

Il video pensa quello che il cinema crea

Annotazioni sulle opere video e televisive di Jean-Luc Godard

di *Philippe Dubois*

Nessun filmmaker dei nostri giorni ha esplorato quanto Jean-Luc Godard il problema della *trasformazione delle immagini* con tale persistenza, profondità e in forme tanto differenti. Nel campo dei media contemporanei, laddove il cinema non gode più dell'arrogante certezza di un potere totale e monopolistico, Godard è da molto tempo un leader. Negli anni '60, questo artista e i suoi colleghi della Nouvelle Vague avevano già riflettuto criticamente sul cinema, ma sempre in termini completamente cinematografici. Ha ampliato le sue problematiche dal 1974, dal cruciale film *Ici et ailleurs*, soprattutto lo ha fatto attraverso la sperimentazione di nuovi dispositivi elettronici per il suono e l'immagine, che ridefiniscono la rappresentazione nella sua relazione con spazio, tempo, fisicità e linguaggio, e che si risolvono in più o meno soddisfacenti risposte a quelle domande che il cinema non può che autoporsi. Assumersi i rischi, sperimentarsi negli errori: in questo vi è il Godard fundamentalmente sperimentale che sperimenta *al fine di vedere*, per «vedere non questa o quella cosa, ma solo vedere se c'è qualcosa da vedere»¹. L'apparizione del video e la sua immediata integrazione nella sua opera, l'uso sistematico e vario durante gli ultimi quindici anni, insieme alla volontà di appropriarsi di questo medium totalmente, tanto da avere uno studio completo installato "in casa" (dal primo studio *Sonimage* di Grenoble del 1973, a quello attuale a Rolle, sulle rive del lago Lemano), tutto sta a dimostrare quale sia la dimensione che il video ricopre per Godard come strumento vitale, indispensabile e quotidiano, come luogo e mezzo proprio della sua relazione esistenziale con il cinema.

Dal 1974, Godard ha prodotto più video che film, almeno statisticamente. I film per il cinema sono tre più otto: i tre film sperimentali tra il 1974 ed il '76, già comprensivi di relazioni con il video complesse ma organiche, e gli altri otto notissimi film narrativi che si sono susseguiti dopo il 1979, e che gli restituiscono la sua immagine pubblica. Ma nello stesso tempo, Godard ha realizzato più di quindici videotape, secondo differenti statuti, forme e problematiche, che sono apparsi ad intervalli regolari in questi ultimi quindici anni. Quindi, per Godard, il video non appartiene ad un semplice momento, bensì è costitutivo del suo itinerario. Ovvero non è un "periodo" ("gli anni del video"), ma piuttosto un modo d'essere, una forma del guardare e pensare, continuamente in funzione e in relazione a tutto il resto. Molto più che un oggetto (un'opera, un prodotto) o una tecnica (segnali elettronici, un medium), il video per lui è uno *stato* permanente, come dire nello stato delle cose. È un modo di respirare attraverso le immagini, di essere intimamente unito ad esse, un modo di porre domande e cercare delle risposte. Come se il video fosse *sempre lì*, a portata di mano e di sguardo, come un modo di *riflettere* (sul) cinema, in tutte le sue forme e situazioni: il video presente nel film

(*Ici et ailleurs*, *Numéro deux* [1975], *Comment ça va* [1976]), il video nella TV (*Six fois deux* [1976], *Francetour/détour/deux/enfants* [1977-78]), il video prima del film (gli "scenari", o i "copioni", di *Sauve qui peut (la vie)* [1979], *Passion* [1982], e *Je vous salue Marie* [1985]), il video dopo il film (*Scénario du film Passion* [1982]), il video al posto del film (*Grandeur et décadence d'un petit commerce de cinéma...* [1986]), il video che parla di film, o di cinema, o di immagini in generale (*Soft and Hard* [1986], *Puissance de la parole*, *On s'est tous défilé* [1988], *Histoire(s) du cinéma* [1989], *Le Rapport Darty* [1989]).

Chiaramente sorgono delle domande: in quale modo questo "altro essere" videografico è connesso al suo cinema? Potremmo dire che, a cominciare dal 1974, vi è qualcosa come un generale "stato-video" del cinema godardiano, inizialmente formante una parte materiale e organica dei film, la quale si è progressivamente separata per esistere sempre più autonomamente? Quali sarebbero allora i modi d'esistenza di questo "stato video indipendente"? E, inoltre, come inciderebbe sugli stessi film? Per rispondere a queste domande propongo un viaggio che sia storico oltre che teoretico, dove distinguerò, in un modo necessariamente schematico, quattro principali e successive posizioni e, soprattutto, una serie di figure della scrittura che tenteranno di racchiudere quest'intrico di domande. Prima di iniziare, permettetemi di annotare che può essere significativo il fatto che l'apparizione del video nell'opera di Godard corrisponde con matematica precisione all'apparizione, nella sua vita e nelle sue opere, di Anne-Marie Miéville.

I.

L'unicità di Numéro deux è data dal fatto che è un film concepito per la televisione, ma rivestito dal cinema. È un'unicità ma insieme una grande sfortuna perché questo rivestimento non è adatto all'opera. La televisione che può concepire questo film ancora non esiste completamente, mentre il cinema esiste fin troppo. È ben noto che la TV non permette originalità, mentre il cinema accetta solo idee riconosciute. Assumersi la contraddizione... Per me, come filmmaker, ammettere che si sia balbuzienti, che si sia orbi, che si sia capaci di leggere ma non di scrivere, corrisponde, nella nostra struttura quotidiana, a rispondere con maggiore onestà a questa famosa domanda di comunicazione.

