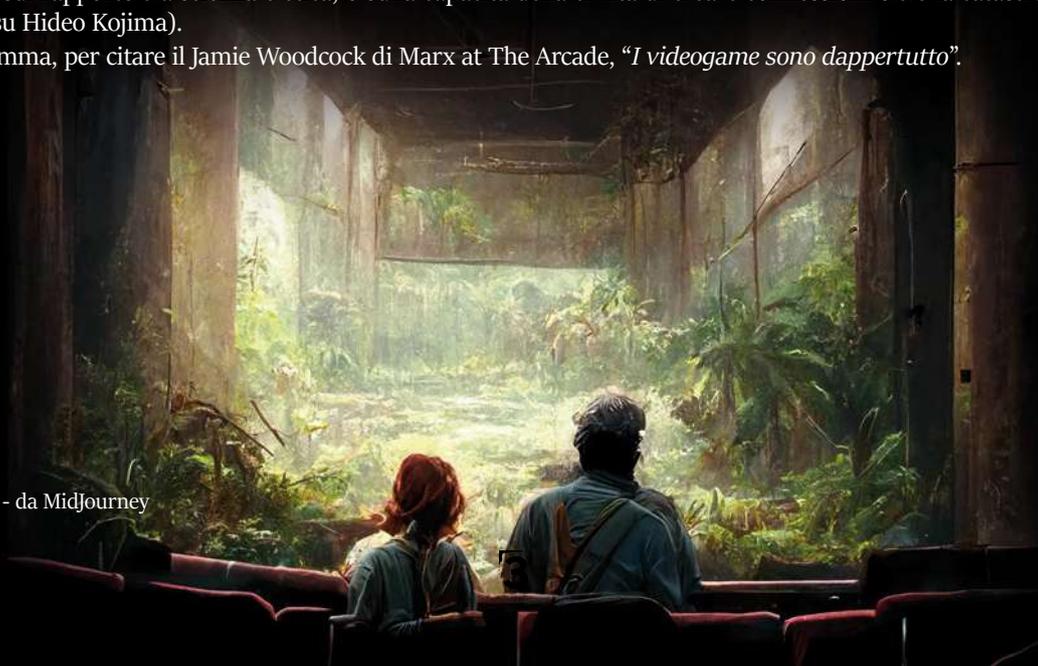
Basterebbero solo questi dati per chiarire a tutti la portata del fenomeno, che a noi di *Sentieri selvaggi* appare in verità così evidente da averci dedicato la copertina del nostro n.º nel 2018 e diversi articoli da allora. Come scrive Sergio Sozzo *«Abbiamo affrontato in questi anni il fenomeno sempre più totalizzante del gaming come fossimo tornati alle origini del cinema»*. E ancora: *«questa epoca adulta del videogame sta svolgendo per gli utenti del contemporaneo la stessa funzione di filtro nei confronti dello shock meccanico-tecnologico che il cinema acquisì nei primi del '900... Se il cinema funse da "strumento educativo" per la vita industrializzata metropolitana del '900 i videogiochi ci stanno preparando alla nostra imminente quotidianità nel Metaverso...»*.

The Last of Us sembra rappresentare per questi anni, quello che *Tron* era quarant'anni fa, qualcosa che unisce cinema, serialità, videogames (anche se oggi i piani si sono ormai invertiti ed è la narrazione dei games quella da cui attinge quella cine-televisiva). Il videogioco di questi anni assorbe il linguaggio cinematografico, lo fa suo e lo riadatta a un mondo e a una fruizione diversa. Immersiva ma interattiva. Come scrive nello speciale Riccardo Baiocco, *«lo sguardo è andato oltre. Un superamento inevitabile tanto quanto il passaggio dalla pittura medievale alla prospettiva rinascimentale...il punto nevralgico di The Last of Us non risiede tanto nel suo messaggio, in quel che vuole comunicare, ma in quello che fa: creare un nodo in una più ampia rete.»*

Ecco che stiamo assistendo alla nascita di un nuovo spettatore, un nuovo sguardo, un nuovo occhio, un nuovo corpo.

Il videogioco diventa uno straordinario strumento di pensiero, che nello spazio digitale riflette sul senso dell'umanità, sul rapporto tra scienza e etica, o sulla capacità della civiltà di creare connessioni oltre la catastrofe (cit. scheda su Hideo Kojima).

Insomma, per citare il Jamie Woodcock di Marx at The Arcade, *«I videogame sono dappertutto»*.





03

EDITORIALE

Il secolo del videogame

06

ILLUMINAZIONI

Massimo Troisi
Indiana Jones
Lebron James

10

THE ITALIAN JOB

L'urlo di Antonio Rezza



16

FOR THE LOVE OF
THE VIDEOGAME

La scomparsa di Gavin

20

Virulenza

Lo sguardo oltre i dati
Dai cabinati a Twitch
Marx at the Arcade



44

ARCHIVIO -
STORIE DEL CINEMA

Blasetti ai critici

50

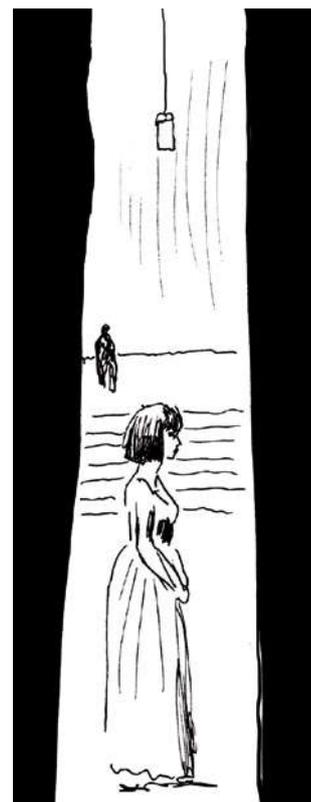
BIOGRAFIE

Leslie Cheung

54

VINTAGE -
BACK TO THE FUTURE

The Abyss



58

GRAPHIC NOVEL

Diario di uno spettatore
clandestino

COVER



In questo numero parliamo di videogame e delle sue trasformazioni antropologiche, estetiche e industriali. A partire da *The Last of Us* (serie tv e videogioco) attraversiamo il mondo del *gaming* come se fossimo tornati alle origini del cinema.

SENTIERI SELVAGGI



Redazione: Via Carlo Botta 19, 00184, Roma

Telefono: 06.96049768

Email: redazione@sentieriselvaggi.info

Website: www.sentieriselvaggi.it

Info: info@sentieriselvaggi.it

Bimestrale di cinema e...tutto il resto: cultura, tecnologia e narrazioni del 21° secolo

Numero 14 gennaio/febbraio 2023

Registrazione: tribunale di Roma n.258 del 6 dicembre 2018

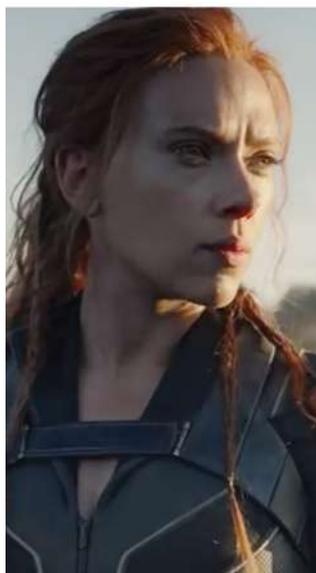
Pubblicazione a stampa:ISSN 1826-8013

Stampato presso: Futura Grafica 70 s.r.l.

Via Polia 37, 00178 Roma
Aprile 2023

SPAZI

Open Space



70

SPAZI

Sara Munari. Uno sguardo fuori dal mondo

78

(NEO)REALISMO

Il femminile nel Marvel Cinematic Universe

TEMPI

No - Future



88

TRACCE DIGITALI

Intervista a Tsai Ming-liang

STORIES



92

LONG FORM STORIES

Una passione infiammabile

102

SHORT FORM STORIES

Quinzinzinzili

RUBRICHE



TIME OUT

#TEATRO 15

#PAULKLEE 49

#SERIETV 83

#MICHAELSNOW 101

SEGNALAZIONI

Visioni selvagge 40

Collateral 84

DOPPIO SCHERMO 106

CREDITS

Editore e Direttore responsabile:

Federico Chiacchiari

Supervisione editoriale:

Simone Emiliani

Direzione editoriale:

Carlo Valeri, Aldo Spiniello (codirettore)

Redazione:

Leonardo Lardieri, Daniele Dottorini, Mario Turco, Pietro Masciullo, Sergio Sozzo, Guglielmo Siniscalchi

Progetto grafico

Brunella De Cola

Impaginato e copertina:

Souheila Soula

Autori del numero:

Alessandro Amato, Alessandro Blasetti, Alessio Baronci, Cecilia Ermini, Chiara Zuccari, Daniele D'Orsi, Francesca Bea, François Olislaeger, Gianluca Tana, Giovanna Sparapani, Jamie Woodcock, Lucrezia Ercolani, Paolo Cherchi Usai, Régis Messac, Riccardo Baiocco, Sara Munari, Susanne John, Valentina Vignoli

Hanno collaborato:

Dario Boldini, Ecaterina Ibraghimova, Ettore Di Serio, Matteo Di Maria, Sarah D'Amora, Valeria Di Brisco

Per le immagini l'Editore dichiara la propria disponibilità ad adempiere agli obblighi di legge verso gli eventuali aventi diritto che non è stato possibile raggiungere.

Illuminazioni





Settant'anni fa nasceva Massimo Troisi, uno degli autori imprescindibili per *Sentieri selvaggi* a cui dedicammo nel dicembre 1991 la prima monografia italiana. Lo celebra anche Mario Martone nel suo bellissimo documentario *Laggiù qualcuno mi ama*.



Da Steven Spielberg a James Mangold. A fine giugno uscirà *Indiana Jones e il quadrante del destino*, il quinto capitolo sull'archeologo ideato da George Lucas e Spielberg di cui circolano le prime immagini. Per la prima volta dietro la mdp ci sarà il grande regista di *Le Mans '66* e *Logan*.



L'8 febbraio LeBron James è diventato il miglior marcatore della storia dell'NBA, superando il precedente record di Kareem Abdul-Jabbar, di 38.387 punti segnati. Kareem, che aveva stabilito il suo primato nell'84, al momento del sorpasso è sceso in campo per omaggiare LeBron, "The Chosen One".
E ha commentato con saggezza: "È come se avessi vinto un miliardo di dollari alla lotteria e 39 anni dopo qualcuno avesse vinto due miliardi di dollari. Come mi sentirei? Grato di aver vinto e felice che anche la persona successiva abbia vinto".

ITALIAN Job

L'urlo di Rezza



di aldo spiniello



Con l'ultimo film, *Il Cristo in gola*, Antonio Rezza racconta a modo suo la passione e la predicazione di Gesù. Non c'è Flavia Mastrella, al suo fianco. Ma non è un segno di rottura con il passato. Ancora una volta si gioca con i codici, con la scatenata libertà della performance, per scardinare qualsiasi vincolo e autorità. In nome di un'affermazione di assoluta libertà

Parlando con Antonio Rezza, bisogna imparare a leggere oltre la provocazione programmatica, il proclama incendiario, per andare più a fondo. Perché nei suoi lavori e negli oltre trent'anni di sodalizio inscalfibile con Flavia Mastrella, è sempre stata evidente la propensione a dissacrare il sistema culturale istituzionale. Un atteggiamento che naturalmente si riversa nelle dichiarazioni a margine e nelle interviste.

Come dimostra anche la conversazione avuta con noi, a ridosso della presentazione del suo ultimo film, *Il Cristo in gola*, in anteprima al Torino Film Festival. Ad esempio quando parla del rifiuto da parte della direzione della Mostra di Venezia. *“Io volevo vincere il Leone d'Oro a Venezia con questo film. Perché abbiamo vinto il Leone d'Oro alla carriera per il teatro e mi piacerebbe vincere anche quello per il cinema, per una questione di arredamento. Chiaramente, Barbera non se l'è sentita”*. Ma quest'approccio, che non è neanche più satirico, ma è irrisione feroce, persino brutale, è solo un'applicazione particolare di una più generale tensione iconoclasta. Che attacca alla base i pilastri stessi su cui si è strutturato e si è poi irrigidito il canone occidentale. A cominciare dal cristianesimo e dalla questione religiosa, in generale. *“Io non voglio dire che chi crede è stupido, però penso che chi crede in qualcosa di superiore viaggi a tre pistoni, come le macchine che non riuscivano a inserire il quarto pistone... ha un senso occupato”*. Eppure non si

tratta di una negazione cieca, indifferente. Semmai di un confronto aperto, come dimostrano i costanti riferimenti, nel corso del tempo, ai testi sacri, ai misteri e ai dogmi della fede. Sin dai primi spettacoli e dai cortometraggi degli Anni '90 (*Fratello Kraus, La divina provvidenza*).

Lungo questo percorso, si spiega perfettamente il senso di un film come *Il Cristo in gola*. Rezza, nel

raccontare a modo suo la predicazione e la passione di Gesù, sceglie di confrontarsi con tutta una tradizione iconografica consolidata. A partire dalla traccia de

“Fare quel che si vuole sostituisce l'idea di Dio. Ecco, io sostituisco Dio con la libertà”

Il Vangelo secondo Matteo di Pier Paolo Pasolini, di cui la prima parte del film è una rilettura filologica, *“una copia speculare”*. Un progetto di lunga e travagliata gestazione, con le prime riprese che risalgono addirittura al 2004, a cui però non prende parte la compagna d'avventure di sempre, Flavia Mastrella. Per ragioni altrettanto coerenti. *“Flavia non volle partecipare, perché disse che non le andava di misurarsi con la figura di Cristo, perché era una pubblicità occulta alla religione. Una motivazione così ineccepibile che io non l'ho contestata. A me interessava invece di misurarmi performativamente con le vicende di un collega. Perché Cristo è un collega, predica come predichiamo noi. Forse meno nel deserto, però sempre un predicatore è”*.

Ecco. La separazione è indicativa di una prospettiva problematica. Il fatto è che, al di là delle provocazioni, dalle parole di Rezza risulta evidente

come il bersaglio non sia tanto la vicenda umana di Gesù. Il travaglio del sacrificio e la crudeltà della passione rimangono intatti nella loro intensità drammatica. Semmai si smarriscono nell'assurdo, perdono il loro significato salvifico. No, il rifiuto della religione riguarda il piano del divino: è un'istintiva negazione dell'autorità in nome di un'affermazione assoluta di libertà. È il rifiuto di ogni predeterminazione e predestinazione, di qualsiasi ipotesi di controllo, di tutto ciò che costringe, e *tiene legati*. Rezza è chiarissimo: *“fare quel che si vuole sostituisce l'idea di Dio. Ecco, io sostituisco Dio con la libertà”*. Per questo motivo va messa in discussione anche l'idea di “autore”, in quanto Dio assoluto della propria opera. Tutto il lavoro di Rezza è innanzitutto un *“tentativo di scavalcare la volontà nazista dell'autore che governa l'opera come se lui fosse più importante di quello che fa. Io penso che noi siamo meno importanti di quello che facciamo”*. E si traduce in una sovversione della logica dominante e in una ridefinizione critica delle basi tecniche dell'espressione artistica e dell'interpretazione attoriale, in particolare. Ma su questa idea si regge il sistema cattedratico e museale della cultura occidentale, con le sue distorte implicazioni in termini di aura, primato, paternità, tradizione, eredità. *“È un'occasione mancata quest'assenza di libertà nella cultura occidentale. La libertà è il poter fare quello che vuoi e che quello che vuoi venga trattato come viene trattata qualsiasi altra cosa”*. E ancora: *“gli eredi andrebbero uccisi appena nati”*... In questo senso, assume un'altra luce persino il momento più provocatorio e controverso de *Il Cristo in gola*:

Il Cristo che racconta Rezza è molto diverso dalla figura dogmatica ed è ben lontano dalla gloria della resurrezione. Urla impotente

la scena della crocifissione del figlio di Rezza, Giordano, appena neonato. Una replica delirante della passione, in cui assume un ruolo centrale la Madonna, interpretata nel film dalla compagna Stefania Saltarelli, al tempo stesso “madre” di Gesù e di Giordano. *“La deposizione mi interessava, perché quando ho conosciuto Stefania, il suo silenzio mi ha molto affascinato e quindi ho pensato che potesse essere la persona giusta per fare la Madonna. Con questo sguardo severo che accompagna la costruzione della croce e si rasserena solo quando vede che il figlio sta lavorando per la sua fine, per la sua morte. Stefania è il cardine del film, perché è veramente il personaggio più cattivo, più crudele. Quindi la deposizione, questa dolcezza di accogliere il figlio tra le sue braccia mentre urla e poi questa decisione di crocifiggerlo, di mandare a morte anche il secondo figlio che ha, mi sembravano degli aspetti importanti... la durezza e la dolcezza che coesistono”*.

Certo, questa rivendicazione assoluta di libertà comporta inevitabilmente lo scontro con *“un sistema che nega alla libera espressione di manifestarsi”*. Cosa vera soprattutto al cinema, con le sue logiche produttive e distributive asservite al mercato. Non è un caso che dopo i corti degli Anni '90 e i primi lungometraggi, *Escoriandoli* (1996), *Delitto sul Po* (2002), Rezza e Mastrella abbiano diradato le uscite, privilegiando il teatro. Troppo poco spazio per le loro immagini sghembe e le situazioni fuori registro, la cui apparente sgangheratezza si inoltra nella dimensione dell'assurdo. *“A un certo momento abbiamo abbandonato il cinema, perché ci sembra un territorio molto meno libero rispetto al teatro. Quindi abbiamo deciso di continuare a girare i nostri film, questo all'inizio degli anni 2000, ma di non finalizzarli. Perché farli uscire sarebbe stato inutile, sarebbero stati completamente calpestati dall'arroganza della distribuzione cinematografica, non sarebbero stati valorizzati. Il cinema per me è per la morte, il teatro è per la vita, perché c'è un corpo che si muove. Ma lasciare un patrimonio cinematografico anche per quando non ci saremo più, significa allungarci la vita. Non ho nessun rimpianto, anche se il cinema lo considero un territorio completo, perché ci puoi mettere dentro il teatro, la scultura, la musica, la performance...”*. Dunque, da quel momento, solo progetti dalla lunga gestazione: *Milano, via Padova* (2013), *Samp*, presentato nel 2020 nelle



Antonio Rezza

È attore, regista e scrittore che a partire dagli Anni '90 ha innovato la scena teatrale e cinematografica indipendente italiana. Nato a Novara nel 1965, si trasferisce a Nettuno due anni dopo. Nel 1987 incontra l'artista e scultrice Flavia Mastrella, con cui instaura un lungo sodalizio artistico e sentimentale. Nei primi spettacoli, come *Nuove parabole*, *Barba e cravatta* e *Vichinghi elettronici*, Rezza recita interagendo con il famoso allestimento creato da Mastrella: stoffe colorate con tagli in cui l'attore inserisce il proprio volto modificando voce e mimica facciale e dando così vita a una serie di personaggi.

Iniziano a realizzare numerosi cortometraggi e nel 1996 viene presentato al Festival di Venezia il loro primo lungometraggio *Escoriandoli*. Due anni dopo Rezza pubblica per la casa editrice Bompiani il primo romanzo in collaborazione con Elisabetta Sgarbi, *Cogito ergo digito*. Il duo Rezza-Mastrella a fine Anni '90 inizia a collaborare anche a programmi radiofonici e televisivi tra cui *Troppolitani* su Rai 3. Nel 2002 realizzano il loro secondo film, *Delitto sul Po*, a cui faranno seguito *Milano, via Padova* (2013) e *Samp* (2020). A luglio 2018 i due autori vincono il Leone d'oro alla carriera per il teatro.

 Antonio Rezza e Flavia Mastrella

Giornate degli Autori a Venezia, ma girato a partire dal 2001. Quindi un film “coevo” a *Il Cristo in gola*, le cui prime riprese, come dicevamo, risalgono al 2004, per continuare in maniera rocambolesca fino al 2021. “Nel 2008 venne presentato il progetto alla Milanese, solo il progetto e uscirono pagine intere sui giornali nazionali. E io rimasi inibito dal fatto che la figura di Cristo muovesse così tanto l'interesse della critica. Quindi chiusi il progetto. Non mi andava di concretizzarlo, perché non mi sembrava possibile che Cristo fosse ancora così potente”. Alla fine, dopo quasi vent'anni, tra alterne vicende, il lavoro è stato portato a compimento. “Se un film lo fai in vent'anni è evidente che è la vita che lo fa, il film si fa da solo in barba alla volontà di chi lo realizza. Fin quando l'artista non capirà che lui è solo uno strumento di quello che fa, l'arte non potrà mai essere di livello superiore”.

In verità, il Cristo che racconta Rezza è molto diverso dalla figura dogmatica ed è ben lontano dalla gloria della resurrezione. Urla impotente. Senza essere in grado di articolare una parola, di incarnare il potere originario, creativo, del Logos, ha smarrito del tutto la scintilla divina. È un uomo che si dibatte nell'incomprensione dei piani del destino, con tutta la sua crudeltà, che si ritrova in balia degli altri, del cinismo che domina l'umano: l'anziana donna che raffigura il Diavolo, che lo provoca nei modi più assurdi, fino a proporgli l'iscrizione

alla SIAE, i beffardi deliri di sfida di Ponzio Pilato, l'indifferenza della Madonna... Sarà anche una scelta casuale, come racconta Rezza, quella di non far parlare Gesù e di farlo esprimere solo con grida incomprensibili: “prima di partire per Matera, avevo selezionato i migliori aforismi di Stanislaw Lec, che sono fulminanti, e avevo messo queste frasi in bocca al Cristo che dovevo interpretare. Nel momento in cui sono andato a interpretare questi aforismi, non essendo un attore, con tutto lo sprezzo che ho verso la pratica attoriale, mi sono sentito falso. Mi sono trovato a non poter fare più affidamento sul testo che avevo scritto. Perché ero fasullo, ero un attore, quindi ero ciò che non voglio essere. Non sapevo cosa fare e ho strillato perché non sapevo cosa fare”. Ma l'urlo è anche, per l'interprete, il modo di scardinare la logica delle cose nella performance. Di ribellarsi, qui, all'autorità consacrata del testo evangelico. Con questo suono che esce dalla gola, come una costante disarticolazione diplofonica che proviene dallo strato più interno dell'essere, per estendersi e moltiplicarsi nello strumento delle corde vocali. Come avrebbe fatto Demetrio Stratos. “Il riferimento a Demetrio Stratos è questo culto della gola che aveva lui e che ho anch'io. Noi nasciamo nella nostra gola”.

Al fondo di tutto ciò, dietro la furia iconoclasta e il gesto di ribellione, si avverte un senso di disperazione. Che è l'aspetto più umano di questa lotta

“Quello che conta è il risultato finale, come ci si arriva non ha importanza. Se uno ha dovuto soffrire per fare un’opera del genere, ben venga la sofferenza”

feroce tra la rivendicazione di libertà e l’arroganza indifferente del sistema istituzionale: da un lato, l’attacco programmatico e distruttivo, dall’altro, la repressione. Parliamo molto di disperazione con Rezza, dei limiti, delle censure e dei veti del sistema. “Ci eravamo troppo allargati senza andare incontro a un compromesso, così che abbiamo avuto delle ripercussioni vere. Se uno vive per quello che fa, soffre di questo. Penso che questa disperazione dipenda da ciò”. Si avverte l’eco di una verità più profonda, una visione esistenziale più cupa. In cui l’espressione autentica, che sia artistica o meno, può nascere solo da un difficile percorso di coerenza e verità (l’assoluta fedeltà a sé stessi?) e richiede sempre un prezzo da pagare. Ma, alla fine, oltre il prezzo, può magari restare un’opera, un’azione, un gesto, come concreta affermazione di possibilità. “Quello che conta è il risultato finale, come ci si arriva non ha importanza. Se uno ha dovuto soffrire per fare un’opera del genere, ben venga la sofferen-

za, ben venga chi ha cercato di impedire la nostra espressione reiterata. Perché noi siamo come i geyser, se tappi da una parte, fuoriesce dall’altra. Ben venga ogni difficoltà se questo è il risultato finale. Io non rimpiango niente. La sofferenza di un momento non ha impedito la creazione di un’opera che obiettivamente resterà. Resterà perché non è mediata dal denaro, non è stata fatta per soldi, è stata fatta senza ricevere un soldo da nessuno. L’ho fatta perché mi andava di farla, è libera, è un ennesimo inno alla libertà, è uno strapotere”.

Ecco la parabola di Rezza, il suo ultimo insegnamento ai mercanti del tempio. “Voglio dare una severa lezione a chi vende sé stesso. Mi sembra che in questo momento, a costo di diventare bacchettoni, servano questi esempi. Se bisogna dare un insegnamento e scavare un fossato tra chi accetta il compromesso e chi non lo accetta, forse questo è il film giusto”.

 Una scena da *Il Cristo in gola*



Fabio Condemmi, il teatro macchinico dell'aldilà

Che il teatro di Fabio Condemmi non sia “pacificato” e non punti a rassicurare lo spettatore, lo sapevamo già. Elementi disturbanti non mancavano in *La filosofia nel boudoir*, rilettura di Sade con cui il regista, nato a Ferrara nel 1988 ma cresciuto a Pesaro, ha vinto due anni fa il Premio Ubu alla regia. L'inquietudine si riflette poi nella passione per Pasolini, su cui Condemmi – sotto l'ala di Giorgio Barberio Corsetti – si è diplomato alla Silvio D'Amico e su cui è tornato più volte, l'ultima con una messa in scena di *Caldéron*. Ma in *Nottuari*, visto al Teatro India di Roma e tratto dai libri dello scrittore statunitense Thomas Ligotti, non c'è più quell'anelito alla grazia che Gabriele Portoghese, attore sodale, portava in scena caricando sul suo corpo le domande e i conflitti delle sceneggiature pasoliniane.

Nottuari è, profondamente, uno spettacolo del “dopo”. Al contrario di *Bros* di Romeo Castellucci, visto a pochi giorni di distanza all'Argentina – i due lavori dialogano precisamente su cosa sia l'orrore e come portarlo a teatro – dove si cercano le radici del male in un “prima”, andando sempre a ritroso senza mai poter afferrare un vero inizio, ma con la certezza che la violenza e il malvagio appartengono all'umano dalla notte dei tempi e che costituiscono le fondamenta dello stare in società. In questo lavoro di Condemmi, strettamente legato al clima di pensiero dell'antropocene che spinge per detronizzare la “misura” umana, l'orrore è ormai slegato da qualsiasi entità, il sangue circola persino nelle pareti e noi ne siamo, semplicemente, catturati, presi, partecipi di un movimento più grande.

Lo spettacolo inizia con un esperimento di visione, per dimostrare allo spettatore quanto relativa e fallace sia la propria facoltà di vedere e quindi comprendere tramite il senso che l'Occidente ha eletto come superiore. E proprio sulla natura del vedere si gioca una partita importante, ci viene ricordato lo sguardo che pietrifica e uccide di Medusa – l'orrore ci attrae, eppure lo rifuggiamo. C'è qui un discrimine tra il mondo che “accettiamo” di vedere e una realtà che ci apparirebbe insopportabile, ma che possiamo cogliere come in un riflesso. Dentro/fuori è un'altra soglia, ma il “fuori” rischia di essere solo una superficie atta alla proiezione, infatti le pareti interamente bianche delle costruzioni in scena vengono spesso occupate da immagini. È il “teatro con altri mezzi” di Condemmi: il regista si è sempre nutrito di un linguaggio cinematografico e letterario che tradisce la presenza affidandosi, appunto, ai segni. Rimane poco conosciuto il suo primo lavoro video *Analisi logica - Lingua madre* (ancora visibile sul sito di Lac Lugano che lo ha prodotto). Li Godard è un riferimento fondamentale e lo è anche in *Nottuari*, per l'idea del montaggio come luogo dello scarto. Tanto che questo spettacolo potrebbe presagire un teatro macchinico, un gioco scenico dove forse un giorno si potrà fare a meno della figura del regista, per farla veramente finita col giudizio di Dio. Mentre parti della scenografia – come sempre minimalista e molto curata – si muovono in avanti o all'indietro, momenti di vita, storie di orrore fanno la loro comparsa – sono brandelli di pensiero? Noi siamo i vivi o i morti, *ubikianamente* parlando?

In quest'ottica, il “decalogo per l'estinzione” che compare verso la fine potrebbe quasi sembrare l'ironico colpo di coda di una forza reazionaria, che ancora accorda all'essere umano quella centralità che ha ormai perso, ma che sarebbe possibile riaffermare proprio con la volontaria e definitiva scomparsa dal pianeta Terra. Una ballata grottesca per tempi disorganici, tentando di superare noi stessi, operare quel salto che ci è forse impossibile.



Nottuari
di Fabio Condemmi



FOR THE LOVE OF THE VIDEOGAME



La scomparsa di Gavin

Abbiamo affrontato il fenomeno crescente e sempre più "totalizzante" del gaming come fossimo tornati alle origini del cinema. Quali sono gli autori? Come funziona l'industria? Come sta mutando questo linguaggio? Da chi è formato il pubblico? Ancora una volta alla ricerca di un'immagine mancante

di sergio sozzo

CREA

Luca mi invia il link alla notizia di un *gamer* che per l'ennesima volta afferma di aver scovato la localizzazione certa di Gavin, uno dei misteri su cui interi gruppi della community di giocatori di *Red Dead Redemption 2* hanno passato quantità immense di tempo dandosi man forte per venirne a capo: questo utente racconta infatti di aver cercato Gavin addirittura per quattro anni. Il che è un *inside joke* del mio amico riguardo alla mia ossessione, nata nel lontano 2019 e da allora mai sopita, per l'*open world* di ambientazione western di Rockstar Games: per dire, Luca è stato per lunghi mesi il destina-

tario di ogni mio screenshot che testimoniassero l'abbattimento di uno dei temutissimi Animali Leggendari da cacciare all'interno del gioco. Ho completato buona parte dell'avventura di Arthur Morgan durante la convalescenza solitaria in seguito ad un incidente in motorino, e l'affetto che provo nei confronti di quel cowboy burbero e malconco supera con estrema facilità l'evidenza del fatto che si tratti unicamente di un personaggio virtuale dentro una storia inventata. Da allora *Red Dead Redemption 2* è diventata la mia personale pietra di paragone riguardo qualunque esperienza audiovisiva, l'ho tirato in ballo tra le righe in più di un articolo per questa rivista, che comunque gli ha dedicato un intero approfondimento già nel primo numero, a testimonianza di un interesse per il medium videoludico che tra queste pagine ha inanellato racconti basati sulle mappe dei giochi, interviste a sviluppatori, focus su titoli cruciali di queste stagioni come *Control*, *Death Stranding* e *Cyberpunk 2077*. In ogni caso: Gavin è una figura perennemente invocata da uno degli incontri ricorrenti nei bighellonaggi tra le varie città della mappa come Rhodes, Valentine, Saint Denis - l'amico Nigel, un gentiluomo inglese immigrato tra i brutti ceffi della frontiera, dice che il fraterno compare Gavin è scomparso all'improvviso una mattina dal loro accampamento, e da quel giorno va in giro urlando il suo nome al vento. Com'è noto, *Red Dead Redemption 2* è un gioco in cui il tempo ha una progressione effettiva, quindi si invecchia, la ferrovia si espande sempre di più, e Nigel è sempre lì, in viaggio a piedi, ad ogni apparizione più derelitto e disperato. Dove diavolo si sarà ficcato Gavin? Per quanto spunti ancora qualcuno che accampi teorie più o meno improbabili, diviene ad un certo punto abbastanza inequivocabile che

“trovare Gavin” non sia un reale obiettivo del gioco quanto una delle decine di racconti che costituiscono la mitologia dell’opera, una sorta di piccola storiella morale, di apologo filosofico. Cercare davvero Gavin sarebbe *una incredibile perdita di tempo*. Ma non sono questo i videogiochi?

ALLESTISCI ACCAMPAMENTO

Arthur bisogna ogni tanto farlo dormire, nel corso di queste lunghissime, meravigliose cavalcate che vi succhieranno via tutta l’oretta della giornata che avevate deciso di ritagliare per una partitella alla PlayStation. Nella condizione di riposo vicino a un falò, seduto per terra a gambe incrociate, al nostro eroe vengono proposte tre azioni possibili nel menu delle scelte: *Allestisci accampamento*, *Crea* o *Allontanati*. Mi sembra, come altri elementi del gioco compresa appunto la sparizione di Gavin, una straordinaria metafora della nostra condizione esistenziale all’altra estremità del joypad. Allestire l’accampamento implica una tenda e un sacco a pelo in cui passare la notte, e diciamo che questo è il massimo a cui potrà mai aspirare un *desperado* come Arthur Morgan: non è oramai uno spoiler il fatto che il gioco in sostanza sia un lungo accompagnamento del protagonista verso una morte ineluttabile. Non si può fare nulla per evitare che la malattia del nostro personaggio peggiori e che a un certo punto lui ci lasci le penne: con le nostre azioni possiamo solo determinare se morirà

da redento o dannato. Una bella novità rispetto a decenni di gaming in cui perdere una vita comportava solo riprendere dal punto di salvataggio precedente, e di partita in partita il nostro avatar diventava sempre più imbattibile. Il nuovo “peso” della morte nei giochi è uno dei punti nevralgici di uno dei prodotti-chiave di questa generazione, *The Last of Us*, soprattutto della sua fenomenale *Parte II*. Lo racconta a fondo l’articolo di Riccardo Baiocco in questa *cover story*. È uno dei motivi per cui non ci stanchiamo mai di ripetere che questa epoca “adulta” del videogame sta svolgendo per gli utenti del contemporaneo la stessa funzione di filtro nei confronti dello shock meccanico-tecnologico che il cinema acquisì nei primi del '900: così come il cinematografo funse da “strumento educativo” per gli spettatori delle origini nei confronti della nuova vita industrializzata metropolitana, così l’esperienza videoludica “complessa” sembra volerci preparare alla nostra imminente (?) quotidianità nel meta-verso, in cui ce la dovremo vedere con le nuove definizioni di concetti come oblio, scomparsa, responsabilità, scelta, e soprattutto con le conseguenze reali di azioni compiute in una dimensione puramente virtuale (*hate speech*, *cyberbullismo* e *revenge porn* ce lo stanno già insegnando nel peggiore dei modi). Ce lo disse il *chairman* di Asgardia, la nazione nello Spazio che è in realtà più una sorta di meta-verso tra i pianeti, quando lo intervistammo sul numero 6 di *SS21st*: “*non sarà più importante dove vivi, ma sarà importante solo come hai intenzione di vivere*” – e di giocare.

ALLONTANATI

Il salto più abissale *Red Dead Redemption 2* lo compie quando, dopo la dipartita di Arthur, il gioco passa a John Marston, suo sodale nella gang di tagliagole, il quale invece è tutto intento a mettere su famiglia e a costruirsi un ranch dove campare in tranquillità: come per farci provare quell'alternativa che al personaggio con cui sino a quel punto abbiamo condiviso circa 40 ore, e alla sua vita libera ma sregolata, non è mai stata concessa. Con Marston possiamo riattraversare tutte le zone di gioco e concludere quello che è rimasto in sospeso, ma soprattutto ci tocca rimboccarci le maniche per il ranch, accudire le bestie, inchiodare lo stecato: ci tocca *lavorare*. Sempre più pubblicazioni, come *Marx at the Arcade* di John Woodcock di cui presentiamo qui un estratto, pongono l'attenzione su come le cosiddette "attività secondarie" (raccolta di materiali, ricerca di oggetti, costruzione di rifugi ecc) vadano sostanzialmente replicando l'ottica capitalistica del lavoro anche all'interno di un'attività che concerne il nostro "tempo libero", come i videogiochi. Il frutto del nostro "lavoro" qui raggiunge il risultato, che probabilmente neanche Marx aveva previsto, di essere però *totalmente evanescente*, come le strutture di difesa di *Fortnite* che rimangono in piedi solo per pochi secondi durante una battaglia in multiplayer. A quali tracce aggrapparci allora, quali immagini salvare? Proviamo a comportarci

come se "fosse cinema" (una delle mie *cutscenes* preferite da *Red Dead Redemption 2* è una citazione shot-for-shot della rapina notturna al treno di *L'assassinio di Jesse James per mano del codardo Robert Ford* di Andrew Dominik...), e a inseguire una "politica degli autori": è la mappatura dei *game designer* più influenti dell'industria che trovate più avanti su queste pagine. Alcuni sono guru assoluti dell'ambiente, altri sono nomi che magari imparerete a riconoscere da qui a poco, come quel Neil Druckmann che ha coadiuvato Craig Mazin nella realizzazione della straordinaria serie HBO tratta da *The Last of Us*, l'occasione che ci ha convinti finalmente a dedicare ai videogame un'intera *cover story*. D'altronde, la partita alla fine la vince sempre il tempo, come ho imparato nel *Far West* in cui ho vissuto dal divano di casa mentre avevo clavicola e costole rotte. E se lo ricordano costantemente le community che seguono con passione assoluta infinite *live* su Twitch, *gameplay* proiettati nei cinema, estenuanti campionati di *e-sports* (Gianluca Tana traccia qui una piccola storia delle comunità di *gamer* italiani). La domanda proibita resta sempre la stessa, sin dall'origine dell'immagine in movimento: dove siamo noi in queste storie? E soprattutto, *chi* siamo? L'amico alla ricerca, o quello scomparso? Nigel o Gavin?



