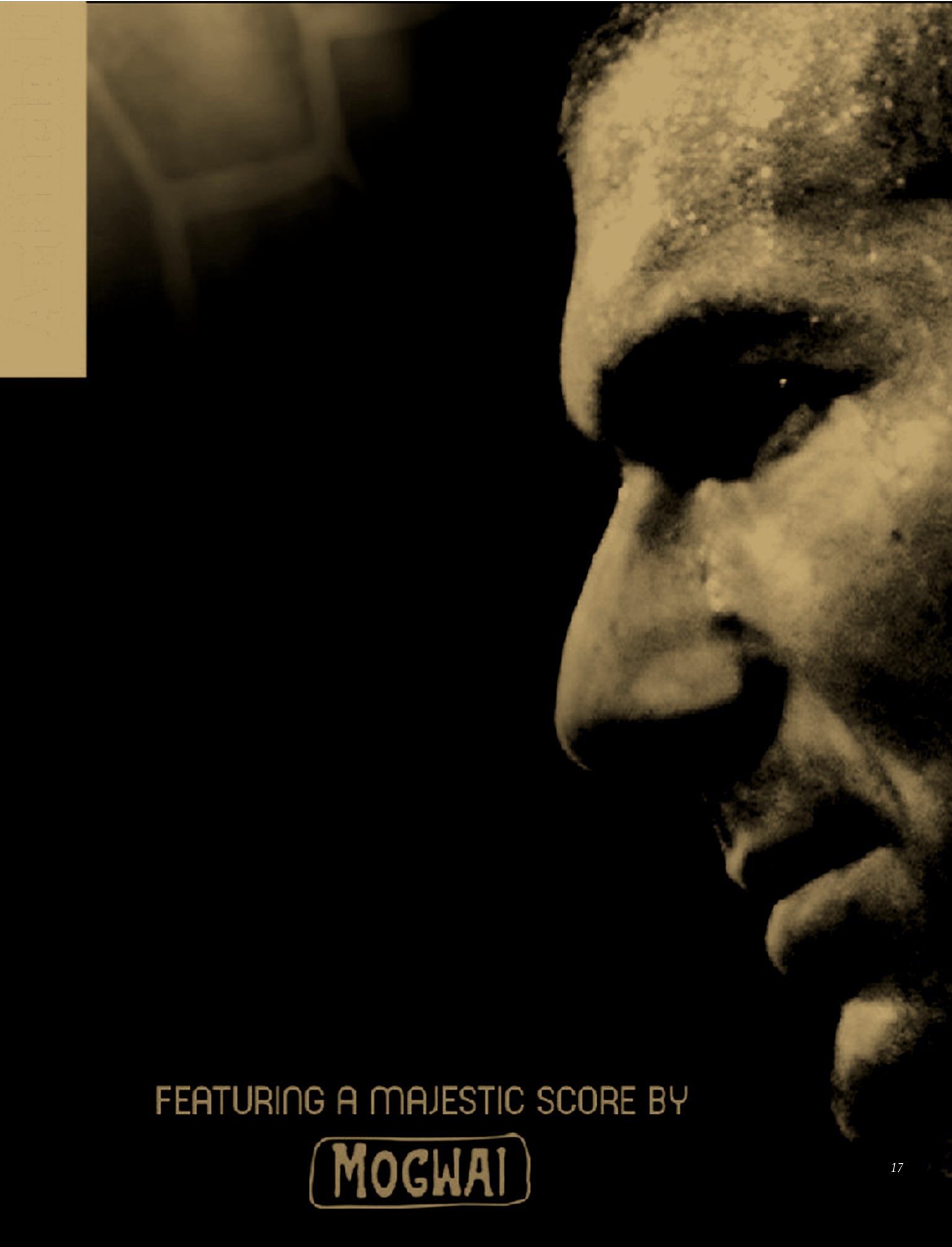


leggere

tra i pixel: *Zidane, a 21st Century Portrait* (Douglas Gordon e Philippe Parreno, 2006)*

Come è noto, le prime proiezioni di *La battaglia di Algeri* (1966) di Gillo Pontecorvo negli Stati Uniti si aprivano con un cartello che annunciava che il film non presentava immagini tratte da cinegiornali¹. Per realizzare questa forma ibrida di *docu-drama*, lo sceneggiatore Franco Solinas aveva fatto un ampio uso di documenti quali verbali di polizia, memorie e resoconti di testimoni oculari; l'intervento narrativo stava nell'invenzione di alcuni personaggi, nella scelta di evidenziarne altri e in una disposizione e descrizione degli eventi di tipo cumulativo. Quel cartello nella distribuzione americana si rendeva necessario per via degli strenui sforzi del regista di imitare le caratteristiche visive delle riprese dei cinegiornali cui era abituato il pubblico internazionale. Il direttore della fotografia di Pontecorvo, Marcello Gatti, aveva usato una pellicola monocroma da 16 mm, una