Jean-Luc Godard²

La prima fase, dal 1974 al '76, è quella dei tre "film sperimentali" [*essay films*]. Sappiamo che *Ici et ailleurs*, *Numéro deux* e *Comment ça va* sono i film che delineano l'espressione ultima della ricerca strettamente politica di Godard, mentre, al contempo, sono opere "sperimentali" in tutti i sensi della parola, dove le problematiche politiche sono poste e trovano risposta attraverso l'apparato tecnico e formale della stessa forma cinematografica, attraverso il linguaggio fisico del cinema. Qui si sono compiuti la fine della sua collaborazione con Jean-Pierre Gorin (la fine dello Dziga Vertov Group) e l'inizio della sua co-produzione con Anne-Marie Miéville (l'inizio di *Sonimage*). Con il suo senso realista, Godard ha fatto le seguenti osservazioni: la televisione ha vinto la guerra dell'immagine, i media non comunicano più nulla, l'informazione non passa più, il senso è stato perduto, il

leggere un giornale è divenuto un fatto di bugie e amnesia, e guardare un'immagine è diventata un'operazione macchinale, il gesto di un cieco («Le mani compiono il lavoro degli occhi e tutto questo è sbagliato»)³. Come? Perché? Che si può fare? Tutta l'opera di Godard di questo periodo si pone questo tipo di domande. E il video, che scopre e di cui si appropria in questo momento, gli appare l'unica possibilità per *combattere con le stesse armi*, cioè per rispondere *in immagini e suoni* al blocco di domande che indirizzano al perché non conosciamo più come comunicare, parlare, vedere e pensare, e come si possa ancora provare a parlare e creare con immagini e suoni. Proprio lo strumento elettronico permette a Godard di formulare questo doppio problema e di avanzare alcune ipotesi.

I tre film, tutti realizzati nello studio di Grenoble, sono sperimentali, non solo per il loro intento socio-critico, ma anche perché sono segnati da una pura sperimentazione nel mescolare i media, per mezzo dell'organica saldatura di immagini filmiche e video. Queste sono vecchie e nuove sperimentazioni: il vecchio viene fuori dal periodo politico ed è inteso a scomporre, decostruire e analizzare criticamente certi meccanismi (il video usato come scalpello ossia come strumento di scomposizione); il nuovo, che si spalanca al futuro, brama di inventare nuove forme di scrittura, di operare al positivo (cominciando da nuove splendide figure) e di far nascere un nuovo corpo di immagini (con il video mixer come strumento di ricomposizione). Il video è il punto esatto di intersezione tra queste due parti, il medium di queste esperienze di scomposizione-ricomposizione.

Quando vediamo questi film insieme, già notiamo tre figure essenziali che attraversano i film continuando a sorgere in una varietà infinita:

1°) *la messa in scena del discorso diretto*. In tutti i film, in forme diverse, la funzione discorsiva, "esplicativa", del saggio/esperimento è incorporata esplicitamente in apparati enunciativi specifici. In generale, l'"Io" parla sempre ad un "tu", secondo differenti formule: è *la lettera* del padre al figlio a fornire la struttura enunciativa di *Comment ça va*; in *Numéro deux* è il *discorso* di Jeannot *che interpella* direttamente lo spettatore nel prologo e nell'epilogo, un dispositivo, tra i suoi macchinari, che ristabilisce il contatto (lui è lì, lo vediamo, ci parla, si spiega, ci racconta la sua storia); vi è anche, naturalmente, quasi sempre, *la voce fuori campo*, la famosa voce (godardiana) della pedagogia, voce del "teorizzato/terrorizzato" descritta così bene da Serge Daney⁴; o ancora è *la conversazione*, due voci che dialogano, occorre essere in due per parlare, per "avere relazioni" (in ogni loro livello i tre film sono costruiti da dualità); è, infine, l'uso dello *schermo come una pagina* o una pittura: un luogo per scrivere dal vivo, per inscrivere messaggi che lo spettatore non debba solo leggere ma anche vedere, vederli farsi e smontarsi con un tocco di tastiera, trasformandosi, ripetendosi, cortocircuitandosi, in tempo reale, come un messaggio elettronico («un film fra l'attivo e il passivo, fra l'attore e lo spettatore», dice una delle iscrizioni di *Ici et ailleurs*).

Tutte queste forme di messa in scena videografica del discorso riconducono ad una singola grande frase enunciativa: il *discorso diretto*, diretto tra ogni cosa – tra l'autore-narratore e lo spettatore, tra il suono (esterno allo schermo) e l'immagine (interna allo schermo), tra due personaggi, tra lo spettatore e l'apparato dello scher-

mo, e così via. Essere diretti in tutti questi casi significa *interreazione* – feedback immediato, un perpetuo andare e venire, reciproca automoderazione – e *interconnessione* – il cortocircuito, l'incontro, la conversione, il nodo. Diretta – dal vivo – è qui la figura propria del saggio, della sperimentazione, del lavorare senza rete.

2°) *Il trattamento elettronico dell'immagine*: quando i film realizzati tra il 1974 ed il '76 hanno incorporato organicamente le immagini video in alcune sequenze assolutamente esemplari, che costituiscono tutte battute forti in ognuno dei tre film, è avvenuto sempre nella forma di un *missaggio* elettronico delle immagini, sia che fossero *collage*, *wipe*⁵, *keying*⁶ o sovrapposte. Godard preferisce definirlo come *catena* di immagini. Questo termine descrive le due sequenze di collage elettronico di fotografie in *Ici et ailleurs*. La prima sequenza è quella della "addizione rivoluzionaria", e la seconda quella della foto con il nome di Henry Kissinger. Durante queste manipolazioni del collage, la voce fuori campo ripete continuamente: «Qualsiasi immagine proveniente dalla vita quotidiana diverrà, così, parte di un sistema vago e complicato in cui e da cui continuamente il mondo intero entra ed esce... Non ci sono più semplici immagini... Il mondo intero è troppo per un'immagine. Si ha bisogno di diverse di loro, di una catena di immagini...» Non più una singola immagine, ma, piuttosto, immagini multiple, immagini dissolventesi l'una nell'altra, e poi disconnesse. Il missaggio elettronico che rimpiazza il montaggio *all'interno* dell'immagine è invero, per Godard, questo «sistema vago e complicato in cui e da cui continuamente il mondo intero entra ed esce».