COVER STORY

VRULENZA

di riccardo baiocco





La serie HBO *The Last of Us*, da poco conclusa, è il nodo nel quale si legano cinema, serialità e videogame. È anche il prolungamento di un'opera espansa, apice del percorso di *Naughty Dog*, casa di sviluppo dietro al videogioco del 2013. Ripercorriamo, allora, attraverso l'analisi di videogame come *Jak & Daxter*, *Uncharted* e lo stesso *The Last of Us*, le traiettorie che hanno avvolto l'essere umano fino al sogno di riprogrammarlo, oltre la rete

"C'È UN NUOVO LINGUAGGIO DEL CINEMA. Dopo aver visto un film dopo l'altro è chiaro che il multitasking, i videogiochi e il digitale hanno cambiato il linguaggio del cinema. Ciò che una volta era considerato narrativamente e stilisticamente sperimentale è diventato ora normativo". Dalle parole che Paul Schrader affida al suo profilo Facebook possiamo cogliere uno spunto interessante, come spesso ci ha abituato il regista di *American Gigolò* e *First Reformed*. Spostando lo sguardo dall'avanguardismo alla normatività, si può dedurre che tra le spoglie di quest'ultima stia germinando qualcosa di nuovo. Seguendo l'indicazione di Schrader e guardando al videogioco, forse quest'idea si è già palesata agli occhi di molti. E si può azzardare una data per questo avvenimento, il 2013. Gli scaffali dei negozi (ancora il dominio degli store digitali è un regno a venire) sono sovrappopolati di zombie, tanto che quelli di *Dead Rising* hanno accerchiato e divorato quasi tutti quelli di *Resident Evil*, più romeriani. Un fungo, però, comincia a diffondersi e non c'è virus o maledizione che tenga. Lo studio *Naughty Dog* pubblica *The Last of Us* per PlayStation 3. Un titolo che spazza via la concorrenza a livello commerciale e che si impone come elemento spartiacque nel panorama audiovisivo, status che la trasposizione seriale HBO vuole rinnovare. Si può dire che *The Last of Us* sia arrivato a questo punto proprio gettando l'idea stessa di originalità tra i pistoni di una macchina quasi perfetta.

Il gioco del 2013 e la serie HBO sono, però, solamente la punta di una costellazione. Occorre fare un passo indietro e guardare alla figura più grande, con uno sguardo che ripercorra le orme della casa

di sviluppo dietro a *The Last of Us*. Alla sua uscita, i sintomi si palesano, ma il contagio da fungo *cordyceps* è avvenuto da parecchio. L'insorgenza di un'intelligenza altra dentro di noi, ma allo stesso tempo svincolata, automatica, comincia nel 1996, con un'uscita che dà il nome e avvia la produzione di *Naughty Dog: Crash Bandicoot*. Il giocatore viene inserito nella macchina videoludica ridotto al suo nucleo, il puro desiderio che muove il cane *monello*. Prima di afferrare un femore e lanciarlo in aria speranzoso di vederlo rientrare dall'atmosfera sotto forma di navicella spaziale, il *technosapiens* (prendendo in prestito il termine dall'omonimo saggio di Andrea Daniele Signorelli) deve imparare a muoversi nel nuovo deserto del digitale.

Naughty Dog – Le origini

Il *platform* diventa l'alfabetizzazione del rapporto tra videogiocatore e macchina. È solo questione di tempo e di sviluppo perché l'interazione si faccia sempre più complicata. L'esperienza che *Naughty Dog* matura attraverso seguiti e *spinoff* come *Crash Bash* e *Crash Team Racing*, confluisce in una nuova saga: *Jak & Daxter*. Aggiornamento dopo aggiornamento, umano e macchina, silicio e carbonio, cominciano a colare l'uno nell'altro. Interazioni sempre più complesse consentono di familiarizzare con il *joypad*, che diventa sempre più estensione del sistema nervoso. L'essere umano si smaterializza e ricompono nella forma di un *Ottsel* (un incrocio tra un furetto e una lontra). A ogni capitolo, la narrazione di *Jak & Dexter* si fa più complessa e profonda, esplorando sempre più i carat-

teri dei personaggi dietro la loro maschera. Mentre il mondo digitale è ormai familiare, nel 2007 una barra di caricamento nascosta raggiunge il 100%. Con *Uncharted* il genoma umano viene convertito in bit e integrato al sistema, che va ora riavviato.

Nella nuova partita l'esplorazione non può che tornare centrale, seppur attraverso nuove forme. Il giocatore si cala nei panni di Nathan Drake, cacciatore di tesori che si millanta discendente del corsaro del XVI secolo Sir Francis Drake. Nella foresta amazzonica di *Drake's Fortunes* si aggira alla ricer-

ca dell'El Dorado lo spettro mutaforme del cinema, che di volta in volta assume i tratti di Indiana Jones, di Ash Williams, di James Bond. È in corso un'esplorazione sommersa, parallela: quella della macchina nell'immaginario umano, ormai contagiato.

Viene, così, assorbito il linguaggio cinematografico, che viene ricombinato in maniera forsennata. Frammenti già noti si riassemblano in qualcosa di nuovo. Le due ore e mezza iniziali di *Uncharted 2: Il covo dei ladri* ne sono la dimostrazione: un concentrato di azione dal ritmo frenetico, con una narrazione che si fa disinvolta, passando con continui *flashback* e *flashforward* dalla scalata di un treno appeso su un dirupo a una rapina in un museo di Istanbul. Poi, però... rallenta. Nate, prima sanguinante e abbandonato in mezzo a una tempesta di neve, si risveglia in un villaggio tibetano. Non capisce una singola parola che gli viene rivolta e non ha altra scelta che seguire il suo salvatore fuori dalla sua casa. Ecco che l'unica azione possibile torna a essere quella di muoversi nello spazio. Il massiccio dell'Himalaya incombe sulle stradine tra le quali l'unica interazione possibile si riduce al poter accarezzare uno yak o calciare il pallone sfuggito a due bambini. Quello che a Hollywood sarebbe una semplice sequenza di passaggio, quasi uno scarto, si ritrova a essere il grado zero del videogioco. Che ci dice di fermarci un attimo, di respirare. A prescindere da quanto possa acquistare peso la componente narrativa, il nucleo irriducibile rimane sempre l'esplorazione del rapporto tra uomo e macchina.

Giunto a maturazione, il micelio di Naughty Dog è abbastanza forte da dar vita a due funghi: per la prima volta la casa di sviluppo di Santa Monica porterà avanti contemporaneamente due progetti, che dialogano fortemente tra di loro. Con la prima opera del 2011, *Uncharted 3: L'Inganno di Drake*, viene collaudata la presa sull'immaginario umano, affrontando una delle sue super-icone centrali: il deserto. Caotico deposito immaginario e insieme precisa figura allegorica, nel quale riecheggia il tema della frontiera intesa nel senso spaziale quanto psicologico del termine, il deserto viene sorvolato da Nathan Drake, uno strano ibrido uomo-macchina che non vuole morire, a costo di arrampicarsi su per un cargo penzolante da un aereo. L'essere umano si è addormentato in una tuta per la *motion capture* e i suoi sogni vengono archiviati dalla macchina. Il finale del terzo capitolo di *Uncharted* sa di fuga gentile, di sogno consolatorio volto a coprire l'incubo della real-





tà: nel deserto del digitale, l'ultima frontiera rimasta siamo noi stessi. Con *The Last of Us*, nel 2013, anche questo confine viene messo sotto assedio.

Giochi di morte

Quando l'epidemia di *cordyceps* esplose, l'impeto è tale da spazzare via tutto. La contaminazione viola facilmente le mura domestiche di Joel e sua figlia Sarah. Questa rimane impietrita davanti all'impetosa morte del suo vicino di casa, freddato da suo padre con una pallottola in mezzo agli occhi perché ormai contagiato. Saliti in macchina dello zio Tommy, cercano, come possono, di districarsi tra ingorghi e folle in fuga, fino a che un incidente non li fa ribaltare. Sarah ha una caviglia spezzata e si aggrappa a Joel, che corre a perdifiato. Con il *joypad* in mano, difficilmente il giocatore riuscirà a vedere gli infetti che inseguono Joel, ma sicuramente può intuirne la presenza grazie ai loro rantoli. Che cessano quando esplodono due spari. Un soldato illumina con una torcia Sarah, soffre-

rente in braccio a Joel, intimando loro di rimanere fermi. Dopo un breve consulto via radio, con l'unica timida protesta del soldato, questo punta e spara ai due. Mentre sta per giustiziare Joel, ferito a terra, Tommy salva suo fratello, ma non può far nulla per sua nipote. Colpita al petto, Sarah passa i suoi ultimi momenti tra le braccia di suo padre, condividendo qualche straziante singhiozzo. Joel disperato piange sul corpo di sua figlia, assassinata dalla stessa logica e fredda decisione che tra le mura di casa l'aveva salvata. Il titolo del gioco appare su sfondo

nero, secca le lacrime di Joel e porta il giocatore a vent'anni da quella disgraziata notte. Ed è tutto già chiaro.

Nel vortice ricombinatorio innescato da *The Last of Us*, con una trama mélo inserita nel mito del cataclisma (*The Road* di Cormac McCarthy depresso ai piedi di Gilgamesh), all'umanesimo scappa di mano il suo bastone: la ragione. Gli esseri umani risparmiati momentaneamente dal fungo sono costretti a reimparare a muoversi negli spazi, non più secondo le regole razionali e architettoniche, ma con

Con la saga videogame Uncharted il linguaggio cinematografico viene assorbito e ricombinato in maniera forsennata

la forma stessa dell'infezione. Chi rimane deve necessariamente sfruttare ogni anfratto, intrufolarsi nella stessa rete di canali usati da ciò da cui scappa. Ogni apertura che permetta lo spostamento finalizzato alla sopravvivenza deve essere percorsa, in un movimento che coniuga sottigliezza liquida e spostamento materiale. Da un piccolo buco, i ratti si incuneano nel Paradiso della Ragione. "Il paradiso non esiste senza cunicoli, canali di scolo; senza un'impersonale architettura di eterogeneità porosa. È verosimile che Dio tenga all'aria condizionata e a un montavivande. Nonostante questa apparenza, Yahvé ha morsi di ratto sul culo", così scrive Nick Land in *Spirito e denti*. Seguendo quest'idea, l'animalità non è una regressione, un passo indietro rispetto all'operato della ragione. Per quanto la razionalità possa controllare e ordinare, sotto la sua superficie si muoverà sempre un'intelligenza altra, che, liquida, si avvicina al nucleo. Nel cuore oscuro della materia, sulla soglia della morte che tutto muove e tutto dissipa, si agita un nuovo codice.

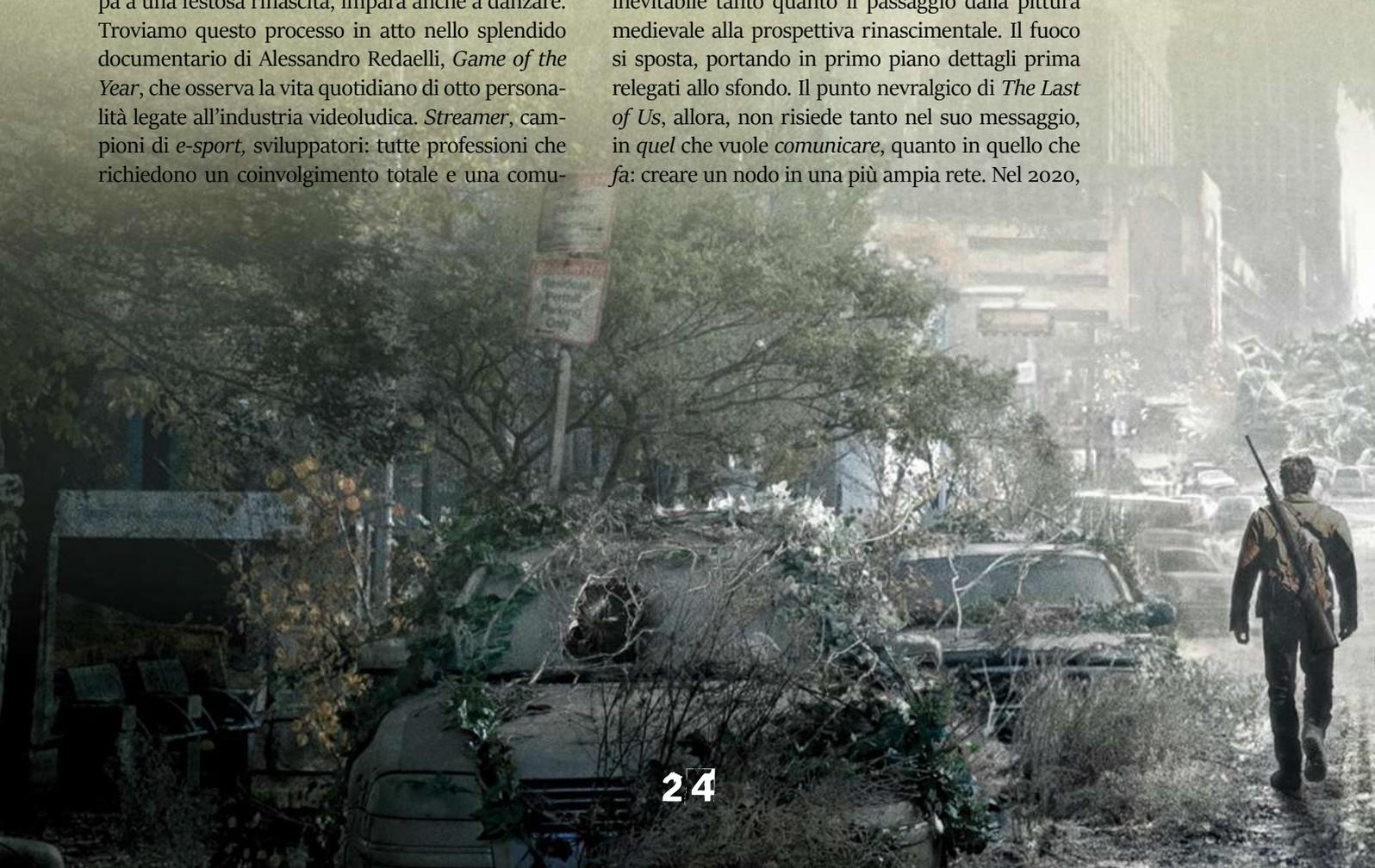
Se seguiamo le intuizioni di Vincenzo Susca in *Tecnomagia*, secondo cui il videogioco è la danza rituale dell'epoca macchinica, allora diventa chiaro che la decrittazione passa dal nostro stesso corpo. Il ballo scatenato tra le dita e il *joypad* astrae il giocatore dalla quotidianità e lo immette nel mondo virtuale. La *routine* si rompe e tutte le energie vitali vengono finalizzate al nuovo piacere macchinico. Nel *carnevale digitale* il giocatore non solo partecipa a una festosa rinascita, impara anche a danzare. Troviamo questo processo in atto nello splendido documentario di Alessandro Redaelli, *Game of the Year*, che osserva la vita quotidiano di otto personalità legate all'industria videoludica. *Streamer*, campioni di *e-sport*, sviluppatori: tutte professioni che richiedono un coinvolgimento totale e una comu-

nione con il proprio strumento di lavoro, quasi un nuovo arto. Vediamo in atto la seconda fase del *training* sensoriale iniziato, secondo Walter Benjamin, con il cinema e che avrebbe adattato la percezione dell'essere umano all'epoca a venire. Un'età nella quale agire ed essere agiti si avvicinano sempre di più. Scopriamo, così, che la fine non è una soglia da attraversare, ma un processo che conduce verso altre aperture.

In questo senso, *The Last of Us: Parte II* (2020) alza il livello, rendendo ancor più complesso il *gameplay*, aumentando il senso di libertà in una struttura narrativa che, pur moltiplicando i piani, rimane incatenante. Nel carcere algoritmico, il giocatore si confronta con la furia del cieco desiderio. Il grande represso della cultura occidentale è ormai libero, e si palesa ai nostri occhi sotto forma di immagine sotto la cui superficie si muove la più totale insensatezza. *The Last of Us* è un allenamento ai video delle decapitazioni dell'ISIS, alle dirette *social* di stragisti, all'irrazionale che si muove al di sotto del senso. A tutto questo ci prepara ogni violenta visione di un infetto che ci dilania il collo. Questo furore viene inseguito fin dove è possibile, fino a quando una storia di vendetta entra in cortocircuito con una storia d'amore mancata.

La visione HBO

Lo sguardo è andato oltre. Un superamento inevitabile tanto quanto il passaggio dalla pittura medievale alla prospettiva rinascimentale. Il fuoco si sposta, portando in primo piano dettagli prima relegati allo sfondo. Il punto nevralgico di *The Last of Us*, allora, non risiede tanto nel suo messaggio, in *quel* che vuole *comunicare*, quanto in quello che *fa*: creare un nodo in una più ampia rete. Nel 2020,



Jean-Luc Godard si accorge, nella sua ultima intervista, di come il cinema sia un fatto distributivo piuttosto che produttivo. L'opera come *transistor*, un intensificatore, un ripetitore attraversato da un segnale alieno.

Con l'adattamento HBO di *The Last of Us*, stretto nella rete digitale, l'umano si lega alle sue maglie. Neil Druckmann, dall'alto della sua conoscenza da *game director*, conduce lo *showrunner* Craig Mazin lontano dal *gameplay*.

D'altronde, qui non si può ricominciare la partita, la *no death run* è l'unica opzione disponibile. Fedele al suo storico slogan ("It's not TV. It's HBO"), il network

sa però di allacciarsi a una rete già ampia. Si va, allora, verso gli interstizi, le pieghe del racconto, gli incisi che, nel loro poter esser dimenticati, donano vitalità al mondo di *The Last of Us*. Un singolo dettaglio esplode in un episodio *standalone* in cui la serie trova il suo spazio vitale. La trama principale è solo la partenza della serie di variazioni sul tema orchestrate dalle mani che hanno scritto *Chernobyl* e *Scary Movie 3 & 4*. Il dettaglio di un giornoletto porno lanciato con un sorriso leggero da una macchina in corsa esplode in questa puntata separata dalla trama. Si apre un melodramma che per scene madri racconta l'amore tra il burbero *survivalista* Bill e il gentile Frank, a partire da quel primo sguardo dopo un'incerta esecuzione al pianoforte. Una storia tragica come spesso accade nel mondo di *The Last of Us*: l'amore viene seguito fino al suo cortocircuito, fino alla sua ripetizione folle che sfocia in ossessione. Fino all'inevitabile distacco.

Quando la percezione cambia in maniera tanto radicale, come è accaduto dall'avvento del pensiero

digitale, non si può pretendere che anche le persone restino le stesse. HBO ne sembra consapevole fin dalla scelta dei protagonisti, ossia di Pedro Pascal, corpo digitale per eccellenza della serialità contemporanea, e Bella Ramsey, morta nella battaglia di Winterfell e rinata tra le braccia del *cordyceps*. Una ferma consapevolezza che porta alla raccomandazione agli attori di non giocare *The Last of Us* prima delle riprese. Non c'è, però, solo la voglia

di evitare un impari scontro tra umani chiamati a competere con ibridi uomo-macchina ottenuti con *performance capture* e doppiaggio. Forse c'è anche la consapevolezza

che una rispettosa distanza sia necessaria per guardare qualcosa con rinnovato amore.

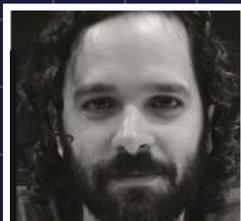
Con uno sguardo più distante, possiamo percorrere discontinuità tangibili aperte dall'opera di Naughty Dog e in particolare da *The Last of Us*. Non si deve, però, cadere nella trappola di vederle come crepacci. Il buio che chiama dal loro interno è un nuovo mondo che in quanto tale richiede un nuovo sguardo per essere capito, un nuovo occhio. Quando le creature primordiali ebbero bisogno di vedere il mondo attorno a loro, ci ricorda Alberto Grifi in una delle vette del cinema d'avanguardia *Transfert per camera verso Virulentia*, il cervello proiettò delle sue propaggini verso l'esterno. Il corpo rispose poi alla necessità di non dover solo registrare, ma anche di interpretare quei segnali luminosi producendo una secrezione. Da quella prima lacrima ha avuto origine l'occhio. Non è dato sapere se fosse di gioia o di dolore. Eppure, solo una volta accettata l'inevitabilità del distacco, si può cominciare a *vedere*. La morte come inizio partita. Siamo pronti a giocare?

The Last of Us è un allenamento ai video delle decapitazioni dell'ISIS, alle dirette sui social di stragisti, all'irrazionale che si muove

LO SGUARDO OLTRE I DATI

a cura di alessio baronci

Neil Druckmann
(*Uncharted, The Last of Us*)



Inizia come stagista di *Naughty Dog* ma la svolta avviene quando viene coinvolto sempre più nel profondo nello sviluppo della saga di *Uncharted*, che con il tempo assume i tratti di una riflessione sull'immagine cinematografica e sui suoi limiti. Druckmann pare infatti voler dimostrare come l'immersività nello spazio di gioco possa far arrivare il gaming dove il cinema non potrà mai spingersi. È una tesi, questa, che approfondisce in *The Last of Us*, di fatto (anche) un saggio sull'irrappresentabile, un videogioco che porta in scena un'umanità cinica, raccontata con un nichilismo che raramente trova spazio nel cinema pop.



Hideo Kojima
(*Metal Gear Solid, Death Stranding*)

Con il primo *Metal Gear* per MSX inventa la prassi dello *stealth*, in cui il giocatore deve evitare lo scontro con il nemico, ma ad affascinarlo davvero è la "cinematografizzazione" dello spazio di gioco. La teorizza linguisticamente con *Metal Gear Solid*, la svela con *Death Stranding*, che si avvale della *motion capture* di attori come Norman Reedus e Mads Mikkelsen. Ma per Kojima il videogioco è anche straordinario strumento di pensiero, che nello spazio digitale riflette sul senso dell'umanità, sul rapporto tra scienza ed etica o sulla capacità della civiltà di creare connessioni oltre la catastrofe. Ma a questo punto Kojima è ancora un *game designer* o è piuttosto un tecno-guru?



Dieci game designer che hanno attraversato la soglia, intravedendo nel videogioco uno spazio da modellare attraverso una sensibilità sempre più marcata e definita. Dieci Autori che hanno creato generi, che hanno fondato la sintassi del gaming interrogandosi, allo stesso tempo, sul rapporto tra videogioco e giocatore



Ron Gilbert
*(The Secret Of Monkey Island,
Thimbleweed Park)*

L'ultimo linguista del *game design*. Nel 1987 sviluppa per Lucasfilm Games lo SCUMM, un nuovo motore per le avventure grafiche che nel tempo diverrà lo standard di un intero genere. Su SCUMM Gilbert svilupperà, tra gli altri, *Maniac Mansion* e, insieme a Tim Schafer, *The Secret of Monkey Island*, testo essenziale per ragionare non solo sul rapporto tra videogame e parodia ma anche sulle prime esperienze di fandom nel gaming. Lo SCUMM oggi è diventato uno dei simboli della contemporanea Retromania. Non solo è ancora emulato ma è stato anche ripensato per *Thimbleweed Park*, avventura grafica del 2017 creata da Gilbert e ritorno nostalgico al suo genere cardine.



Dan e Sam Houser
*(Franchise di Grand Theft Auto,
Red Dead Redemption II)*

Sono le menti creative del franchise di *Grand Theft Auto*, progetto fondamentale per capire fin dove può arrivare il *world building* nel gaming e per riflettere sull'immersività del giocatore nel mondo narrativo ma che racconta anche il ruolo dei *game designer* come responsabili creativi a tutto tondo. Sam Houser si è infatti definito il produttore della saga, Dan ha invece curato lo script di gran parte dei capitoli. Sono, comunque, dei garanti del brand, custodi del suo linguaggio e tasselli essenziali della fidelizzazione del pubblico. Proprio sotto la direzione di Dan Houser, il brand ha in effetti proliferato e la sua sintassi si è rimodulata in capolavori come *Red Dead Redemption II*.





Hidetaka Miyazaki (saga dei Souls)

La leggenda vuole che tutto nasca da decine di partite all'edizione inglese di *Dungeons and Dragons*, i cui meccanismi, vista la differenza linguistica, Miyazaki comprendeva solo a tratti. Quando sviluppa la saga dei *Souls*, vuole trasmettere al giocatore quello smarrimento. Il mondo di *Dark Souls* è infatti inconfondibile per l'utente, che inizialmente non ha uno strumento per comprendere il contesto in cui si muove. Tutti i dettagli sono contenuti nei dialoghi o, più spesso, nelle criptiche descrizioni degli oggetti, in una sorta di operazione di *world building* trasversale, quasi borghesiana, apice di un'affascinante rilettura nichilista del rapporto tra giocatore e spazio di gioco.



Shigeru Miyamoto (Super Mario Bros)

Forse il primo autore di videogiochi più che *game designer*. Miyamoto è il primo, rivoluzionario, creatore di mondi del gaming. A lui si deve il personaggio di Super Mario ma soprattutto la codifica di un genere, il *platform* e di tutti gli elementi di una mitologia, di una sintassi che ha fatto da guida a tutto ciò che è seguito: non solo certi rituali, come gli elementi collezionabili o i *power up* ma anche l'atavico desiderio di esplorare del giocatore, che viene invitato a scovare segreti e percorsi alternativi di ogni livello ma anche a guardare lo spazio di gioco da una nuova prospettiva, di scoprirlo, letteralmente spostando lo sguardo da sinistra a destra.

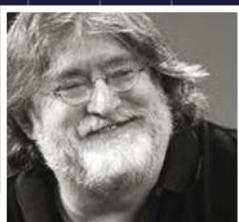


Sid Meier (Civilization)



Fonda insieme all'amico Bill Stealey la *Micropose*, azienda che si specializzerà in un primo momento in simulatori di volo. Nel 1987 avviene la svolta: la *Micropose* pubblica per la prima volta uno strategico, *Sid Meier's Pirates!* Meier è il primo, forse l'unico, a brandizzare il *game designer* all'interno di un genere di nicchia come quello dei gestionali. Il suo capolavoro è la saga di *Civilization*, che fin dagli esordi declina il genere in un'ottica massimalista. Il giocatore si ritrova a controllare infatti un'intera civiltà dalle origini al prossimo futuro decidendo ogni dettaglio del suo destino.





Gabe Newell (Half-Life)

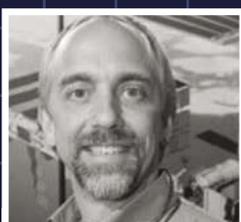
Co-fondatore di Valve, è creatore della dilogia di *Half-Life*, due giochi seminali tanto per le meccaniche (come nelle straordinarie sequenze di guida libera del secondo capitolo), quanto, soprattutto, per il linguaggio. Perché Newell emancipa lo sguardo del giocatore dall'impersonale mirino dei vari Doom e *Castle Of Wolfenstein* e lo lascia combaciare con quello di un vero protagonista, il fisico Gordon Freeman, un uomo comune coinvolto in situazioni straordinarie con cui chi gioca è invitato a empatizzare. È una piccola rivoluzione copernicana: l'immersività, sempre più centrale nel gaming nasce (anche) qui.



David Cage (Fahrenheit, Heavy Rain, Detroit: Become Human)



Ha fondato *Quantic Dream* ma ha lavorato anche nel cinema. Forse anche per questo si muove tra immagine cinematografica e gaming in modo radicale. I suoi progetti privilegiano la profondità di scrittura al puro gameplay e si fondano sulle scelte del giocatore. Cage flirta con il cinema e con l'attorialità ma ragiona soprattutto sulle inusuali vertigini del giocatore: quella che lo coglie, certo, quando si ritrova a essere lo sceneggiatore della sua stessa storia ma ancor più quella stimolata da un'etica messa in parentesi, da un mondo di gioco che quasi invita il giocatore ad abbracciare il suo lato oscuro, a compiere scelte che altrimenti non farebbe mai, nello spazio libero del gaming.



Richard Garriott aka Lord British (saga di Ultima)

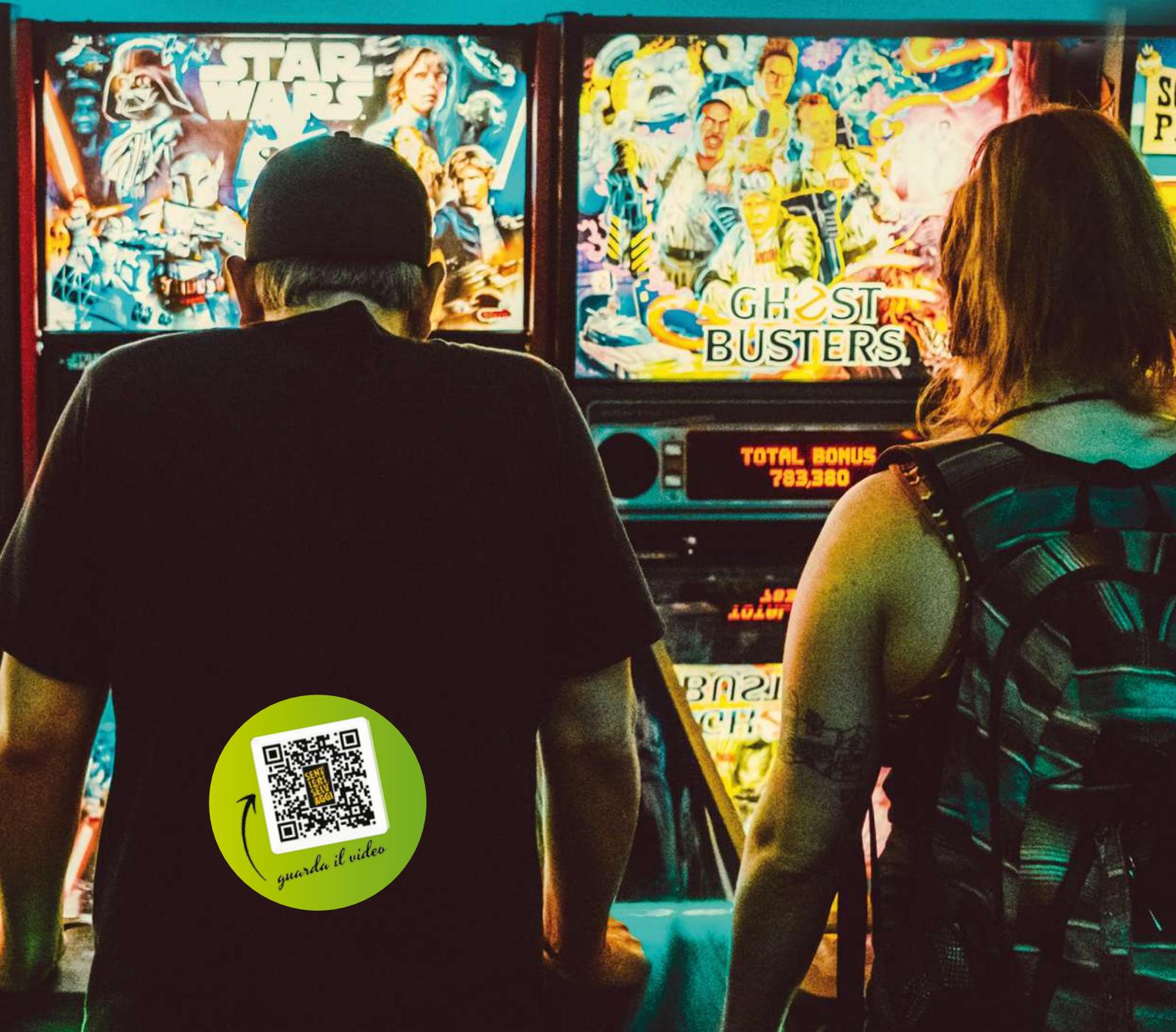
Tra il 1981 e il 1999 è il direttore creativo della saga di *Ultima*, kolossal fantasy che, nutrito dall'esperienza di Garriott come giocatore di ruolo, codifica rituali e linguaggi dell'rpg videoludico che durano ancora oggi. Non solo le *side quest* ma anche il ciclo giorno e notte, la vicenda influenzata dalle scelte etiche del giocatore e gli eventi scriptati, il tutto sostenuto da un *world building* straordinariamente dettagliato. Ma forse l'intuizione più grande di Garriott è quella di rendere protagonista il "vero" giocatore "trasportato" nel mondo di gioco con un escamotage narrativo. È la prima, evidente teorizzazione dell'alterità dello spazio del gaming rispetto al mondo reale.



DAI CABINATI

A TWITCH

Breve storia delle community videoludiche italiane



I videogiochi sono da sempre affiancati dalle loro *community*, gruppi di fan che si riuniscono intorno alla passione comune e si scambiano aiuti, informazioni e commenti. Questa realtà è ora quanto mai evidente grazie al grande successo di aggregatori come Twitch e YouTube, ma qual era la situazione prima dell'avvento di questi player? Ecco una ricognizione sulle comunità di videogiocatori in Italia dai cabinati fino a oggi

È difficile parlare del rapporto tra *community* e videogiochi senza scomodare il background scientifico degli studi sulle comunità. Sono alla base di ogni struttura sociale, antropologi, storici e sociologi studiano da sempre le dinamiche che sottendono la loro formazione, ma è un percorso lungo e articolato che rischia di farci perdere di vista quello che in questo contesto ci interessa veramente, le *community di videogiocatori in Italia*. Partendo dall'idea che nel tempo la parola *community* si sia separata dalla sua controparte nostrana, assumendo un valore autonomo che va oltre la semplice traduzione, arrivando a indicare specificatamente "un gruppo di persone che si incontrano, discutono e si scambiano informazioni attraverso la rete", concentrandoci sul fatto che non ci interessa un generico scambio di informazioni ma quello relativo al mondo dei videogiochi, potremmo allora provare a restringere il campo di interesse, concentrandoci su quelle che sono effettivamente le comunità di videogiocatori. È possibile tracciare una (breve) storia delle *community* videoludiche in Italia? Ci si può provare partendo dalla ricostruzione di una storia del videogioco italiano proposta da Riccardo Fassone in *Il videogioco in Italia. Storie, rappresentazioni, contesti* (Mimesis, 2020), che indaga il rapporto di continuità che questa instaura con quella dei giochi elettromeccanici (su tutti i *flipper*) dei bar italiani. Questo ci permette di comprendere come l'evoluzione e lo sviluppo delle nuove tecnologie ludiche non sia slegata da quelle preesistenti, ma anzi si sviluppi da queste, vedendo nell'introduzione dei cabinati da sala una naturale

trasformazione dei modelli produttivi e distributivi dei *flipper*. Perché ci interessa in un discorso di comunità videoludiche? Perché prendendo questo assunto possiamo ipotizzare che anche le prime comunità italiane, nate intorno al mondo dei videogiochi, siano le micro-comunità delle sale giochi. Appassionati di *flipper* che con il tempo sono diventati appassionati dei videogiochi cabinati.

Lo step successivo nella storia del videogioco italiano è l'introduzione delle console domestiche, con l'ATARI 20600 e soprattutto i successivi personal computer. Il Commodore 64 e l'Amiga segnano senza dubbio un momento importante, con una generazione di *craker*, pirati e programmatori che possono finalmente elaborare di propria mano software già esistenti e nuovi. Il consumo domestico però non consente di parlare di *community* e benché meno di comunità,

dato che è spesso un consumo singolo. Non a caso è il periodo dei cosiddetti "*bedroom coder*", giovani programmatori autonomi e indipendenti che lavorano nell'ambiente domestico. Nell'ottica della nostra costruzione, il fenomeno inizia a diventare rilevante sul finire degli Anni '90, precisamente nel 1987, quando lo studioso e giornalista Francesco Carlà pubblica sulla rivista *McMicrocomputer* un annuncio rivolto agli appassionati di videogiochi interessati a lavorare nel settore. Da lì a poco questa iniziativa vedrà la nascita della rivista/software house *Simulmondo*. Negli Anni '90 le edicole abbondano di pubblicazioni dedicate al mondo dei videogiochi in cui gli appassionati possono leggere recensioni, guide, consigli e soprattutto scambiare opinioni e pareri nell'angolo della posta. Le riviste

Nel 1987 lo studioso e giornalista Francesco Carlà pubblica sulla rivista McMicrocomputer un annuncio rivolto agli appassionati di videogiochi interessati a lavorare nel settore



sono di fatto una delle prime forme di condivisione comunitaria che si sviluppa intorno al sistema videogames.

