L'immagine alla velocità del pensiero

di Philippe Dubois

« È la storia di Marey il quale aveva filmato la scomposizione del movimento dei cavalli, e quando gli si parlò dell'invenzione di Lumière lui disse: completamente imbecille, perché filmare alla velocità normale quello che vediamo con i nostri occhi, non ne vedo l'interesse... Allora è effettivamente la macchina che separa Lumière da Marey. È da lì che bisogna ripartire ».

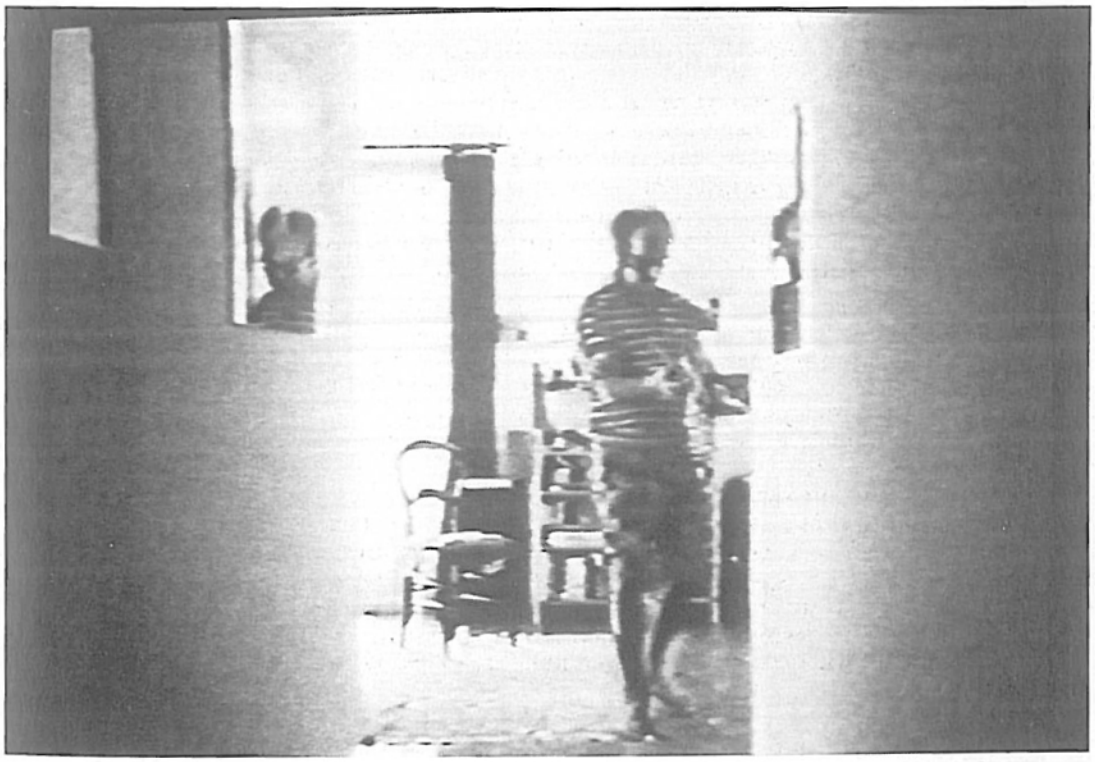
J.L. Godard, *Propos Rompus* [Propositi interrotti], 1980

Dal 1974, cioè dalla creazione del laboratorio Sonimage, Godard non ha mai smesso di utilizzare il video come laboratorio per sperimentare l'immagine e tramite l'immagine il suo pensiero e il suo cinema. In effetti il video per lui non è un « periodo » (gli « anni video ») ma piuttosto un « modo di essere » in generale, una forma di sguardo e di pensiero che funziona di continuo e in diretta su qualsiasi cosa.