In *Numéro deux*, la sequenza di maggiore potenza, declinata tre volte, ci permette di vedere in un modo peculiarmente videografico sia la coppia centrale dei genitori nell'atto sessuale (Pierrot che prende Sandrine da dietro), che la piccola figlia, Vanessa, la quale, in primo piano, "osserva" la scena indirettamente, attraverso il mezzo dell'elettronico *keying* all'interno dell'immagine⁷. Vi è qui violenza sessuale, scena originaria, voyeurismo; la trasgressione sessuale è qui trasgressione delle immagini: un problema del guardare, un fatto familiare, una questione di corpi e di media, il tutto riunito in uno. Il carico straordinariamente visivo ed emotivo di questa scena (l'interlinea introdotta in questo reca la parola "MONTAGE") deriva dalla maniera totalmente organica in cui il volto della figliola dimostra, indirettamente, attraverso i mezzi di un *keying* variabile, lo scoppio della profonda interiorità dei corpi abbracciati dei genitori, *come se emanata direttamente dal corpo dell'immagine parentale*. È un po' come se lei fosse la coscienza allucinatoria di questa immagine dalla quale ella sembra scaturire e trovare il proprio compimento, ingolfata nel capriccio della variazione fluida e luminosa della figurazione. Solo un video così montato, nel suo autentico problema d'immagine, permette una tale integrazione di immagine/corpo/testo, al di là dell'apparato del "montaggio" (montaggio di corpi come anche montaggio del medium), in una sorta di metafora del trauma assunto e rappresentato per l'occhio di un frequentatore attraverso il processo elettronico di un'immagine filmica. Siamo tutti Vanessa, testimoni più o meno silenziosi della sodomizzazione del cinema per mezzo del video: la stessa Vanessa dice «A volte penso che siano carini, mamma e papà, e a volte penso che siano cacca».

In *Comment ça va*, il messaggio elettronico delle immagini è largamente usato nella grande sequenza centrale, in cui i due fotografi dei manifestanti sono sovrapposti. Vi è, da una parte, la foto del Portogallo, realizzata durante la Rivolta dei Garofani: un manifestante nella folla, pugni alzati, e soldati in uniforme. Dall'altra, vi è la foto, realizzata quattro anni prima al tempo dello scandalo Joint Français, che mostra un manifestante faccia a faccia con ufficiali di polizia. L'intero impegno socratico esplose per l'*alleanza visuale* delle sovrapposizioni fluttuanti e dell'ondeggiante camera. Una voce fuori campo asserisce: «Un'occhiata non è mai profonda. Ciò che è profondo è l'estensione, l'estensione di una certa relazione tra l'ignoto ed il noto. Pensare. Mettere insieme al fine di pensare. Semplicemente mettere insieme due immagini. Due immagini che sono semplici perché mostrano le persone nella loro semplicità, ma che muovono qualcosa di complesso perché osano ribellarsi. Sì, iniziare a pensare per come si guarda.» Non potrebbe essere detto meglio: mettere insieme, attivamente, nel mixing delle immagini, al fine di essere capaci di vedere. Perché *vedere (con il video) è pensare (dal vivo, con l'immagine)*.

3°) *Esperimenti con la velocità*: scomposizione, analisi, frantumazione dell'editing, rallentamento del montaggio («Vai più lento, dobbiamo scomporre», dice Odette/Miéville in *Comment ça va*). Dobbiamo scomporre per trovare in modo nuovo un potere di visione, per trasformare ancora una volta l'atto della vista in un evento, per vedere se il senso può essere ancora costruito con le immagini. Di qui il ruolo essenziale in questi film della fotografia come un'immagine arrestata, un atomo di cinema, «le autentiche ventiquattro volte al secondo». In *Ici et ailleurs*, è la famosa sequenza "pedagogica" dove, in un meccanismo teatralizzato, i "corpi fotografici" (cinque extra, ognuno che porta una foto con un nome) incorporano di fronte ad una videocamera il principio proprio della processione di immagini che costituiscono l'effetto-cinema. È una figura insistente che Godard ricreerà più tardi in *Grandeur et décadence d'un petit commerce de cinéma*. La "lezione" è chiara: il cinema, quando arrestato, quando ci si prende il tempo per guardarlo, è una questione di fotografie. E al fine di capirlo, uno deve passare attraverso il video come uno strumento con il quale *analizzare* il cinema, la cosa che straborda dalla foto in cui è fondata. Come Odette/Miéville dice in *Comment ça va*, «Procedere da un'immagine, solo da una, come un atomo, vedere come si muove e come tutto si salda insieme...».

2.

Usare il video come faresti per il cinema, e usare il cinema come faresti per la televisione, è realizzare una televisione che non esiste, e un cinema che non esiste più. I cinefili rifiutano totalmente il video. Il vantaggio del video, comunque, è che puoi vedere l'immagine che stai realizzando prima di realizzarla; puoi decidere se vuoi o no avanzare delle pretese su di essa.