Parallelamente l'arrivo delle prime reti e di internet è l'occasione per la nascita di importanti fenomeni che definiscono *community videoludiche* italiane. Parliamo dei MUD, i *Multi User Dungeon*, giochi testuali in cui gli utenti possono interagire tra di loro e con il mondo di gioco attraverso input di testo. Si tratta di aggregati online di diverse chat-room, una trasposizione multigiocatore delle avventure testuali come *Adventure* o *Zork*. Sono effettivamente i primi spazi digitali che rientrano pienamente nella nostra descrizione di *community* di videogiocatori, in quanto i server diventano presto l'occasione per immergersi in mondi fittizi creati sulla falsariga dei GDR cartacei come *Dungeon & Dragons*. Il primo MUD italiano è nel 1990 *Necronomicon*, ad ambientazione high fantasy, attraverso un codice proprietario implementava una serie di comandi nella nostra lingua. Connesso alla rete Videotel, chiuse il proprio dominio dopo quattro anni, ma diede l'inizio all'età d'oro dei MUD. Appoggiandosi alla neonata rete Internet, tra il 1994 e il 1996 compaiono una serie di nuovi domini in italiano a tema *high fantasy*, alcuni effimeri ma altri estremamente duraturi, com'è il caso di *Tempora Sanguinis* che risulta ancora attivo dopo 27 anni. Il 1997 è un altro punto di svolta importante per la storia delle comunità videoludiche online perché segna l'uscita del primo MMO di successo: *Ultima Online*, che si porterà dietro una

serie di forum, siti e server ufficiali e non, in cui gli utenti possono scambiarsi consigli, informazioni e visionare le guide

Sul finire degli Anni '90 l'esplosione della blog-sfera segna l'ingresso in quella che è la concezione contemporanea di *community online*. Attraverso servizi come Forumfree, Forumcommunity, MySpace o i Windows Live Space diventa possibile creare siti dedicati senza un'elevata conoscenza tecnica dei mezzi. I contenuti generati dal basso si diffondono e le *community online* si moltiplicano. La facilità di utilizzo, la diffusione del computer e della rete, rende possibile la creazione di un alto numero di siti dedicati alle diverse passioni degli utenti, non solo ai videogiochi. È l'inizio dell'Internet 2.0.

Negli Anni 2000 diventa difficile tenere traccia del progredire delle *community* di videogiocatori online. L'avvento dei social network ha incrementato enormemente le possibilità di interconnessione, al punto che chiunque oggi può (con un po' di fortuna) creare la propria piccola cerchia di appassionati. Ci sono però altri due punti di svolta importanti che nel tempo hanno cambiato il modo in cui vengono fruiti i videogiochi oggi e, di conseguenza, il modo in cui percepiamo le comunità online. Il primo è il 23 aprile 2005, il giorno in cui YouTube viene lanciato, il secondo è il 6 giugno 2011, l'avvento di Twitch.tv. Francesco Toniolo nella sua analisi *I videogiochi su YouTube* identifica tre periodizzazioni per il gaming sulla piattaforma: gli albori del gaming su YouTube (2006-09) in cui i contenuti legati ai videogiochi hanno cominciato

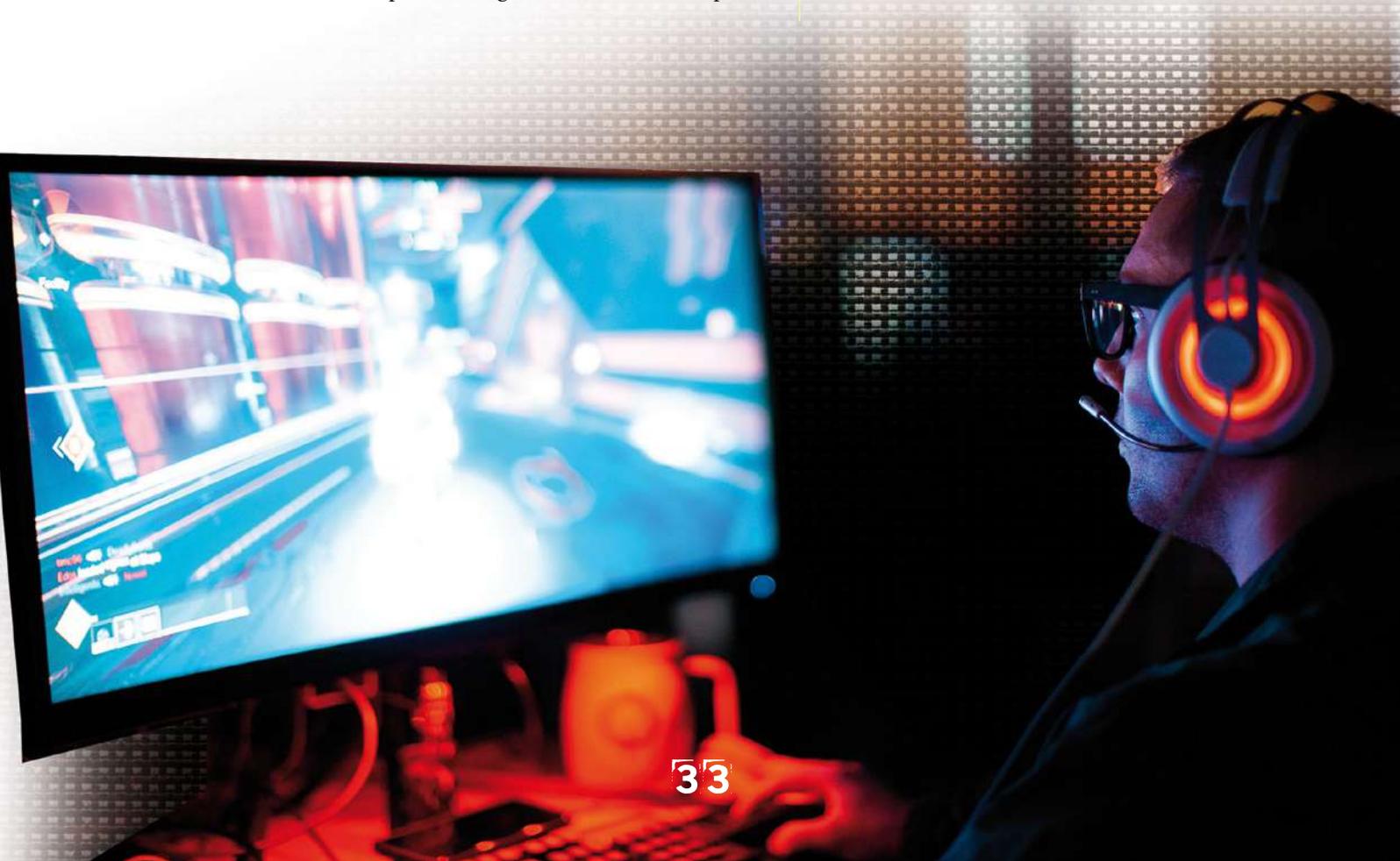
Twitch.tv è l'altra grande realtà degli ultimi anni che ha permesso l'affermazione di un nuovo spazio dedicato al gaming online

ad affermarsi in forme "indirette e glossatorie", fornendo materiale per i remix video, come le *YouTube Poop* o i video musicali, oppure diventando oggetto di recensioni per mano delle *YouTube personae* (come *Angry Video Game Nerd* o *Parliamo di Videogiochi*) che li impostano come *one-man-show*. Il secondo periodo (2010-2014) è caratterizzato dal progressivo affermarsi degli youtuber. I filmati dedicati ai videogiochi guadagnano autonomia, con il moltiplicarsi di *let's play*, *Walkthrough* e varie guide. Si viene a formare un nuovo tipo di fruitore di videogiochi: il videogiocatore spettatore, che non trae più piacere soltanto dall'utilizzo diretto, ma anche dall'essere uno spettatore, guidato da influencer che fungono da mediatori culturali tra il prodotto e la *community*. Infine, l'ultimo periodo del gaming su YouTube va dal 2014 ad oggi e vede i contenuti legati ai videogiochi permanere in maniera stabile, risultando tra i video più visualizzati della piattaforma, nonostante la grossa crescita di Twitch abbia ridimensionato alcune modalità, portando ad esempio al quasi totale abbandono delle *live*.

Proprio Twitch.tv è l'altra grande realtà degli ultimi anni che ha permesso l'affermazione di un nuovo spazio dedicato al gaming online. Gli studi sulla piattaforma sono ancora pochi, ma è plausibile ipotizzare una suddivisione temporale simile a quella proposta da Toniolo per YouTube. A una fase iniziale della piattaforma, in cui i *content creator* ancora dovevano comprendere le potenzialità del mezzo e in cui abbondano le produzioni legate al gaming, è seguita (almeno) una nuova fase che vede sempre il videogioco come contenuto princi-

pale, ma che affianca una serie di nuove produzioni legate ad altre realtà. Si pensi ad esempio allo sport (il recente successo della *King League* o la nuova primavera vissuta dalla comunità degli scacchi) o ai contenuti sempre più legati alle personalità degli streamer che ai giochi stessi. Interessante da questo punto di vista che secondo l'aggregatore di dati TwitchTracker, ad oggi febbraio 2023, le due personalità italiane più viste (*DarioMocciaTwitch* con una media di 7.221 viewer orari e *Tublurr* con 15.771) siano principalmente legate alla categoria *Just Chatting* e non a un contenuto strettamente videoludico.

E in questa breve ricognizione storica delle *community* videoludiche italiane non andrebbero certo ignorati elementi tanto vasti da meritare analisi a sé stanti, come la diffusione dei fenomeni MMO e del Role Play, delle *community* legate agli *e-sports*, o ancor i grandi festival dedicati al settore e affini (su tutti *Lucca Comics and Games*) che sono progressivamente diventati degli appuntamenti importanti per tutte le realtà legate al mondo dell'intrattenimento videoludico. Attualmente, grazie ai numerosi servizi e opportunità fornite dalla rete, il panorama online si presenta con una galassia di *community* comunicanti tra loro e che fanno riferimento principalmente ai grossi HUB come Twitch e YouTube, in cui dominano i contenuti generati dal basso. Parallelamente alcune figure professionali si stanno affrancando dalla sfera "amatoriale" ottenendo un riconoscimento da parte di realtà istituzionali e industriali.



COVER STORY

MARK AT THE

ARCADE.

by jamie woodcock





Il videogioco come merce

Lucido analizzatore del mondo del lavoro e delle regole di mercato del XXI secolo, Jamie Woodcock compie un viaggio attraverso il mondo dei videogame sulle tracce di Karl Marx e dello sfrenato capitalismo che pervade il "sistema" delle industrie creative e delle multinazionali. Un estratto dal libro, ancora inedito in Italia, *Marx at the Arcade: Consoles, Controllers, and Class Struggles* (Haymarket, 2019)

In questi anni, i videogame sono diventati una forma di cultura di massa. Nel 2018, quasi il 70% degli americani giocava ai videogame, mentre l'industria mondiale ha fatturato 108,4 miliardi di dollari. I videogame non sembrano più essere un obiettivo, un fine per il quale servono determinate competenze per accedervi – i videogame ora sono dappertutto. Chi si sarebbe mai immaginato che Karl Marx sarebbe stato effettivamente rilevante nel mondo dei videogame? È una combinazione rara che potrebbe sembrare un azzardo. Ma d'altronde, il vecchio Karl ha recentemente fatto il suo debutto digitale in *Assassin's Creed Syndicate*.

Syndicate, realizzato nel 2015, è parte della lunga serie Ubisoft *Assassin's Creed* ed è ambientato a Londra nel 1868. La trama include intricati viaggi nel tempo, battaglie tra Assassini e Cavalieri Templari, tecnologia bizzarra, e tutto ciò che i giocatori amano e si aspettano nella serie.

Caricando *Assassin's Creed Syndicate*, una frase lampeggia sullo schermo: "Ispirato a eventi e personaggi storici, questo lavoro di finzione è stato disegnato, sviluppato e prodotto da un team multiculturale di diverse credenze, orientazioni e identità sessuali". Non sorprendentemente, non ci viene detto altro rispetto a come i lavoratori di Ubisoft abbiano creato il gioco. Non troviamo dettagli specifici a proposito di quante persone siano state coinvolte, come fosse il lavoro o se ci siano stati disaccordi nel processo di lavorazione. A questo segue una schermata del titolo con un ingranaggio in moto insieme ad altri pezzi di macchinari, mentre il vapore si diffonde. Questo è un *Assassin's Creed*

Jamie Woodcock

È professore ordinario e acclamato ricercatore presso l'Università di Essex. Dopo aver conseguito un Dottorato in Sociologia all'Università di Goldsmiths, ha lavorato sotto copertura in un call center per ottenere informazioni riguardo al trattamento dei lavoratori nel settore, riuscendo così a denunciare lo sfruttamento dei servizi dell'economia post-industriale che argomenta in *Working the Phones* (2017). Restando in tema, Woodcock si è poi concentrato sulla cultura dei lavori on-demand, segnalando i costi che essa comporta: mentre i grandi business e i governi generano valore aggiunto, i lavoratori corrono grandi rischi. In *The Gig Economy: A Critical Introduction* (2019), Woodcock e Mark Graham delineano quattro strategie per sopperire alle mancanze e alle ingiustizie del sistema. Sempre nel 2019, il sociologo intraprende un viaggio nel mondo dei videogame, seguendo le tracce di Karl Marx. Analizzando il ruolo sempre più significativo dei videogiochi nel capitalismo contemporaneo, Woodcock mostra i vasti network di artisti, software developer e lavoratori di fabbrica spesso non accreditati per questi prodotti utilizzati su scala globale. *Marx at the Arcade: Consoles, Controllers, and Class Struggles* (Haymarket, 2019) scava nell'occulta immensità dell'industria dei videogame, in un resoconto che sa affascinare ugualmente i giocatori più hardcore e gli scettici del mondo digitale. Le sue opere sono state tradotte in portoghese, greco e cinese ma sono ancora inedite in Italia.

(V. V.)



ambientato dopo la Rivoluzione Industriale, in una Londra piena di fabbriche, colma di case, camini e ferrovie.

Il gioco è centrato attorno ai gemelli Jacob ed Evie Frye, che cercano di riconquistare Londra dal controllo dei Templari e trovano una sorta di artefatto. I gemelli sono armati con delle lame da polso, nascoste, per accoltellare persone; possono correre su e giù dagli edifici e hanno dei rampini per muoversi nell'aria. Con queste abilità rendono la città il loro

parco giochi pericoloso. Il loro focus è su Crawford Starrick, il capo dei cattivi, un Templare che è responsabile per l'attuale stato della città di Londra. Uno dei personaggi lo definisce così dicendo: "Non c'è aspetto della società che lui non controlli. Nessuna industria può scampare al suo tocco malefico".

La storia si sviluppa in una serie di missioni centrali, che comprendono la presa di alcuni quartieri di Londra e molte missioni secondarie. Dopo aver creato un po' di disordine, Starrick fa questo monologo: "Signori! Questo tè mi è stato portato

dall'India in nave; dal porto alla fabbrica, dove è stato inscatolato e inviato in carrozza fino alla mia porta; aperto nella stanza delle dispense e portato al primo piano da me. Tutto ciò è stato fatto da uomini e donne che lavorano per me. Gente che è indebitata a me, Crawford Starrick, per il loro lavoro, il loro

tempo e le vite che sostengo. E voi venite da me a parlarvi di Jacob Frye? Questo impiastro che osa chiamarsi Assassino? Voi non rispettate proprio la città che lavora giorno e notte affinché si possa bere questo. Questo

miracolo. Questo tè".

Mentre giocavo a questa fase del videogame, pensai a tutti i diversi lavoratori e ai diversi processi che avevano dovuto confluire nel mondo per permettere al giocatore di godersi questo "miracolo". Il videogame, come la tazza di tè, richiede un processo globale di produzione e distribuzione complesso, e diversi tipi di lavorazione per assicurarsi che il prodotto finale possa essere consumato dal giocatore.

Il primo incontro con Karl Marx in *Assassin's*

Chi si sarebbe mai immaginato che Karl Marx sarebbe stato effettivamente rilevante nel mondo dei videogame? Il vecchio Karl ha fatto il suo debutto digitale in Assassin's Creed Syndicate

Creed Syndicate ha luogo in una stazione ferroviaria molto affollata, Whitechapel; ci passavo quotidianamente nella reale Londra moderna. Facendosi spazio tra la folla, si può vedere Marx che litiga con un poliziotto. Nel suo accento tedesco urla: “Non puoi spaventarmi! Insisto, devo essere ascoltato!” Una volta raggiunto Marx, il giocatore riceve un appunto pop-up che lo informa di poter cominciare una missione chiamata *Le memorie di Karl Marx: Il gatto e il topo* e dovrà “aiutare Marx ad evitare la polizia”. In una *cutscene*, i gemelli interagiscono con Marx, che si presenta: “Proprio come voi, sono una sorta di attivista.” Spiega poi che, ultimamente, i gemelli “hanno fatto di più per i londinesi di quanto qualsiasi altra operazione non sia riuscita a fare in un decennio. Ma questi cittadini avevano già abbastanza risorse. Vi sfido entrambi ad aiutare coloro che hanno davvero bisogno della vostra assistenza. I lavoratori.” Prima che Jacob possa ribattere, Evie risponde, “Una sfida interessante. Accettiamo.” Marx spiega che sta “organizzando un incontro segreto con alcuni amici di mentalità affini per discutere riguardo al sindacato.” Il giocatore viene diretto a “seguire Marx”. Un buon inizio!

Questo momento di *Assassin's Creed*, sebbene ben diverso dai metodi realmente utilizzati da Marx, è favorevole per esaminare l'industria che l'ha prodotto. Suggerisce un modo per decifrare il tipo di relazioni che Starrick identifica nel monologo sul tè, e pone una questione critica: da dove viene un gioco come *Assassin's Creed*? Che cosa comporta la creazione del gioco? Dai lavoratori che lo hanno sviluppato ai processi di produzione e distribuzione che permettono di giocarci da casa, prendendo le sembianze di un “miracolo” moderno, proprio come il tè di Starrick.

Sappiamo, certamente, che Marx non aveva niente da dire riguardo ai videogiochi, dato che a quel tempo non esistevano (anche se era un giocatore di scacchi, e c'è una testimonianza di una partita che giocò dopo aver finito di scrivere *Il Capitale*). Ma i videogame sono un terreno di lotte sociali, formate dal lavoro, dal capitalismo e dalle idee sulla società.

Come abbiamo già detto, le console dei videogame sono basate su cicli di hardware, differenziando quella dei videogiochi da altre industrie culturali come quella filmica. Il lancio della Xbox One e della Playstation 4 ha scatenato l'inizio di una fase transitoria che si sposta dall'essere un'industria fisica a un'industria di beni confezionati (per esempio la



Marx at the Arcade
di Jamie Woodcock



vendita di scatole nei punti vendita) verso un modello di circolazione on-demand che si basa su una distribuzione digitale. I grandi AAA games o giochi “tripla-A” (quelli con i costi di sviluppo e di marketing più alti), spinti dagli editori, non sono più un singolo acquisto; sono diventati, invece “un prodotto ibrido, segnalando il misto di meccanismi di circolazione fisici e digitali”. Questa generazione di console facilitò la distribuzione di DLC (contenuti *downloadable*), che è uno dei modi con i quali gli editori hanno provato ad aggirare i rivenditori per estrarre più profitti dai videogame. I DLC sono delle aggiunte ai giochi che sono vendute dopo l'acquisto del gioco in scatola. Spesso contengono ulteriori missioni o mappe, incrementando la longevità del gioco.

Un modo per intendere il fenomeno DLC è concentrarsi su come i giochi “tripla-A” sono stati mercificati. Come ha argomentato David

I videogame sono un terreno di lotte sociali, formate dal lavoro, dal capitalismo e dalle idee sulla società

Nieborg in *Prolonging the magic: the political economy of the 7th generation console game* (2014), questo genere di videogiochi possono essere teorizzati come merce culturale. Ciò comporta il decifrare come il “valore d'utilizzo del prodotto culturale venga trasformato in valore di scambio”, focalizzandosi su “quali generi di giochi tripla-A vengono fatti, in quali condizioni e come vengono fatti circolare.” Ciò che Nieborg sostiene, in modo particolarmente convincente, è che i giochi “tripla-A” vengono “compresi al meglio come un flusso incrementale e apparentemente infinito di esperienze di gioco rinnovabili. Tra l'altro il gioco tripla-A nella sua forma mercificata funziona perfettamente all'interno di una cornice capitalista ed è quindi legato a una logica specifica di produzione e circolazione.”

Per quanto riguarda i giochi per console, ciò significa capire gli effetti determinanti della “natura dipendente da piattaforma dei *console game*”, incluse le limitazioni dell'hardware, del software dei controller e le interfacce grafiche del giocatore. Queste standardizzano il processo di produzione dei videogiochi, restringendo le possibili tipologie di videogame da commissionare e produrre.

Ian Bogost in *Unit Operation: an approach to videogame criticism* (2006) spiega che “Questi confini facilitano e limitano produzioni sconnesse proprio come le regole delle lingue naturali vincolano la poesia e le regole ottiche la fotografia.”

Il risultato sono “due strategie di formattazio-

ne chiaramente discernibili e complementari” per i giochi tripla-A. La prima è il franchising con una serializzazione regolare legata alla struttura editoriale per massimizzare il reddito. La seconda è l'uso di “contenuti distribuiti digitalmente” che fa leva sulla capacità delle console di generare più entrate. Sia l'economia, sia la tecnologia dei sistemi brevettati (essi stessi una funzione dell'economia dei proprietari dell'hardware) hanno effetti importanti sulla produzione dei videogame. Formano il tipo di giochi che emergono, assicurandosi che agli alti livelli di investimenti del capitale vengano combinati questi nuovi metodi di distribuzione per guadagnare dai videogiochi come prodotti culturali. Tuttavia, mentre i videogiochi si allontanano dalle console,

la parte di distribuzione digitale di questo modello di business è diventata sempre più dominante.

L'editore Valve ha, prima, sviluppato Steam nel 2003 per poter

mantenere aggiornato il gioco *Counter-Strike*, assicurandosi anche che i giocatori singoli avessero la stessa versione del gioco. L'anno dopo, con il lancio di *Half-life 2*, Steam è diventato un modo per vendere direttamente ai consumatori. Valve ha poi aperto la piattaforma a ditte esterne: ora il portale controlla ciò che si stima essere il 70% delle vendite digitali di videogame per PC.

Può essere difficile avere delle cifre accurate per Steam, ma il sito dell'esterna Steam Spy raschia dei dati da Steam e crea delle stime. Nel 2017, c'erano 7.672 videogiochi su Steam, un grande aumento rispetto ai 4.207 distribuiti nel 2016 (che contavano il 38% di tutti i videogame che il distributore online aveva rilasciato fino a quel punto); ciò fu preceduto da incrementi quali 2.964 nel 2015, 1.772 nel 2014, e solo 565 nel 2013. Per il consumatore, Steam offre la possibilità di trovare i videogame in un posto solo (o almeno di provare a trovarli, dato l'enorme numero di prodotti). Secondo Valve, la piattaforma offre il modo di creare un quasi-monopolio sulla distribuzione online dei videogame per PC.

Certamente, le tendenze monopolistiche dei media – o delle altre industrie del resto – sono state perseguite precedentemente, ma, come ha argomentato Daniel Joseph (*Code of Conduct: Platforms are taking over capitalism, but Code convenes class struggle as well as control*, 2017), Steam rappresenta un nuovo tentativo di questa vecchia pratica. Steam si comporta come una piattaforma. In *Pla-*



 Marx at the Arcade

tform Capitalism (2017) Nick Srnicek sostiene che le piattaforme “si posizionano come intermediarie che inglobano utenti diversi... e il più delle volte, queste piattaforme hanno una serie di strumenti che permettono agli utenti di costruire dei loro prodotti, servizi e mercati.” La forte maggioranza di videogiochi in vendita su Steam sono stati prodotti da altre compagnie. Le piattaforme non operano semplicemente ospitando contenuti; cercano di guadagnare (sotto forma di noleggio - un pagamento per l’uso temporaneo di un bene, un servizio o una proprietà).

Per molti utenti, Steam è un’interfaccia agile, con un buon design. Joseph sottolinea che “Il codice funziona quando scorre nello sfondo, facendo i conti mentre nessuno ne parla.” Tuttavia, all’apparire dei conflitti è possibile “vedere questo rapporto sociale per ciò che è realmente: una forma di controllo.” Le pratiche di *modding* (libere modifiche non ufficiali agli elementi di un gioco, come la grafica o i personaggi, approntate da singoli utenti e tramite l’utilizzo di software appositi) sono un esempio di questo: sono generalmente accettate dalle compagnie di videogame, a condizione che il *modder* non venda poi il gioco che è stato modificato. Ciò fa sì che l’utente sulla piattaforma, inizialmente solo un giocatore, diventi una sorta di lavoratore non pagato. Steam ospita delle *mod* come parte del servizio di distribuzione, con gli utenti liberi di scaricare e sperimentare le creazioni di altri utenti.

Nel 2015, tuttavia, Valve e Bethesda hanno deciso di implementare un modo per vendere *mod* attraverso la piattaforma Steam. Il codice è stato cambiato, alterando la modalità di distribuzione, introducendo *mod* a pagamento. Ciò ha avuto un effetto domino per le *mod* che facevano affidamento su altre *mod* - se queste ultime non erano più gratuite, ciò metteva in questione se le precedenti dovessero esserlo ugualmente. Sostanzialmente questo significava la mercificazione di ciò che era stato prima un hobby per molti. Come sostiene Joseph, “la comunità delle *mod* ha collettivamente perso le staffe.” Accanto alle diffuse proteste i *modder* “hanno smesso di lavorare e il potere acquisito da quel codice si è dissolto. Ciò non è stato consciamente compreso come una lotta di classe, ma avrebbe potuto esserlo in circostanze diverse.” L’azione dei *modder* convinse Valve e Bethesda a tornare sui propri passi. Tuttavia, nel 2018 Valve ha annunciato di avere un nuovo partner, Perfect World Games, per portare la piattaforma Steam in Cina, continuando a spingere verso il monopolio. La forza trainante, come nota Joseph, “resta invariata rispetto a quella discussa da Karl Marx nel *Capitale*: lo sfruttamento del lavoro per produrre plusvalore.” Per quanto sconcertante sia questo discorso, non si tratta dell’unico tipo di conflitto nel mondo dei videogame.

Traduzione a cura di Valentina Vignoli

VISIONI SELVAGGE

Una carrellata confusa, di pancia prima che di testa, sul cinema in sala, in streaming e nelle serie che abbiamo amato di più negli ultimi mesi

a cura di simone emiliani

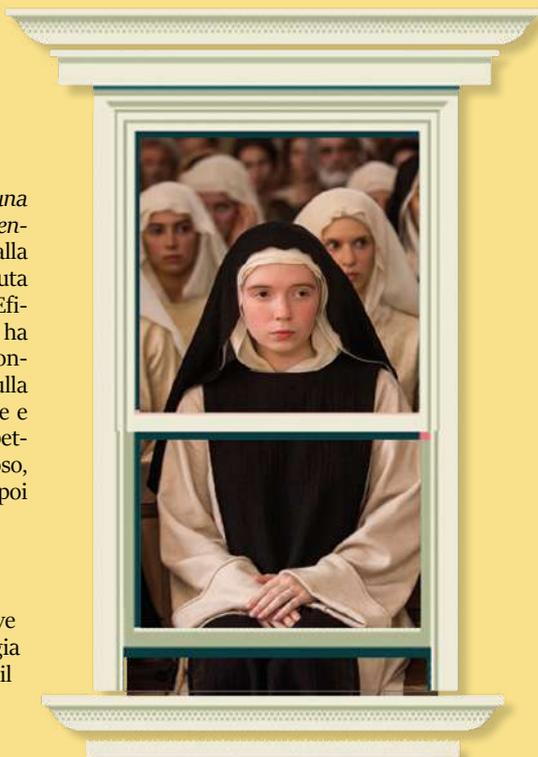
BENEDETTA

di Paul Verhoeven

Basato sul saggio *Atti impuri - Vita di una monaca lesbica nell'Italia del Rinascimento* di Judith C. Brown, *Benedetta* si ispira alla vita di Benedetta Carlini, una suora vissuta nel 17° secolo (interpretata da Virginie Efira) che, una volta entrata in convento, ha iniziato una storia d'amore con un'altra donna. Paul Verhoeven firma un film epico sulla passione e scopre nuove forme di piacere e di estasi. Con un'energia incontrollata, spettacolare e intima, travolge il biopic religioso, lo trasforma in un viaggio al Paradiso e poi all'Inferno.

DA VEDERE PERCHÉ

A 83 anni Verhoeven scopre ancora nuove forme di piacere e di estasi. Con un'energia incontrollata che abbatte la distanza tra il corpo e lo spirito.



MAGIC MIKE. THE LAST DANCE

di Steven Soderbergh

Una trilogia sul ballo e sul XXI secolo diretta da Steven Soderbergh. Al terzo capitolo la vita di Michael Lane alias Magic Mike, lo spogliarellista più osannato della Florida e del cinema d'autore, assume i contorni di un ampio progetto docu-fiction e truffautiano sulla storia sentimentale/professionale di un uomo. Mike attraversa tutte le fasi (e le crisi) del marketing e del capitalismo e giustamente ha la corporatura di Channing Tatum, il sex symbol proletario, resiliente e instagrammabile "inventato" da Soderbergh.

DA VEDERE PERCHÉ

È una favola sull'arte, sull'amore e sulla loro "messa in scena" ai tempi del capitalismo.

LE PUPILLE

di Alice Rohrwacher

Quando Alfonso Cuarón (qui produttore) le ha chiesto di realizzare un cortometraggio natalizio per Disney+, ad Alice Rohrwacher è venuta in mente la parabola che Elsa Morante scrisse nella sua lettera di auguri a Goffredo Fofi. Il racconto viene trasposto con lo stile caro alla regista di Lazzaro Felice, perseguendo una materialità sognante che la porta anche a far cantare brevi passaggi della lettera da un coro di bambine. Cortometraggio candidato all'Oscar.

DA VEDERE PERCHÉ

Alice Rohrwacher trova nell'immaginazione un irrefrenabile principio liberatorio.



GODLAND. NELLA TERRA DI DIO

di Hlynur Pálmason

Heart of Darkness. C'è molto Conrad nel terzo film di Hlynur Pálmason e molta meditazione sul conflitto tra natura e civiltà. Dopo i convincenti *Winter Brothers* (2017) e *A White, White Day* (2019), il terzo film racconta il viaggio del prete danese luterano Lucas (interpretato da Elliott Crosset Hove, già protagonista del primo film) nei territori impervi islandesi intorno al 1870 e richiama la risalita del fiume dell'europeo Charles Marlow alla ricerca del misterioso Kurtz.

DA VEDERE PERCHÉ

È una potentissima meditazione sul conflitto tra natura e civiltà che conferma il talento del cineasta.

L'INNOCENTE

di Louis Garrel

Dopo la deludente parentesi ecologica del precedente *La crociata*, il cinema di Louis Garrel ritrova un'ispirazione che stavolta non ha niente di calcolato ma in cui si aggiunge anche una scombinata e attraente follia. *L'innocente* preme sull'acceleratore, frena di colpo e poi riparte. Mescola la commedia sentimentale con il film di rapina e danza con Gianna Nannini nei titoli di coda con la canzone *I maschi*.

DA VEDERE PERCHÉ

Guarda al cinema francese degli Anni '70 e '80, al gioco degli equivoci polizieschi di Francis Veber. Il film migliore di Louis Garrel.

THE WHALE

di Darren Aronofsky

Aronofsky firma probabilmente il suo *The Elephant Man*. Charlie è il John Merrick del XXI secolo. Il corpo mostruoso che insegna agli altri cosa vedere e come (poter) amare. Ma è anche il riflesso di una nuova rielaborazione del rapporto padre-figlia già raccontato in *The Wrestler*, di cui è una sorta di controcanto metafisico. Un cineasta da Vecchio testamento (Noah), tessitore di parabole in apparenza elaborate, ma in verità semplicissime, essenziali.

DA VEDERE PERCHÉ

Un film bellissimo e straziante con la resurrezione artistica di Brendan Fraser in stato di grazia.



THE QUIET GIRL

di Colm Bairéad

Colm Bairéad colpisce nel segno. Il suo piccolo e delicato trattato sull'infanzia, ripercorre, passo dopo passo, le tappe per la costruzione del rapporto genitore-figlio. Lo sguardo di taglio sull'Irlanda e sulle sue difficoltà si mescola a una preziosa riflessione (decisamente più contemporanea) sul valore del silenzio.

DA VEDERE PERCHÉ

Sprigionia l'esplosività delle immagini del cinema più puro, capace di emozionare nella sua sbalorditiva semplicità.

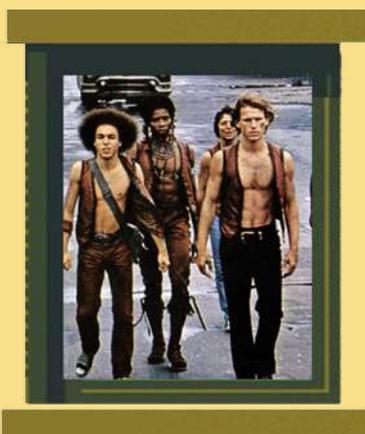
I GUERRIERI DELLA NOTTE

di Walter Hill

L'afflato è malinconico, ma a colpire è soprattutto la bellezza visiva dell'insieme. Hill crea infatti un linguaggio iconograficamente forte e capace di riflettere l'inquietudine sociale dell'epoca, fra controculture e impulsi prettamente artistici: graffiti, body painting, movimenti talmente plastici da apparire come un mix di possibili *street dance*.

DA VEDERE PERCHÉ

Un cult immortale, una tappa fondamentale del cinema americano degli ultimi 50 anni.



LAGGIÙ QUALCUNO MI AMA

di Mario Martone. In sala

Straordinario film rosselliniano nel senso più "didattico" del termine che intende declinare al presente le potenze delle immagini di Troisi, anche portavoce di un cinema di *baci rubati* e *amore che fugge*, truffautiano non solo per affinità tematiche ma soprattutto per orizzonti culturali ed estetici. Non un documentario biografico ma quasi una dichiarazione d'amore.

DA VEDERE PERCHÉ

Rilegge criticamente l'importanza di Troisi nel cinema italiano ma soprattutto rende i suoi film eterni.



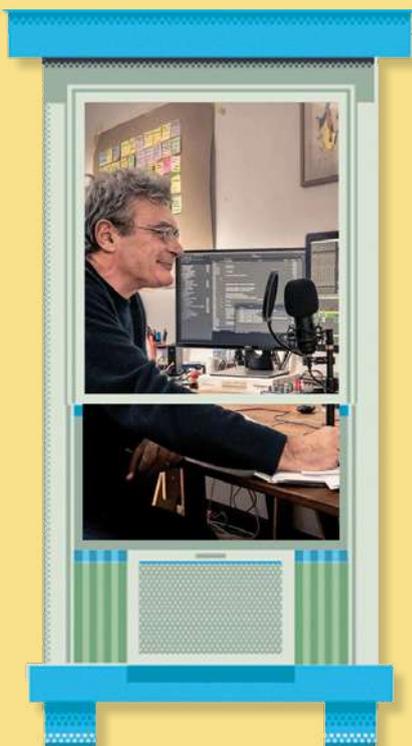
THE LAST OF US

di Craig Mazin e Neil Druckmann

Il cinema in *The Last of Us* è soprattutto tra le immagini, nei tempi dilatati, nella scrittura complessa dei personaggi o anche solo nei primissimi piani sui loro volti. E allora, davvero, il progetto HBO pare una complessa guerra di posizione tra due media che si confrontano colpo su colpo, tra il *re-enacting* di intere sequenze del videogioco, la *gamification* spesso messa in parentesi.

DA VEDERE PERCHÉ

Notevole adattamento del videogioco che non delude le attese, anzi è una rivelazione.





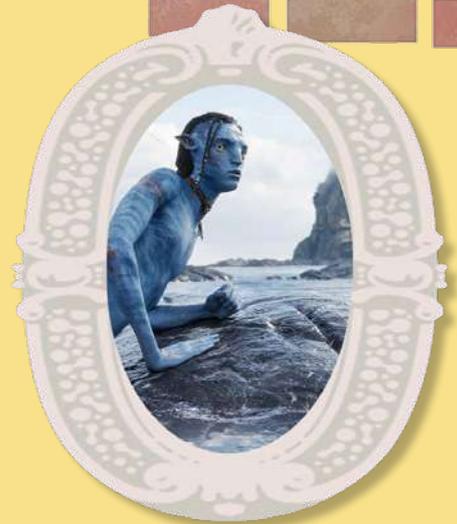
AVATAR. LA VIA DELL'ACQUA

di James Cameron

Potrebbe essere il sublime crepuscolo di un'epoca in cui il cinema era soprattutto una fantasmagoria. Ma è anche la scommessa esagerata di Cameron, che crede nella capacità del cinema di far perdere lo spettatore in qualcosa che non ha mai visto prima. Al box-office è andato oltre i 2 miliardi di dollari.

DA VEDERE PERCHÉ

Con *Top Gun: Maverick* crede soltanto nel cinema, al cinema come altro nuovo mondo che sfida la soglia della meraviglia.



FAIRYTALE. UNA FIABA

di Aleksandr Sokurov

Sta su quel crinale sottile che separa la lucidità e la follia (forse solo Herzog, per motivi diversi, è paragonabile). Ed è già questo a rendere Sokurov un autore fuori programma, *indesiderabile*. Si muove lungo quella linea in cui la fiaba comincia a mostrare il suo lato oscuro, l'Ombra. Ma i suoi fantasmi si trasformano anche in figure farsesche, che si sdoppiano, moltiplicano, smarrendo l'identità.