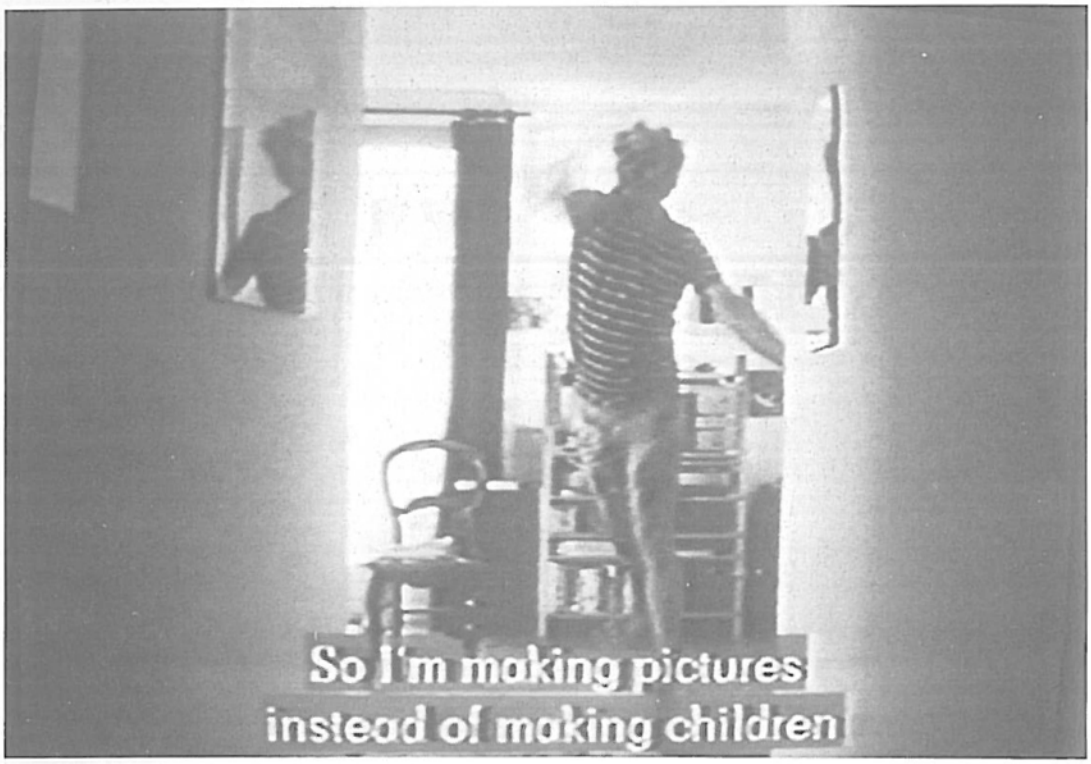
Primo tempo: i tre film-saggio del 1974-76 (*Ici et ailleurs*, *Numéro deux*, *Comment ça va*) sono tutti e tre elaborati con il sistema di de/collage elettronico del video. Godard parte da questa constatazione: la televisione ha vinto la guerra delle immagini, i media non comunicano più niente, l'informazione non passa più, il senso è perso; leggere un giornale è una faccenda di amnesia e di menzogne; guardare un'immagine è diventato una cosa meccanica e vuota, un gesto da cieco (« Sono le mani che fanno il lavoro degli occhi ed è questo che non va! »). Tutto scorre troppo velocemente. Ecco quindi la necessità enunciata da Odette (A.M. Miéville) in *Comment ça va*: « Andiamo più lentamente. Bisogna scomporre ». Video-scalpello. Per ritrovare la forza di vedere, rifare dell'atto dello sguardo un evento, per verificare se è ancora possibile costruire un senso con le immagini. Da questo precetto (« Bisogna scomporre ») scaturisce il ruolo essenziale della fotografia, che in *Ici et ailleurs* e in *Comment ça va*, è intesa come immagine fissa, come atomo del cinema (« La verità, ventiquattro volte al secondo »). Nella famosa sequenza « pedagogica » in *Ici et ailleurs*, « i corpi fotografici » (cinque comparse ognuna delle quali tiene in mano una fotografia con un nome) incarnano, in una scenografia teatralizzante davanti ad una telecamera (in funzione), il principio stesso della sfilata di immagini come specifico dell'effetto-cinema (una figura che Godard riattualizzerà una decina di anni più tardi in *Grandeur et décadence*). Il video come strumento di *analisi* del cinema, quello che fa sorgere il fotografico e che lo fonde. Odette/Miéville in *Comment ça va*: « Partire da una immagine, da una sola, come da un atomo, per vedere come si muove e come tutto questo sia ».