Jean-Luc Godard⁸

Il secondo grande momento del nostro viaggio sarebbe la serie televisiva degli anni 1976-78. Questa volta, Godard si immerge e completamente. Continuando a

sviluppare la sua piccola, autonoma struttura produttiva, *Sonimage*, egli sembra disertare il cinema, per andare completamente incontro al nemico – che ha così potuto attaccare dall'interno. In coproduzione con l'INA, realizzò nel 1976 *Six fois deux/Sur et sous la communication*, e nel 1977-78 *Francetour/détour/deux/enfants*. Da una parte, queste sono produzioni che si potrebbero chiamare, dall'esterno, *televisione adulta* («Ho funzionato come un produttore televisivo, realizzando, cioè, una rete programmatica»)⁹. Vi sono una serie strutturata, formati standard, annunci classici televisivi: interviste, commenti, presentazioni, e così via. Allo stesso tempo, comunque, le serie sono anche, dall'interno, un tipo di *antitelevisione*, un completo ribaltamento delle convenzioni televisive usate contro se stesse. Così, anche se usa in tutte le sue forme la gestualità della onnipresente parola, Godard sa precisamente come mostrare i loro opposti: silenzio e balbuzie. *Silenzio* è ciò che atterrisce la televisione soprattutto, e ciò che Godard sa far funzionare come discorso esaustivo. L'arte della televisione silenziosa può solo chiamarsi video (*Nous trois*, non un suono per quasi cinquanta minuti! – o *Jacqueline e Ludovic*). Insieme al silenzio, vi è il linguaggio – fluttuante, incerto, esitante, claudicante. Godard non elimina alcuna delle difficoltà del discorso, prove ed errori, digressione verbale, neppure se è il suo o l'altrui. È una sorta di *balbuzie* fondamentale, che Deleuze identifica così bene, e che è esattamente il linguaggio *del* video. Con il video, Godard parla come pensa e pensa come parla, *alla velocità che gli è propria*. Prova a parlare dal vivo dei suoi pensieri. Ancora oggi, non vedo programmi televisivi che possano *reggere* di fronte a quelli realizzati da Godard negli anni 1976-78.

D'altra parte, queste due grandi serie mi sembrano formare un gruppo meno omogeneo di quanto è stato detto («gli anni del video»). Il primo, *Six fois deux*, riporta ancora tracce dei primi film sperimentali e agisce come un tipo di ultima estensione, punto terminale del senso analitico/critico sia per il campo sociopolitico che per i media della comunicazione. Il secondo, *Francetour/détour*, è più un annuncio di ciò che verrà agli inizi degli anni '80: una scrittura in cui si percepisce la nascita di una prospettiva più filosofica e poetica, rivolta alla creazione artistica piuttosto che alle problematiche sociali. In questo senso, *Six fois deux* sarebbe l'ultimo film politico di Godard: è ancora video-scalpello, come i film sperimentali, ma interno alla TV. E *Francetour/détour* sarebbe il primo film lirico, densamente artistico del Godard degli anni '80, già tendente verso *Sauve qui peut (la vie)*, ma nel cuore di un apparato televisivo. Godard racconta: «Quando la serie fu commissionata da Marcel Julian, l'intesa era che avremmo provato a realizzare un racconto ed una pittura al contempo, cosa che credo possa oggi essere realizzata per mezzo delle sequenze di immagini. ... Cézanne con i media di Malraux. ... Oppure la filosofia come musica da camera. ...»¹⁰.

Il segnale più chiaro del gap tra le due serie può essere trovato nella differenza tra le figure assoggettate al suo processo elettronico delle immagini. Mentre *Six fois deux* ancora missa immagini (superbamente) con *wipes* e *keying* (ad esempio, nell'episodio *Nous trois*), *Francetour/détour* è il risultato di un processo radicalmente nuovo che rimarca il passaggio ad un'altra forma di scrittura, e così ad un altro modo di concepire le cose. Ciò che Godard scopre qui, in un modo ancora molto sperimentale, è naturalmente il famoso «cambio di velocità» che appare nella forma di *ralen-*

ti e tagli a salto. Notiamo ciò in particolare all'inizio di ognuno dei dodici "movimenti", nelle immagini della gestualità dei bambini, nelle loro attività quotidiane – vestirsi, svestirsi, camminare per strada, e così via. Per un verso, questo lavoro sulla lentezza continua quello che nei precedenti film sperimentali era costituito da una volontà analitica di andare meno velocemente al fine di vedere e comprendere meglio i processi del mondo. Ma questa volta, la scomposizione non è del tutto intellettuale (analisi critica, ricerca dell'atomo elementare al fine di chiudere la catena). È, piuttosto, organica, materiale, fisica – in altre parole *carnale*. Concerne il corpo dell'immagine. La scomposizione non trova più riferimento indietro verso la fotografia; appartiene quindi interamente e specificamente all'ordine videografico¹¹.

Mi sembra che due maggiori effetti risultino da questo lavoro di modificazione della velocità: un effetto-pittura, e uno di restauro, di rimessa a nuovo dello sguardo. Prendiamo l'*effetto pittura*: il ralenti del video di *Francetour/détour* non è né morbido né continuo; al contrario, è irregolare, impreveduto e variabile, dando l'impressione di esperimenti con il vero problema temporale dell'immagine, nel tentativo di riportare alla superficie la cruda base della rappresentazione, sorta di ripostiglio di forme ed emozioni, sapere e tecnica, residuo del problema dell'immagine come tale. Dall'altra parte, è anche il problema del rallentare, direi come un pilota con il suo aeroplano: *con la vista*, mano sulla leva del controllo della velocità, occhio riverso sul pannello di controllo. Il ralenti del video è controllato *dal dito e dall'occhio*, e l'operatore *scopre l'effetto dal vivo*, proprio nel momento in cui esegue l'operazione che, comunque, può essere alterata tutte le volte che vuole, mentre contemporaneamente osserva il risultato mostrato sullo schermo (quest'è la caratteristica essenziale, comparata con il rallentatore cinematografico). È come se realmente stesse vedendo questa immagine, che ha *già* filmato, come se ora la vedesse solo per la prima volta; come fosse un'immagine vergine, mai vista prima, i cui potenziali si scoprissero nel vederla dissolversi e rerealizzarsi. E noi siamo avvertiti (lo spettatore è qui strettamente in sincronia con Godard) che con ogni manovra, con ogni modificazione della velocità, sentiamo violentemente *il piacere della rivoluzione percettiva*, l'effetto "aha", come dire: «allora è questo che è *nell'immagine* e che non avevo mai visto prima *in questo modo*». Al contempo, sentiamo una fondamentale perdita, causata dal completarsi dell'immagine nel nostro eluderci, e dal fatto di trovarsi sempre in un vicolo cieco. Gli effetti del ralenti del video sono un'esperienza assoluta del guardare dal vivo come un evento. Insegnano a Godard a osservare il mondo, e le immagini, con nuovo e fresco occhio, si ripuliscono di tutto ciò che è irrilevante. Gli permettono di (ri)tornare all'immagine cinematografica che è ancora possibile, che può ancora essere osservata come nuova, e perciò essere realizzata. *Sauve qui peut (la vie)*, il film che è puntinato dall'inizio alla fine da questi momenti di rallentatore staccato, è il film che delinea questo ritorno («Il mio secondo film», dice Godard).