DA VEDERE PERCHÉ

Un'altra profonda riflessione sulle ossessioni del cineasta: la storia e il potere.



BUSSANO ALLA PORTA

di M. Night Shyamalan

È esattamente quel tipo di film che tiene un fulmine in tasca, e non ha bisogno di vantarsene aggiungendo orchestrazioni sopra l'essenziale, come "una Cadillac prima delle pinne posteriori": "si presenta in scena, piega un poco la testa per ascoltare meglio il gruppo, sta davanti al pubblico e canta... Proprio come Bob Dylan. E la gente davanti a lui è trasformata".

DA VEDERE PERCHÉ

Dopo *Split*, *Glass* e *Old*, il cinema di Shyamalan sta vivendo un'altra grande stagione.

UNA RELAZIONE PASSEGGERA

di Emmanuel Mouret

Ha i segni accennati del trattato filosofico sulla fuggevolezza del sentimento (ma anche del presente) e delle commedie amoro-se di Marivaux. Ma anche l'entusiasmo incosciente dei primi incontri del cinema di Baumbach e il ritorno sui luoghi vissuti di *Prima dell'alba* di Linklater. Perfetti Sandrine Kiberlain e Vincent Macaigne.

DA VEDERE PERCHÉ

Mostra un'immediatezza e una grazia epidermici nel registrare le impercettibili variazioni emotive. Il cinema di Mouret al meglio della forma.



ARMAGEDDON TIME

di James Gray

È da anni che cerchiamo di raccontare la grandezza di James Gray, forse riuscendoci solo in parte. E non fa eccezione questo suo film all'apparenza più piccolo, semplice, che rinuncia alle avventure *di genere* e si ritrova quasi costretto nella dittatura dei ricordi e nei canoni del racconto di formazione. Perché non è molto difficile riconoscere gli elementi della autobiografia nella figura dell'undicenne Paul Graff.

DA VEDERE PERCHÉ

Meraviglioso punto di congiunzione tra la semplicità e la densità del cinema di Gray.



SHRINKING

di Brett Goldstein, Bill Lawrence
e Jason Segel

Affronta i temi del benessere psicofisico con uno sguardo lucido e mai affrettato. E ci tiene a ricordare che proprio come nella vita vera, spesso quelle che noi consideriamo mancanze da parte di certe persone a noi vicine, non sono altro che lente progressioni di strane dinamiche interpersonali.

DA VEDERE PERCHÉ

Harrison Ford nei panni dello psicoterapeuta già vale tutta la serie.



WOMEN TALKING. IL DIRITTO DI SCEGLIERE

di Sarah Polley

Ruota attorno al potere liberatorio della parola, che offre alle donne protagoniste – anagraficamente e caratterialmente distanti – la possibilità di raggiungere una comunità di destini, al di là delle divergenze che le separano. Una visione potente, e mai sensazionalistica, di come sia possibile riconfigurare le strutture delle società patriarcali, attraverso la sola forza del dialogo.

DA VEDERE PERCHÉ

Forse il film definitivo dell'era #MeToo.



ANDOR

di Tony Gilroy

Il primo progetto del sistema *Star Wars* a ragionare pienamente di tecnica e rappresentazione, ad affermare senza termini che la guerra tra Resistenza e Impero è soprattutto tecnologica, rispettivamente tra il passato analogico ed il presente digitale.

DA VEDERE PERCHÉ

Riscopre le dinamiche di una scrittura straordinariamente fisica, fatta di lacrime, sangue e sudore.



SPIRITED. MAGIA DEL NATALE

di Sean Anders

Rilegge cinematograficamente Charles Dickens; decodifica infatti in chiave contemporanea il celeberrimo *A Christmas Carol*. Sean Anders, che rinnova il consolidato sodalizio in fase di scrittura con lo sceneggiatore John Morris, si cimenta in un musical natalizio dal grande impatto visivo, impreziosito da una splendida scenografia e da una sapiente conduzione registica.

DA VEDERE PERCHÉ

Una produzione natalizia che finalmente non lascia indifferente lo sguardo dello spettatore.



LA LIGNE. LA LINEA INVISIBILE

di Ursula Meier

Gestisce con sorprendente delicatezza una complessa polifonia prospettica (e tematica), vestendosi da madre, figlia e sorella e affidando alla musica il compito di abbozzare, definire e infine elevare la costante dialettica di sguardi e parole che intelaiano il film.

DA VEDERE PERCHÉ

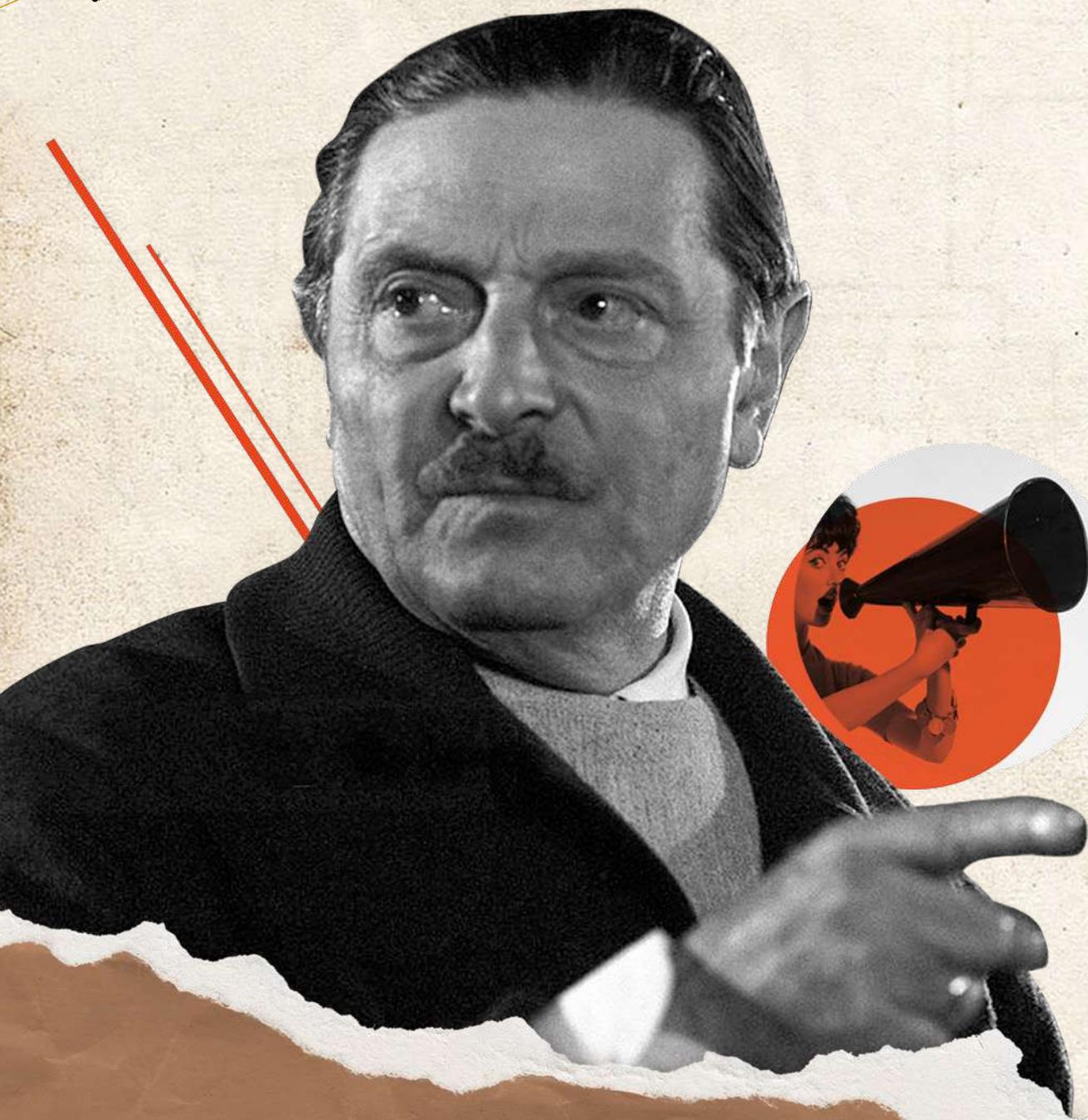
Aggiorna i codici di un cinema "familiare" composito gestito con sorprendente delicatezza.



Blasetti ai critici

1946

di alessandro blasetti





Nel numero di *Star*, uscito il 27 aprile del 1946, il direttore Gaetano Carancini chiede al regista Alessandro Blasetti di scrivere sulla critica cinematografica. È appena uscito *Un giorno nella vita*, uno dei primi titoli di ambiente partigiano nella storia del cinema italiano, e Blasetti, che negli Anni '20 aveva iniziato la sua attività proprio scrivendo di cinema, commenta con curiosità e sarcasmo alcune recensioni e recensori del suo film, tra i "bersagli" anche il giovane Antonio Pietrangeli

Quando Gaetano Carancini mi ha chiesto se volevo scrivergli le mie osservazioni sulle critiche che sarebbero state fatte a *Un giorno nella vita*, dentro di me dissi "magari", ma per salvare quel minimo di riserbo e di modestia che l'ipocrisia suggerisce sempre risposi: "Ti ringrazio ma non mi sembra il caso. Il regista è un uomo. L'uomo è fallibile. Dunque: il regista è fallibile. Conclusione: è giusto che si discuta di quello che ha fatto. Servirà ad affinarlo. Egli deve riconoscenza ai critici, non osservazioni". (Come è arcinoto una delle più intense attività giornalistiche di Carancini è appunto la critica cinematografica).

Naturalmente il mio cortese interlocutore non poteva rispondermi che in un modo: quello che, insidiosamente, io stesso gli avevo, nonché suggerito, imposto nella forma più subdola: la cortesia. Rispose infatti con il sillogismo comparato che avevo previsto: "Anche il critico è un uomo. L'uomo è fallibile. Dunque: anche il critico è fallibile. Conclusione: non sarà ingiusto che si discuta quello che ha scritto.

Servirà ad affinarlo. Egli non deve offendersi delle osservazioni che gli si facessero, ma, in fondo, anche lui esserne grato".

Con un sorriso di forzata arrendevolezza, del quale dovrò vergognarmi finché campo, accettai. Purtroppo questa volta il destino, per punirmi della mia ipocrisia, mi mortifica. Avessi avuto questa possibilità ai tempi de *La corona di ferro* (film eccessivamente carico di intenzioni e di propositi, e quindi macchinoso ed oscuro nel prologo, stilisticamente discontinuo negli sviluppi finali ma certamente immeritevole del quasi offensivo disprezzo critico con cui fu accolto) questo scritto

avrebbe potuto avere un certo interesse. Ma che cosa potrò dire ai miei critici di *Un giorno nella vita*? A Vecchielli e a Umberto Barbaro, a Prospero e a Ermanno Contini, al caro Carlo Trabucco e al carissimo Anselmi, a Talarico, a Calagno e a Marinucci, e persino ai miei più tradizionali rigorosi censori Meneghini, Fratelli e Saranzani?... E badate, non mi riferisco alle lodi e agli attestati

Tutti avevano a portata di mano un'arma facilissima per rovinarmi. Bastava che cominciassero così: "Regista di questo film è Alessandro Blasetti, il regista di Vecchia Guardia..."

di stima tecnica e artistica con cui hanno valutato il lavoro (e di cui naturalmente non posso che essere fiero): mi riferisco all'animo con cui hanno scritto, alla disposizione amichevole e cordiale che muoveva la loro penna. Pensate un po': valore del film a parte, tutti avevano a portata di mano un'arma facilissima per rovinarmi. Bastava che cominciassero così: "Regista di questo film è Alessandro Blasetti, il regista di Vecchia Guardia..." E potevano seppellirmi. Giustamente o no, lealmente o no questo (e soprattutto nelle attuali circostanze) l'ultimo a poterlo dire sono io. Ma insomma è un fatto: potevano seppellirmi. Invece l'unico che aveva ricordato quel film se n'è poi pentito e ha fatto scalpellare la riga all'ultimo momento. E questa è stata comunque una prova di civiltà che fa bene al cuore.

Dunque che cosa potrò dire questa volta ai miei critici, caro Carancini, te compreso? Non le molte parole riconoscenti che sento perché saprebbero di sproloquio e di cortesia formale. E nemmeno un semplice "grazie" perché non dice niente. Forse sì, una cosa (l'unica che possano gradire): la promessa che non ti scoccherò più con il ricordo della *Corona di Ferro*.

E la promessa è fatta anche all'unico Antonio Pietrangeli, la penna più implacabile

Quei tagli delle teste, dal mento alla fronte, che sembrano incontentabili proteste contro i limiti del fotogramma, io non li prediligo

del cinema italiano, al quale debbo andar grato della recensione più vasta, dettagliata, "importante" - e particolarmente affettuosa - che il film ha sin qui avuto. Anche se a lui una domanda la debbo fare.

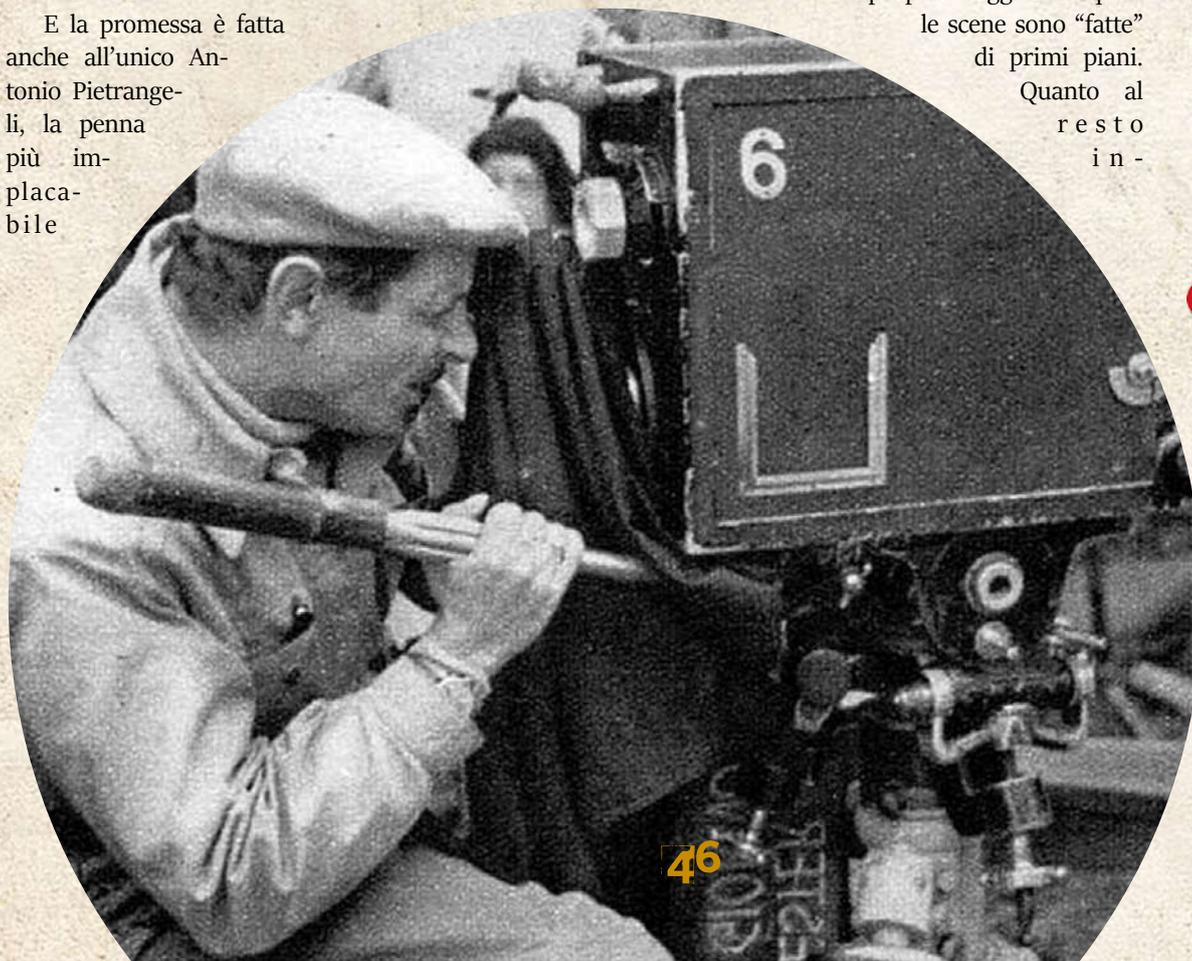
Egli mi accusa di "essermi tenuto con fedeltà quasi assoluta ai campi e ai piani medi rifiutando quel potente mezzo espressivo che è il primo piano" di cui egli risente particolarmente la mancanza

nella "sequenza dell'operazione e nella scena in cui la Superiora nasconde i partigiani per sottrarli ai nazisti". Dunque ti è sfuggito, caro Pietrangeli, che l'operazione è girata al novanta

per cento in primi piani (obiettivo 50 distanza 1,40)?... O tu intendi per primi piani quei "testoni" di cui fa uso frequente certo cinema russo e francese? In questo caso perdonami: quei tagli delle teste, dal mento alla fronte, che sembrano incontentabili proteste contro i limiti del fotogramma, io non li prediligo: mi fanno l'effetto delle frasi sottolineate o scritte in maiuscolo, mi sembra appartengano all'avanguardismo dello schermo triplo di Abel Gance. Mi sembrano abusi del mezzo d'espressione, prevaricazioni fastidiose, superlativi inutili. Ma son certo che tu sei d'accordo: ed allora ti

è proprio sfuggito che quelle scene sono "fatte" di primi piani.

Quanto al resto in -



 Alessandro Blasetti



Alessandro Blasetti - Un giorno nella vita

di alessio baronci

Nasce il 3 luglio 1900 in una famiglia della borghesia romana. Laureato in legge, inizia a lavorare come impiegato ma, in contemporanea, è anche giornalista. Inaugura, nel 1923, *Lo Schermo*, la prima rubrica di critica cinematografica italiana e fonda poi, nel 1926, la rivista *Cinematografo*, che riflette sul contesto cinematografico italiano e internazionale da una prospettiva nazionalista. Nel 1928 fonda la Augustus, attraverso cui produce il suo lungometraggio d'esordio *Sole*, melò dal taglio sperimentale che esalta la bonifica agraria, ma si rivela un flop. Va dunque a lavorare per la Cines, per cui firma *Resurrectio*, primo film sonoro italiano. Sviluppa poi alcuni progetti che anticipano lo sguardo neorealista. Prima *La tavola dei poveri* (1932), che, tra le immagini, racconta il dramma della questione meridionale, poi *1860* (1934), cronaca dei momenti finali del Risorgimento dal punto di vista dei contadini siciliani. Nel 1934 gira inoltre il film di propaganda *Vecchia guardia* ma non abbandona le sperimentazioni. Dopo *Caccia alla volpe*, primo doc italiano a colori, nel 1940 firma *La corona di ferro*, seminale kolossal fantasy dalla morale pacifista. Altrettanto interessante è il successivo *4 passi tra le nuvole*, in cui lo sguardo neorealista viene ibridato con le atmosfere del cinema di Frank Capra. Dopo la guerra Blasetti opterà per un cinema della riconciliazione. Collabora con la Orbis, casa di produzione di ispirazione cattolica per cui dirige, nel 1946, *Un giorno nella vita*, storia di una squadra di partigiani che si rifugia in un convento di suore di clausura. Dopo alcune resistenze, le religiose decidono di accogliere i fuggiaschi, finendo per essere giustiziate dai nazisti. Nel momento in cui i partigiani riconquistano il convento, scelgono tuttavia di non vendicarsi sui tedeschi.

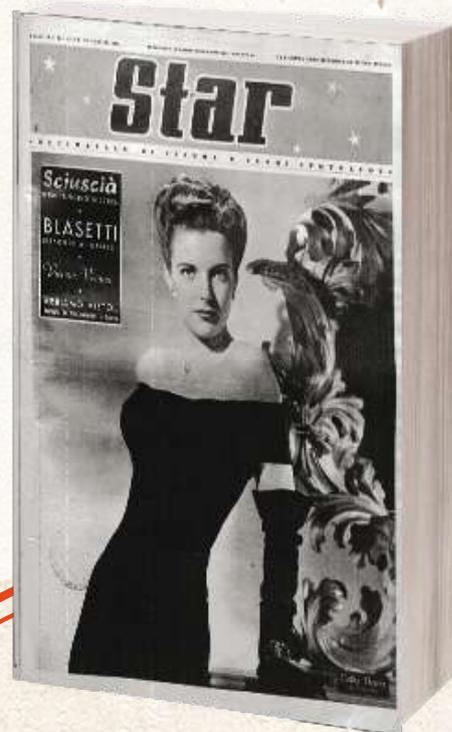
Un giorno nella vita è forse il film più teorico di Blasetti, che nell'immaginare una società futura in cui le differenze ideologiche sono appianate, si interroga anche sulla rappresentazione di un reale deformato dalla guerra. Così coinvolge icone del cinema fascista come Amedeo Nazzari, Massimo Girotti e Dina Sassoli e ribalta i loro ruoli canonici. Come av voler rifondare un nuovo star system. Al contempo, nell'ultimo atto, pur essendo uno degli autori più legati al senso dello spettacolo del nostro cinema, gira un piano sequenza che lascia la battaglia e la morte fuori campo quasi non reputasse più quelle sequenze, così dinamiche, adatte a un cinema futuro: basta, in fondo, la misericordia dei partigiani.

Nel 1951 Blasetti inaugura il filone del film a episodi con *Zibaldone 1* e assesta il suo cinema su un immaginario disimpegnato. Ma i vari *Peccato che sia una canaglia* (1954), *La fortuna di essere donna* (1956) e *Amore e chiacchiere* (1957) contribuiscono anche a lanciare personalità come Marcello Mastroianni e Sophia Loren. Nel 1958 firma *Europa di notte*, frenetico documentario di montaggio che raccoglie una selezione dei numeri di varietà più affascinanti (e pruriginosi) della vita notturna del tempo anticipando la moda dei Mondo Movie.

Nei primi Anni '60 si avvicina alla televisione, sviluppando, tra gli altri, *La lunga strada del ritorno*, documentario d'archivio sui reduci della seconda guerra mondiale. Tornerà al cinema per l'ultima volta con *La ragazza del bersagliere* (1967), sua prima pellicola a colori. Dal 1970 lavorerà solo in Tv. Di quest'ultima fase spicca *Napoli 1860: La fine dei Borboni*, cronaca degli ultimi anni di dominio borbonico che torna nei territori di 1860. Muore a Roma a 87 anni.

STAR

“Questo giornale nasce in un momento cinematografico confuso e – specialmente per l’Italia – non lieto”. Inizia così l’editoriale di apertura del primo numero di *Star. Settimanale di cinema e altri spettacoli* uscito il 12 agosto 1944 sotto la direzione di Ettore Patti – successivamente avvicendato da Gaetano Carancini – e l’attrice Rosalind Russell in copertina. Sin dal primo numero la rivista si propone di raccontare la rifondazione del cinema italiano del Dopoguerra perché “non è concepibile un’Italia rinnovata senza una sua cinematografia” ma allo stesso tempo di interessarsi “a tutte le produzioni straniere, i cui problemi e le cui attività, oggi possiamo finalmente considerare con animo obiettivo e libero”. Negli anni a venire il settimanale alternerà materiali informativi e recensioni di film, focus sulle star di Hollywood e articoli che documentano la nascita del Neorealismo, avvalendosi di importanti firme della critica cinematografica di quegli anni, tra cui il futuro regista Antonio Pietrangeli.

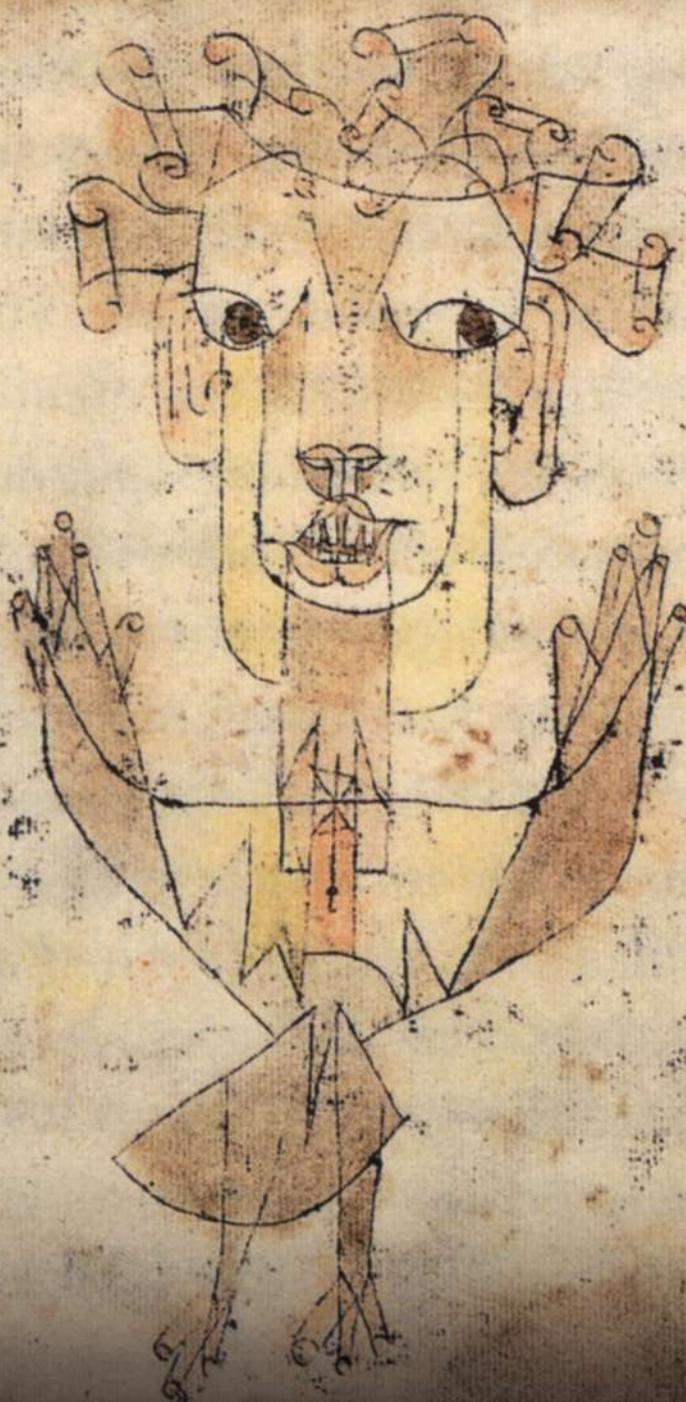


vece è verissimo che ho voluto tenermi ai campi lunghi e medi: mi è sembrato, facendo così, di restare di più nel tono del documento, nel senso della accidentalità della ripresa: dato che (tu mi insegna e lo confermi nell’articolo) l’uso del primo piano è invece tipico del film costruito, a “sviluppo drammatico”.

La cordiale recensione di A. Riccio (*Risorgimento Liberale*) mi ha lasciato con una curiosità: quali sono le scene che (secondo una giusta costruzione del film) “avrebbero potuto vedersi invece di essere raccontate?”. Forse i precedenti tra la Superiora e Monotti?... Non credo davvero che la modernità di Riccio mi avrebbe suggerito di ricorrere alla proverbiale dissolvenza incrociata di rievocazione. Anzitutto per ragioni di stile: e poi perché i dettagli di quel “fattaccio” non hanno nessuna importanza funzionale nel film: nel film è essenziale soltanto la conseguenza di quel banale episodio di cronaca nera: il rancore che ha lasciato nell’animo della donna: non l’“effetto” drammatico ma superficiale e inessenziale del delitto. E allora che cosa avreb-

be voluto vedere Riccio? Un altro film, risponderà lui: e va bene. Ma in questo? Forse il racconto della razzia del napoletano? Non lo pensa nemmeno. O i racconti delle atrocità tedesche? Neanche per sogno. A Riccio non può sfuggire che quei racconti funzionano proprio e soltanto in quanto “detti”, in quanto producenti effetto per il fatto della narrazione, in quanto “già avvenuti”. E allora? Altro di raccontato nel film non c’è. E io resterò con la mia curiosità inappagata.

Ma la curiosità più acuta me la lascia de Bac su *La Capitale*. Egli dice “il film è apprezzabile in quanto non sfrutta situazioni comuni e non si serve dei comuni ritrovati sentimentali e psicologici atti a rendere attraente lo spettacolo”. E grazie. Ma aggiunge subito dopo “...sebbene qualche volta si appesantisca (il film) per la continuità esagerata di luoghi comuni e la monotonia dell’azione”. Qui ci deve essere entrato il proto. Davanti alla parola “comuni” o ci ha messo il “non” nel primo periodo, di testa sua. O ce lo ha levato dopo, nel secondo.



«Un dipinto di Klee intitolato Angelus Novus mostra un angelo che sembra sul punto di allontanarsi da qualcosa che sta contemplando con sguardo bloccato. I suoi occhi sono fissi, la bocca è aperta, le ali spiegate. Così ci si raffigura l'angelo della storia. Il suo volto è rivolto al passato. Laddove leggiamo una catena di eventi, lui vede un'unica catastrofe che continua ad accumulare rovine su rovine e le scaglia ai suoi piedi. L'angelo vorrebbe restare, risvegliare i morti e riparare ciò che è stato distrutto. Ma una tempesta sta soffiando dal Paradiso, che ha ingabbiato le sue ali con tale violenza che l'angelo non può più chiuderle. La tempesta lo spinge irresistibilmente nel futuro, cui volge le spalle, mentre il cumulo di rovine davanti a lui cresce verso il cielo. Questa tempesta è ciò che chiamiamo progresso»

Walter Benjamin, 1921, scritto dopo aver acquistato il dipinto di Klee

BIOGRAFIE

Leslie Cheung. L'angelo (caduto) del cinema di Hong Kong

di daniele d'orsi

 Leslie Cheung in
Happy Together



Etereo, perturbante, angelico.

A 20 anni dalla prematura scomparsa, il volto del cantante e attore di *Days of Being Wild* e *Happy Together* continua a tormentarci ogni volta che lo incontriamo sullo schermo, quasi come se il tempo ci avesse condannato a interrogarci, in silenzio, sui misteri nascosti nel suo animo. Ma a noi cosa ha lasciato la sua perdita?



Un uomo cammina a testa bassa in un corridoio angusto, con la sola luce verde ad illuminargli la schiena. Ha i capelli corvini, un fisico asciutto e un portamento elegante. Ogni particella del suo corpo sembra infuocata, così come lo sguardo che lancia in tralice a una celestiale Maggie Cheung. Le si avvicina per pagare la bibita ghiacciata, ma il suo obiettivo è un altro. Desidera quella giovane donna, deve essere sua. Le chiede il nome, ma non ha davvero bisogno di conoscere la risposta. “So come ti chiami” le sussurra all’orecchio con un tono tra il sommesso e l’erotico, gettandola in quel panico emozionale che solo lui è in grado di attivare. “Stanotte mi vedrai in sogno”. È così che nel 1990 un giovane Wong Kar-wai apre il suo secondo film da regista, iscrivendo per la prima volta nel suo cinema un’immagine che non avremmo mai più dimenticato: il volto etereo di Leslie Cheung. Perché nell’incipit di *Days of Being Wild* non troviamo “solamente” il principio di una delle collaborazioni più iconiche della cinematografia hongkonghese Anni ’90, o la codificazione definitiva di una parabola divistica immortale. Quello a cui assistiamo è un vero e proprio processo di iniziazione. Una scarica di tensione, che come una folgorazione improvvisa, attraversa la nostra memoria spettatoriale e la apre ad un mondo nuovo, inesplorato, che da quel momento in poi ci lascerà preda dell’estasi. Quell’istante lì, in cui il corpo di Leslie Cheung appare sullo schermo sotto la luce diffusa di Christopher Doyle, è stato per molti di noi il punto d’accesso alla filmografia del celebre cineasta, e nel contempo il preludio di una catechizzazione collettiva ad un lato “inedito” dell’industria dei sogni di Hong Kong. Quello più umbratile, pulsionale, libero dalle (egualmente ammirevoli) costrizioni espressive della commercializzazione. E che al giorno d’oggi,

a distanza di venti anni dal suicidio dell’artista, ha ancora in Leslie il suo simbolo più alto, perturbante e controverso.

Nato Cheung Fat-chung nell’area urbana di Kowloon, Leslie era già una *star* prima ancora di incontrare Wong. Se per noi occidentali *Days of Being Wild* ha rappresentato il battesimo di un nuovo modo di intendere l’immaginario divistico di stampo asiatico, in Estremo Oriente non esisteva al tempo uomo più acclamato, discusso e osannato. Sul palcoscenico, come nelle stazioni radiofoniche, nessuno aveva spinto i limiti del “culturalmente accettabile” come lui, mutando contemporaneamente con il suo solo istrionismo i canoni commerciali ed espressivi di più industrie. Tra il 1982 e il 1984 si pone infatti come cifra metabolizzante di tutte quelle tensioni progressiste che portano la cultura popolare hongkonghese ad un rinnovamento drastico delle sue fondamenta mitopoietiche. Secondo un fenomeno di distruzione/rifondazione che – non a caso – individua nelle trasformazioni contemporanee della macchina cinematografica il suo avvio ideale. È nella collaborazione con una delle figure seminali della prima *New Wave* di Hong Kong, Patrick Tam, che Leslie Cheung irrompe finalmente nello *stardom* nazionale, cambiandone sin da subito figurazioni, stilemi e codici di rappresentazione. In un periodo di profonda indecisione collettiva, con la città-stato (con)tesa tra le insicurezze politiche di Deng Xiaoping e le negoziazioni sino-britanniche relative al suo *status* futuro, il personaggio del giovane alienato di *Nomad* (1982) rappresenta per gli spettatori hongkonghesi un vero e proprio terremoto emotivo. Prima di allora, quasi nessun testo aveva avuto la capacità di squarciare in modo così dirompente il velo della felicità illusoria in cui versava l’immaginario pubblico nazionale. Certo,



 Leslie Cheung in *Happy Together*

film come *The Secret* (1979) o *The Story of Woo Viet* (1981) di Ann Hui e *Dangerous Encounters of the First Kind* (1980) di Tsui Hark avevano già illuminato vie inedite per radicare nella spazialità cittadina il senso di dissonanza dei giovani isolani. Ma rispetto agli eroi/eroine di quelle narrazioni, l'esistenzialismo del personaggio di Louis diviene oggetto di connessioni inaspettate, di tensioni che ne attraversano il corpo fin quasi a bucare lo schermo, arrivando in tal modo a riflettere le pulsioni più recondite degli spettatori/cittadini. Il volto di Leslie Cheung assurge così a segno metaforico di una nuova generazione, che ritrova (o, forse, si ritrova?) nei lineamenti androgini dell'attore un senso diverso di stare al mondo. La possibilità, cioè, di accettare apertamente le proprie insicurezze, anche quelle sessuali, senza conformarsi ai dettami conservatori di derivazione confuciana. E questa fragilità di fondo non lo abbandonerà mai veramente. Anzi. È la cifra su cui strutturerà tutta la sua sensibilità artistica. Sia in campo musicale, che cinematografico. La vediamo in ogni suo gesto, in ogni espressione emotiva: negli occhi con cui in *Rouge* (1987) guarda la sua amata andare in overdose di oppio; nella gioia con la quale in *Happy Together* (1997) di Wong Kar-wai si abbandona al corpo di Tony Leung; oppure, come in *Addio mia concubina* (1993) di Chen Kaige, nella disperazione di un artista rimasto solo sul palcoscenico della vita, costretto a rinunciare al sogno di libertà in un

Se per noi occidentali Days of Being Wild ha rappresentato il battesimo di un nuovo modo di intendere il divismo asiatico, in Estremo Oriente non esisteva al tempo uomo più acclamato, discusso e osannato di Leslie Cheung

periodo di grave involuzione culturale. Un dolore oscuro, ossessivamente celato dietro la linearità di un volto che non conosce imperfezioni né storture di alcun tipo. E che solo il calore di un abbraccio poteva stemperarne in parte il richiamo fatalistico.