FEATURING A MAJESTIC SCORE BY

MOGWAI



illuminazione diffusa, sovraesposizioni e riprese a mano in esterni; Pontecorvo orchestrò elaborati movimenti di macchina e quando fece gonfiare il suo 16 mm a 35 mm ne approfittò per ottenere nelle copie positive per la distribuzione la caratteristica immagine a grana grossa (un procedimento già impiegato nel suo film del 1960 *Kapò*). In un'intervista pubblicata successivamente, Pontecorvo spiegò le ragioni di tali stratagemmi: «Volevamo girare sotto “la dittatura della verità” evitando i soliti, facili effetti cinematograficamente “più redditizi”, per timore che ci distogliessero dal nostro obiettivo»:

Tutto questo richiedeva modi di narrazione che includevano un certo tipo di dialogo, di musica, di recitazione e di montaggio, ma soprattutto un tipo molto speciale di fotografia – la fotografia attraverso cui la gente è maggiormente abituata a entrare in contatto con la realtà in bianco e nero dei mass media: foto, telegiornali, ecc. Un'immagine sembra oggi più vera quando somiglia a quelle fornite dai media, le stesse che lo informano su cosa sta succedendo in Vietnam, in Cina o sulla luna. La gente in pratica non fa mai esperienza diretta, con i propri occhi, dei grandi eventi della storia – tecnicamente parlando si potrebbe dire che l'occhio umano ha una focale da 32 mm, mentre il pubblico dei mass media è abituato a vedere come attraverso lenti da 200 o 300 mm. Così, non soltanto volevo girare in bianco e nero, ma volevo anche usare obbiettivi che potessero riprodurre immagini simili a quelle dei mass media².

In corrispondenza con la sceneggiatura e le riprese, Mario Morra, il montatore di Pontecorvo, assemblò il film per farlo apparire «come se fosse stato letteralmente “rubato” alla realtà». «Per ottenere questo effetto» diceva Pontecorvo «bisogna deviare dal normale ordine di montaggio, campo lungo, campo medio, ecc. Di fatto, si deve stabilire un nuovo ordine»³.

Mentre *La battaglia di Algeri*, “ritratto del ventesimo secolo” che faceva dell'Algeria moderna una protagonista “corale”, fu girato, montato e proiettato da Gillo Pontecorvo su pellicola, *Zidane, a 21st Century Portrait*, ritratto del ventunesimo secolo di un particolare, emblematico figlio del conflitto algerino, è stato girato almeno parzialmente in digitale, e una volta montato è uscito in DVD. PierNico Solinas ha scritto che la caratteristica più sbalorditiva di *La battaglia di Algeri* era «la sua capacità di fare un'affermazione soggettiva usando un fatto oggettivo» – ed è in questo senso che potremmo parlare di un «ritratto massmediale»⁴. In questo saggio mi occuperò del caso più recente e mostrerò come il «ritratto del ventunesimo secolo» si sia appropriato dei media del suo tempo. In questo senso non sono tanto interessata alle conseguenze della distribuzione in DVD sulle forme narrative – che sono state discusse in altri saggi di questo fascicolo – quanto piuttosto ai suoi effetti sul montaggio, sul missaggio e sul *layering*, effetti che la tecnologia del DVD facilita in fase di produzione e nella distribuzione su diverse piattaforme.

Documento

La maggior parte del girato utilizzato per la versione di *Zidane* uscita nelle sale è stato ripreso su pellicola e in digitale durante un'unica partita tra Real Madrid, in maglia bianca, e Villareal, in maglia gialla, giocata a Madrid in «una giornata normale – più o meno significativa», sabato 23 aprile 2005. Il film dura 90 minuti esatti, facendo riferimento, anche se comprende immagini dell'intervallo tra i due tempi, alla lunghezza di una partita “dal calcio d'inizio fino al fischio finale”; in realtà la sua durata coincide con la limitata permanenza di Zidane in campo e sullo schermo (persino nell'intervallo: il suo nome e il numero 5 adornano la maglietta di un giovane tifoso dando conferma del fascino universale di questa celebrità del calcio e della sua “commerciabilità”). Dopo mesi di pianificazione, assicuratisi la troupe e i permessi necessari, i due autori Gordon

e Parreno hanno affrontato il rischio che Zidane, vantando già una lunga serie di cartellini rossi, venisse espulso già nelle fasi iniziali della partita. Zidane, da parte sua, ha accettato di essere ripreso incessantemente: una sorveglianza che non gli consentiva alcuno spazio “fuori campo” in cui potersi rifugiare. *Zidane* espande il materiale così disponibile fino a riempire i 90 minuti; *La battaglia di Algeri* contrae e seleziona drammaticamente il materiale di vent’anni di storia in poco più di due ore di proiezione.