3.

Ora sono al punto dove voglio uscire allo scoperto e fare qualche ricerca e mostrare quel che ho trovato, come un esploratore, e poi usarlo successivamente per fare i miei balletti, le mie opere, i miei romanzi. La televisione sarebbe ideale per realizzare tali

scenari, ma, dal vivo, per così dire, vivendo lo scenario nel suo prendere forma. E poi, da questo, farei un lavoro di trecento pagine, anche se in un'ora e mezza o in quattro ore, in una certa forma.

Jean-Luc Godard¹².

La terza fase sarebbe quella dei *video-scenari* che circondano i grandi film dei primi anni '80: i film della rinascita, *Sauve qui peut (la vie)*, e la "trilogia del sublime"¹³: *Passion*, *Prénom Carmen* del 1983, e *Je vous salue Marie*. Sappiamo che la maggior parte di questi film-pietre miliari sono stati – prima, dopo, durante – i soggetti di uno o più piccoli lavori video presentati come momenti di riflessione personale su domande che il film poneva, aveva posto, e avrebbe posto nella realizzazione *nella sua modalità propria*. Più frequentemente denominati "video-scenari", queste opere, che sono, naturalmente, molto meno conosciute che i film corrispettivi, non devono essere in alcun modo considerate programmi o prefigurazioni dei film. Realizzati a bassi costi, con mezzi "familiari" (*Sonimage* a Rolle), intesi per usi originariamente interni o privati (la produzione, il cast, gli attori), finiti con molte difficoltà, o non finiti, essi sono come abbozzi, schizzi, o appunti di ricerca, sperimentali in senso stretto. L'unico di questi "scenari" che è del tutto riconosciuto è lo *Scénario du film Passion*, che è stato realizzato nel 1982 dopo il film, commissionato e prodotto dalla Télévision Suisse Romande. È l'unico a costituire un'opera veramente completa, realizzata per sé, e distribuita.

Qui, allora, è una nuova posizione della sperimentaltà del video: non più *nel* film (missato con la sua materia organica, con il suo corpo), non più *nella* TV (come la sua espressione interna, respresa), ma *prossimo* ai film (e, perfino, come più tardi vedremo, prossimo al cinema) – in altre parole, *parallelo* ad essi, tangente, sempre "alla portata", ma separato, indipendente, *consiglio della distanza che li separa*, e attento a come realizzare questa separazione, ben escogitata, di forze creative. Gli inizi degli anni '80 vedono il cinema ed il video *in stereo*, che si precedono accanto, che si osservano l'un l'altro, che si sopravanzano l'un l'altro, che si riflettono l'un l'altro, l'uno pensando quello che l'altro crea.

In questa fase, il "video-stato" è così non solo un modo interiorizzato di guardare, ma inizia a materializzarsi in oggetti, ancora solo formati a metà (rozzi abbozzi, diari, note), eppur nondimeno semiautonoma, esistenti nel e perfino *per* il loro balbettio. Perché questi "video-scenari" stanno di fatto balbettando se stessi. Sono riflessioni simultaneamente interiori ed esteriori. Godard, entusiasta, si prova nello scrivere, pensare, guardare, manipolare immagini, inventando suoni, scrivendo parole, scrutando, combinando, reiniziando, cancellando, aggiungendo, chiarificando, disponendo. Ed è tutto compiuto spontaneamente, immediatamente in immagini e suoni, dando l'impressione straordinaria di testimoniare dal vivo l'autentico movimento di pensiero per mezzo e nelle immagini.

I video-scenari di Godard sono macchine per esperimenti con i "giochi del linguaggio" nel senso delle *Ricerche filosofiche* di Wittgenstein. Usa il video per verificare figure, vedere cosa accade, aggiustarle nel mentre, lavorando nel suo laboratorio per rifinire i dati, pensieri-immagini. A turno, ognuno di questi pensieri-immagini sono investigati altrove, in particolare nella creazione dei "capolavori", i film, la cui

genesis sarebbe quindi costituita da essi. È in questo senso che le opere video sono “scenari”. Perché per Godard il regista, il video è il solo strumento che gli permetta di praticare la scrittura direttamente *con e nelle* immagini. La grande cosa è di cercare sempre l’effetto “dal vivo”: vedere allo stesso tempo del fare. In video (e, secondo lui, non altrove, specialmente non nella parola scritta) vedere è pensare e pensare è vedere, entrambi in uno, e completamente simultanei. La più bella messa in scena di questa impostazione base, naturalmente, si trova nell’intero apparato scenografico di *Scénario du film Passion*: Godard ai controlli, nella sua stanza di regia, l’unica regia ammessa, circondato dalle sue macchine, e rivolto allo schermo, rivolto al luogo delle immagini. Le immagini allora appaiono, poco a poco, molto lentamente, in onde, come se ribollissero dal profondo del suo pensiero in corso, sovrapponendosi alla silhouette del suo corpo, che abita il “laboratorio”. Qui vediamo l’intera via attraversata dalle sequenze di apertura e chiusura di *Numéro deux* (dove anche Jeannot è collocata tra le sue macchine, eccettuata quella che non era assolutamente ritratta come tale, in quanto rappresenta la relazione con le immagini, la congiunzione dal vivo tra il lavoro sulle immagini e il lavoro di pensiero).