A questo punto però è necessario cambiare leggermente prospettiva. La commemorazione di Leslie Cheung, di ciò che è stato per l'industria dell'*entertainment* panasiatica e del posto che occupa negli animi di chi ancora a oggi lo ricorda con emozione, non può prescindere dall'osservazione del suo lato più funambolico e istrionico. Anzi, potremmo anche spingerci oltre, e affermare che ogni discorso relativo alla sua sensibilità artistica, così come allo statuto iconografico della sua persona pubblica, deve necessariamente passare per le sue performance più comiche, spregiudicate e dissacranti. E le ragioni non si fermano alla sola valenza umanizzante dello spirito umoristico, che

permette al "grande divo" di comunicare con il pubblico a un livello più terreno e immediato. Al contrario, è nella libertà d'azione della commedia (e dello spettacolo "pop" sul palcoscenico) che Leslie Cheung sedimenta le logiche

della sua iconografia *queer*, scardinando per la prima volta le porte di un conservatorismo difficile da dissolvere, anche (e soprattutto) nelle ramificazioni più popolari del panorama audiovisivo degli Anni '80/'90. Insomma, ancor più che nelle parti drammatiche, è nella stravaganza di personaggi buffoneschi, la cui virilità innocua è segno e anticipazione di una deriva impellente verso l'effeminazione, che troviamo quella decostruzione dell'immaginario machista perseguita dall'attore anche nella vita musicale. Se in *Behind the Yellow Line* (1984) la dissoluzione dell'iper-mascolinità si muove ancora in un contesto fortemente eteronormativo – in linea, oseremmo dire, con l'ingenuità pulsionale

dei film di Jackie Chan e Sammo Hung - è nelle commedie della decade successiva che il paradigma inizia a mutare. Opere come *All's Well, Ends Well* (1992) e *He's a Woman, She's a Man* (1994) portano all'attenzione del grande pubblico un'immagine ultra-sessualizzata di Leslie Cheung, in cui il corpo del divo/personaggio è abitato da identità sfuggenti, fluide, impossibili da confinare in una binarietà di interpretazione. Una molteplicità identitaria che da questo punto in poi assume nella vita pubblica dell'interprete una valenza artistica totalizzante: tanto che l'attore fa *coming out*, abbraccia definitivamente il suo istrionismo androgino, e nel '96 accompagna l'album del ritorno sulla scena musicale (intitolato *Red*) con una serie di *performance* in stile *drag queen*. Ma come accade per tutti i fenomeni di stampo novecentesco, questo processo di trasformazione divistica trova la sua sublimazione sul grande schermo. Wong Kar-wai e Chen Kaige svolgono in tal senso un ruolo centrale nel restituire una declinazione tragica alle sue pulsioni interiori, ma non sono i soli interpreti di questo rinnovamento estetico. Anzi, è proprio il cinema di genere a rendere conto di un istinto alla sessualizzazione impossibile ormai da nascondere. Al punto che anche in un testo storicamente codificato come *The Bride with White Hair* (1993) è la promiscuità del cavalleresco Zhuo Yifang ad intrecciare i codici rappresentativi del wuxia cantonese alle trasformazioni della traiettoria divistica del suo interprete. Un cambiamento ancor più evidente, se comparato con l'omologo *A Chinese Ghost Story* di fine Anni '80. Dove lo spettacolo del corpo-in-movimento non comportava ancora una riflessione sistematica sulla dissoluzione dei tabù sessuali.

Ripercorrere quindi la parabola artistica di Leslie Cheung, di ciò che ha significato per il mondo dello spettacolo, ha poco senso se non si interroga l'eredità che si è lasciato alle spalle. Ma più cerchiamo di attribuirgli etichette o definizioni, più ci rendiamo conto che il suo reale lascito sta nell'assenza. Per questo motivo, scrivere su Leslie Cheung a trent'anni di distanza da quella terribile serata di inizio aprile 1993, significa comporre un'elegia al vuoto. A quello spazio vuoto con cui lui non convive più da tre decenni, ma con il quale tutti noi che lo abbiamo ammirato facciamo i conti ogni volta che il suo sguardo ci incrocia sullo schermo. Ed ecco che (ri)parte il viaggio nei ricordi, nelle folgorazioni di memorie elettrizzanti e mai realmente dimenticate. E che incontrovertibilmente riconducono il pensiero verso quella fragilità di fondo che sembrava zampillare da ogni sua espressione. Da ogni suo movimento. Anche quando desiderava nascondersela sotto la superficie. Ebbene, sappiamo in cosa è culminato quel sentimento. In un breve messaggio di ringraziamento ai suoi cari, prima dell'insanabile addio. "*Nella mia vita non ho fatto niente di male. Perché deve finire così?*". Non è dato saperlo. A un interrogativo così lacerante non possiamo naturalmente dare una risposta. Ma alla sua domanda, vogliamo comunque replicare con una certezza: che non saranno queste poche parole di commiato a definire l'immagine finale con cui celebriamo la sua arte. Perché per noi Leslie continua a rimanere lì. Stretto tra le braccia del suo amico Tony, mentre danza al ritmo di un tango infinito. In cui sarà per sempre libero di essere sé stesso. Almeno finché uno di noi ne conserverà nel cuore la memoria.

Filmografia essenziale

Hong lou chun shang chun, di Hsin Chin (1978)
Gou yao gou gu, di Siu-Tin Lai e Nancy Sit (1978)
Hot choi, di Clifford Choi (1980)
Ning meng ke le, di Clifford Choi (1982)
Lie huo qing chun, di Patrick Tam (1982)
Behind the Yellow Line di Taylor Wong (1984)
A Better Tomorrow di John Woo (1986)
A Better Tomorrow II di John Woo (1987)
Rouge di Stanley Kwan (1987)
Storia di fantasmi cinesi di Siu-Tung Ching (1987)
Days of Being Wild di Wong Kar-wai (1991)
Once a Thief di John Woo (1991)
Addio mia concubina di Chen Kaige (1993)
Ashes of Time di Wong Kar-wai (1994)
He's a woman, she's a man di Peter Chan (1994)
Le tentazioni della luna di Chen Kaige (1996)
Happy Together di Wong Kar-wai (1997)



VINTAGE

di federico chiacchiarri

The Abyss

Il contact subacqueo
di James Cameron

Mentre Avatar: la via dell'acqua supera ampiamente in tutto il mondo la soglia dei due miliardi di incassi e Titanic torna in sala in versione 3D, ecco un saggio originariamente pubblicato nella monografia su James Cameron uscita nel 1998 per Sentieri Selvaggi e Stefano Sorbini Editore. The Abyss (id., 1989) rimane uno dei capitoli cruciali nella poetica del regista canadese, capace di illuminare retrospettivamente l'intera filmografia dell'autore

Questo film è una trappola. Trappola dei sensi, e dello sguardo (e lo stesso James Cameron ha parlato di un film con “dei personaggi intrappolati in un luogo a contatto con delle forze naturali”). Ma è anche – e soprattutto – una liberazione. *The Abyss* sin dall'inizio ci mostra tutta una serie di false piste, di tracce da seguire per farci perdere nel testo, nei testi possibili. Già dall'incipit nietzchiano, “Quando tu guardi troppo a lungo in un abisso, l'abisso guarda anche dentro di te”, terribilmente angosciante, il film sembra indirizzarci verso percorsi vicini all'orrore metafisico (e, pure, corporeo) di un John Carpenter (ricordate *Il signore del male?*). Sembra cioè dichiararsi come un contenitore del terrore, con quel sommergibile atomico devastato dalla forza innaturale dell'alieno. Poi, con lo spostarsi dell'azione nella stazione sottomarina, Cameron ci porta verso *Alien* (e il suo *Aliens*), ovvero quello della storia di fantascienza “operaia”, quella fatta di tecnici che vagano nello spazio per operazioni commerciali. Ma qui, in *The Abyss*, lo spazio è l'oceano, ovvero le profondità assolute del mare. Ma non c'è, come in *Alien*, un mostro da combattere, oppure non ancora. C'è invece un terribile uragano che si abbatte sulla superficie e distrugge la gru della nave alla quale è ancorata la stazione. In attimi di puro terrore la gru scende velocemente giù nel mare dritta dritta sui nostri personaggi-eroi. Ma sfiora solamente la stazione, per poi trascinarla però con sé negli abissi. Qui siamo nel *disaster movie* puro. Un gruppo di uomini e donne intrappolati nelle profondità più estreme dell'oceano. L'acqua che entra da tutte le parti, porte che si chiudono, sportelli e lamiere che

si scontrano con la furia devastante delle acque. Ma a Cameron la semplicità non piace. Perciò inserisce sin dall'inizio un gruppo di militari specializzati nel recupero subacqueo, e l'elemento da recuperare è nientemeno che una bomba nucleare...

Ecco che dopo un'ora di pellicola abbiamo un sommergibile distrutto da una forza aliena, dei militari che credono sia opera dei russi (siamo ancora un attimo prima della fine della “guerra fredda”, e qui, sotto l'acqua gelida dell'Oceano, la guerra è fredda davvero...), degli operai che si scontrano con incidenti causati da un uragano e che scoprono con terrore che i militari hanno portato nella loro stazione una bomba atomica. In questo coacervo di situazioni, di trame possibili, Cameron inserisce due elementi decisivi: il rapporto (in crisi) tra Bud e Lindsey, e l'incontro con l'alieno. Nella profondità delle tenebre del mare, squarciate dalle luci artificiali degli scafi sommergibili, Bud e Lindsey, dopo tre anni di un matrimonio ormai in crisi, si ritrovano costretti a coesistere dentro uno stesso ambiente. È questa coesistenza coatta a “riempire” di senso emozionale il film, prima del contatto alieno. Lindsey è la tipica donna-forte dei film di Cameron (basti pensare alle eroine di *Terminator*, *Aliens*, *Titanic*): è lei che ha progettato la stazione, ed è lei l'elemento *disturbante* dell'intera operazione. Cameron in un'inquadratura iniziale già evidenzia i termini dello scontro: dall'elicottero calato sulla nave scendono i militari pronti a essere inviati nella stazione sottomarina. L'inquadratura riprende, “rambescamente”, solo le parti basse dei corpi che, velocemente, scendono dal veicolo. Stivaloni e pantaloni militari si susseguono fino a che, nella stes-



 The Abyss

sa sequenza, si vedono due gambe femminili con delle eleganti scarpe con il tacco alto. Se vogliamo questo è uno dei pochi “tocchi” estetici femminili del film, utilizzato da Cameron esclusivamente per segnare la “differenza” in arrivo. Differenza essenziale al film, però. Perché se il sommergibile, dal contatto con l’alieno, ne ricava la distruzione, e se un membro dell’equipaggio che “vede” gli alieni entra misteriosamente in coma, Lindsey, alla visione del bagliore che caratterizza “l’altro”, reagirà con un sorriso. Sembra un dettaglio ed invece quel sorriso, rimarcherà proprio la differenza (di sguardo, di emozione, di sentimenti).

Con l’arrivo di Lindsey, e con l’incontro “alieno” il film cambia completamente registro (e tutti non hanno potuto fare a meno di citare *Incontri ravvicinati del terzo tipo* di Spielberg).

Ma qui, in *Abyss*, Cameron va oltre il disegno spielberghiano di una riconciliazione con “l’altro da sé”. Cameron, se possibile, rovescia addirittura i punti di vista. Ma non immergendoli nello sguardo incantato dell’uomo “trasformato” di Spielberg, ma semplicemente scegliendo, come sguardo, il “punto di vista alieno”. In quanti film abbiamo un “soggettiva aliena” come quella, bellissima, dell’incontro tra il serpente d’acqua di *Abyss* con Lindsey, Bud e l’equipaggio? L’incontro, il contatto tra l’alieno e Lindsey è uno dei momenti più entusiasmanti del cinema fantastico. È chiaro che il serpente d’acqua non è “l’alieno”, ma la veste che ha scelto per presentarsi agli uomini. Uomini fatti d’acqua in gran parte, immersi nelle acque profonde del mare... come altro avrebbe dovuto presentarsi? Ma quell’acqua è anche uno specchio, o meglio uno specchio che ricrea i volti di chi

lo guarda. Lindsey sorride e il serpente d’acqua la imita, fa una linguaccia e lui pure. È il momento del gioco, della comunicazione. È il momento, decisivo del “contact”. Infatti proprio *Contact*, lo straordinario film di Robert Zemeckis, in una sequenza indimenticabile, ci riporta negli stessi territori possibili. Ellie, Jodie Foster, nel suo viaggio che nessuno capirà, entra in contatto con gli alieni, che le ricostruiscono un mondo “come fatto d’acqua” che le rispetta tutti i suoi desideri: mondo incantato, colori bellissimi, un mare (anche qui) stupendo, e in più la figura del padre da lei tanto amato. La comunicazione come luogo di *interazione*. Come territorio di *contaminazione*, come momento in cui è indispensabile “farsi altro”, divenire diversi da sé, immergersi nello sguardo corpo-respiro dell’altro. In

Abyss questo è solo un attimo, un sogno subito spezzato dalla violenza dei militari, che inebetiti dalla paura, letteralmente “spezzano” il sogno, spezzano il serpente d’acqua che è costretto a fuggire.

E qui il film passa dall’incontro allo scontro. Coffey si impadronisce della bomba e decide di scagliarla contro gli alieni. Bud e Lindsey lo inseguono per fermarlo. È lo scontro tra uomini-mostro e donne combattive di *Aliens* che ritorna. Ed è Lindsey a vincere, scagliando Coffey negli abissi dove esploderà per la pressione. Ma la bomba, intanto, se ne va giù, ancora inesplosa. Però a Cameron questo non basta. E rimanda il problema. Perché tutto il suo cinema è fatto di problemi da rimandare, soffocati da problemi sempre più impellenti da affrontare. Qui Lindsey e Bud devono affrontare, letteralmente, la morte. Lo scafo prende acqua, la situazione è troppo lontana, la bombola

Cameron va oltre il disegno spielberghiano di una riconciliazione con “l’altro da sé”.

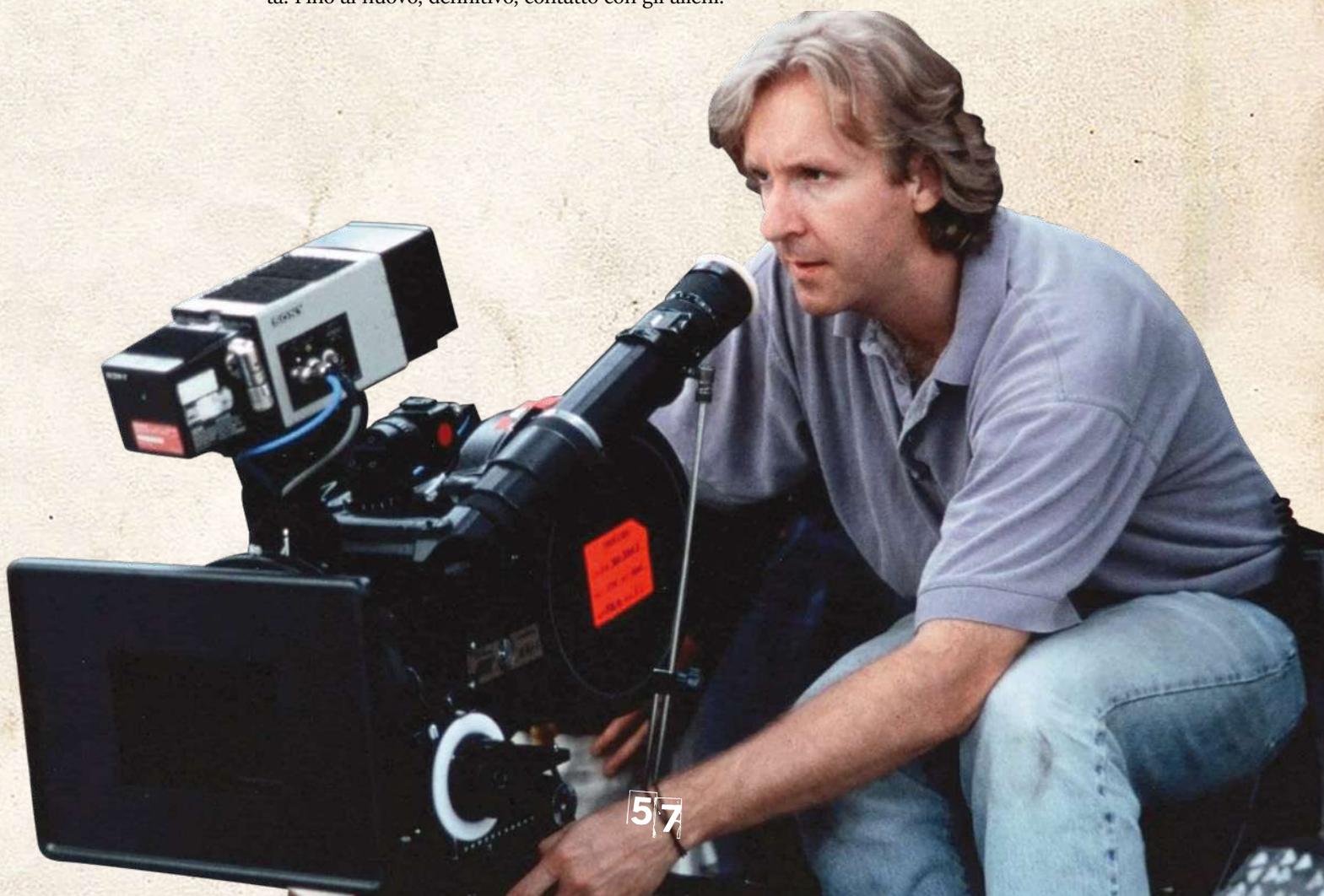
Rovescia addirittura i punti di vista scegliendo la soggettiva dell’alieno

d'ossigeno una sola (insufficiente per salvare tutti, come le scialuppe di *Titanic*). Bud e Lindsey sono di fronte a una scelta terribile. E Lindsey decide di lasciarsi "morire" come unica chance per "rivivere". In una sequenza drammatica e straordinaria Lindsey affoga e si congela nell'acqua freddissima, e Bud la trascina con sé nella stazione. Qui tenterà in tutti i modi di riportarla in vita. E dopo il fallimento di tutte le operazioni fatte con gli strumenti, solo con la bocca, solo con le mani, solo con il suo "corpo d'amore" Bud riuscirà a "resuscitare" Lindsey. E qui siamo nel cuore del film, nel vero centro di smistamento delle idee, delle emozioni, dei sensi. *The Abyss* è un film di contatti, di nascite, di sensi filtrati, di amore assoluto, e, infine, del bisogno del respiro (come vera liberazione dei corpi-sensi-sentimenti). Contatti umani (ma anche "diversi"), ma soprattutto "nascite". Lindsey muore e rinasce grazie a Bud il quale, successivamente, per disinnescare l'ordigno nucleare, deve a sua volta immergersi nel liquido ricco d'ossigeno (para-amniotico) che materialmente lo ricaccerà nello stato "fetale": il corpo "respira", immerso nel liquido. Altra rinascita, dunque, ed altra morte, presunta. Fino al nuovo, definitivo, contatto con gli alieni.

The Abyss è un film di contatti,
di nascite, di sensi filtrati, di amore
assoluto, e, infine,
del bisogno del respiro

Bud si lancia negli abissi più oscuri comunicando con una tastiera che via via darà di lui dei segnali sempre più confusi. Alla fine, disinnescata la bomba, non gli rimangono né il tempo né le forze di ritornare su. Ma, in una sequenza incredibile e quasi "biblica", improvvisamente le acque si apriranno, e Bud potrà togliersi il casco pieno di liquido e - finalmente - respirare. Questo è il momento tipico della pellicola. Per tutto il film lo sguardo è sempre passato attraverso schermi, monitor, oblò mentre il respiro veniva veicolato da bombole d'ossigeno e liquidi "sperimentali". Qui, finalmen-

te, abbiamo l'apertura delle acque (lo sguardo) e la fuoriuscita dai filtri (il respiro). Sono i due elementi che permettono a Bud e a tutti gli altri di tornare, grazie agli alieni che - letteralmente - li riportano alla luce, in superficie, sani e salvi e, forse, migliori. L'acqua (la vita) fredda (la morte) si apre e riporta su alla luce del sole i corpi trasformati dal contatto. Il film dopo oltre due ore di immersione, dopo che il soffocamento dei sensi ha dominato, finalmente torna a respirare. È il regalo di Cameron agli spettatori: bisogna rischiare la morte per ritrovare il senso della vita.



Teatro di carta

Uno spettacolo teatrale senza spettatori, tratto da *Guerra e Pace* di Tolstoj, diventa *Diario di uno spettatore clandestino*, un racconto di impressioni estemporanee, creative e "sgembe" che vibrano nelle pagine del fumettista e illustratore François Olislaeger. Edito da Emergenze Publishing in collaborazione con il Teatro Stabile dell'Umbria

Durante il secondo lockdown che ha investito l'Italia a ottobre 2020, al Teatro Morlacchi di Perugia si stavano svolgendo le prove di uno spettacolo tratto da *Guerra e Pace* di Tolstoj, per la regia di Andrea Baracco. Ma il nuovo decreto ha imposto la chiusura di teatri, cinema e sale da concerto, impedendo di fatto che lo spettacolo andasse in scena, come previsto, il 28 ottobre. È qui che Nino Marino, direttore del teatro, ha l'intuizione di far proseguire le prove a porte chiuse, e per non vanificare tutto il lavoro della compagnia invita ad assistere un unico, segreto e privilegiato spettatore. Si tratta del fumettista e illustratore franco-belga François Olislaeger, che ha il compito di imprimere su carta la preparazione dello spettacolo per il pubblico "là fuori", che non può assistere alla messa in scena dal vivo. Per facilitare il distanziamento, la platea è stata trasformata in palcoscenico e Olislaeger può osservare gli attori muoversi e provare dall'alto di un palchetto. Nasce così *Diario di uno spettatore clandestino*, edito da Emergenze Publishing, che raccoglie in sei fascioletti (i diari, appunto) impressioni estemporanee sul processo realizzativo della rappresentazione e ne cattura, in modo istintivo e essenziale, l'energia e le vibrazioni che animano un luogo forzatamente isolato, eppure ostinatamente e ineluttabilmente vitale. L'occhio del fumettista si fa voyeuristico, testimone distante e nascosto nell'ombra di qualcosa che di norma non ci è dato vedere. Tempi morti, errori, ripetizioni, prove tecniche. Olislaeger, col suo tratto veloce, che mai si sofferma troppo sulla precisione dei dettagli, si fa trascinare dalle emozioni intense che il teatro racchiude e alterna scorci e angolazioni di sbieco ai campi lunghi sulla platea e sul palcoscenico, in immagini che a volte si adombrano ed altre s'illuminano. L'atmosfera densa e concentrata che si respira all'interno del Morlacchi, si esprime in poche, diluite frasi, che s'inseguono di tavola in tavola in linee sottili. Il resto del tempo l'occhio dell'autore è rapito dalle scenografie, dai movimenti, dalle attrezzature e dai corpi in scena. Gli spazi, attraverso i disegni, si ampliano e si restringono come fossero un polmone che si gonfia e si svuota mentre incamera aria per poi rilasciarla. Il teatro altro non è che un organo pulsante, vivo, che continua a pompare ossigeno adattandosi alla superficie concessagli. E trova rifugio e rassicurazione in un processo creativo in continuo divenire, nella ripetitività che attenua l'inquietudine dell'attesa, la fatica dell'incertezza, la paura della morte che, in tempi pandemici, incombe sul teatro stesso, al suo interno così come al di fuori. I disegni di Olislaeger, rigorosamente in bianco e nero, sono folgorazioni, colpi d'occhio, istanti mutevoli e passeggeri, reiterati eppure mai uguali a se stessi. Il tentativo di restituire attraverso la semplicità delle linee e dei colori, un'arte che ingloba, assorbe e sprigiona energie ed emozioni, trasformandosi in un riparo sicuro, per quanto straniante, in cui far fiorire una vita che resiste.



leggi il fumetto



In cosa mi sono imbarcato?



Parigi annuncia un nuovo confinamento e un coprifuoco. Nino Marino mi dice che lo spettacolo "Guerra e Pace", che doveva essere presentato al Teatro Morlacchi di Perugia, che lui dirige, non si farà.

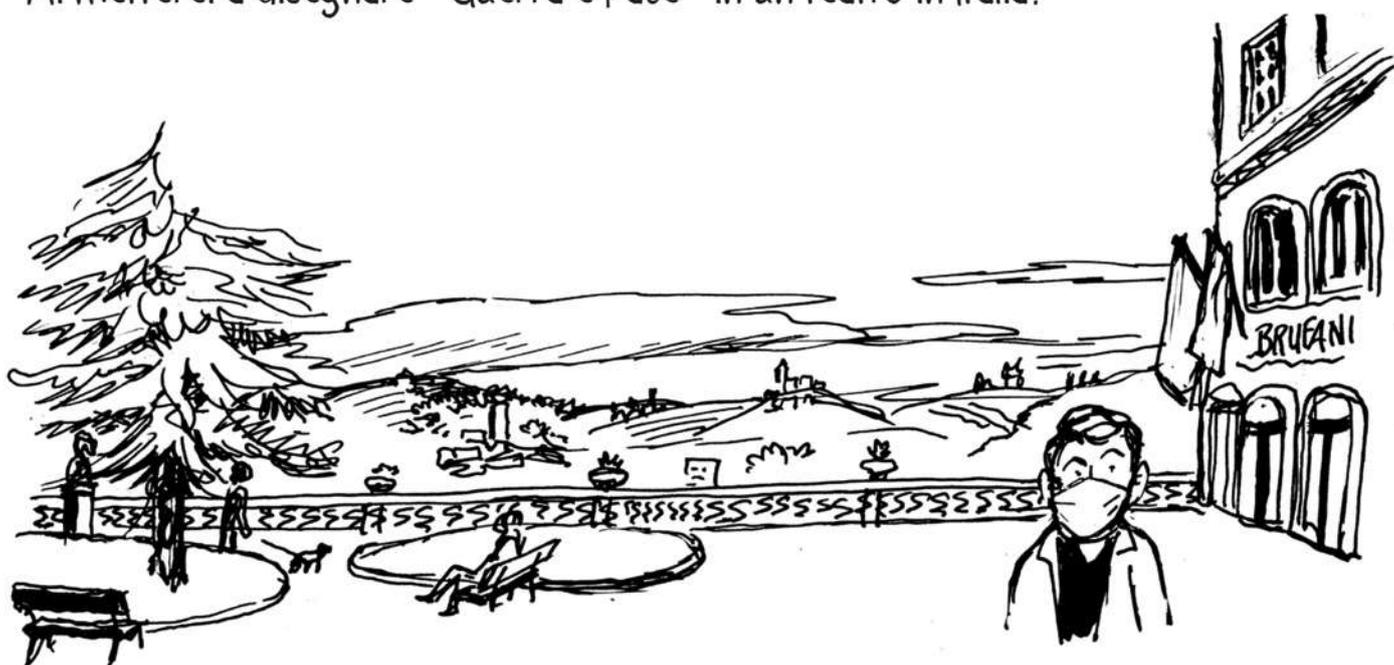


Cioè... il pubblico non potrà assistervi. Ma invece sì! Lo spettacolo ci sarà! Non perderemo questa bella energia!

Quindi, per due settimane, in questo magnifico teatro dell'Umbria, in Italia, 14 attrici e attori, reciteranno l'opera di Tolstoj.



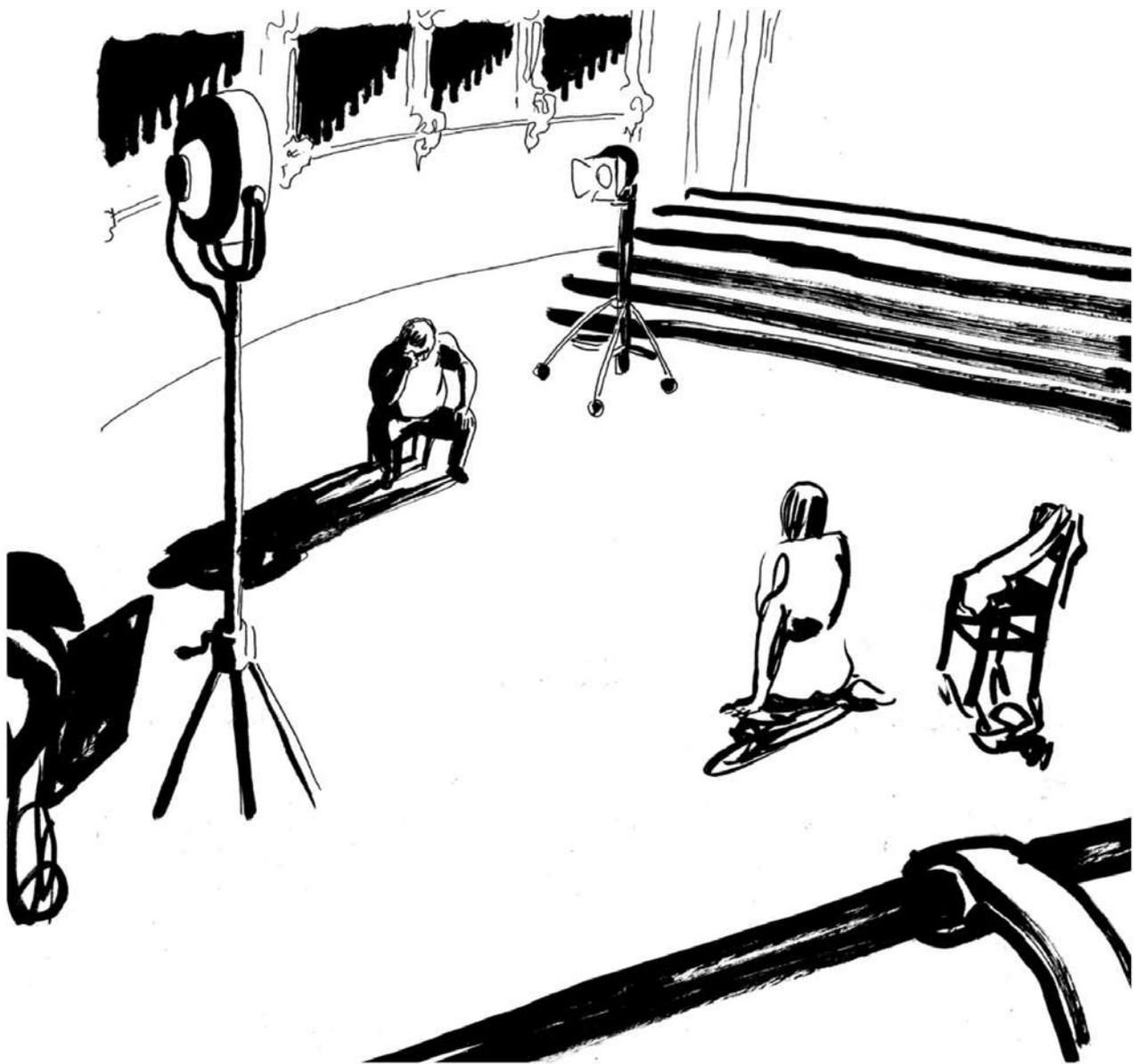
Se fosse veramente la fine del mondo, lo farei?
Mi metterei a disegnare "Guerra e Pace" in un teatro in Italia?





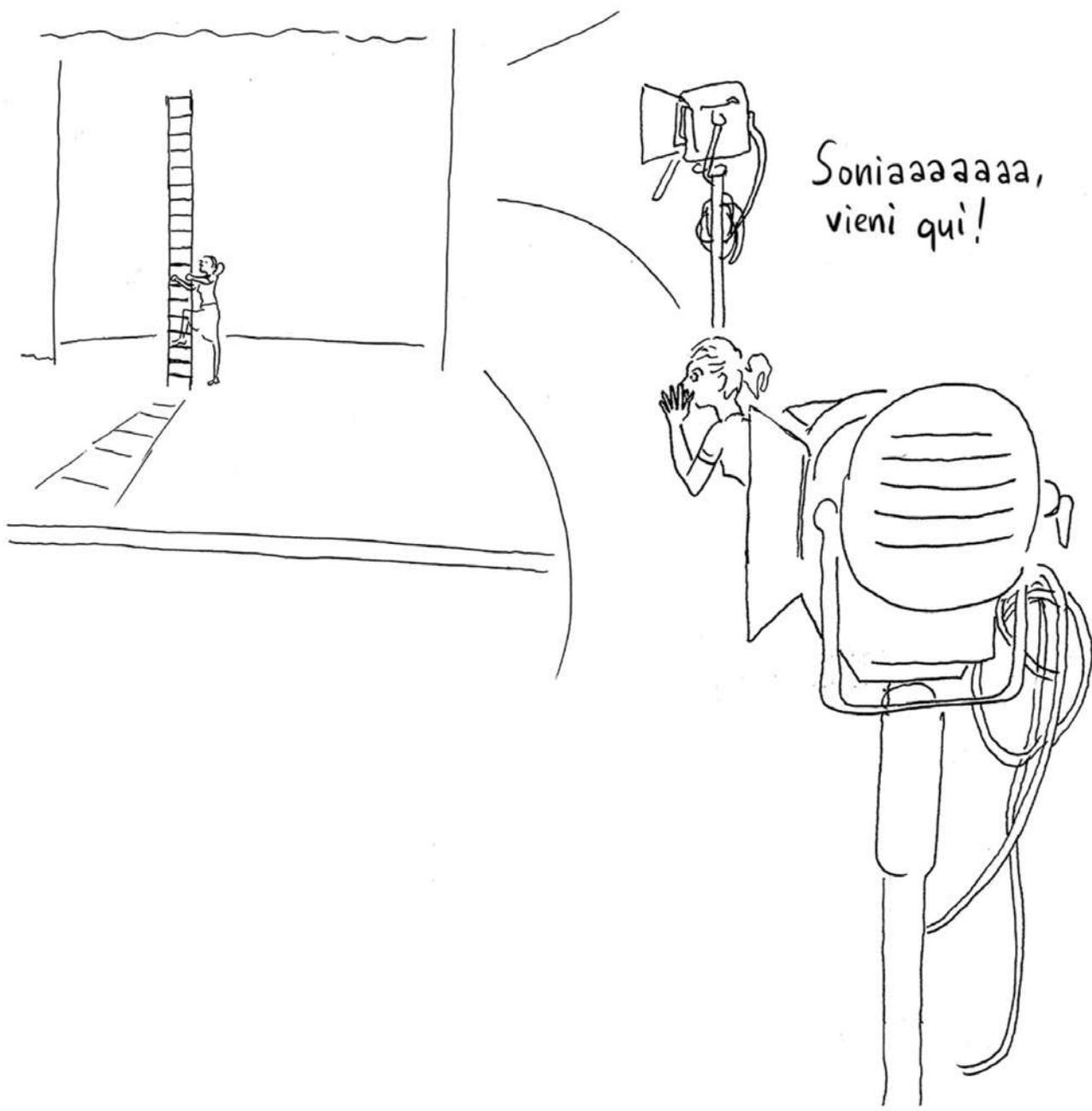
(Non si vede tanto, ma sotto la mascherina sorrido)





Nataša guarda i palchi e si rivolge a un pubblico che non c'è.

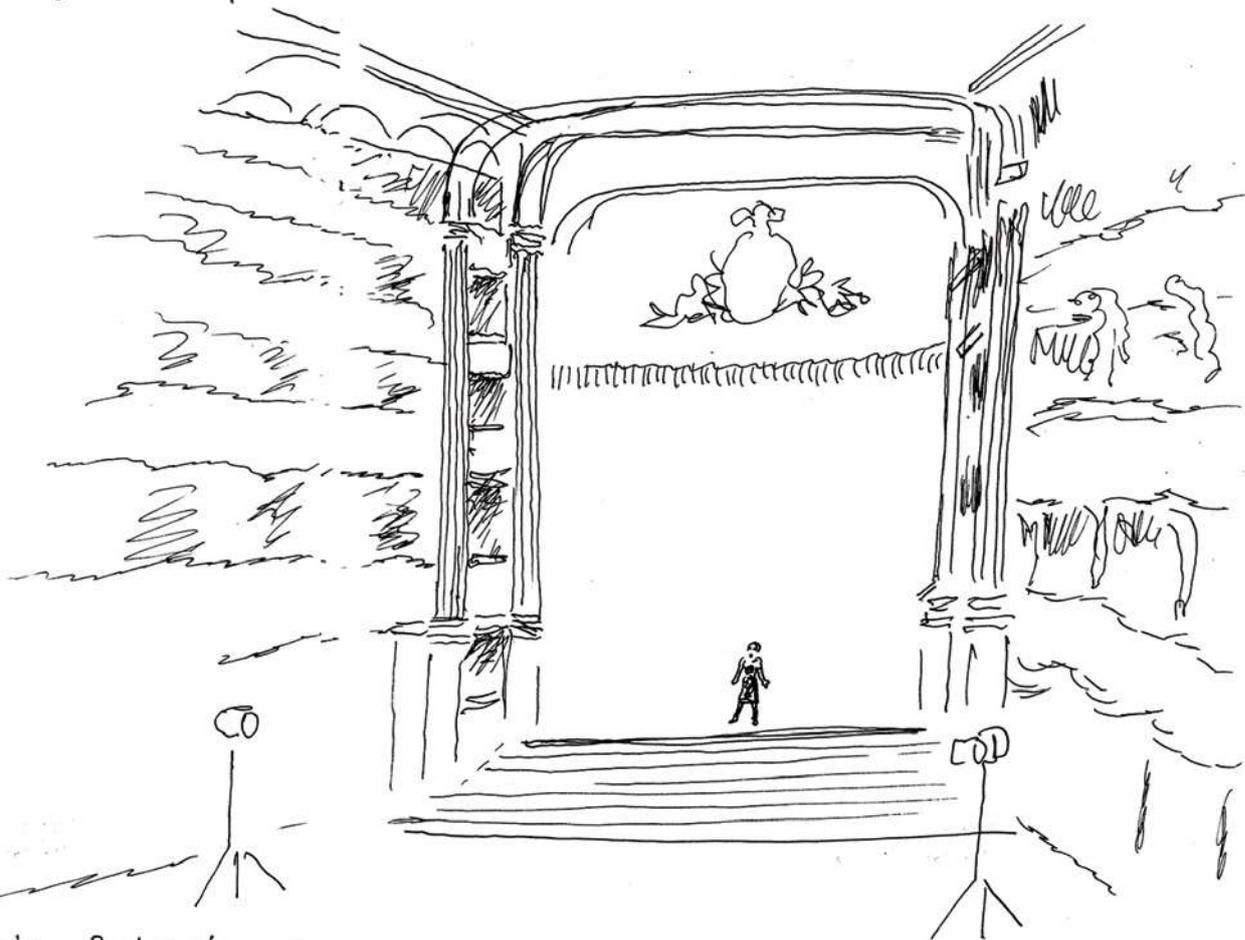








Tu non sai - Andrej - cosa
ha significato per me...



