

Il Villaggio 5 - La verifica incerta

di Enrico Ghezzi

06/09/2004 - L'Unità

"Strano: mi sembra di essere già stata qui". O forse neanche c'è il "sembra". Mi folgora questa didascalia, stampata tra un prato verde un cielo azzurro e bianco di nuvole, e Sophie che parla ad Howl (gli eroi del film di Miyazaki). Mi blocca con sobrio clangore mentale, perché sono appena entrato in sala grande un po' di nascosto per ricucire la visione del film che ieri ho dovuto interrompere. Uscivo da una leggermente colpevole interruzione de *La verifica incerta*, cuore di un pomeriggio tessuto dagli affetti speciali di un amico (Paolo Brunatto) intorno ad altri ammirati amici (Grifi, Baruchello, Scovolini). Un film straordinario, che "non ha cambiato il cinema" (è se mai il cinema che cambia il film) ma si è accorto e si accorse (Accorsi intanto mentre scrivo si muove tra il destino suo e degli altri su un'ambulanza del Pronto Soccorso) che il cinema era cambiato, ogni momento cambiava, e che il mondo ne era stato cambiato. "Sono già stato qui". Dove Sophie non era e non sarà mai stata, nel meraviglioso mondo ariostesco giapponese di Miyazaki, che ora so esser sublime, riannodati i fili dopo l'interruzione di Baruchello e Grifi (per correre nel sottosuolo a una proiezione speciale della grande Muratova, rinviata poi di tre ore per lo slittamento appunto del cartoon di Miyazaky il cui ritardo provoca un debordare nipponico anche in una replicetta catacombale. Va detto che il caos di dimensioni inedite nei ritardi incrociati risulta - non fosse per l'ira di qualche pagante non conteggiato e per come ogni attesa rende impossibili una o due delle proiezioni che uno si era programmato - un elemento fascinoso di vendetta anarchica verso la macchinosa tortuosità teutonica della programmazione della mostra, un gioco avventuroso e vivo che fa dimenticare la burbanza manageriale che aveva introdotto al festival). Il cinema, che sia filmato o sintetizzato digitalmente è sempre (finché un giorno non dovesse avvincersi o confondersi con la supposta sopravvivenza della vita), un "esser già stato lì", e appunto la *Verifica Incerta* aldilà del suo gioco (di cui sono anche personalmente e impersonaltelevisivamente debitore da quando lo incrociai per la prima volta diciassettenne), sta lì a ridirci il riessere che è ogni immagine nello spazio stesso in cui non è, in cui il cinema la finge spostata in ogni altrove. Tutta la giornata infine mi si è srotolata attorta, col passo e le traiettorie alternate del tassista michaelmanniano, non con la rettilineità "pointblank" (vorrei omaggiare ogni giorno il grande Boorman, questo è un altro suo bellissimo titolo) che infine si accorgerà di scivolare a lato, di essere un lungo carrello (col)laterale, mentre crede di puntare diritta arma in pugno ciminianstrabunueliana verso la luce bianca terribile del proiettore. Così il pomposo enfatico e pur suggestionante a tratti Strings gioca con i fili delle marionette e delle maschere lignee bellissime, nel momento in cui con soli trentenni di ritardo il mondo telematico ci annuncia infine l'unwired, la caduta dei fili e dei cavi. Scomparsa fasulla, quando verificiamo che un groviglio di fili invisibili ma perfettamente (dis)funzionante ci agita secondo meccaniche e direzioni consuete. Sì, diciamola l'infamia dell'orribile (magnifica) ossetione. L'apocalisse now di questi giorni, di cui non si può parlare qui, sfida insostenibile qual'è a qualunque festival di immagini. Pure, in questi momenti, nella palese indifferenza del villaggio, in una certa "sconnessione" rispetto alla diretta voyeuristica dei record d'ascolto dopo quelli delle olimpiadi, affiora l'ottusità eroica dell'immagine e dei suoi addetti e addicted. Che resiste alla facilità dell'orrore, o che mi fa alzare presto, dopo tre ore di sonno per vedere il prodigioso condensato di venti minuti del prossimo Final Fantasy. Forse non me ne importa nulla dei videogiochi, non avrò ne vorrò mai il tempo di aggiungere anch'essi al novero di giochi cui già mi abbandono senza mai abbandonarli cercando di farli durare un eterno troppo. Ma questa saga di pesantissimi corpi/immagini, che sprema mitologie e cabale (oh, l'eroe Sephiroth!) per proiettarle con uno spazio tangibilmente virtuale dove tutto è già stato proprio perché non è mai stato "lì" - lì non esiste, si parla infatti del "mondo" come nel film di Ja Zhangke - non è lontana

dallo spiegarci perché un gruppo di mostri (egh incluso) esce l'altra notte dalla sala "perla" appassionandosi e dividendosi e disquisendo su Viva La Foca.