Questo spiega anche come lo “scenario” può a volte venire dopo il film. Significa che, quando l’immagine e il pensiero sono dal vivo, si è realmente nello “scenario”; accade prima del film (il concepimento), durante le riprese, o allo stadio del montaggio – perfino dopo che il film è terminato. Quello che conta per Godard non è *aver realizzato* un film, non prepararne uno, nel senso classico, con gli usuali stadi separati e progressivi; è piuttosto essere sempre in procinto di farne uno, che egli stia o meno riprendendo, che egli stia o meno realizzandone il montaggio. Per lui, realizzare un film è una cosa estensiva e totale: è essere e vivere, e in ogni momento essere connesso alle immagini, vedere e pensare insieme. Questa è la ragione per cui il video come stato corrisponde così bene al suo proprio modo di esistenza. Questa è la ragione per cui egli vive con esso giornalmente, come se costituisse il respirare.

Questi “giochi del linguaggio videografico” con cui Godard si esperimenta nei suoi scenari sono di quattro tipi, tutti esplicitamente presentati dallo stesso Godard nel primo dei video-scenari, quello di *Sauve qui peut (la vie)*¹⁴: la relazione dell’immagine alla scrittura (attraverso la figura emblematica della dattilografa); il lavoro della catena delle immagini (attraverso la sovrapposizione); il lavoro sulla velocità (con la scomposizione del ralenti); e la relazione della musica all’immagine (attraverso la presenza dell’orchestra nell’immagine).

Non esaminerò qui in dettaglio ognuna di queste figure. È sufficiente dire, soprattutto, che alcune di esse passano quasi immutate nei film. È questo il caso, ad esempio, delle scomposizioni del ralenti: il film *Sauve qui peut (la vie)* include almeno diciotto momenti di “variazioni di velocità”, che rappresentano così tanti esperimenti tattili con il problema temporale delle immagini e con il problema motorio del corpo degli attori, misurati in gesti di rinnovato significato. Secondo Godard:

«Si debbono usare le tecniche combinate del cinema e della televisione per avere il ralenti, cambiamenti di ritmo, scomposizioni. ... Non appena si congela un’immagine di un movimento che ne include venticinque altre, in una ripresa filmata,

secondo come la si ferma, si nota che improvvisamente ci sono miliardi di possibilità; tutte le permutazioni possibili tra queste venticinque immagini rappresentano migliaia di possibilità. Ho concluso da questo che, nel cambiare il ritmo, nell'analizzare il movimento di una donna – movimenti semplici come comprare del pane, ad esempio – si nota che vi sono mondi interi contenuti all'interno del movimento della donna – corpuscoli, galassie, ogni volta differenti – e che si può viaggiare da uno all'altro in una serie di esplosioni. Il rallenti è molto meno interessante con un uomo, dove vi è sempre alla fine la stessa linea diretta. ... In *Tour/détour*, mi sono imbattuto in questo come in una semplice intuizione, senza andare oltre, finché non ne ho discusso con altri colleghi, che mi hanno esposto la loro esperienza scientifica. Allora, da un esperimento di laboratorio, ho realizzato un racconto»¹⁵.

Allo stesso modo, come sappiamo, i suoi esperimenti di porre la musica nell'immagine sono anche direttamente passati nei film. Nella scena finale di *Sauve qui peut (la vie)*, dopo la caduta al "rallentatore" dell'eroe, la sua ex-moglie e sua figlia si allontanano («Non ha nulla a che fare con noi») e passano *di fronte* all'orchestra, che è là allineata sul marciapiede, mentre esegue la musica del film. «Vedi la musica, come se vedessi all'interno ciò che ci accompagna»¹⁶. Sappiamo anche che questa presenza diegetica della musica sarà la figura centrale, formale e scenaristica di *Prénom Carmen*, dove è tirata all'estremo, come a fondare la struttura propria del film.

D'altra parte, ci sono altre figure di scrittura con cui si sperimenta nei video-scenari che non sono trasposte nei film, ma che in effetti operano sotto la superficie, indirettamente, perché la loro efficacia è stata spostata dal terreno formale al territorio narrativo. Il miglior esempio è quello delle numerose sovrapposizioni che dominano visualmente in tutti i video-scenari. Nel video-scenari di *Sauve qui peut (la vie)*, Godard parla di sovrapposizioni in termini di dissolvenze, *catene di immagini*:

«Usare la dissolvenza. Iniziare non da un'immagine, ma da una catena di immagini come un'immagine, da un'immagine di concatenazione, un momento in una catena, da qualcuno che è condotto in qualcosa. La persona e la cosa che attraversa la persona, che la persona attraversa. ... Le dissolvenze permettono di vedere se c'è qualcosa che si aprirà o che si sta chiudendo. E così si ha l'idea di una porta, di far sì che qualcuno attraversi una porta. Una catena come un momento del film degli eventi che stai realizzando. *Una dissolvenza come l'idea di uno scenario*».