(Un pianoforte risuona
dal fondo della sala)

di susanne john e
giovanna sparapani



Sara Munari. Uno sguardo fuori dal mondo

L'opera della fotografa milanese è un viaggio continuamente rinnovato attraverso i misteri del mondo e dell'umanità. Paesaggi islandesi che diventano scenari di fantascienza, primi piani che raccontano l'incertezza e lo sgomento della Cina pre-covid, il colloquio con la malattia, gli esclusi e gli emarginati



The Year of Golden Mouse è un progetto inedito. A gennaio 2020 mi trovavo in Cina e da lì a breve sarebbe esploso il Covid in tutto il mondo. Le immagini che ho ripreso durante la mia permanenza a Shangai sembrano essere una pre-visualizzazione della situazione che si sarebbe poi verificata”. Sara nasce a Milano nel 1972, ma può essere definita a buon titolo “cittadina del mondo”: curiosa e instancabile sperimentatrice, con occhi attenti e mente lucida, gira su e giù per l’Italia, per l’Europa e per l’Asia, alla ricerca di eventi che la possano coinvolgere ed emozionare. I viaggi in terre lontane le forniscono spunti per riflettere sulle situazioni di vita di molteplici popolazioni, ma anche scandagliare la natura di quei luoghi, con un’attenzione particolare alla vegetazione e alle specie animali, le fornisce stimoli e la affascina. I lavori basati sull’osservazione diretta dei fatti non l’attirano particolarmente, sempre alla ricerca di rimandi e interpretazioni più sottili e profonde. Sconvolgente a questo

proposito il suo portfolio dedicato all’India, dove è tornata più volte per cercare di scoprire il mistero che sottende questa terra variegata e complessa: non un reportage, ma un’esplosione di sensazioni in un’atmosfera che ci avvolge in un turbinio di immagini potentemente espressive. All’interno del suo sito web, nell’introduzione ai suoi due libri *Be the bee body be boom* scrive: “Più di tutto amo lasciare piccole tracce, mi diverto a ricevere schiocchi di vita e di morte, queste sono le fotografie”.

Nell’articolato lavoro intitolato *Don’t let my mother know* non ha esitato a proiettare la sua immaginazione al di fuori della terra, su pianeti lontani da scoprire grazie ai progressi della scienza: il colloquio con gli umanoidi non la spaventa e i freddi paesaggi dell’Islanda simulano lande deserte tutte da esplorare. Sara ci racconta: “Il lavoro è stato pensato per ritrovare mio padre che, malato di Alzheimer, ha vissuto con noi ma in un mondo tutto suo, parallelo, non tangibile né comprensibile. Per ritrovarlo



Messe a fuoco. Storie e battaglie di 40 donne fotografe,
ed. goWare

"La storia della fotografia vista con gli occhi di una donna non è un percorso lineare dai confini facilmente tracciabili, ma è un labirinto di possibilità". Le studiose Susanne John e Giovanna Sparapani raccontano vita e produzione artistica di 40 fotografe contemporanee provenienti da tutte le latitudini: da Diane Arbus a Joana Choumali, da Shirin Neshat a Lucia Baldini, passando per la palermitana Letizia Battaglia, scomparsa un anno fa a 87 anni. Artiste celebri e altre meno ricordate dai circuiti "ufficiali" compongono il panorama di *Messe a fuoco. Storie e battaglie di 40 donne fotografe*, un ebook edito da goWare suddiviso in tanti capitoli per ogni fotografa e con un'introduzione di Daniela Pronesti a raccontare, attraverso immagini esclusive, parabole creative femminili tra il XX e il XXI secolo



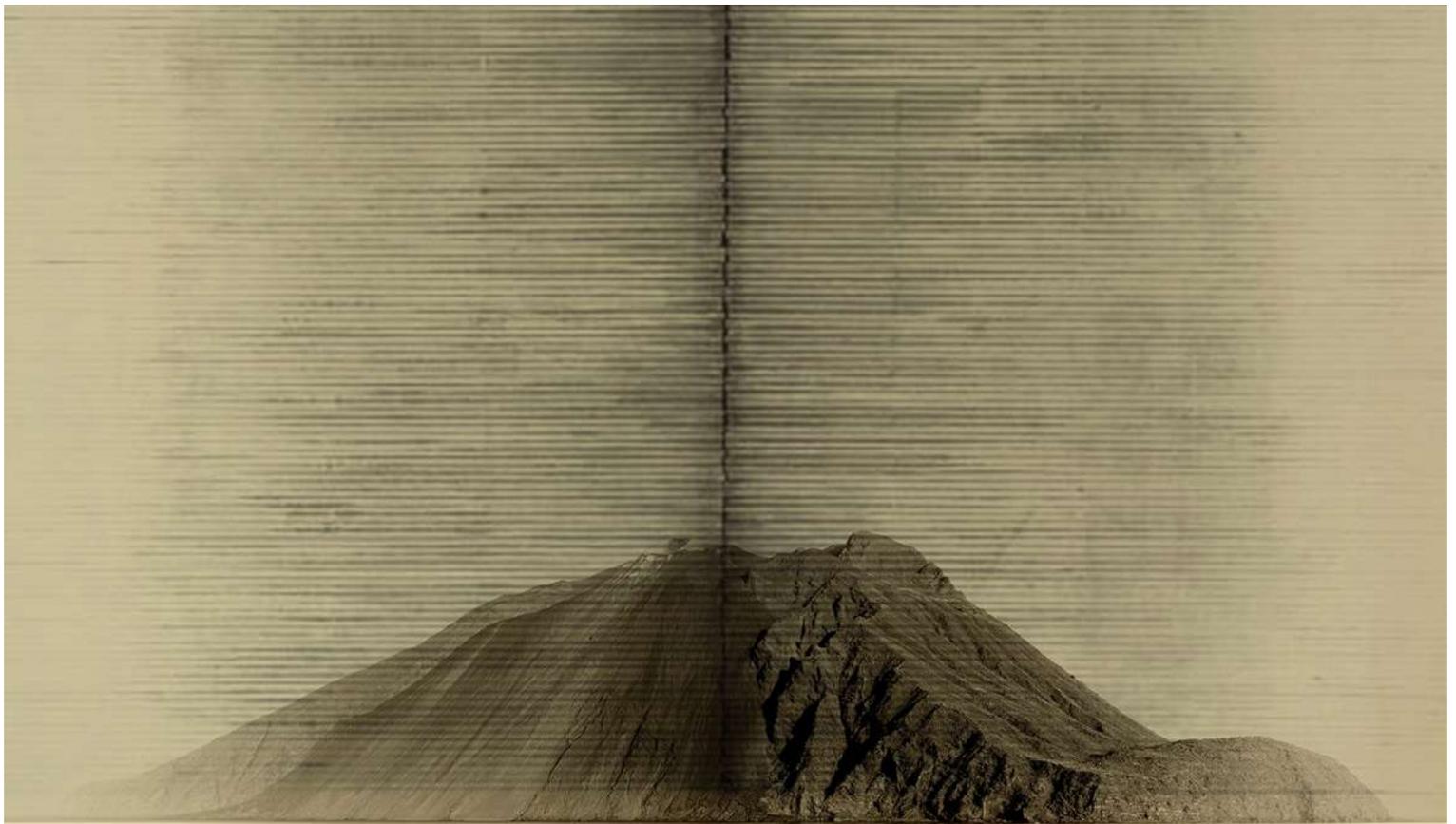
*ho provato a sbarcare su un altro pianeta, per poi rendermi conto di doverlo lasciare andare". L'amore verso il padre, che ha dedicato la sua vita alla pittura, l'ha portata a seguirlo nelle varie fasi della sua malattia incurabile con uno sguardo intenso, talvolta crudo: le fotografie realizzate vengono raccolte in un portfolio dal titolo *Controcanto* in cui traspare il dolore provato dalla figlia in questa fase in cui tutto sembra crollare. Sempre pronta ad affrontare tematiche complesse, con un'attenzione ricca di commozione, ha partecipato al viaggio di una sua cara amica all'interno di un percorso di lotta contro un cancro che l'ha attaccata due volte al seno; l'intimità tra le due giovani donne contribuisce a creare un racconto molto doloroso, mitigato però dalla vicinanza e compartecipazione: un inno alla vera amicizia che si manifesta nei momenti più bui e tristi.*

Guidata da una disposizione d'animo più serena, la natura viene esaltata in tutto il suo splendore incontaminato nel portfolio dedicato alla Mongolia, terra popolata di splendidi animali, donne e uomini coraggiosi impegnati in lavori di agricoltura e pastorizia che richiedono fatica e sacrifici. Negli scatti sono presenti anche i bambini, giovani fanciulli che non si sottraggono dall'aiutare gli adulti nelle loro gravose faccende quotidiane. Il suo amore per gli animali viene esaltato nel suo portfolio dal titolo assai esplicativo *I delfini dormono con gli occhi aperti*, realizzato negli anni tra il 2012 e il 2013 dopo lunghe e ripetute visite all'interno di alcuni zoo europei. Le fotografie della Munari, organizzate in dittici, ciascuno dedicato a un esemplare colto nella realtà e nella finzione, ci raccontano con precisione le deprecabili condizioni di vita delle varie specie faunistiche rinchiusi in spazi ristretti, a uso e consumo del divertimento e della curiosità dei visitatori. In un colloquio muto con questi animali sa percepire il profondo disagio di queste creature annoiate, spaesate, incredibilmente sole.

Lontana dal perseguire scatti che abbiano finalità solo squisitamente estetiche, come possiamo vedere in molte fotografie contemporanee che amano spesso indulgere in atteggiamenti narcisistici fine a se stessi, Sara è attratta dal comprendere e non solo documentare il mondo degli esclusi e degli emarginanti. Armata di coraggio è entrata in un campo rom e ha saputo conquistarsi la fiducia di alcune persone che lo occupano, desiderando capire qualcosa di più sul modo di vivere degli zingari sui quali fioriscono numerose leggende metropolitane: è entrata in contatto con loro e, osservandoli da vicino, è riuscita a mettere in evidenza una realtà complessa, ma non tutta al negativo.

Ed ecco Sara ancora in viaggio per cercare di conoscere e approfondire la vita nei Paesi dell'Est europeo, in cui non percepisce calore e partecipazione, sensazione che è riflessa anche nei paesaggi naturali, tanto da affermare: *"Le persone interagiscono con la terra ma non sembrano particolarmente congiunte a essa. (...) Ho sentito un senso di profondità infinita e grandissimo distacco. Le persone rimangono distinte e solitarie."*

Interessata anche a diffondere la cultura fotografica a vari livelli, nel 2019 ha aperto a Monza un centro per corsi, mostre e presentazioni. Numerosi sono i premi da lei vinti e le mostre organizzate presso festival e musei d'arte contemporanea nazionali e internazionali. Diverse sono anche le pubblicazioni che riguardano i suoi lavori fotografici e la teoria della fotografia, con una visione aperta alla contaminazione con altre arti. Il suo ultimissimo lavoro è un vero e proprio ritorno ai misteri della natura e del mito. *"Ogni volta che esplode un vulcano vengono riesumate vecchie leggende e teorie che si muovono tra terrore e fantascienza". Lapilli (2023)* è un viaggio attraverso i vulcani europei *"per indagare visivamente quel filo che corre tra realtà e leggenda"*.











“Ain’t I a (Super) Woman?”

Il femminile nel Marvel Cinematic Universe

di francesca bea

Nonostante le nuove "politiche" hollywoodiane, le donne dei film Marvel provano faticosamente a raggiungere una forte caratterizzazione drammaturgica e identitaria. Wanda, Black Widow e Nebula sono i personaggi più interessanti all'interno di un panorama ricco di eroine, ma ancora fortemente mascolinizzato e patriarcale. Un saggio tratto dall'ebook *Marvel Cinematic Universe Racconti dal multiverso* (ed. goWare/Sentieri selvaggi)



"Per troppo tempo le donne sono state costrette a rivestire ruoli di mero supporto. È giunto il momento per la Super Woman". Corre l'anno 1977, quando Stan Lee annuncia ai suoi fan l'avvento di una nuova visione di genere nell'universo supereroistico, un universo che da sempre ha eletto il maschio, per lo più bianco ed etero, a suo indiscusso protagonista. Eppure a più di quarant'anni dalle sue parole e nonostante la nascita di un nuovo universo espanso, trenta lungometraggi e una lista lunghissima di cortometraggi, serie televisive e digitali, senza contare il ruolo da piede di porco giocato dal #MeToo, le cose per il genere femminile non hanno preso la svolta promessa. È vero, la "Fase 4", o meglio, "La Saga del Multiverso", che si è appena conclusa con *Black Panther: Wakanda Forever* (2022), è finalmente andata popolando il Marvel Cinematic Universe di una nuova schiera di donne, pronte a rovesciare il predominio maschile e le distorsioni di un immaginario saldamente controllato dal suo sguardo. Che poi siano riuscite davvero in quest'impresa, è tutta un'altra storia. Pensiamo a *Thor: Love and Thunder* (2022). L'ultimo capitolo delle gesta del dio del tuono non ha alcuna intenzione di aprire a una sperimentazione dissonante, capace di una radicale riscrittura dell'immagine femminile. Nonostante abbiano guadagnato il ruolo di co-protagoniste, la Jane Foster divenuta Lady Thor e l'indomita Valchiria, pronta ad avventarsi sui tabù sulla sessualità, quando non vengono usate come mero ingranaggio di alleggerimento comico, continuano a essere prigioniere di un'idea che le relega a sostenere l'evoluzione narrativa ed emotiva dell'eroe maschile.

A far ben sperare ci pensa la dirompente rottura operata da quel magnifico, inclassificabile spazio di sperimentazione che è *WandaVision* (2021). Nella serie dell'MCU, incarnando come nessun eroe Marvel prima di lei le contraddizioni dell'essere umano, Wanda Maximoff non solo ricopre per la prima volta il ruolo dell'indiscussa artefice dei destini di

un intero universo, ma si porta sulle spalle tutto il peso di quella lotta interiore intrapresa dal genere femminile per far implodere su se stessa la fissità di una condizione che impone alla donna una singola storia, una singola funzione, un singolo nome. Un cambio di passo di non poco conto. Fino a tutta la "Fase 3", Wanda è un'eroina che trova spazio solo come controparte di un soggetto maschile, prima il fratello gemello Pietro e poi Visione. In *Avengers: Infinity War* (2018), è mossa dall'unico scopo di proteggere Visione dall'Ordine Nero. Quando poi prende posizione per salvare il mondo dalla catastrofe, distruggendo insieme alla Gemma della Mente anche l'uomo che ama, Thanos rende inutile il suo gesto e, allo schiocco delle sue dita, Wanda viene spazzata via, insieme alla metà del genere umano. Anche il suo potere, quel potere distruttivo in grado di tenere testa a Thanos in *Avengers: Endgame* (2019), viene esercitato solo in relazione al suo legame sentimentale con Visione e alla rabbia provata per la sua morte. Questa condizione trova una radicale rottura, in grado di minare il primato dello sguardo maschile, nella "Fase 4". In *Doctor Strange nel Multiverso della Follia* (2022) il regime che vede l'Uomo come unico Soggetto possibile, va disintegrando di fronte alla perdita di controllo delineata da quella linea astratta e in continua transizione descritta dall'immagine di una "donna/madre" che, come scrive Rosi Braidotti, "è mostruosa per eccesso: trascende le norme stabilite e oltrepassa i confini". Non a caso a Wanda viene qui riservato il ruolo di villain, in modo da dare un valore di segno negativo alla portata destabilizzante inscritta nel suo personaggio.

Certo è che, in un *media franchise* che è riuscito a scardinare i confini narrativi e formali del cinema, immaginandolo come materia deterritorializzata, la rappresentazione dell'identità di genere continua a essere caratterizzata da un evidente vizio di forma. Un vizio di forma che suona come un paradosso. Se, difatti, nell'immaginario supereroistico il cor-



*Wanda Maximoff si porta
sulle spalle il peso della lotta
interiore intrapresa dal genere
femminile*

po diventa il centro di una riflessione sull'essere in transizione, sull'instabilità e sull'identità come qualcosa impossibile da fissare, in perenne divenire, tutti aspetti, tra l'altro, propri dell'essere donna, il discorso sul genere rimane, invece, quasi del tutto imperniato su una visione binaria, dove a dirsi Soggetto può essere unicamente l'uomo. Lo sa bene Sylvie, la Lady Loki della serie dedicata al dio dell'inganno (2021), che contrappone proprio la fluidità a un'idea prefissata di genere, mostrando come la centralità del soggetto maschile sia solo un'impostura.

È comunque ai suoi albori che l'MCU dà il suo peggio. I primissimi personaggi femminili che popolano il Marvel Cinematic Universe non possiedono vita propria. Servono piuttosto da snodo narrativo o da supporto a una *storyline* imperniata sullo sviluppo emotivo della loro controparte maschile. Nonostante siano donne indipendenti e intelligenti, sia Betty Ross sia, ancor più, Pepper Potts sono personaggi incastrati in una narrazione governata dall'uomo. In *L'incredibile Hulk* (2008), Betty è una meteora di passaggio, che incarna l'archetipo femminile della devozione e che funziona come mera realtà opponibile alla brutalità della bestia verde annidata in Bruce Banner. Pepper Potts è, invece, uno dei personaggi secondari di maggior peso dell'MCU. Ma nonostante possieda un embrione di linea narrativa, vede evolversi solo in funzione dell'arco descritto da Tony Stark. Nel corso del tempo, Pepper passa da oggetto romantico a voce della ragione che risuona nella testa di Tony, mostrando come la sua presenza sia dettata unicamente dalle esigenze narrative del protagonista. Il suo è un personaggio asservito a una logica che vuole tracciare una netta linea di demarcazione tra i sessi, come non si fa problemi di sottolineare *Iron Man 3* (2013), film che porta alle estreme conseguenze l'immagine della donna passiva, vulnerabile e vincolata all'approvazione dell'uomo. Tanto che quando il rapporto di forza tra Tony e Pepper rischia di invertirsi, dopo che l'assunzione del siero Extremis

la eleva al rango di supereroe, Tony interviene per rimuovere i suoi poteri. Poteri che, almeno a detta di Iron Man, diventano negativi quando declinati al femminile, perché in grado di mettere a repentaglio quella superiorità inscritta nel destino dell'uomo.

Di altro spessore è, almeno sulla carta, Peggy Carter. Generata dalla volontà di correggere il predominio maschile, Peggy è l'eroina di se stessa, una battitrice libera, addestrata a combattere. Per la prima volta, l'eroe con cui fa coppia, Steve Rogers, la vede come una sua pari in termini di potere, valore e indipendenza, il loro è un rapporto simbiotico dove la riflessione sulla vulnerabilità, centrale in *Captain America - Il primo Vendicatore* (2011), trascende finalmente le questioni di genere. Eppure, l'agente Carter, tra i primi artefici dello S.H.I.E.L.D., rimane una figura a metà tra un atto di trasgressione e l'assunto di essere solo una pedina in uno scenario maschile. Il suo vero potere diventa, difatti, quello di educare Steve a essere Captain America. Così, da donna capace di tenere testa all'universo maschile, il personaggio viene progressivamente svuotato di senso, fino a essere ridotta a semplice frammento di memoria, al quale Steve si appella per non perdere di vista il suo centro morale.

Corpo che invece è riuscito a incrinare pericolosamente la superficie delle convenzioni di genere è Natasha Romanoff. Unico membro fondatore femminile degli Avengers, l'ingresso di Black Widow nell'MCU con *Iron Man 2* (2010) ben sottolinea il giogo dello sguardo maschile a cui è sottoposta la donna. L'oggettivizzazione come tecnica di dominio è subito chiamata in causa con quel "I want one" pronunciato da Tony Stark al cospetto dell'immagine iper-sessualizzata di Natasha nei panni di una misteriosa assistente che si rivelerà essere un agente dello S.H.I.E.L.D. Ma Natasha non è una donna qualunque. È una donna capace di ribaltare di segno l'oggettivizzazione alla quale è sottoposto il suo corpo. Non più strumento per sottomettere la donna, ma strategia imbracciata dal femminile per esercitare il proprio predominio sul mondo, Black Widow, l'assassina letale addestrata fin dalla tenera età all'arte del combattimento, del depistaggio e dello spionaggio, usa la sessualità e la femminilità come arma da puntare contro le delimitazioni di genere. La scena dell'interrogatorio di Loki in *The*

Avengers (2012) è esemplare. Superandolo in astuzia, Black Widow si serve della vulnerabilità come attributo del femminile per smascherare i piani di Loki. In virtù di un sovraccarico figurativo in grado di svuotare di senso le significazioni codificate di genere, Natasha scardina la logica binaria dell'MCU, diventando un'eroina uguale agli altri Avengers. Black Widow è una donna continuamente in lotta con se stessa e con le sue certezze, che va interrogandosi sul concetto di colpa e di identità e che si mostra capace di piegare il suo centro morale, fino a farsi cuore pulsante del gruppo e stratega che mette il suo potere al servizio dei compagni.

È però proprio qui, quando Natasha guadagna lo status di Avenger, che il predominio del maschile reclama la necessità di depotenziare l'immagine della donna. Tutti gli Avengers dell'MCU sono eroi tormentati che devono fare i conti con le proprie debolezze. Ma quando si tratta di Black Widow, le debolezze vengono usate per riportare l'attenzione sulla sua differenza di genere. Il personaggio di Natasha inizia a perdere consistenza e spessore a partire da *Avengers: Age of Ultron* (2015). Nella confessione fatta a Bruce Banner, definisce la sua infertilità, dovuta alla sterilizzazione come compimento del suo addestramento, come un qualcosa di mostruoso. Scorgendo nella sua immagine il riflesso di un mostro, l'assassina letale e artefice degli Avengers diventa vittima di una logica che impone alla donna di vestire un ruolo riproduttivo, pena lo stigma dell'essere mancante. A partire da *Age of Ultron*, Natasha rimane sempre più impantanata nell'immagine difettosa impostagli dallo sguardo maschile, fino a diventare in *Endgame* l'elemento sacrificabile al quale, a differenza di Tony Stark, non viene tributato alcun commiato. È *Black Widow* (2021) a rilanciare un'idea di femminilità finalmente libera da ogni idea ruolo predefinito. Il sistema da smontare è quello della Stanza Rossa, partorita dalla mente criminale del generale Dreykov, che vede il genere femminile come uno strumento vuoto che l'uomo può riempire e sfruttare a suo piacimento. *Black Widow* ragiona, dunque, sulla necessità di aprire a una nuova visione della supereroina, dove l'immagine della donna libera e forte non debba più esser plasmata dallo sguardo maschile, né tantomeno accontentarsi di occupare unicamente il ruolo impostole da una società patriarcale.

Soprattutto attraverso la parabola di Black Widow, l'MCU è andato spostando il baricentro

dell'immagine della donna, dall'assenza di ogni caratterizzazione di genere nel personaggio dell'Antico in *Doctor Strange* (2016), fino all'utopica società di Wakanda, in *Black Panther* (2018) e *Black Panther: Wakanda Forever*, dove le donne vivono su un piano egualitario rispetto all'uomo: Nakia, Okoye e, ovviamente, Shuri, la nuova Black Panther. A dimostrarlo è la maggior indipendenza dei personaggi femminili, ormai dotati di una narrativa propria, che finalmente trascende i legami amorosi per esplorare interessi o relazioni di altro tipo, come quella imperniata sulle dinamiche familiari di Hope Van



Dyke, la prima donna a veder apposto, anche se in condivisione, il proprio nome su un titolo dell'MCU, *Ant-Man and The Wasp* (2018). E, soprattutto, lo dimostra Gamora. Sia *Guardiani della Galassia* (2014) sia *Guardiani della Galassia vol. 2* (2017) si divertono a inscenare, attraverso l'inversione degli aggettivi del femminile e il maschile, una scissione tra sesso e attributi a esso connessi. Addestrata da Thanos per diventare un'assassina, Gamora è un rabbioso concentrato di morte, capace di sopraffare l'uomo in termini di forza fisica, abilità di combattimento e violenza. Eppure, per quanto il suo personaggio riveli l'obsolescenza della divisione dei generi e la capacità della donna di bastare a se stessa, Gamora mostra in realtà un'intima accettazione di un gioco, ancora una volta, guidato dall'uomo. All'iper-mascolinità dal carattere distruttivo, incarnata da Thanos, Gamora si limita infatti a opporre la virilizzazione della sua immagine. E così, anziché tracciare una linea di fuga a partire dal femminile, Gamora propone un possibile riscatto della donna solo quando questa è disposta a diventare figurazione del maschile. Vittima, come la sorella Gamora, di un universo patriarcale, Nebula apre invece ad uno scorcio del tutto originale. A partire da un corpo costruito dall'uomo, il padre Thanos la punisce sostituendo la sua carne con componenti meccaniche ogni volta che la figlia fallisce, Nebula è un personaggio in lotta contro l'idea del femminile come anomalia da correggere. Quella che compie, passando da villain a eroina, è in realtà un atto di rivolta contro il patriarcato. La guerriera implacabile, emozionalmente distrutta, spogliata di ogni aggettivo femminile, la cui immagine ostica è riflessa in un corpo che, a differenza delle altre eroine Marvel, non mostra alcun segno di desiderabilità, impara che nessun attributo impostole dal maschile deve delimitare il suo essere donna in una forma prefissata.

A dare forma sul grande schermo alla prima supereroina dell'MCU degna di uno

stand-alone è proprio la presa di coscienza che essere donna non deve avere nulla a che vedere con un modello o una fantasia. Carol Danvers è finalmente, fino in fondo, un personaggio che non deve dimostrare niente a nessuno. Ma il femminismo esibito di *Captain Marvel* (2019) ha più il suono di una sbrigativa riparazione al ritardo accumulato dalla Marvel sul tema dell'*empowerment*, che non quello di un passo capace di cogliere nella donna la molteplicità dei suoi predicati. *Captain Marvel* è un film che, è vero, ha il coraggio di sporcarsi le mani con una realtà sessista, che umilia il genere femminile e le sue ambizioni, ma il confronto della protagonista con il contesto che la ospita, quello dove un pilota dell'aviazione deve scontrarsi con le restrizioni sulle missioni cui può prendere parte solo per il fatto di essere donna, è tracciato con una superficialità disarmante. Perché Carol possa risolvere la questione del maschilismo che permea il reale, il film afferma che basta solo l'esercizio di un superpotere così grande da non far più sussistere il problema. Un superpotere che se da una parte può essere acquisito appieno solo dopo un percorso di liberazione, dall'altra sconta l'imperdonabile peccato di affermare come il femminile sia una debolezza da cancellare per realizzare il proprio potenziale. Quel che, insomma, manca a *Captain Marvel* per dar forma a una vera Super Woman è la consapevolezza che, invece, bisogna ripartire proprio dall'essere donna, come differenziale in grado di salvare il mondo.

Nebula è un personaggio in lotta contro l'idea del femminile come anomalia da correggere



L'insostenibile leggerezza dell'essere Mercoledì

Di che cosa parliamo quando parliamo di “Mercoledì”? Mentre assistevo pigramente al pigro dipanarsi delle vicende delle otto pigre puntate dell’ultima serie evento di Netflix – quando tutto è evento nulla lo è, come prima anticipazione del prossimo venturo casellario aforistico –, la mente era libera di vagolare (pigramente!) nel più derivativo frasario critico per pescarne alcuni tipici sintagmi da adattare per una possibile recensione che rendesse contezza della cifra scarsamente originale che la serie si dà. Per un completista burtoniano, che continua a seguire il regista statunitense nonostante abbia smesso da vent’anni di raccontare il lato oscuro della (sua) luna relegandosi a manierista hollywoodiano, la marziale coordinazione pre-produttiva di *Mercoledì* – lo spin-off sul personaggio de *La famiglia Addams* già in nuce più memistico – sin dal suo annuncio lasciava presagire l’ennesima reificazione della sua poetica espressionista/gotica. Ma *Mercoledì*, a visione ultimata, è riuscita comunque a trovare nuovi (piattissimi) modi per deludere anche uno spettatore con infime pretese. *L’american horror story* per le masse e per le piattaforme, scritto da Alfred Gough e Miles Millar, (già autori di *Smalville* ma anche della fallimentare *The Shannara Chronicles*), come informa Wikipedia Italia, è subito diventata “la serie (che) detiene il record del maggior numero di ore viste in una settimana per una serie Netflix in lingua inglese, superando il precedente record detenuto dalla quarta stagione di *Stranger Things*”. In attesa, ovviamente, del prossimo rullo compressore streaming che la supererà e che farà dire agli addetti ai lavori, come capitò a un Presidente del Consiglio italiano vittima dei giudici di sinistra e della giustizia ad orologeria: *Sic transit gloria mundi*. Ma quali sono state le ragioni di questo brillantissimo fuoco fatuo, oltre la *Mercoledì dance* ballata quasi esclusivamente da avvenenti fanciulle che, nell’apice di un sedicente *horror vacui*, si calavano nell’arco di un *reel* in panni *freak* così palesemente distanti dalle loro abitudini quotidiane? *Mercoledì* sembra essere infatti una *fan-fiction* burtoniana degli Anni ‘90 appena un po’ più strutturata produttivamente (e nemmeno quello, a voler essere duri senza perdere la tenerezza: pochi set, ancor meno azione e fantasy appena accennato/rimasticato, come da norma per le saghe *young-adult* di maggior successo) che fa dell’insostenibile leggerezza dell’essere teen la sua principale ragion d’essere. L’anno scolastico della figlia di Gomez e Morticia Addams alla Nevermore Academy, la scuola per i reietti all’interno dell’immaginaria ma non tanto Jericho – un incrocio tra la fittizia *Smalville* degli autori e la Burbank di Tim Burton – si svolge infatti nel grande sonno di una *detective story* in cui il colpevole è chiaro sin dal primo ingresso in scena. I piccoli problemi di cuore (nero) di Mercoledì sono soporiferi e vedono la ragazzina *barely legal* con le trecce contesa tra i Jules e Jim a stelle e strisce e oggetto di desiderio di occhi troppo grandi per poter entrare nella CGI del 2022. Tra Rolling Stones suonati al violoncello e una ridda di freddure ciniche talmente elevata da far rivalutare la simpatia umana di Schopenhauer, *Mercoledì* scorre via invisibile come lacrima finzionale nella pioggia streaming. Arrivando perfino a farci credere che Tim Burton sia stato una cometa di Halley che ha albeggiato in Disney ed è tramontata su Netflix.



COLLATERAL

traiettorie extracinematografiche espanse da non perdere

Sons of the Forest



The Forest, sviluppato dal team di Endnight Games nel 2018, è un piccolo survival horror diventato negli anni un cult per gli appassionati del genere cannibali e creature mutanti. Ora gli stessi autori rendono disponibile il cosiddetto “accesso anticipato” (poter giocare il gioco non ancora del tutto rifinito) del sequel *Sons of the Forest*, mandando in tilt il portale Steam in pochissime ore dal lancio. La mappa dell'isola è cinque volte più grande, l'inventario di armi più nutrito, e non saremo più soli a costruire il nostro accampamento, ma accompagnati dal personaggio-non-giocante Kelvin, naufragato con noi, e diventato già un idolo della community sul web.



Terraforma 2023 a Milano



Il festival internazionale, incentrato sulla sperimentazione artistica e la sostenibilità ambientale, si tiene nel parco di Villa Arconati a Milano. Il leitmotiv è l'attenzione alla dimensione umana e al concetto DIY, ossia l'etica fai da te e anticonsumistica. Oltre alle performance musicali, il festival si arricchisce grazie alla presenza di eventi satelliti che sperimentano diverse forme d'arte. Momenti come il PianetaCome Festival, laboratorio creativo tra Milano, Roma e Parigi, il Terraforma Simposio, un aperto dibattito sui nuovi modelli di sostenibilità e il Terraforma Journal, lavoro editoriale tra musica, ecologia e cultura contemporanea. Dal 9 all'11 giugno.



The Necks – Travel

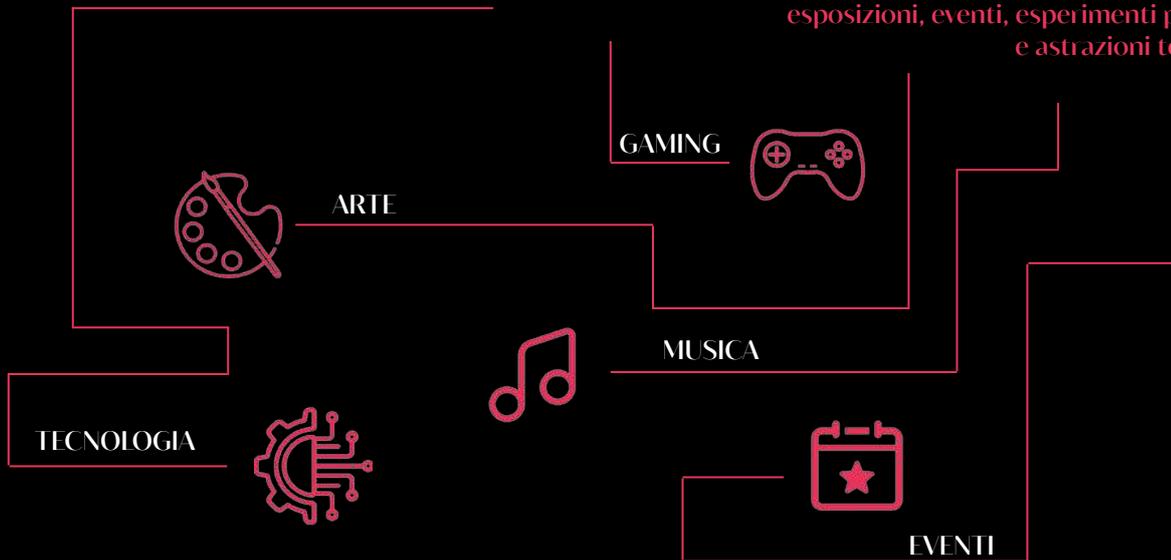
Il leggendario trio australiano torna a un disco di composizioni “brevi” (quattro improvvisazioni in studio di 20 minuti, realizzate come appuntamento quotidiano per la band), eventualità molto più rara in confronto ai loro caratteristici album di suite uniche di un'ora e più. Come al solito Chris Abrahams, Tony Buck e Lloyd Swanton tirano su un'impalcatura che incastra l'ascoltatore in una trance fatta di loop che appaiono infiniti, mutazioni sottopelle dei brani intorno alle cellule minimali messe in piedi da pianoforte e sessione ritmica. Ancora una volta una delle esperienze più alte di purificazione dell'ascolto e dell'anima a cui possiamo avere accesso nella nostra epoca.



JAZZ IS DEAD! 2023 a Torino

Torna il festival torinese dedicato alla ricerca tra avanguardia, sperimentazione e suoni contemporanei. Nato grazie ad ARCI Torino, l'edizione di quest'anno (la sesta) sarà trasversale e indefinibile: una risposta ai tempi contemporanei. Le date da segnare in agenda: 26/27/28 maggio. Fra i primi nomi annunciati, i giapponesi Boris nel tour del loro trentennale, una delle date italiane di Jim O'Rourke con Eiko Ishibashi – rarissima occasione di vedere il musicista in Europa, e gli Irreversible Entanglements di Moor Mother. Il cinema avrà un ruolo importante con i LEYA, Sarah Davachi, Pan Daijing, C'mon Tigre e molti altri.

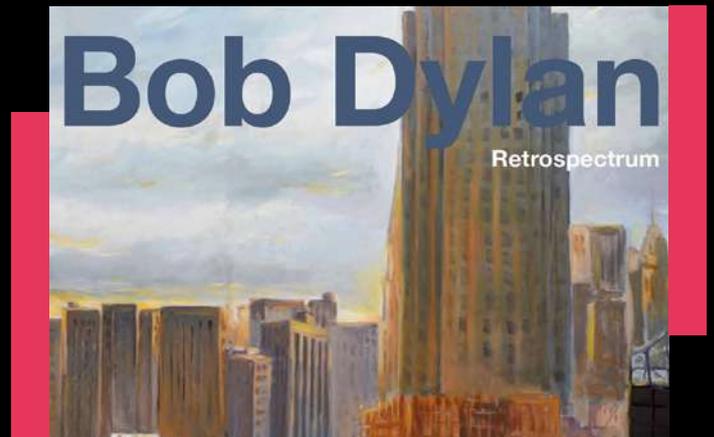
Tutto ciò che c'è di collaterale al cinema acquisisce sempre maggiore importanza nel panorama mediale contemporaneo. Oppure è il cinema stesso ad essere diventata l'attività collaterale di arte, musica, gaming, nuovi linguaggi e tecnologie? Proviamo a mappare il punto preciso in cui si incrociano i confini, con una serie di segnalazioni di album musicali, videogiochi, esposizioni, eventi, esperimenti performativi e astrazioni tecnologiche



Bob Dylan in mostra al MAXXI



Retrospectrum è la prima mostra monografica europea che esplora l'ampia opera pittorica di Bob Dylan. L'esposizione curata da Shai Baitel, raccontata attraverso otto sezioni tematiche, offre la possibilità di ripercorrere l'esperienza vissuta dal musicista di *Like a rolling stone* nell'arte visiva. Early Works, The Drawn Blank, Revisionist Art, The New Orleans Series, Ironworks, The Beaten Path, Mondo Scripto e Deep Focus, disegni a matita, oli e acrilici su tela, revisione di copertine di celebri riviste, sculture in ferro e testi a penna su carta. Un insieme di opere che trascende generazioni, luoghi e circostanze, fino al 30 aprile a Roma al MAXXI.