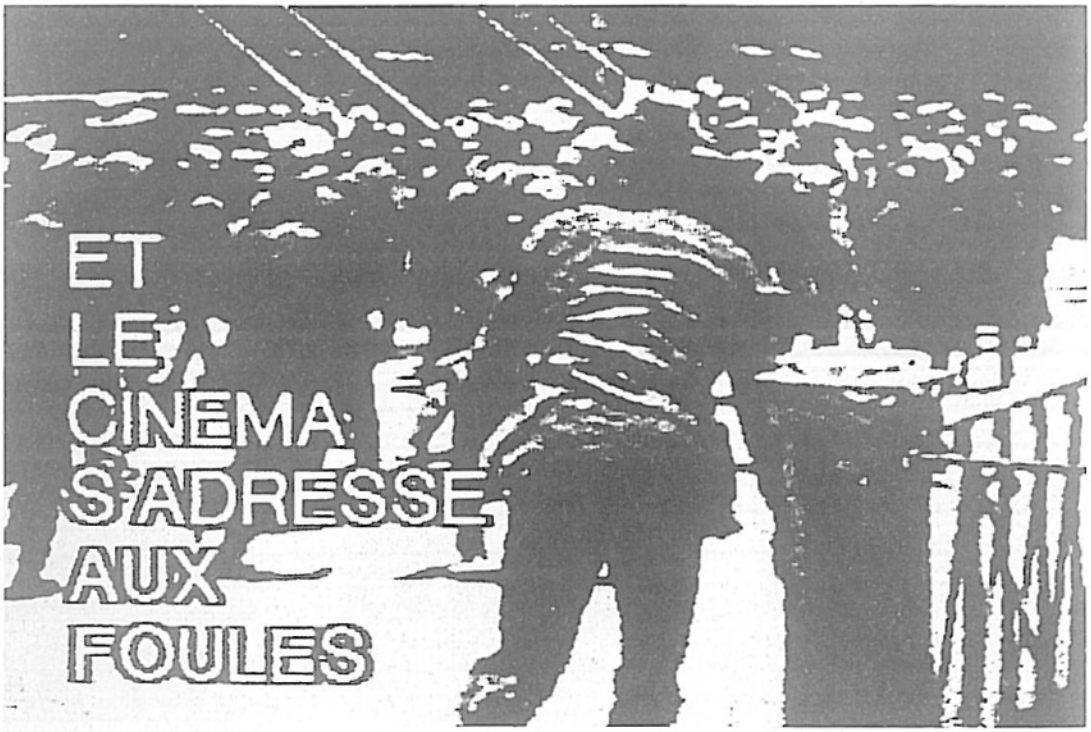
Seconda volet:* le serie televisive degli anni 1976-78 (*Six fois deux* e *France, tour détour deux enfants*). Nella seconda serie, Godard fa la scoperta dei famosi *ralenti* a scatti che usa nelle immagini dei gesti dei bambini nelle loro attività quotidiane (spogliarsi, camminare per strada...). Senza dubbio tale lavoro sulla velocità prolunga la volontà analitica del film-saggio, ma questa volta la scomposizione non è assolutamente intellettuale (la ricerca dell'atomo elementare per smontare la catena), è francamente organica, materiale, addirittura carnale. La scomposizione non si riferisce più alla fotografia. È diventata ormai interamente e specificatamente di ordine videografico. Essa tocca proprio

* N.d.T.: il termine *volet* può essere inteso in diversi sensi: in fotografia è la lamina metallica che protegge il « magazzino » della pellicola, in cinematografia è la bandierina francese che si pone davanti alla camera, per proteggere la lente ed evitare possibili infiltrazioni di luce, infine ci può anche essere un riferimento al gioco del tennis: è la schiacciata veloce.