In altre parole, se le sovrapposizioni come tali sono assenti dall'immagine nel film *Sauve qui peut (la vie)*, è perché sono passati nella *diegesis*, la logica narrativa, nei modi della connessione dei momenti (e "movimenti") della storia. La sovrapposizione video è ciò che permette a Godard di trovare relazioni tra i suoi personaggi e tra le azioni. Ma queste relazioni, che alla fine hanno definito la logica del montaggio del film, non vengono da idee astratte e preconcepite. Esse non provengono, ad esempio, dal dialogo; non provengono dalle stesse immagini, da una logica visuale e non verbale. Godard elabora, anche nello stesso scenario: «Quelli sono tutti i modelli di dissolvenza presenti, ad esempio, in televisione. Vedi che riguardano difatti il passare del tempo. ... E in certi momenti, piuttosto che montare le riprese al contrario, cosa che proviene da una concezione del dialogo, o dal

ping-pong, potresti voler vedere se non preferiresti andare da un'immagine all'altra attraverso un evento-immagine, tuffandoti nella storia, o se la storia immerga qualcosa nel tuo corpo». Allo stesso modo, il lavoro di sovrapposizione che è al centro di *Scénario du film Passion* non può essere quello di *Passion*, ma è chiaramente la base per l'intera logica della ri-creazione delle pitture classiche come quadri viventi. *La sovrapposizione trasformata nell'idea di uno scenario*: «Nel tuffarsi [nell'immagine] come ci si tuffa nella storia».

Se usa il ralenti e la sovrapposizione, Godard sta sempre sperimentando in video figure che gli permettono di pensare in immagini, e non in linguaggio, e di interagire con esse istantaneamente, il che gli concede di vedere al momento in cui concepisce. E da queste riflessioni visuali, da questo video-laboratorio di immagini, dove l'opera accade dal vivo, spontaneamente, egli a volte deriverà forme visuali, o gli elementi della storia (con Godard, questa è costituita dalla stessa cosa), che realizzerà e sarà il film: *il video pensa quello che il cinema crea*.

4.

Nelle viscere del morto pianeta, si agitano vecchi macchinari stanchi. Pallidi tubi lampeggiano nella vita ineguale, e lentamente, riluttantemente, il pulsante principale fu girato dalla sua posizione spenta a quella accesa.

Jean-Luc Godard¹⁷

La quarta ed ultima tappa del nostro viaggio è quella delle opere video in sé. Con nessuna connessione a film specifici, questi video stanno da soli, paralleli alla produzione cinematografica di Godard, che essi scrutano ironicamente da lontano. Essi sono apparsi ad intervalli dal 1986 al 1990, a cominciare da *Grandeur et décadence d'un petit commerce de cinéma à l'époque de la toute-puissance de la télévision*, che è sia un'opera narrativa che una sperimentazione, una sorta di antologia di tutta la produzione di Godard dal 1974. Qui, unita insieme dal *casting*, troviamo la visione "analitica" del cinema come svelata dinanzi ad una videocamera, le scomposizioni al rallentatore dell'immagine, la relazione con la pittura attraverso le dissolvenze, la messa in scena della letteratura, il discorso sulla produzione ed il denaro, il plot falsamente giallo, come in *Détective* (1985), e così via. Questa opera video è seguita da due esperimenti di conversazione, *Soft and Hard (A Soft Conversation between Two Friends on a Hard Subject)*, una sorta di biografia di due persone (Miéville/Godard), e *Meetin' WA* (1986), un incontro con Woody Allen ripreso da Godard mentre era negli Stati Uniti per la riproduzione di *King Lear* (1987). Questi sono "dialoghi", dove Godard lascia discorrere due persone a varie velocità. Questo procedimento ingenera una certo trasporto ritmico crescente prodotto dal montaggio, un alternarsi rapido tra testo e immagine, e specialmente attraverso il lavoro incredibilmente ricco di vera colonna sonora che è sia incredibilmente frammentato sia incredibilmente complesso, ma che rimane completamente organico nella sua molteplicità e nelle sue coincidenze. Questi piccoli video indipendenti, tutti del 1986, sono una sorta di *taking-stock* dei risultati delle ricerche di Godard così lontane, eppure corrispondenti, inoltre, ad un tempo durato circa tre anni, tra *Détective*, che chiude il suo periodo liri-

co-estetico, e *Soigne ta droite* (1987) e *King Lear*, che apre l'ultima fase filosofica-letteraria del suo cinema. Così, essi delineano una transizione ad una nuova formula che Godard ha trovato dopo il 1988 solo nelle opere video, dove la sua maestria della velocità diviene totale, sviluppandosi tanto nella direzione del rallentatore quanto in una nuova direzione, una conquista dell'accelerazione.

Il lavoro di Godard sulla velocità viene amplificato maestosamente in una nuova figura di stile: il ripetitivo, intermittente effetto di riprese flash superveloci. *On s'est tous défilé* offre una prima, abbagliante e "pittorica" articolazione di questo, basato sui movimenti ondulati di un défilé di moda di Marithé e François Girbaud. Ma il miglior esempio resta incontestabilmente *Puissance de la parole*, che la rende figura centrale del suo funzionamento ad ogni livello: *tecnicamente* (la consolle del montaggio per i 35 mm, il suo nastro d'immagini che si svolge come un fiume, a velocità variabili; i suoi suoni deformati che scoppiettano e scorrono veloci: «si agitano vecchi macchinari stanchi»); *formalmente* (montaggio elettronico e computerizzato, con il pulsare delle riprese flash che si alternano con super rapidità e generano effetti di battiti accelerati: un esercizio nella percezione più vicino alla sensazione della vibrazione che alla ricognizione visuale); *tematicamente* (la scena vibrante della relazione telefonica); *filosoficamente*, l'asse che dà al resto dell'opera il suo significato. Il riferimento, dalla novella di Edgar Allan Poe che presta il suo titolo al video, è alla "teoria delle vibrazioni" come fondazione dell'universo: «Poi- ché nessun pensiero può perire, così nessun atto è senza un risultato infinito. Abbiamo mosso le nostre mani, ... abbiamo provocato vibrazioni all'atmosfera che cinge [la terra]. Questa vibrazione si è estesa indefinitivamente, fin quando ha dato impulso ad ogni particella dell'aria della terra, che, da allora, e per sempre, è stata messa in moto da un solo movimento della mano. ... E mentre così io parlo, non mi attraversano la mente alcuni pensieri del *potere fisico delle parole?* Non è ogni parola un impulso nell'aria?»¹⁸ Dopo il video-scalpello analitico della metà degli anni '70, dopo gli esperimenti visuali (per meglio vedere) degli esercizi al rallentatore staccato di *France/tour/détour*, dopo le riflessioni sulla *écriture* e le balbettanti immagini riprese dal vivo del pensiero nei video-scenari, qui abbiamo, nelle opere complete ed autonome, una *video-vibrazione*, come un pulsare cardiaco che ci porta all'interno ed echeggia attraverso l'intero universo, gli infiniti delineamenti del pensiero e del discorso.