Déplacé·e·s - JR A TORINO

La prima mostra personale in Italia dedicata a JR è visitabile fino al 16 luglio 2023 a Torino. L'artista famoso nel mondo per i suoi progetti che uniscono fotografia, land art e impegno sociale (raccontato insieme a Agnès Varda in *Visages, Villages*) torna ancora una volta a mettere al centro della sua indagine i problemi dei migranti e dei rifugiati: il progetto *Déplacé·e·s*, iniziato nel 2022, mostra infatti per la prima volta in questa esposizione alcune immagini scattate dall'artista in zone di crisi, dall'Ucraina sconvolta dalla guerra fino agli sterminati campi profughi di Mugombwa, attraverso le caratteristiche gigantografie di carta.

What why WET? Leonard Koren al MACRO



WET: The Magazine of Gourmet Bathing, è stata una rivista fondata nel 1976 a Venice, California, dall'artista, editore e scrittore Leonard Koren. La natura evanescente e al tempo stesso allusiva del concetto di Gourmet Bathing che la animava, accoglieva contenuti radicalmente eterogenei, con l'intenzione di solleticare e disorientare le aspettative.

Attraverso lo sguardo e la voce del suo fondatore Koren, la mostra ripercorre la traiettoria di *WET* dalle origini. Una serie di domande e risposte, frammenti testuali e visivi che raccontano il complesso immaginario di *WET* nei suoi aspetti editoriali e sociali. Fino al 27 Agosto 2023 al Macro di Roma.



The Smile - Live at Montreux Jazz Festival, July 2022

Il nuovo progetto di Thom Yorke e Jonny Greenwood ingloba uno dei batteristi cruciali della nuova scena inglese, Tom Skinner dei Sons of Kemet (recentemente autore di un esordio solista meraviglioso, *Voices of Bishara*, addirittura con i sax di Nubya Garcia e Shabaka in duello), per un sound che trasporta il mood-Radiohead verso le astrazioni di un contemporaneo che vede il ritorno importante di centralità della "scena inglese". Era chiaro dal tour dell'estate scorsa che i pezzi dell'album in studio avrebbero giovato di una resa live forte dell'intesa micidiale tra i tre, come prontamente testimonia questa registrazione *instant*, o il pazzesco Full Live on KEXP che trovate su YouTube.



"Atlantide 2017 - 2023", la mostra di Yuri Ancarani al MAMbo

La mostra bolognese, a cura di Lorenzo Balbi sarà aperta fino al prossimo 7 maggio. Il progetto pensato da Ancarani, artista visivo e regista, si pone come un'"esplosione" del film *Atlantide*, presentato in anteprima nella sezione Orizzonti della Mostra del Cinema di Venezia nel 2021 e, a seguire, in numerosi festival internazionali. L'esposizione è un viaggio dentro il processo di lavorazione di ricerca del lungometraggio e dei numerosi materiali prodotti nell'arco di circa sei anni, prima, durante e dopo la lavorazione della pellicola, sui quali l'artista ha realizzato una selezione, dando loro una nuova anima.

COLLATERAL



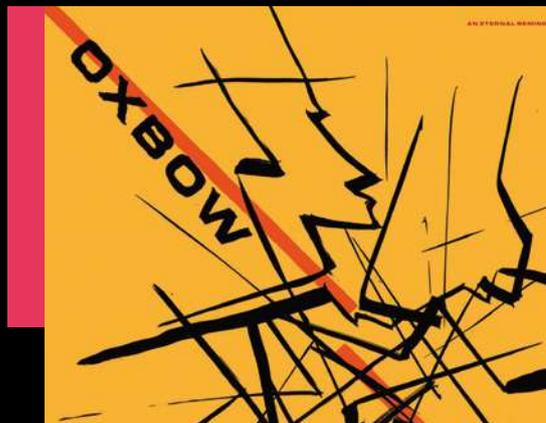
Fantastic Negrito – Grandfather Courage

La produzione del bluesman californiano continua a ruotare intorno alla storia narrata nel precedente *White Jesus Black Problems*, l'amore proibito sbocciato a fine '800 tra suo nonno schiavo in piantagione, e la donna bianca irlandese che serviva da cameriera per gli stessi *landlord*. La rievocazione era al centro già del *visual album* omonimo (lo trovate su YouTube), che Negrito ha portato in tour nei teatri anche in Italia, insieme alle versioni acustiche dei brani dedicati a questa storia di famiglia che si fa inequivocabile manifesto politico. Le stesse versioni raccolte in questo disco unplugged, in cui finalmente il performer fa a meno dell'abituale iperproduzione fin troppo vintage.

OXBOW & Peter Brötzmann – An Eternal Reminder of Not Today



Questo è un disco epocale. Gli Oxbow, la band del mefistofelico Eugen Robinson, avevano da poco dato alle stampe un disco magnifico, *Thin Black Duke*, che confermava l'avvicinamento a una certa scena avant da sempre corteggiata (si veda l'assurdo disco di Robinson con i nostri Zu, *The Left Hand Path*), quando nel 2018 incrociano il palco con uno dei mostri sacri della storia della musica improvvisata, il tedesco Peter Brötzmann. Il risultato è un live, ora pubblicato, in cui i lamenti sulfurei di Eugen si fondono con le urla del sax di Brötzmann: a volte sembra di stare in zona Morphine, altre sembrano tornati gli Stooges di *Fun House*, in tutti i casi occhio alle coronarie.



James Brandon Lewis – Eye of I

Il sassofonista newyorkese a 40 anni è fermamente installato ai vertici del jazz di questa generazione, sia per le sortite del suo quartetto in studio o dal vivo (date una chance a *Molecular Systematic Music Live*), che per alcuni progetti più spericolati come gli splendidi *Jesup Wagon* (con William Parker e Kirk Knuffke) e *An Unruly Manifesto* (con la compianta Jamie Branch e Anthony Pirog). *Eye of I* è un compendio dei vari orizzonti di JBL, dai brani elettrici allo spiritual jazz ascensionale, dal funk al free, dall'afflato intimo fino all'assalto sonico militante. Con due standard, *Someday We'll all be free* e *Womb Water*, che sono diamanti di storia afroamericana cristallizzata e abbacinante.

TRACCE
digitali

*“Il cinema è
solo un ricordo”*

Intervista a
Tsai Ming-liang

di alessandro amato





Sono trascorsi quasi trent'anni da *Vive l'amour*, il film che consegnò al cineasta asiatico il Leone d'oro, consacrandolo come uno dei nomi imprescindibili del cinema contemporaneo. Oggi Tsai Ming-liang sembra sempre più interessato a nuovi "tempi" e "spazi" di visione e negli ultimi anni ha deciso di sperimentare il mondo dei musei e delle video-installazioni

"**C**redo che il cinema convenzionale abbia finito per limitare la crescita estetica del pubblico, educato solamente a una certa manifestazione commerciale, mentre si dovrebbe poter accedere anche ad altre forme di espressione artistica". Tsai Ming-liang probabilmente non crede più al cinema. O meglio, a un certo tipo di cinema. Malese di origini cinesi naturalizzato taiwanese, Tsai ha sempre viaggiato tantissimo e fin dall'esordio con *Rebels of the Neon God*, vincitore del Festival Cinema Giovani (oggi Torino Film Festival) del 1993, non ha più smesso di ricevere riconoscimenti internazionali e portare la sua radicale idea di messa in scena in giro per il mondo. Inoltre, dopo un ventennio di cinema sempre più *slow* non dovrebbe stupire che oggi l'autore abbia volto il proprio sguardo ad altri spazi di fruizione, come quelli museali, e a forme d'espressione sempre più sperimentali, dalla serie di lentissime camminate intitolata *Walker* al collage di volti della video-installazione *Your Face*. Lo abbiamo intervistato a Torino, città che gli ha dedicato dal 9 al 30 gennaio una retrospettiva completa, con masterclass.

***Goodbye, Dragon Inn* (2003) era una lettera d'amore al cinema come luogo. Considerando il momento difficile che le sale stanno vivendo, qual è il suo pensiero al riguardo?**

Ancora molti ricordano l'epoca in cui il luogo di massimo intrattenimento popolare era il cinema. In tutto il mondo i due unici mezzi di intrattenimento erano il cinema e la radio. Condividiamo quindi una memoria collettiva legata alla sala. La città in Malesia dove sono cresciuto è piccola ma quando ero giovane aveva addirittura dieci cinema. Gran-

di sale piene di persone che guardavano lo stesso film. A partire dagli Anni Settanta tutto questo ha cominciato a degradarsi e durante una fase di rinnovamento urbanistico quegli edifici sono stati i primi a scomparire. Penso che tutti noi abbiamo una memoria carica di questo tipo di esperienza, anche perché ciascuno la viveva in maniera diversa: ad esempio, io ci andavo con i miei nonni. Ciascuno ci portava un'emozione personale. Da un giorno all'altro abbiamo perso dei depositi delle nostre memorie, che hanno lasciato un vuoto. A un certo punto il mondo ha cominciato a correre veloce e ora i cinema sono nei centri commerciali. Non trovo più quella sensazione che provavo quando era un'esperienza collettiva. Il cinema è ormai solo un ricordo della mia infanzia e *Goodbye, Dragon Inn* era basato proprio su quel ricordo.

Lo *Slow Cinema* è un tentativo di rallentare questo processo?

Mi viene istintivo mostrare le cose lentamente perché non riesco a velocizzarmi. Ho bisogno di rallentare. Spesso mi sento fuori dalla realtà, dalla velocità a cui sta viaggiando il mondo reale. Non riesco a seguire il ritmo di quest'epoca e a volte provo una sorta di panico nei confronti del futuro. Ma sono abbastanza sveglio da capire di aver vissuto abbastanza. Dal primo film fino a *Walker* ho questo spirito ribelle da esprimere, un desiderio di libertà, ma ho anche paura di essere vincolato alle cose per le quali vengo riconosciuto. Infatti, già a partire dagli esordi, ho sempre avuto la sensazione che se qualcuno avesse voluto fare quel cinema io avrei fatto esattamente l'opposto. Mi oppongo sempre a ciò che vogliono fare gli altri. Comunque sono mol-

to consapevole che il mio cinema è accettato solo da una piccola parte del pubblico. Però per me è più importante la mia libertà, perché penso mi dia più felicità rispetto all'essere accettato dal grande pubblico. Spesso mi chiedo: perché vuoi fare cinema? A cosa serve? Al di là dell'intrattenimento, qual è il suo valore? Ho trovato la risposta nei classici europei e ho realizzato che bisogna perseguire uno stile personale. Solo tramite quello che chiamo individualismo si può creare un'opera d'arte. Alla domanda di prima rispondo che il cinema serve a far vedere un buon film alle persone. Un buon film significa un film libero, di libera espressione, ma spesso il cinema non riesce a fornire questo genere di prodotto. Forse soprattutto in Asia si sente questa assenza di opere d'arte e anche il pubblico ha una diversa qualità. In Europa c'è più richiesta di cinema d'arte. Qui siete cresciuti col concetto di "museo" ed educati con un certo tipo di arte, mentre il pubblico asiatico è cresciuto con una concezione commerciale del film, legata al mercato. Per i miei film è difficile integrarsi in quel sistema. Ecco perché da un decennio a questa parte sto lavorando su un'idea di opera d'arte più adatta alle gallerie che alle sale, per adattarmi a ciò che il nuovo pubblico, soprattutto europeo, vuole vedere.

A proposito di tempo, quando fa scene in piano sequenza come decide in sceneggiatura che quel momento durerà così a lungo?

Prima di tutto, per me la sceneggiatura è sempre semi-aperta, nel senso che non c'è mai un testo definitivo. Di solito, quindi, lascio la sceneggiatura semi-finita e poi trovo automaticamente un percorso, una strada da seguire verso la fine. Quanto durerà una sequenza non lo so mai, non lo programmo. Quando

giro, spiego agli attori ciò che voglio che facciano, ma esaurita quell'azione aspetto sempre un po' prima di dare lo "stop". Perché spesso mi accorgo che nel proseguimento di certe azioni, al di là delle mie indicazioni, si raggiunge un imprevedibile livello di verità, che volevo fin dall'inizio senza sapere di poterlo ottenere. In questo modo le sequenze diventano molto lunghe. E anche nel lavoro di montaggio non seguono un ritmo preciso come ci si aspetterebbe

per un determinato tipo di scena, ma monto un po' come mi viene. Ecco perché poi ottengo quei risultati.

"Il cinema è ormai solo un ricordo della mia infanzia e Goodbye, Dragon Inn era basato proprio su quel ricordo"

Il cinema europeo è stato d'ispirazione per il suo stile?

La Nouvelle Vague, praticamente, mi ha aperto una finestra di possibilità. Prima di scoprire quei film conoscevo solamente il cinema commerciale. È stato importato anche il Nuovo Cinema Tedesco, con Fassbinder, e naturalmente il Neorealismo italiano. Ricordo con particolare piacere *I girasoli* di De Sica con Sophia Loren, il primo film europeo che ho visto durante l'infanzia in Malesia. Insomma, il cinema europeo mi ha sempre influenzato profondamente. I film di Truffaut sono molto individualisti, egocentrici, e mi hanno mostrato un modo diverso di raccontare le storie. La differenza sostanziale, forse, è che io non ho mai considerato il fattore economico. Tutte le idee su cui si basa il mio cinema sono quelle che mi vengono sul momento, senza considerare il mercato. Forse anche grazie all'incontro con Lee Kang-sheng, con il quale condivido tantissimo.

Essendo più giovane di me di undici anni, vedo in lui il me stesso del passato e racconto le diverse



Tsai Ming-liang

Amato e premiato dai festival cinematografici, è un regista e sceneggiatore malese naturalizzato taiwanese che ha posto la radicalità del suo sguardo a un livello molto alto e personale. Dopo aver esordito scrivendo sceneggiature per la tv, nel 1994 vince il Leone d'oro alla Mostra del Cinema di Venezia con il suo secondo film *Vive l'amour* e nel 1997 con *Il fiume* conquista il Premio speciale della Giuria al Festival di Berlino. A Cannes porta successivamente *The Hole - Il buco* nel 1998 e *Che ora è laggiù* nel 2001. Alla Mostra del Cinema di Venezia torna nel 2003 con *Goodbye Dragon Inn* e più recentemente nel 2013 con *Stray Dogs*, vincendo il Gran Premio della Giuria. Come ha scritto Aldo Spiniello nella sua recensione: "Potremmo anche non veder più film, ma ormai il cinema ci è entrato dentro".



fasi della vita. Si può dire che la mia intera filmografia, se guardata in sequenza, è un lungo documentario sull'invecchiamento di questo mio amico attore. Però va detto che l'idea di documentare i segni del tempo che passa su di lui mi è venuta solamente dopo il quinto film che abbiamo fatto insieme. Oggi ho la sensazione di essere in attesa che lui invecchi di nuovo per continuare con questo progetto. Non so bene perché ma è qualcosa che mi interessa tantissimo raccontare.

Come nasce l'idea di registrare le lentissime camminate di Lee Kang-sheng in una serie?

Io viaggio molto, in tutto il mondo, e trovo che le grandi città si somiglino tutte. Soprattutto le zone centrali, se esci da una stazione della metropolitana, si presentano con gli stessi grattacieli e persino le stesse marche sulle insegne dei negozi. Come se anche gli spazi oggi fossero prodotti in serie. Infatti dal 2011 ho cominciato a girare la serie intitolata *Walker*, la cui idea è nata un giorno in cui dovevamo fare uno spettacolo teatrale e rimasi colpito da come Lee Kang-sheng fece una camminata particolarmente lenta da un lato all'altro del palcoscenico. Così mi venne in mente di riprodurre quella lentezza nei luoghi della vita metropolitana in diverse città del mondo. Finora nove fra cui Tokyo e Parigi, proprio per testimoniare i danni della globalizzazione ma anche per scoprire la caratteristica specifica di ogni città in cui giriamo. È sempre stato l'obiettivo del mio cinema.

Da qui è nata una ricerca espressiva tuttora in corso. Come procede?

A Parigi sono rimasto tre settimane, perché invitato dal Centro Pompidou che ha ospitato una mia mostra e organizzato una retrospettiva. La mostra altro non era che una sorta di collage gigante di sutra su pergamene, realizzato in quattro giorni di

scrittura. Inoltre, in quel contesto ho proposto una video-installazione in cui ho dovuto studiare come piazzare i nove *Walker* all'interno di uno spazio delimitato. Penso di poter dire che è stato un successo. E prima ancora mi trovavo negli Stati Uniti, dove mi sono fermato un mese per un progetto in collaborazione con quattro musei americani.

Come risponde il pubblico a questi esperimenti?

In queste recenti occasioni mi sono accorto che fan vecchi e nuovi sono molto interessati ai lavori che ho prodotto negli ultimi dieci anni e che hanno ben poco a che fare con il cinema tradizionale. C'è molta più curiosità per la mia ricerca attuale che per i film precedenti. Circa un decennio fa ho iniziato a sentire una certa stanchezza in rapporto all'industria cinematografica: dalla scrittura della sceneggiatura, passando per le riprese, allo stesso processo di montaggio. Persino le presentazioni in sala. Oggi tutto questo mi lega le mani, non mi fa sentire libero in quel che io chiamo cinema artigianale. Preferisco lavorare con un team piccolo che mi dia spazio per creare senza paletti o strutture. Il film *Days* è nato da questi nuovi presupposti e con questa rinnovata urgenza. Sono molto contento che il pubblico abbia ben accolto i nuovi progetti. E al momento mi sto spingendo persino oltre, con una cosa che definirei opera d'arte vera e propria: si tratta di decorare un armadietto, utilizzando i tredici volti in primo piano di *Your Face*. Ne ho realizzate dieci copie, una delle quali già acquistata dal MoMA di New York. Gli ultimi progetti hanno lo scopo di rendere indistinto il confine fra cinema e arte, di modo che io possa portare opere filmiche negli spazi espositivi e viceversa le opere artistiche possano trovare una loro collocazione nelle sale. Non dovrebbero esserci più frontiere fra questi due mondi.

LON G FORM

stories

di paolo cerchi usai

Una passione infiammabile

Cosa si intende per digitalizzazione e restauro digitale? Che strada hanno deciso di intraprendere tecnologia e mercato nella preservazione del cinema in pellicola del XX secolo? Nella recente riedizione della sua "guida allo studio del cinema muto", uscita per la prima volta in Italia trent'anni fa, Paolo Cherchi Usai ci introduce al mondo della conservazione e del restauro del patrimonio filmico delle origini e presenta i risultati più recenti delle sue indagini, riscoperte e riflessioni sull'argomento



PIXEL

Le *Voyage dans la lune* (*Il viaggio alla luna*, 1902) è uno dei film più celebri prodotti nella stagione del cinema muto. Il suo regista, Georges Méliès, lo considerava con orgoglio il coronamento della propria carriera. La pellicola è stata riprodotta in tutti i principali media e formati che si sono resi disponibili da quando è stato inventato il cinema, tanto che è impossibile dire quanti duplicati ne esistano oggi al mondo. Una grande quantità di copie è stata stampata impiegando le stesse tecniche utilizzate da Méliès agli albori del Novecento. Molte sono andate distrutte nel corso dei decenni. Tanto più indietro ci spingiamo nel tempo, minore è il numero di esemplari d'epoca di questa pietra miliare del cinema tuttora conservati presso cine-teche, musei, e collezioni private: ne esistono circa venticinque copie a 35mm o 16mm, ma ne rimane solo una stampata sotto la diretta supervisione del regista. D'altro canto, *Le Voyage dans la lune* si trova ovunque, immediatamente consultabile su tanti dispositivi digitali quanti ne esistono sul pianeta. Il divario quantitativo fra l'unico positivo del 1902 ancora esistente e i miliardi di repliche virtuali oggi a disposizione è troppo ampio per essere ignorato. Possiamo trasformare questa curva numerica in un racconto, il racconto morale del perché il cinema muto è sì ubiquo ma anche in pericolo, una merce ma anche un bene prezioso, a seconda dei punti di vista.

Molti spettatori del ventunesimo secolo si sono imbattuti per la prima volta in *Le Voyage dans la lune* su un piccolo schermo digitale. Probabilmente sono ben consapevoli che originariamente fosse stato proiettato su uno schermo molto più grande, ma in genere presumono che l'esperienza di visione sia stata per tutti più o meno la stessa, con lo scienziato pazzo, il razzo sparato nell'occhio della luna, i Seleniti, il trionfo della spedizione dopo un'emozionante avventura in fondo al mare. Viene dato per scontato anche che le immagini in movimento prodotte all'epoca di Méliès lasciassero molto a desiderare sul piano tecnico perché è così che si faceva il cinema allora, con macchine così primitive che il movimento umano, ad esempio, poteva essere riprodotto soltanto a una velocità superiore a quella reale. Tuttavia, nello scoprire che possiamo vedere versioni diverse di *Le Voyage dans la lune* in formato digitale, il concetto che un film muto sia sempre uguale a se stesso viene di fatto messo in discussione.

Alcune riproduzioni del film di Méliès sono migliori di altre. Alcune sono a colori, altre in bianco e nero. Un'immagine è stata ritagliata ai margini, un'altra no. All'inizio del film si trovano cartelli diversi a seconda delle versioni che capita di guardare. Alcune immagini sono più nitide qui che altrove. Questa versione ha una velocità inferiore rispetto a quest'altra. Per tali discrepanze possiamo immaginare almeno due spiegazioni: o le riproduzioni sono state ottenute attraverso tecniche differenti, magari a una maggiore o minore risoluzione, oppure abbiamo visto cose proprio diverse, che fra loro non sono collegate altro che da un titolo, un soggetto, una sequenza di eventi filmati da una o più macchine da presa. *Le Voyage dans la lune* è stato girato con una sola cinepresa, ma in altri film di Méliès sembra che la stessa inquadratura sia stata realizzata con due obbiettivi e da angoli leggermente diversi a seconda della copia che stiamo guardando.

È perfettamente normale non prestare attenzione a tali incongruenze, perché non siamo tenuti a farlo. Quando nel nostro tempo libero cerchiamo *Le Voyage dans la lune* su Internet, ci basta scegliere una qualsiasi versione a colori, naturalmente tratti dal realismo di questi ultimi, ma per quel che sappiamo il film potrebbe essere stato mostrato nel 1902 soltanto in bianco e nero, e successivamente colorizzato in qualche modo. È solo nel momento in cui cominciamo a formulare congetture di questo tipo che il piccolo rettangolo davanti a noi diventa una finestra su un'altra epoca, su una cultura visiva che esisteva non così tanto tempo fa, che eppure sembra incredibilmente lontana. Ciò che stiamo vedendo è il facsimile di un film muto. Possiamo decidere di volerne sapere un po' di più, e in quel caso la replica diventa improvvisamente la potenziale traccia di qualcos'altro. *Le Voyage dans la lune* era stato proiettato in tante sale cinematografiche, a molte platee diverse fra loro, in tutto il mondo. Le proiezioni avranno avuto un accompagnamento musicale. Le immagini saranno forse state più nitide di oggi. Il film potrà avere avuto un impatto diverso, forse maggiore, sul pubblico del 1902, cosa che potrebbe ancora avvenire in presenza di condizioni

simili, o almeno approssimate. È un atto di fiducia intellettuale piuttosto facile da fare con altre forme di espressione artistica; con il cinema la faccenda è molto più complicata.

Facsimile

La grande maggioranza di noi ha visto qualche dipinto famoso per la prima volta sotto forma di fotografia, e forse in seguito, in occasione di una visita a un museo, nella sua incarnazione originale. Oppure possiamo aver sentito la registrazione di una grande sinfonia, che ci è piaciuta così tanto da non vedere l'ora di ascoltarla di nuovo dal vivo, quando possibile. Magari siamo rimasti così affascinati da un documentario sull'Alhambra di Granada che abbiamo deciso di andare a vederlo di persona durante le prossime vacanze estive. È raro invece sentire questo impulso con il cinema, per due buone ragioni: la prima è l'opinione diffusa in base alla quale, contrariamente agli esempi qui riportati, un film non abbia un vero e proprio "originale", e quindi non vi siano differenze intrinseche fra il nostro Méliès digitale e il suo bisnonno analogico proiettato in sala, se non in termini di dimensioni o di nitidezza dell'immagine,

con al massimo la gratificazione aggiuntiva del guardare il film in compagnia di un pubblico. L'altra ragione è che per apprezzare *Le Voyage dans la lune* (o se è per questo qualsiasi altro film) la maggioranza delle persone non sente alcun particolare bisogno di vederlo sul grande schermo. A ciò va aggiunto che le riproduzioni digitali ci permettono di studiare l'opera in modo molto più approfondito, grazie alla possibilità di fermare il film, di rallentarlo, di ingrandire parti delle immagini a volontà; possiamo selezionare, giustapporre, riprodurre daccapo singole inquadrature o intere sequenze in modo da esaminarne la struttura in dettaglio; possiamo reimpostare i valori cromatici o addirittura vedere il film in bianco e nero, se così preferiamo.

La seconda parte di questa linea di ragionamento è non solo perfettamente valida ma anche totalmente coerente con il modo in cui studiamo la pittura, la musica e l'architettura da quando nel-

Se non fosse stato per le risorse digitali, i primi tre decenni della storia del cinema sarebbero rimasti terreno di gioco per una sparuta pattuglia di studiosi e cinefili incalliti



le rispettive aree di interesse vengono utilizzate le tecniche di riproduzione. Fotografie e registrazioni sonore hanno arricchito per generazioni le vite di milioni di donne, uomini e bambini che non erano in grado di visitare un museo o mettere piede in una sala di concerto. La storia dell'arte e la musica si insegnano e si imparano così in tutti gli angoli del pianeta anche ai massimi livelli accademici, e nessuno oserebbe mettere in discussione l'effetto rivoluzionario delle nuove tecnologie nel settore dell'istruzione. Sono strumenti di cui ha molto beneficiato anche lo studio del cinema; cosa ancor più vera nel caso del cinema muto, in conseguenza del suo valore risibile come prodotto commerciale, fatta salva una piccola minoranza di classici.

Se non fosse stato per le risorse digitali, i primi tre decenni della storia del cinema sarebbero rimasti terreno di gioco per una sparuta pattuglia di studiosi e cinefili incalliti. L'accesso a fondi archivistici su supporto digitale ha un ruolo altrettanto importante per cineteche e musei, il cui lavoro di salvaguardia, in altri tempi, aveva ricevuto un'attenzione esigua al di fuori di festival specializzati e convegni accademici. Non ultimo, il cinema dei primi tempi costituisce oggi fonte di ispirazione o fornisce materiale per la creazione di nuove opere. Il cinema muto si è riconnesso con il presente, colmando quello che una volta sembrava un divario insormontabile fra gli spettatori e la loro personale storia della visione.

La principale motivazione per non avventurarsi oltre l'esperienza digitale del cinema muto – la presunta assenza dell'“aura” della visione in sala – è più problematica. Per quanto sia riconosciuto come una forma di espressione dotata di una propria estetica, il cinema è sempre stato percepito come un'arte della riproduzione; la sua legittimazione come fenomeno culturale, quindi, è sempre stata ostacolata dalla natura stessa della tecnologia che lo ha reso possibile. Il pregiudizio che ne ha accompagnato l'irresistibile ascesa in buona parte del ventesimo secolo si è consolidato grazie al fatto che il cinema è anche un'industria, ma l'importanza di questa variabile non dovrebbe essere sopravvalutata. Anche la musica, l'architettura, il teatro e tutte

le belle arti, per non parlare della letteratura, sono delle industrie; i loro prodotti sono normalmente progetti che vengono commissionati, commercializzati e pagati dai rispettivi clienti. Ci può essere una differenza di dimensioni dell'investimento finanziario necessario alla loro realizzazione, ma nessuna forma d'arte è classificata qualitativamente in termini quantitativi: grandi romanzi e grandi canzoni possono trovare distribuzione in un'enorme quantità di copie, e generare guadagni portentosi. Andare a vedere un film, apparentemente, è qualcos'altro. È l'“aura” che manca. [...]

Aura

Alle radici di questa battaglia semantica ci sono delle evidenti connotazioni psicologiche. Dal punto di vista dei loro utenti, i film non avevano un particolare valore come opere d'arte, ma si può dire la stessa cosa di un'innumerabile quantità di oggetti antichi (ceramiche, tappezzeria, opere devozionali)

che adesso sono esposti in collezioni pubbliche e private di tutto il mondo. La presunta differenza fra il cinema e altri tipi di espressione estetica nasceva da due elementari

presupposti: in primo luogo, il film si modifica progressivamente tramite l'atto stesso della presentazione per mezzo di una macchina; in secondo luogo, il lavoro creativo che esso incarna è il prodotto seriale di una matrice e le copie aggiuntive possono essere realizzate su richiesta, rendendo quindi superfluo prendere precauzioni speciali per ciascun duplicato.

Il vizio intrinseco di queste affermazioni in apparenza così banali non sta nelle deduzioni su cui sono fondate, bensì nel loro fideistico atteggiamento nei riguardi del progresso tecnologico. Qualsiasi manufatto si deteriora con il passare del tempo, indipendentemente dalla causa, sia essa l'uso prolungato – come avviene con un libro, un tavolo di legno, un gioiello – ovvero l'esposizione agli agenti naturali. L'unica differenza sta nella tempistica del processo di degrado: per la ceramica, se integra, si parla di millenni, per dipinti e affreschi di secoli; qualche decennio per un dagherrotipo mal

La digitalizzazione è il processo di conversione del materiale fotografico analogico in file digitali ai fini di garantirne l'accessibilità al pubblico

Paolo Cherchi Usai

È uno dei più importanti critici cinematografici, studiosi e saggisti italiani. È stato direttore del National Film and Sound Archive of Australia dal 2004 al 2008, della Haghefilm Foundation di Amsterdam (2008-2011), ed è attualmente Senior Curator del Moving Image Department al George Eastman Museum di Rochester, New York. Nel 2014 ha curato a Rochester The Nitrate Picture Show, primo festival sulla conservazione del film. È cofondatore della L. Jeffrey Selznick School of Film Preservation, delle Giornate del Cinema Muto di Pordenone, di Domitor, associazione internazionale per lo studio del cinema delle origini. Adjunct Professor of Film alla University of Rochester e Resident Curator del Telluride Film Festival, dirige la rivista bimestrale Segnocinema. I suoi scritti sulla storia e il restauro del cinema sono stati pubblicati e tradotti in venti lingue: monografie per Il Castoro su Georges Méliès, Giovanni Pastrone e D.W. Griffith, *Silent Cinema: A Guide to Study, Research and Curatorship* (Bloomsbury, 2019), l'edizione riveduta e ampliata di *Una passione infiammabile: guida allo studio del cinema muto* (UTET, 1991), *The Griffith Project* (BFI Publishing, 1999-2008); *La storia del cinema in 1000 parole* (Il Castoro, 2012), *Film Curatorship: Archives, Museums, and the Digital Marketplace* (Österreichisches Filmmuseum, 2008). È autore di due lungometraggi: *Passio* (2007) e *Picture* (2015), con musiche originali composte dalla Alloy Orchestra. È stato insignito nel 2002 dal Ministero della Cultura francese con il titolo di Chevalier de l'Ordre des Arts et des Lettres.



conservato. Anche le incisioni, le albumine e i sigilli babilonesi derivavano da una matrice, ma la sopravvivenza o la scomparsa di quest'ultima non influisce minimamente sul valore attribuito alle copie al momento della loro acquisizione da parte di un'istituzione museale.

In questo senso, gli equivalenti più prossimi alla pellicola cinematografica sono i vetri, dipinti o stampati, per lanterna magica e i dischi fonografici. Al pari dei film, erano prodotti in più copie; al pari dei film, ciascuna visione o ascolto può comportare un progressivo degrado del supporto; al pari dei film, non se ne può avere esperienza se non grazie a un macchinario, che poi è il punto in cui viene meno qualsiasi comparazione fra le immagini in movimento e gli altri tipi di arte. Gli studiosi di lanterna magica hanno lungamente dibattuto se sia preferibile o perfino consigliabile far vedere le lastre di vetro originali in vece delle loro riproduzioni digitali. Si discute parimenti se sia il caso di far ascoltare (in occasioni speciali) dischi fonografici dal vivo invece che repliche delle registrazioni sonore, un problema che viene esaminato caso per caso presso le istituzioni che collezionano e custodiscono questi materiali; in ogni caso, non esiste attualmente alcuna tecnologia per la preservazione su vasta scala delle opere fonografiche mediante sistemi analogici. La disciplina della conservazione delle immagini in movimento sta adottando un criterio differente, influenzato da almeno due importanti fattori. In base al primo, che è il più diffuso, il cinema in generale è considerato soprattutto una forma di intrattenimento di massa, il prodotto di un'industria che somministra "contenuti" audiovisivi ai consumatori di tutto il mondo (nella convin-

zione che gli spettatori siano fondamentalmente inconsapevoli o indifferenti alla tecnologia impiegata per mostrare i film, rafforzando così la logica in base alla quale qualsiasi supporto sia adatto a preservarli, e al più basso costo possibile).

Il secondo presupposto, incoraggiato nel mondo accademico da interpretazioni riduttive del celebre saggio di Walter Benjamin *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* (*Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, 1936), è che la mancanza dell'"aura" di unicità nelle pellicole destinate alla proiezione ne riduca il valore in quanto manufatti, giustificando così la sostituzione di un positivo danneggiato con un duplicato che si dà per identico come un fatto del tutto normale nella vita di un'opera cinematografica (un'eccellente analisi della questione è condotta nell'ultimo libro di Miriam Bratu Hansen, *Cinema & Experience* [2012]). Le conseguenze di questo atteggiamento nei riguardi della conservazione del cinema come patrimonio culturale sono state profonde. Il deterioramento fisico della pellicola era un dato di fatto non solo nel circuito commerciale, ma anche nell'ambito cinetecario e museale, al punto che la realizzazione di un cosiddetto elemento di preservazione – ad esempio un negativo intermedio, detto "controtipo" – era considerato una risposta sufficiente al graduale logoramento della copia di proiezione: nel momento in cui il positivo fosse diventato inutilizzabile, ne sarebbe stato stampato un altro dalla matrice. La maggior parte dei danni alle pellicole è stata causata da errori umani in fase di proiezione, per cattiva manutenzione delle attrezzature, ovvero nel maneggiare e spedire i

film, ma poiché i positivi erano dati come effimeri per definizione non ci si è mai impegnati, o quasi, a stabilire regole più stringenti per trattarli come avrebbero meritato in un contesto curatoriale. Gli sporadici tentativi di mettere in atto procedure e protocolli paragonabili alle altre arti e negli archivi di libri rari non hanno finora sortito effetti apprezzabili.

Migrazioni

L'avvento della tecnologia digitale ha dato un'ulteriore svolta a questo racconto alimentando l'illusione che il problema non esistesse più, poiché la conversione delle immagini fotografiche in file digitali avrebbe permesso di scavalcare una volta per tutte la questione del logoramento delle immagini. C'è anche qui un equivoco, dato che i file digitali si possono deteriorare tanto quanto la pellicola, solo in maniera più improvvisa. Cambia naturalmente l'"oggetto" del deterioramento: dati, file e cartelle digitali, invece che un rullo di cellulosa o di plastica rivestito di emulsione fotografica. Il discorso recitava grosso modo così: tutti i film sono riproduzioni di qualcosa; al pubblico non importa granché di come li guarda, perché il risultato sullo schermo sia soddisfacente; e diversamente dal nitrato, dall'acetato e dalla gelatina, i codici binari non si usurano con il tempo. Ergo, nessuno è davvero incentivato a perseguire l'obiettivo di preservare il cinema nei suoi media e formati originali. Stando così le cose, è non solo ammissibile ma anche auspicabile conservare la storia del cinema attraverso un supporto che soddisfi al massimo le esigenze del consumatore. Ciò che il "digitale" può realizzare o meno è una questione meramente tecnica; la decisione su quali debbano essere i suoi traguardi è prerogativa dei fruitori. Nato come aggettivo e cresciuto come sostantivo, "digitale" si è poi evoluto in un verbo, un'abbreviazione onnicomprensiva per ciascuna delle definizioni seguenti:

Restauro digitale. È l'insieme delle procedure tecniche e curatoriali mirate a far sì che l'immagine in movimento appaia (per mezzo di manipolazione o elaborazione dell'immagine digitale) il più possibile simile a ciò che si presuppone fosse all'epoca dell'uscita del film o delle intenzioni di chi l'aveva creata. Gli strumenti a disposizione dei tecnici del restauro cinematografico che lavorano nel digitale hanno consentito loro di giungere là dove i metodi fotografici e chimici tradizionali sembrava non

potessero arrivare: il colore, il contrasto e la stabilità dell'immagine possono essere notevolmente migliorati (avvicinandosi in maniera più fedele all'originale e, problematicamente, andando anche oltre) utilizzando tecniche prima inimmaginabili in un laboratorio fotochimico. Un uso responsabile di tali risorse può fare da complemento, con successo, al metodo di restauro "analogico", il cui *modus operandi* è unico e ben distinto dalla controparte digitale.