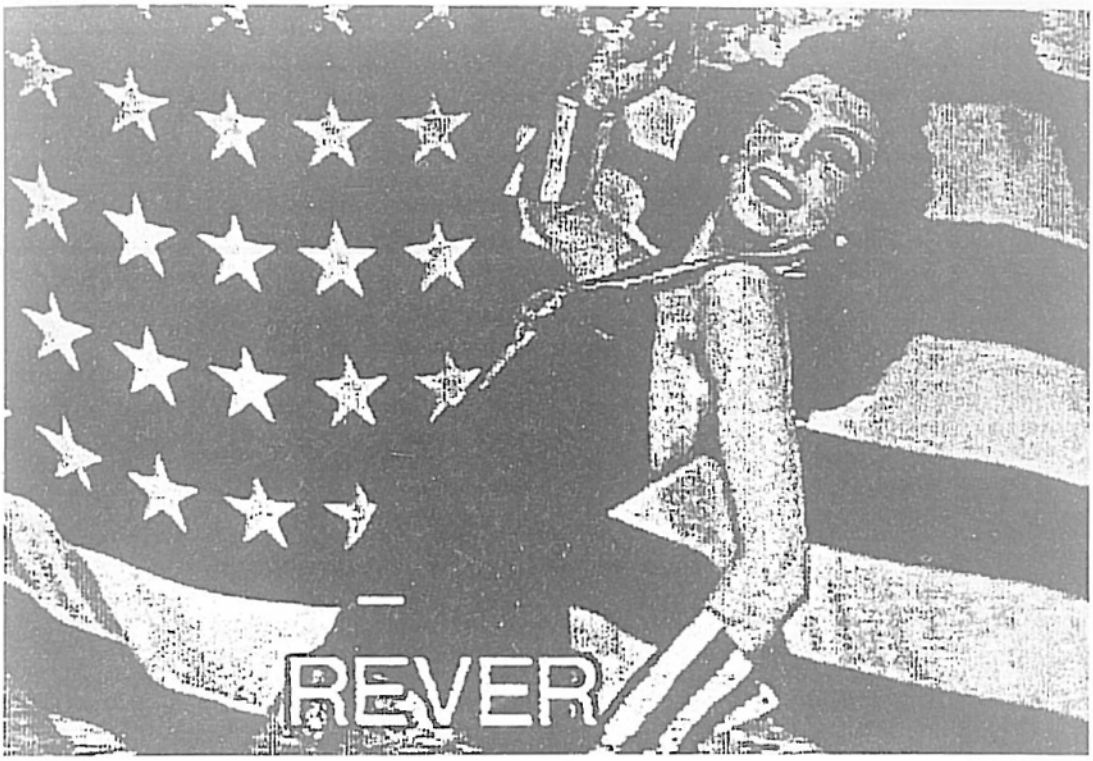
67-68. Jean-Luc Godard nel video *Soft and Hard*, 1985.