Questa stessa figura di accelerazione vibratoria e contagiosa può essere riscontrata nei primi programmi della serie *Histoire(s) du cinéma*. Lì, il ritmo della *memoria* elettronica determina il ritmo del montaggio e tutta la problematica visuale selvaggia ed acustica è manipolata da Godard in esplosioni visuali ed acustiche, combinazioni infinite di immagini e suoni provenienti dall'intera storia del cinema; è una straordinaria emozione che cresce e conduce su questa galassia di possibilità incorporate l'una nell'altra. Con *Histoire(s) du cinéma*, raggiungiamo un punto di perfetta oscillazione tra il cinema ed il video: l'autonomia del video è ora non solo totale (questa volta possiamo veramente parlare di *opere* video, senza riferirsi ad un film corrispondente), ma è andato molto più lontano di quanto abbiamo potuto vedere. Non è più una questione del parlare di un film (per JLG), o di una conversazione tra due soggetti, ma dell'abbracciare lo stesso cinema, del cimentarsi con

esso in tutte le sue dimensioni. Io ritengo che le *Histoire(s) du cinéma* costituiscono oggi l'unico progetto veramente grande di Godard.

Continuare a realizzare film, un film di più, è buona cosa; è un lavoro vitale, necessario all'equilibrio di una certa esistenza. Ma sopra e oltre i film che non sembrano più essere nient'altro che "momenti" della produzione, vi è una sorta di immensità che solo Godard può sognare di essere capace di assumersi. Vi è il pazzo, impossibile progetto che ha tenuto luogo a lungo nella sua immaginazione, almeno dalle sue lezioni di Montreal e dal suo libro precursore, *Introduction à une véritable histoire du cinéma*¹⁹. È un progetto sproporzionato, nel quale vi sarebbe un'immersione selvaggia, dove il cinema, considerato come ogni cosa, come natura e cultura, verrebbe ad essere contenuto in una singola mano videografica. Rivolto a tale prospettiva, Godard si immerge in una sorta di assoluto dell'essere immagine, dove il video come stato, un modo di essere, pensare e vivere, diviene una seconda pelle, il secondo corpo di Godard. «Io esisto più come un'immagine che come un essere reale da quando la mia intera vita sta *realizzando* immagini», disse nel 1980 (l'era dei video-scenari)²⁰. «Da quando la mia intera vita è immagini», direi oggi, dieci anni dopo. Alla fine, sono i film che Godard sta *realizzando* oggi che sono le "piccole sperimentazioni". Il video in cui si è immerso totalmente con *Histoire(s) du cinéma* non è qualcosa che realizza o fa; è divenuto ciò che egli è effettivamente: un corpo di immagini, un pensiero di immagini, un mondo di immagini – un essere-immagine di ogni cosa. Il Godard di oggi esiste interamente in questa tensione tra il *realizzare ancora* i film – circoscritti, identificati oggetti che servono come punti di riferimento – e *l'essere completamente* – uno stato di osservazione, di video-pensiero, l'essere tutto delle immagini, che spalanca all'infinito, e dove il rischio, ovvio ma evitato, è di essere risucchiato, assorbito, dissolto in un oceano.

In *Jean-Luc Godard: Son + Image, 1974-1991*, a cura di Raymond Bellour e Mary Lea Brady, New York, The Museum of Modern Art, 1991.

Titolo originale del testo: *La Vidéo pense ce que le Cinéma crée*, 1990.

Traduzione di Nicoletta Sereggi.

Note

1 Dalla voce fuori campo nel "copione" di *Sauve qui peut (la vie)*, *Quelques remarques sur la réalisation et la production du film*. La trascrizione completa del video è stata pubblicata in *Revue Belge du Cinéma*, n. 22/23, 1989, *Jean-Luc Godard: Le cinéma*, edizione speciale curata da Philippe Dubois, pp. 117-20.

2 Intervista in *Le Monde*, 25 settembre 1975.

3 Una frase di Odette/Annae-Marie Miéville in *Comment ça va*.

4 Serge Daney, "Le Thérorisé (pédagogie godardienne)", in *Cahiers du Cinéma*, n. 262-263, gennaio 1976, numero speciale su *Numéro deux*, pp. 32-39.

5 *Wipes*, letteralmente tendine. Effetto tendina è l'effetto elettronico che sostituisce un'immagine ad un'altra attraverso lo scorrimento della prima sulla seconda. (N. d. C.)

6 *Key*, letteralmente chiave. Effetto che permette di costruire un'immagine composta di due immagini semplici, selezionando le informazioni di una o dell'altra in base a una chiave scelta. (N. d. C.)

7 Una sequenza già analizzata da molti, in particolare da Colin MacCabe nel suo libro *Godard: Images, Sounds, Politics*, Bloomington, Indiana University Press, 1980, pp. 96-98; e in dettaglio da