Digitalizzazione. È il processo di conversione del materiale fotografico analogico in file digitali ai fini di garantirne l'accessibilità al pubblico. Questa è la grande promessa della tecnologia digitale, perché in teoria centinaia di migliaia di film originariamente realizzati e distribuiti su supporti di cellulosa o di plastica possono così essere resi accessibili ad un pubblico molto più ampio e in diversi formati. La digitalizzazione non coincide con il restauro digitale, nel senso che le immagini in movimento analogiche sono qui trasformate in file digitali indipendentemente dalle condizioni in cui si trovano. Un'immagine in movimento "digitalizzata" non è stata necessariamente "restaurata".

Conservazione digitale. Questo processo comporta un'infrastruttura tecnologica in grado di rendere disponibile in modo permanente il film "digitalizzato" e "restaurato digitalmente". C'è ampio consenso fra l'industria e gli archivi cinematografici sul fatto che attualmente tale infrastruttura non esista, nel senso che non siamo a conoscenza di tecniche in grado di far rimanere intatti a tempo indefinito i film digitalizzati o restaurati digitalmente. I due maggiori ostacoli in tal senso sono a) la necessità di far migrare periodicamente i file digitali, e b) la rapida obsolescenza delle attrezzature dove i file sono immagazzinati. In un documento dal significativo titolo *The Digital Dilemma* (2007), lo Science and Technology Council della Academy of Motion Picture Arts and Sciences ha formulato un severo monito: "per definizione e prassi correnti, il funzionamento dell'archiviazione digitale è limitato al breve periodo", con il potenziale effetto di "reiterare il fenomeno storico dell'obsolescenza tecnologica" e di condannare gli archivi digitali "a costi in perenne aumento, oppure - in uno scenario ancora peggiore - al fallimento nella loro missione di salvaguardare beni di grande importanza" (pp. 1, 56).

Nel settore commerciale e in quello pubblicitario, questi tre concetti - restauro digitale, digitaliz-

zazione e conservazione digitale – sono spesso fatti confluire in un quarto termine, “rimasterizzazione”, che i consumatori interpretano come un effettivo miglioramento reso possibile dal processo di duplicazione digitale. La parola “rimasterizzazione” è stata usata dalle case discografiche del ventesimo secolo per descrivere la creazione di nuove e migliori matrici sonore destinate alla riproduzione fonografica; nel cinema, il termine designa più spesso il trasferimento di immagine e suono da una pellicola fotochimica al digitale. Il problema con tutta questa terminologia è che le distinzioni suggerite sono troppo sottili (o troppo nebulose) per essere comprese o apprezzate da un pubblico non specializzato e dagli enti di finanziamento delle cineteche. Per entrambi, “digitalizzazione” significa qualsiasi cosa:

conservazione (salvaguardia a tempo indefinito), restauro (far sembrare film d'epoca come nuovi), accessibilità (qui, subito, in qualsiasi momento). La confusione è esacerbata dal fatto che nel mondo accademico le definizioni stesse di salvaguardia, restauro e conservazione non sono universalmente accettate. Uno dei motivi è la concomitanza di due distinte intenzioni in un'unica azione: infatti, a un livello puramente teorico, la migrazione digitale viene intesa come un atto mirato a conseguire allo stesso tempo gli obiettivi della salvaguardia e della diffusione generalizzata del “contenuto” riportato alla forma originaria. Questo approccio riduzionista non tiene conto della natura intrinsecamente temporanea dei supporti digitali e della loro vulnerabilità alla corruzione dei dati, oltre che dell'impossibilità di esercitare un pieno controllo intellettuale su un corpus quasi infinito di opere in crescita costante ed esponenziale. [...]

Contenuto

Nel linguaggio quotidiano, un maggior numero di pixel rimanda a una immagine di qualità superiore, che per un film nato in formato digitale può essere senz'altro auspicabile. Le opere fotochimiche prodotte nella stagione del cinema muto e durante la maggior parte del ventesimo secolo sono tuttavia costituite da agglomerati di alogenuri d'argento

dispersi in una soluzione gelatinosa. La loro forma inoltre è assai irregolare; non sono posizionati in modo ordinato e non possono essere contati, se non per approssimazione. Per quanto minuscoli, i micro-cristalli di un'emulsione fotografica sono oggetti solidi, tridimensionali; in una copia digitale i pixel sono dati espressi in forma di immagine (un quadrato, appunto). Calcolare quindi la quantità di pixel che si trova nella riproduzione di un film del 1902 è come mettere mele e arance sullo stesso piano, in quanto il calcolo ci dice solamente quante figure geometriche dalla forma identica siano

state utilizzate per traslare l'immagine analogica su una griglia regolare. Guardare una copia fotochimica di decima generazione di un film in forma digitale a una risoluzione di 6K sarà comunque un'esperienza

visiva frustrante.

Un film muto proiettato in un cinema come file digitale mette infine lo spettatore davanti alla stessa sfida che ha caratterizzato il cinema nei suoi primi trent'anni di vita, quando la velocità di proiezione poteva variare considerevolmente secondo il tempo e il luogo dello spettacolo. La proiezione digitale è progettata per la visione di nuove produzioni a una velocità di 24 o più fotogrammi al secondo. Il mercato per l'intrattenimento domestico offre anche apparecchiature che consentono di rallentare la velocità di visione, ma questo non è ancora possibile nell'auditorium di un esercizio commerciale. La velocità di scorrimento può essere modificata nel trasferimento dalla pellicola al digitale, ma i risultati di questo processo adattivo sono spesso deludenti.

Nell'arco degli anni sono stati profusi molti sforzi nel tentativo di ottenere una più accurata riproduzione digitale dell'equilibrio chiaroscurale e cromatico tipico di molte pellicole al nitrato; e a partire dai primi anni del ventunesimo secolo sono stati fatti passi da gigante in questa direzione. Con grande disappunto dei curatori, alcuni specialisti in trasferimenti digitali sono purtroppo propensi a prendere decisioni unilaterali in direzione opposta. Secondo l'estetica dell'immagine nata in formato digitale, la nitidezza e il contrasto sono dettati dal gusto del pubblico contemporaneo, che in generale tende a privilegiare l'alta definizione dell'immagi-

La riproduzione digitale di un film muto diventa un'interpretazione sterile di ciò che era: lo si può ancora chiamare “cinema”, ma in realtà è stato ridotto a “contenuto”



ne rispetto ad altre sue qualità quali la morbidezza dei contrasti o la granulosità. In mancanza di un curatore cinematografico che abbia familiarità con l'immagine di un film visto su supporto digitale, e che sia in grado di confrontare i file digitali con le sue fonti, le repliche digitali non sono che scintillanti imitazioni senz'anima di ciò che era il film come oggetto fotografico. L'algidità di questi film muti digitali si somma all'implacabile stabilità delle loro immagini, dettaglio che non potrebbe essere più lontano dall'esperienza della pellicola trascinata attraverso un proiettore analogico. Ci sono software progettati appositamente per alleviare questo effetto di imbalsamazione, ma c'è molta riluttanza ad adottarli, nel timore che un pubblico abituato a un'immagine rigida e nitida come un cristallo percepisca il naturale "respiro" dell'immagine su pellicola come un difetto tecnico. Sommate tutte queste trasformazioni, la riproduzione digitale di un film muto diventa un'interpretazione immacolata ma sterile di ciò che era: lo si può ancora chiamare "cinema", se proprio si vuole, ma in realtà è stato ridotto a "contenuto". Alle origini dell'immagine elettronica e del suo successore digitale, curatori cinematografici e produttori di pellicola hanno com-

messo il fatale errore di ingaggiare una disputa su come il nuovo supporto reggesse il confronto con il precedente. All'inizio i termini di paragone erano il numero di righe che apparivano sullo schermo, poi il numero di pixel contenuti in un fotogramma di pellicola 35 mm; nel 2000, questo numero si era attestato intorno ai venti milioni; due anni dopo si stimava fosse fra i quattro e i quattordici milioni, per poi salire a quaranta milioni nel 2012. Così facendo, i sostenitori della pellicola hanno giocato a una lotteria che l'industria del digitale era sicura di vincere prima o poi, con il vantaggio supplementare della promessa di giungere a una migrazione di dati "senza perdita di qualità" per un futuro indefinito (da una generazione all'altra di pellicole, nel processo di duplicazione realizzato con mezzi fotochimici si perde una certa percentuale di informazioni visive). Il fatto che un fotogramma in pellicola non abbia pixel era considerato irrilevante: nel momento in cui i numeri collimavano, la partita era conclusa. Invece di portare avanti con regole digitali una battaglia analogica senza speranza, sarebbe stato meglio affermare l'ovvio, ovvero che la pellicola e il digitale sono diversi, né migliori né peggiori l'una rispetto all'altro, in un duplice sen-

 *The History of a Cigarette Factory Worker* (1918)





 Michael Mann - *Strade violente* (1980)

so: le immagini sono diverse in sé, in quanto un tipo è prodotto per trasparenza (cristalli di argento metallico su una striscia perforata di plastica che ostruiscono la luce, impedendole di raggiungere la superficie di proiezione), l'altro no (fasci o punti luminosi senza alcuna ostruzione proiettati o generati su uno schermo); un tipo appare a intermittenza, l'altro in modo continuo, interagendo con la vista dell'essere umano secondo uno schema ritmico nel primo caso (l'alternanza regolare di luce e buio, mediante un otturatore) o come flusso costante nel secondo. Nessuna di queste spiegazioni avrebbe cambiato il corso della storia della tecnologia; ma se un maggior numero di critici, studiosi e curatori cinematografici avesse almeno rilevato, se non valorizzato, queste differenze sarebbe stato un bene per tutti. Non averlo fatto è dipeso dal disinteresse di molti per questa materia, oppure dall'incapacità di spiegare le proprie vedute, o dal non sapere come farsi sentire. Se ci fossero riusciti in tempi abbastanza brevi, il proclamato statuto del cinema come forma d'arte sarebbe stato comprovato da una distinzione piuttosto semplice fra cinema, immagine elettronica (che ora nel mondo delle gallerie d'arte è chiamata "video") e settore digitale. Sarebbe stato altrettanto facile fare un paragone con altre forme di espressione visiva: un albero può essere dipinto ad acquarello, a olio, con la tecnica dell'affresco e così via. Potrebbe essere fotografato e reso come dagherrotipo, o come albumina, o gelatina ai sali d'argento. Un albero è un albero, ma ciascun pigmento, supporto o tecnica ne trasmette un'impressione diversa.

Contenuto

Il passato non può essere riscritto, figuriamoci al condizionale. Per il momento è ancora possibile sostenere e coltivare una caratteristica quintessenziale della presentazione di opere cinematografiche: una performance che presuppone (a) l'attivazione di un processo fotografico per la ripresa di immagini statiche consecutive, (b) la sua successiva mani-

festazione in forma di oggetto, e (c) la sua presentazione attraverso un apparato meccanico realizzato e controllato da persone, la cui presenza è parte integrante dello spettacolo. Questi fattori si ritrovano lungo tutto l'arco della storia di questo mezzo d'espressione, ma nel cinema muto si riscontra un ulteriore ingrediente, (d) l'accompagnamento sonoro con musica eseguita dal vivo o con rumori realizzati o parole pronunciate durante la proiezione davanti a un pubblico. Il cinema è qualcosa di più che la materializzazione di un'opera creativa chiamata "film" o "pellicola"; l'oggetto su cui viene fissata è un requisito necessario ma non sufficiente alla sua esistenza. Il cinema muto prende vita quando tutti gli elementi sopra citati si ritrovano insieme in un preciso tipo di spazio architettonico (la sala cinematografica), nello stesso momento (lo spettacolo), con uno specifico tipo di apparecchiatura (il proiettore) attivato in presenza di artisti, conferenzieri, o altri operatori.

Il primo requisito – la ripresa di immagini in movimento attraverso un dispositivo fotografico – appartiene alla storia del cinema e non può più essere modificato. Il secondo sopravvive sotto forma di manufatti fragili ma tenaci: sono le pellicole conservate in archivi e musei dopo aver attraversato una lunga e perigliosa odissea dai cinematografi a magazzini e depositi sparsi per il mondo. Anche la terza variabile necessita di salvaguardia: è rappresentata dalle attrezzature cinematografiche e dalle capacità umane che servono a installare proiettori, a tenerli in buono stato e a farli funzionare come si deve. Il quarto ingrediente necessario alla performance del cinema muto è la competenza e il talento delle persone che contribuiscono con strumenti acustici – compresa la loro voce – al compimento dello spettacolo cinematografico. Il cinema muto è la sintesi di tutte queste componenti. Basta sottrarne una e ci troviamo di fronte a un'altra cosa: contenuto, nostalgia, tutt'al più archeologia.

Un estratto dal libro *Una passione infiammabile. Guida al cinema muto*, edito da Utet e CSC

#MICHAEL SNOW

di Cecilia Ermini

Let it Snow

*It stayed
Where I saw it
Then it moved a fraction
To the left and then twice that
Distance again further and further
It
disappeared
Then just faintly
A corner of it just a fraction
Was visible if you peered
Very very closely
And just as
quietly
it
was
gone*
(Michael Snow, 1957)

Figura chiave del cinema sperimentale e artista (perverso) polimorfo dalle mille incarnazioni, Michael Snow ha esplorato, fin dagli Anni '50, una serie impressionante e composita di forme d'arte alternando pittura astratta, sculture, assemblaggi vari, poesia, *guerrilla street art* e fotografia. Giocando – specialmente nel cinema – con le parole (*So Is This*, 1982), i paradossi (*Presents*, 1981), i cambi di prospettiva (*La région centrale*, 1971) ma soprattutto insegnandoci, nel suo seminale *Wavelength* del 1967, a superare i limiti della visione orizzontale imposta dall'inquadratura. Michael Snow infatti è stato uno dei primi cineasti in grado di rivelare molto più di quanto la macchina da presa normalmente permette di mostrare. Accettando le differenze rispetto all'occhio umano, Snow – invece di “umanizzare” la cinepresa come fece Stan Brakhage – ha dedicato la sua opera filmica a perseguirne (e superarne) la sua meccanicità. Ciò non significa che la percezione umana sia irrilevante per il canadese ma, più semplicemente, che per Snow l'esperienza visiva più ricca che può essere fornita allo spettatore deriva proprio dalla manipolazione (e scomposizione) stessa dell'automatismo “cinema”. Nell'estetica visiva di Michael Snow infatti, l'opera d'arte *tout court* coinvolge lo spettatore in un atto di equilibrio percettivo, una sottile linea rossa dove la sottolineatura tecnica e l'estasi della libertà trovano miracolosamente un punto d'incontro nel *frame* e nel movimento. Come nei 45 minuti di *Wavelength* che consistono in un unico piano sequenza/zoom all'interno di un loft semi vuoto e che si concludono sull'immagine della fotografia di un'onda attaccata al muro. In parallelo, un suono prodotto elettronicamente si trasforma da ronzio a un gemito acuto, quasi un riflesso uditivo di ciò che vediamo, mentre l'immagine viene manipolata con una serie di giocose improvvisazioni all'interno dell'invariabile struttura, imposta dallo zoom. E dove lo sguardo penetrante della macchina da presa può essere letto, come in tanti altri film di Snow ad esempio *Back and Forth AKA <--->* del 1971, non solo come mimica dell'atto sessuale ma anche, più poeticamente, come le nozze metafisiche fra pensiero e materia. Sulla lunghezza d'onda, letteralmente, di un capovolgimento del rapporto tradizionale tra forma e contenuto (che Snow ha mutuato dal suo modello pittorico Paul Cézanne), *Wavelength* quasi appare come un film in 3D grazie a questi livelli di visione che si mescolano nell'unità aristotelica. Regole romanticamente “violare” anche da *La région centrale*, estatico film di tre ore che Snow ha realizzato fra le montagne del suo Canada grazie a un braccio meccanico che permetteva

alla mdp di ruotare in tutte le direzioni e a velocità variabile. Una scelta apparentemente casuale ma che rivela, nel gesto di Snow, la volontà di filmare un luogo con movimenti di macchina programmabili, come se fosse il tentativo finale di esaurire ogni sfumatura di paesaggio, di guardarlo in tutte le direzioni possibili. E di farlo così scivolare in uno spazio cinematografico che si nutre della molteplicità di esperienze in grado di produrre un intreccio onirico che fonde diversi livelli di realtà, illusione e fantasia. Sempre *hors cadre*. Guardando “in profondità”, quasi in rilievo, i diversi strati dello spazio-tempo, fino ad arrivare a un'immagine “ultima”, come in *Wavelength*, che forse può rappresentare l'origine del mondo. O, perché no, del nostro sguardo.



Michael Snow



Quinzinzinzili

di Régis Messac

Fantapolitica, distopia, preveggenza. Nel 1935 lo scrittore e critico Régis Messac scrive e pubblica un romanzo post-apocalittico che anticipa la Seconda Guerra mondiale. Per anni inedito, *Quinzinzinzili* immagina un'umanità spazzata via da un'arma chimica con un unico uomo superstite insieme a sette bambini. Pubblichiamo le prime pagine del libro che esce finalmente in Italia per Edizioni Tlon con la traduzione di Michele Trionfera

Io, Gérard Dumaurier...
Avendo scritto queste parole, dubito della loro realtà. Dubito della realtà dell'essere che designano: me stesso. Io esisto? Non sono altro che un sogno, o forse un incubo? La spiegazione più ragionevole che potrei trovare per i miei pensieri è che sono pazzo.

Sì, senza dubbio sono un povero pazzo che scarabocchia sulla carta in un ricovero, ignaro di tutte le realtà del mondo esterno. Di certo i dottori gli lasciano carta e penna in modo da poter poi studiare i suoi scarabocchi e ricavarne il materiale per trattati accademici di psichiatria. Se è così, tanto meglio. Preferirei centomila volte essere un pazzo delirante in fondo alla cella di un manicomio, che vivere – aver vissuto – i folli incubi che sembrano essere i miei ricordi.

Ricordi, spaventosi ricordi, possiate essere solo delle visioni oniriche.

Medici, sapienti dottori nascosti dalla cortina della mia follia, è per voi che scrivo. Se esistete, queste divagazioni avranno almeno dei testimoni, dei testimoni amichevoli e che mi comprenderanno... forse... in parte.

Se voi non esistete...

Ma ho bisogno di riprendere il controllo della mia volontà, e di convincermi che esistete. Altrimenti, non avrò mai il coraggio di proseguire.

Allora devo risalire il tunnel delle età fino al momento in cui vivevo e pensavo in modo coerente. Quanto è lontano!

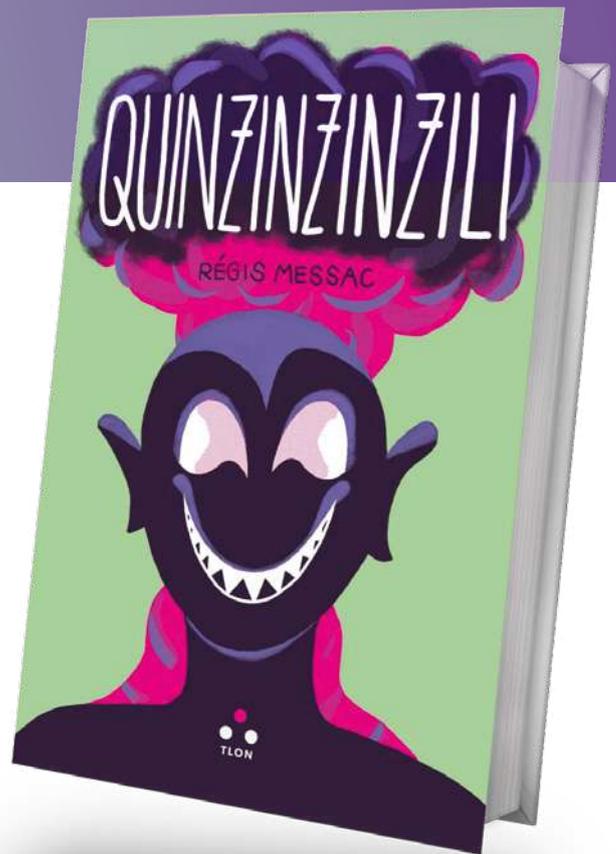
In quei tempi, ero Gérard Dumaurier. Adesso, non so più chi sono né se sono. Il mio io si sgretola e si dissolve, sconquassato dall'ariete delle catastrofi, polverizzato dalla dinami-

te dei traumi mentali; sento fuoriuscire i suoi atomi dispersi e stremati dall'acido di una solitudine cosmica in un mondo raccapricciante.

Ero Gérard Dumaurier. Una persona a proprio agio nel mondo come un dado nella sua vite. C'erano i tavolini all'aperto dei caffè per la mia sete, i sarti per vestirmi, i termosifoni per riscaldarmi, donne piacevolmente agghindate per farmi felice. Oggi... Ma non voglio più pensare all'oggi. Non voglio più... O non ancora. Bisognerà...

Ero precettore dei figli di lord Clendennis. Una pacchia, come si diceva allora. Ben poco da fare. Lord Clendennis, malgrado il suo nome spenseriano e aristocratico, era un munizioniere arricchito il cui vero nome era Isaac Fungo. Aveva acquistato una baronia. Oggi succede ancora? Esistono ancora i lord, dottore? Ma che importa. Non sono in condizione di cogliere la risposta del dottore, se sono pazzo. E se non sono pazzo...

Dove ero rimasto? Ah, sì! Ratbert e Charles. Erano i miei due allievi. Il mio lavoro consisteva nel sorvegliarli mentre facevano sport o giocavano e nell'inculcargli qualche vaga nozione. Ratbert aveva pressappoco quattordici anni, e Charles dieci e mezzo. Dieci e mezzo o undici? Forse un po' di più; non lo so. Viaggiavamo molto, tutti e tre, senza preoccuparci di sua signoria, come si diceva. Sua signoria! Ah, ah, ah... C'era stata una Lady Clendennis, ma avevano divorziato. Non ricordo cosa era stato di lei. Credo che a quel tempo stesse macerando in una villa da qualche parte, nel barattolo di vetro azzurro della Riviera. Noi, noi vagabondavamo da una parte all'altra della costa atlantica, la preferita dai miei allievi. L'Olanda,



Ostenda, il golfo di Biscaglia; più raramente la Bretagna. A volte, Lord Clendennis ci raggiungeva sulla costa basca, attirato dal casinò di una celebre stazione balneare di cui non riesco più a ricordare il nome. Vediamo, fa rima con quello di una battaglia: Austerlitz... Ah, ci sono! Biarritz. Biarritz! È lì che conobbi Elena Bubulco. Diceva di essere rumena. Ma che importanza ha tutto questo? Non c'è più la Romania, non c'è più Biarritz, nemmeno i casinò, né la Francia, non c'è più niente, e in fondo a una caverna preistorica io scarabocchio questo, con un mozzicone di matita, sopra il blocchetto di una lavanderia trovato per caso, quando... No, non ne sono sicuro. Potrebbe darsi che mi trovi in un manicomio, e che mi abbiano dato carta e matita, come a tanti altri, per vedere cosa scriverò... Oh, e poi, dopotutto, non mi importa. Il manicomio o la cava... Puah!

(...) L'altro giorno ho dovuto smettere di scrivere, per quanto intensamente si spalancava davanti a me l'abisso nel quale mi sentivo sprofondare. Un buco nella mia coscienza. Non so bene per quanto tempo sia durata la cosa. Giorni – oppure mesi. Come potrei saperlo? I giorni, a dire il vero, so ancora più o meno cosa sono, ma i mesi! È un'idea molto complicata, che forse sono l'unico a possedere tra i viventi. Come tante altre cose complicate e inutili che moriranno con me.

Non tutte, forse, se questo blocchetto sopravvivrà alla mia scomparsa. Questa futile speranza, a volte, mi incoraggia a scrivere. Io scrivo – mi sembra di scrivere per l'umanità futura – nel caso in cui, in futuro, ci dovesse essere ancora un'umanità. Farò il lavoro da storico. Per una storia che probabilmente non avrà mai dei lettori.

Tuttavia, non sono così sprovvisto di mezzi per svolgere

questo compito. Oltre alle mie attività che mi avevano portato a leggere parecchi libri di storia, anche se c'è già una moltitudine di fatti, di nomi, di date che non mi riesco ricordare, ho conservato un ricordo molto chiaro dei giorni che hanno preceduto la guerra. E anche, malgrado tutto, dei principali avvenimenti. Anzi, ho ancora dei documenti. Documenti di valore inestimabile, che faranno fremere d'orgoglio i custodi e i direttori dei musei e degli archivi futuri: vecchie pagine di giornali macchiate, unte e strappate che avevano avvolto panini, e vecchie lattine di conserve e sardine sott'olio, ormai vuote, ma che rimangono tuttavia preziose testimonianze di un passato glorioso.

Basta rimuginare. Voglio, oggi che si è fatto bello e che mi sento rinvigorito, scrivere come un tempo, per le persone di una volta, come se dovessero esserci ancora delle persone *istruite e civilizzate* in grado di capire quel che scrivo.

Eppure! Ciò che scriverò non sarà proprio la prova migliore dell'immensa follia della *civilizzazione*? Basta. Se la ragione è l'apice della follia, oggi voglio essere perfettamente razionale.

Nel periodo immediatamente precedente alla Seconda guerra mondiale, l'opinione pubblica europea sembrava preoccuparsi solo di scandali che, in fin dei conti, avevano un'importanza minima, e dei quali del resto nessuno capiva granché. Queste storie di briganti, destinate a distrarre la platea, facevano pensare ai bambini che si divertono a giocare a guardie e ladri, e che quando si stancano di essere guardie si scambiano subito la parte con i ladri. Non si poteva mai sapere se il poliziotto incaricato di perseguire i truffatori non era in realtà al soldo del capo truffatore, e ci si aspettava da un mo-



mento all'altro di vedere il ministro della giustizia in manette, condotto in prigione dai suoi stessi subordinati.

Queste avventure da feuilleton avevano soprattutto l'effetto, se non l'obiettivo, di distrarre l'attenzione dal fatto fondamentale dell'epoca: l'accerchiamento del Giappone. È infatti in Estremo Oriente che, questa volta, si stavano giocando le sorti dell'umanità; e niente rappresenta meglio la decadenza dell'Europa; la guerra europea doveva essere soltanto un sottoprodotto della guerra del Pacifico.

Il Giappone, stipato nelle sue isole sterili, con una popolazione costantemente in crescita, non vedeva che una soluzione: la colonizzazione della Cina. Ma dall'altro lato, il mercato asiatico, con i suoi tre o quattrocento milioni di abitanti ancora senza servizi radio, rasoi di sicurezza, automobili Ford, restava la sola speranza del capitalismo americano, in quel momento con le spalle al muro. Perciò, tra i due Paesi, ci si preparava febbrilmente alla guerra. All'inizio del 1934, l'ammiraglio Osumi, ministro della marina giapponese, annunciò la sua ferma intenzione di non rispettare i limiti imposti agli armamenti navali dai trattati di Londra e Washington. Quasi contemporaneamente, il congresso americano votò il Vinson Naval Replacement Bill, che avrebbe dovuto garantire agli Stati Uniti «la marina più potente della storia». E il segretario della Marina statunitense, Swanson, sostenuto dal Presidente Roosevelt, preparò le grandi manovre navali del 1935 che, per la prima volta, ebbero luogo nel Pacifico, al largo delle coste dell'Alaska.

In previsione di un conflitto che si annunciava colossale, tutto il mondo era in cerca di alleati. Una prima mossa, gravida di conseguenze, fu il riconoscimento del governo dei

soviet da parte degli Stati Uniti. Questo riconoscimento – e i rapporti diplomatici e commerciali che ne seguirono – equivaleva a un'*intesa*, se non a un'*alleanza*. E significava anche che l'accerchiamento del Giappone, stretto ormai tra due potenze che dominavano ognuna un continente, era un fatto compiuto.

Così minacciato, il Giappone doveva a sua volta cercarsi degli alleati; e li trovò. La sventurata Germania era allora nelle mani di un governo che, dalla sua ascesa al potere, si era visto messo all'angolo. Hitler era in vendita, e il Giappone lo comprò. E così, all'accerchiamento del Giappone rispose immediatamente quello dei soviet.

Lungi dal ridurre il rischio della guerra, questo equilibrio di forze non fece altro che esasperare l'ardore bellico dei futuri belligeranti. Nella Quarta sessione del Comitato centrale esecutivo dell'URSS, Litvinov dichiarò:

Passando in rassegna le nostre relazioni con il mondo esterno, non ho affatto perso di vista Paesi importanti come la Germania e il Giappone... Gli ultimi sviluppi dei nostri rapporti con questi due Paesi fanno presagire che non mi pentirò di avergli dedicato una parentesi comune. Se non sbaglio, loro stessi hanno riconosciuto una comunanza di razza che li lega.

Questa allusione, salutata da risate e applausi, venne compresa da tutto il mondo. In effetti, nella sua autobiografia intitolata *Mein Kampf*, il campione della razza ariana aveva dichiarato:

Se la Germania volesse conquistare nuovi territori in Europa, non potrebbe farlo che a danno della Russia; il nuovo Reich dovrebbe riprendere la rotta degli antichi cavalieri teutonici per restituire al suolo tedesco, con la spada tedesca, la gleba, e alla nazione, la pace.

Régis Messac

Nato nel 1893 a Champagnac in Francia, fu critico letterario, traduttore e romanziere. Rimasto ferito durante la Prima guerra mondiale, fu un pacifista militante. Partecipa alla Resistenza e viene catturato il 10 maggio 1943. Da quel momento cominciano a perdersi le sue tracce. Passa dalla Francia alla Germania, dalle carceri ai centri di concentramento, mentre la guerra avvolge il continente. L'ultima testimonianza certa della vita di Messac è del 19 gennaio del 1945, nel campo di Gross-Rosen, e la data della sua morte è una data fittizia, fissata al 15 maggio 1945. Fra le sue opere visionarie ricordiamo *Quinzinzinzili* (1935), *La Cité des Asphyxiés* (1937) e il postumo *Valcrétin* (1973).



A questa dichiarazione, e ad altre simili, rispondeva Litvinov nel discorso già citato, quando diceva:

Esistono anche dei progetti di revisione “imparziale” dei trattati, che prevedono il soddisfacimento degli interessi territoriali dei Paesi precedentemente maltrattati a spese di certi altri, come i Paesi baltici o la stessa URSS, che non hanno nulla a che fare con il trattato di Versailles e che non hanno commesso alcuna ingiustizia verso qualcuno. Non so se una tale concezione della morale e della giustizia abbia origine ottentotta o di altro genere, ma in ogni caso so che non è ariana. Ma quale che sia la sua origine, se si vuole applicare questa morale, se la dovranno vedere con la potenza del nostro Stato, forte di centosettantamila individui.

Nel fascicolo ufficiale pubblicato dal partito bolscevico, dove è riprodotto questo discorso, le ultime parole che abbiamo citato sono seguite dalla dicitura: *Applausi scroscianti*. Questa esplosione oratoria non era che il presagio di un'altra esplosione ben più temibile che si sarebbe fatta sentire durante la bufera pronta ad abbattersi sul mondo.

Ma prima altri Paesi stavano per essere trascinati nel gorgo. E in primo luogo la Francia. In questo stesso discorso, in cui diede una definizione di “sicurezza” che ricordava da vicino le idee del *pacifista* francese Herriot: «Continueremo come in passato e anche di più che in passato a consolidare e perfezionare lo strumento principale per garantire la nostra sicurezza: la nostra armata rossa, la nostra flotta rossa, la nostra aviazione rossa», Litvinov, per un caso singolare, fece anche un caloroso elogio di Herriot:

Il recente viaggio che ha fatto nella nostra Unione M. Herriot (*applausi*), uno dei rappresentanti più eminenti e brillanti

del popolo francese, di cui riflette le aspirazioni pacifiche, e poi la visita ufficiale dei rappresentanti dell'aviazione francese, con a capo il ministro dell'Aria M. Pierre Cot, hanno dato un nuovo impulso al riavvicinamento franco-sovietico.

Contemporaneamente, senza essere smentita, correva la notizia che il governo sovietico avesse fatto un importante ordine di armamenti alle fabbriche di Creusot, garantito dal petrolio di Baku.

Qualche mese più tardi, in un discorso che ebbe una grossa eco, il relatore del rapporto sul bilancio francese della guerra, il deputato Archimbaud, dal palco della Camera fece un elogio ditirambico della stampa sovietica, dell'aviazione sovietica, dichiarando che Russia e Francia erano i pilastri più stabili della pace, ma lasciando intendere chiaramente che esistevano degli accordi militari segreti tra i due Paesi. Da parte sua, il governo russo moltiplicò le dichiarazioni d'amicizia nei confronti della Francia. Alla morte del ministro Barthou, tragicamente assassinato a Marsiglia insieme a un piccolo re dei Balcani il cui nome è sprofondato nell'oblio, il «Journal de Moscou» pubblicò un elogio ditirambico dell'uomo di Stato francese, che tuttavia non era mai stato un rivoluzionario.

Questi testi e questi avvenimenti, e molti altri testi e avvenimenti, annunciavano o denunciavano se non una vera e propria alleanza segreta almeno, come diceva Archimbaud, un'*intesa* tra i due governi. Così, al suo proprio accerchiamento, la Russia rispose con un nuovo accerchiamento, quello della Germania. Quindi, da Oriente a Occidente, le nazioni più potenti, più bellicose e meglio armate, si susseguivano e si incastravano come i denti di un ingranaggio: ingranaggio mostruoso di una mostruosa macchina il cui nome era: Guerra.



Che cos'è il cinema oggi:
un "ingrandimento" della realtà?
La "rivelazione" di un inganno?
Uno schermo tra infiniti schermi (im)possibili?

Abbonatevi per sostenere Sentieriselvaggi21st!

ABBONARSI È IL MIGLIOR MODO PER RICEVERE REGOLARMENTE LA RIVISTA E SOSTENERE IL PROGETTO EDITORIALE DI SENTIERISELVAGGI21st

Abbonamento Premium: €400,00 (6 numeri)

- Spilla Sentieriselvaggi21st
- Borsa di Sentieri selvaggi
- Borraccia di Sentieri selvaggi
- Libro su Corso Salani
- 4 Libri a scelta tra le nostre monografie
- 3 numeri a scelta della rivista del 1998
- Il mitico n.1 del 1988
- Gift card 250€ da utilizzare per tutte le attività della Scuola Sentieri selvaggi

Abbonamento Sostenitore: €170,00 (6 numeri)

- Spilla Sentieriselvaggi21st
- Borraccia di Sentieri selvaggi
- Libro su Corso Salani
- 2 Libri a scelta tra le nostre monografie
- Il mitico n.1 del 1988
- 1 numero a scelta della rivista del 1998
- Gift card 80€ da utilizzare per tutte le attività della Scuola Sentieri selvaggi

Abbonamento Extra: €120,00 (6 numeri)

- n.1 in omaggio della rivista 1998
- Spilla Sentieriselvaggi21st
- Borraccia di Sentieri selvaggi
- 2 Libri a scelta tra le nostre monografie

Abbonamento Ordinario: €75,00 (6 numeri)

- Spilla Sentieriselvaggi21st
- Libro su Corso Salani
- 1 Libro a scelta tra le nostre monografie

Abbonamento per i più giovani (under 35): €45,00 (6 numeri)

- Libro su Corso Salani

Abbonamento Mini: €40,00 (3 numeri)

- Spilla Sentieriselvaggi21st
- Libro su Corso Salani

Le nostre monografie

- Michael Cimino a cura di Aldo Spiniello
- Dario Argento a cura di Giacomo Calzoni
- Mario Bava a cura di Davide Di Giorgio
- Phillip Seymour Hoffman a cura di Marco Bolsi
- Jonathan Demme a cura di Simone Emiliani
- Massimo Troisi a cura di Federico Chiacchiari e Demetrio Salvi
- John Belushi a cura di Federico Chiacchiari e Demetrio Salvi



UNI Cinema

Una nuova idea di Università

La Scuola per capire, ideare, praticare
e **definitivamente** fare cinema



UN PERCORSO RICCO DI COSE DA IMMAGINARE, DA IMPARARE, DA FARE:

Biennio Base

1° anno: La teoria necessaria
2° anno: Laboratori operativi

Biennio Specializzazione

3° anno: Pratiche sul campo
4° anno: Realizzazioni ed esperienze professionali

SCUOLA DI CINEMA SENTIERI SELVAGGI Via Carlo Botta, 19 - Roma

Tel. 06.96049768 -  +39.3392158202

www.scuolasentieriselvaggi.it - info@scuolasentieriselvaggi.it

 @scuoladicinemasentieriselvaggi  scuolasentieriselvaggi