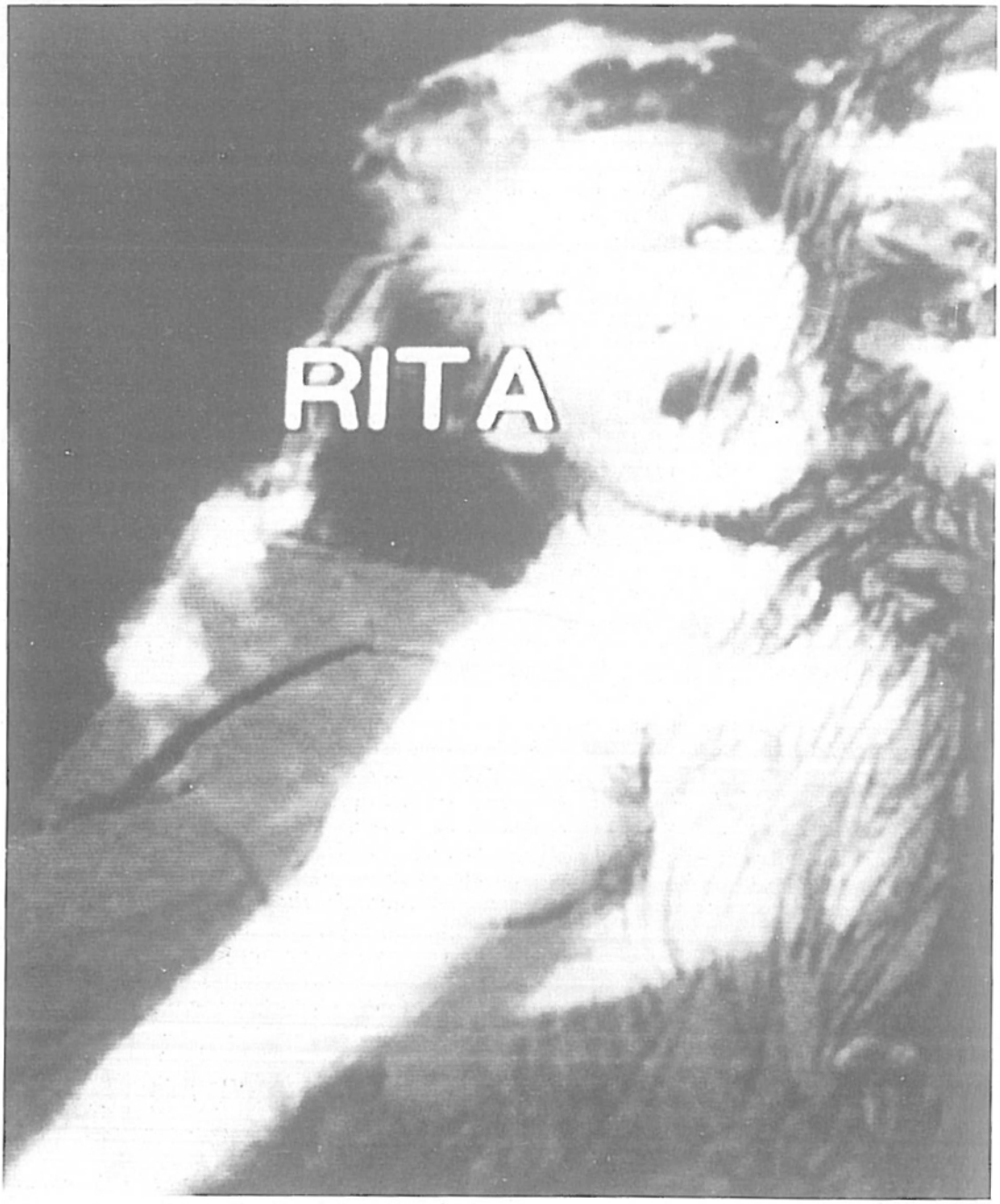


69. Jean-Luc Godard nel video *Soft and Hard*, 1986.

70. Jean-Luc Godard, *Histoire(s) du cinéma*, 1989.



71-72. Jean-Luc Godard, *Histoire(s) du cinéma*, 1989.



73. Jean-Luc Godard, *Histoire(s) du cinéma*, 1989.

l'immagine-movimento. Da qui un doppio effetto: un effetto di pittura (lasciar risalire il fondo selvaggio della rappresentazione, come un deposito di sapere e di tecnica, di forme inedite e di nuove emozioni, come un precipitato della materia-immagine in quanto tale) e, inoltre, un effetto di "siderazione": ecco quindi che cosa c'è in queste immagini e che non avevo mai visto così. Contemporaneamente si instaura anche un sentimento di perdita fondamentale: ecco quindi perché le immagini finiscono sempre per sfuggirci, ecco perché siamo sempre in parte ciechi. I *ralenti* video sono un'esperienza assoluta dello sguardo vissuto come evento. Ciò permette a Godard di (ri)tornare ad un'immagine cinematografica ancora possibile, ancora suscettibile di essere guardata come nuova, quindi da fare. *Sauve qui peut* (*la vie*), film elaborato dall'inizio alla fine con tali *ralenti* a scatti, sarà il film di questo ritorno (« il mio secondo primo film » dice Godard).
È proprio con *Sauve qui peut* (*la vie*) che si apre il terzo tempo del nostro percorso: quello delle sceneggiature video. Godard vi si espone mentre pensa e vede, mentre dice e agisce. Una ruminazione interiore ed esteriore, delle prove a caldo, dove Godard scruta, combina, scrive, manipola, ricomincia, cancella, aggiunge, sposta. E tutto questo senza nessun filo. Immediatamente in immagini e suoni. Straordinaria impressione di assistere in diretta ai movimenti, agli stessi balbettamenti del pensiero, per mezzo di e dentro le immagini.
Il *ralenti*-scomposizione, lo ritroviamo, venuto dal video, direttamente nel corpo stesso del film: sono i famosi diciotto momenti della « variazione della velocità » del film *Sauve qui peut* (*la vie*), che sono tante esperienze tattili con la materia-tempo delle immagini e con la materia-movimento dei corpi degli attori, catturati nella loro gestualità resa significante. Il video è per Godard il mezzo per trovare e sperimentare delle figure di scrittura tramite le quali egli può pensare in immagini (e non in linguaggio). Da queste riflessioni visive, condotte nel laboratorio video, dove il lavoro si effettua alla velocità dello sguardo e del pensiero, Godard estrae, per i suoi film, a volte delle forme di trattamento dell'immagine, a volte dei dati "tematici" di costruzione narrativa (che per lui sono la stessa cosa) e che saranno fisicamente il film nella sua materia d'immagini scomposte, e concettualmente la storia, nelle sue istanze direttrici (non abbiamo a che fare con dei "personaggi" e con una "storia", ma con delle velocità e dei movimenti).
Infine, quarto tempo di questo percorso: quello delle opere video che si scaglionano dal 1986 al 1990 parallelamente alla produzione cinematografica, senza più essere legate a dei film in particolare, indipendenti. Il lavoro sulle velocità si amplifica maestosamente nei video più recenti, partendo da una nuova forma: l'effetto del lampeggiamento ripetitivo di inquadrature-flash ultrarapide. *Puissance de la Parole* rappresenta il caso più esemplare, perché è il dispositivo dominante, la figura centrale del suo funzionamento a tutti i livelli: a volte tecnico (il tavolo di montaggio 35), formale (montaggio elettronico e computerizzato, mediante la pulsazione delle inquadrature-flash in alternanza ultrarapida generando degli effetti di battimenti accelerati: un esercizio della percezione più vicino alla sensazione vibratoria che alla visione di riconoscimento), tematico (una scena di legame telefonico) e soprattutto filosofico, l'asse portante che dà significato al resto del lavoro (il riferimento a « la teoria delle vibrazioni » come fondazione dell'universo tramite la novella di Poe che dà titoto all'opera: « Così come nessun pensiero può andare perduto, non c'è un'azione che non abbia un risultato infinito. Muovendo le nostre mani, causiamo una vibrazione nell'atmosfera dell'ambiente. Questa vibrazione si estende infinitamente, fino a quando non si sia comunicata ad ogni molecola dell'atmosfera terrestre, che, a partire da quel momento, e per sempre, è messa in movimento da questa unica azione della mano... E mentre ti parlavo in questo modo, non hai forse sentito il tuo spirito attraversato da qualche pensiero relativo alla potenza materiale delle parole? Non è quindi ciascuna parola un movimento creato nell'aria? [...] ».
Dopo il video-scalpello analitico degli anni '70, dopo la ricerca visiva (vedere meglio) dei *ralenti* a scatti di *France tour détour*, dopo le ruminazioni della scrittura e i balbettamenti delle immagini in diretta con il pensiero nelle sceneggiature video, ecco la video-vibrazione in opere piene e autonome, come una pulsazione cardiaca che trasporta e ripercuote su tutto l'universo i segni infiniti del pensiero e della parola.
Questa figura dell'accelerazione vibratoria e contaminatrice, si sa, la ritroviamo anche nei primi numeri della serie di *Histoire(s) du cinéma*. Non si tratta più di parlare di un film (di JLG), bensì di inglobare il cinema stesso, di abbracciarlo completamente. Io credo che *Histoire(s) du cinéma* sia oggi l'unico vero grande progetto godardiano. Un progetto folle ed impossibile, che lo attanaglia da lungo tempo, poter tenere in una unica mano videografica il cinema come tutto, come natura e come cultura. Davanti ad una tale prospettiva, Godard sprofonda come in un assoluto dell'essere-

immagine, dove il video in quanto stato, modo di essere, di pensare e di vivere « in diretta con le immagini come materia », è diventato coma la seconda pelle, il secondo corpo di Godard stesso. « Esisto più in quanto immagine che non essere reale, poiché la mia sola vita non è altro che fare immagini » diceva nel 1980 (l'epoca delle video-sceneggiature). Oggi, dieci anni più tardi, direi « giacché l'unica sua vita è di essere immagine ». In realtà, i film che Godard fa oggi sono piuttosto dei piccoli "saggi". Allorché il video nel quale si immerge totalmente in *Histoire(s) du cinéma*, non è più qualcosa che lui fa, ma diventa proprio quello che lui è: un corpo di immagini, un pensiero di immagini, un mondo di immagini. Un essere-immagine di ogni cosa. Il Godard attuale si attiene interamente a questa tensione tra fare ancora (dei film, degli oggetti circoscritti, identificati, che servono come repertorio) ed essere completamente (uno stato dello sguardo, del video-pensiero, il tutto-essere delle immagini che aprono sull'infinito, e dove il rischio evidente è di essere aspirati, assorbiti, di dissolversi in un oceano).

In *Cahiers du Cinéma. Spécial Godard*, supplemento al n. 457, novembre 1990, pp. 76-7.

Traduzione dal francese di Dominique Smerzu.