Zidane non è un film biografico, per quanto Gordon e Parreno abbiano riconosciuto di aver visionato esempi di questo genere mentre preparavano il loro progetto – in particolare *Garrincha o Algeria do Povo* di Joaquim Pedro de Andrade del 1962, un film sul significato del calcio in Brasile, che in precedenza avevano mostrato anche allo stesso Zidane. Ciò nonostante, *Zidane* privilegia implacabilmente e in modo selettivo il suo protagonista principale a spese degli altri giocatori: qui David Beckham e Ronaldo non sono delle star, ma soltanto delle comparse. I frammenti minimi di materiale autobiografico e le chiacchiere delle consuete telecronache sono relegati a sottotitoli occasionali⁵. Il soundtrack multipista – grazie al missaggio digitale – porta a un certo punto in primo piano sonoro un cane che abbaia e il rumore di bambini che si divertono a giocare in un campetto. È un riferimento di per sé non localizzabile a memorie introspettive del passato di Zidane a La Castellane, nella periferia di Marsiglia («Riesco a ricordarmi di me che gioco in un altro luogo, in un altro tempo»). In altri momenti siamo sollecitati analogamente da un’inquadratura soggettiva delle luci dello stadio o del massiccio tabellone dove compare il risultato. L’espulsione di Zidane è chiusa da una veloce panoramica che va dal terreno di gioco fino al cielo.

Sebbene la presentazione del DVD classifichi l’opera come documentario, *Zidane* evita molte delle modalità e delle strategie che lo spettatore è abituato a trovare nei documentari. Per esempio, le convezioni stabilite attualmente dal documentario rock, il cosiddetto *rockumentary*, portano lo spettatore “dietro le quinte” prima e dopo il concerto: qui, la scena si limita a seguire Zidane che svolge il suo compito sul campo da gioco. Nel film non viene addotta alcuna ragione che motivi la scelta di quella partita in particolare – questa giornata potrebbe essere una qualunque. Tuttavia, come nelle riprese intradiegetiche che in *La battaglia di Algeri* la polizia usa per sorvegliare i posti di blocco, molti elementi ci ricordano con forza che questo è un testo costruito: le immagini ci mostrano i cameramen che inquadrano il loro protagonista, trasmettono quello che riprendono a un monitor in bianco e nero e ascoltano i segnali in cuffia. L’edizione finale del materiale da parte del montatore Hervé Schneid è una selezione rigorosamente parziale, ma non apologetica delle numerose combinazioni possibili con diciassette macchine da presa situate intorno e al di sopra del campo da gioco. Inoltre, va da sé, ognuno degli 80.000 spettatori presenti nello stadio ha memorizzato e conserva la propria, unica, versione degli eventi. Di fatto, fin dall’inizio, l’opera “scopre” quale sarà il suo soggetto, mostrando le figure dei giocatori che emergono ben distinte dal campo, un retino puntiforme che si allarga sullo schermo, e lo stesso Zidane che si staglia contro il verde saturo del terreno di gioco prima di sprofondare temporaneamente nell’astratta oscurità⁶.

In questa documentazione così particolare sono più evidenti le tecniche e le tecnologie associate a programmi televisivi che coprono avvenimenti sportivi di interesse popolare: la ripetizione istantanea dell’azione dal vivo e in moviola, realizzate oggi di routine in digitale, e adoperate sia per la spettacolarizzazione ai fini di una fruizione estetica sia per l’analisi specialistica⁷. Come ha notato Richard Kelly, alcuni canali digitali consentono addirittura di isolare singoli giocatori dall’azione⁸. Gli scambi verbali e di sguardi nel nostro caso diventano quasi viscerali in un primissimo piano esagerato e intimo; un vigoroso Zidane, visibilmente invecchiato e che per questo appare più affaticato, respira pesantemente, borbotta, suda, sputa, si gratta e si sistema i calzoncini rumorosamente, e poi, frustrato, trascina pesantemente i piedi sul tappeto erboso⁹. I dettagli vengono esaltati. La

palla stessa si vede di rado, ma a un certo punto Zidane la blocca saldamente con il piede mentre si ferma a ragionare sulla sua prossima manovra ipnotizzando lo spettatore. Allo stesso tempo, sentiamo Zidane sostenere che, qualche volta, in mezzo al boato dello stadio e al «suono del rumore», può distinguere il suono di una singola persona che si sposta sul suo sedile o un isolato colpo di tosse o sussurro. Il giocatore riconosce di essere il rappresentante di una generazione di entusiasti che hanno fatto esperienza dello sport attraverso la televisione, attirati verso lo schermo dal suono della voce di un particolare commentatore. Oggi, l'esperienza dello spettatore di una partita è talvolta accompagnata all'interno dello stadio da una rappresentazione mediata su grande schermo delle azioni sul campo¹⁰. Ma in questo ritratto, la telecronaca in spagnolo si sente solo a tratti e, lontana dal resoconto che organizza deterministicamente l'azione in campo, rimane parte del paesaggio sonoro generale. Il vero commento è invece, talora, quello del pubblico, con i tifosi che si alzano in massa, come un'onda, applaudono e suonano i tamburi in attesa di un'azione o come segno di apprezzamento della precedente. Alla fine del primo tempo allo spettatore viene ricordata la «successione senza capo né coda di eventi slegati, giustapposti dalla casualità della sequenza cronologica»¹¹, come se lui o lei stessero facendo zapping tra i molti canali simultaneamente disponibili sul televisore. Queste brevi informazioni, che vanno dal futile (un pupazzo di Bob Marley e un videogame) al catastrofico (ancora bombardamenti in Iraq), forniscono una frettolosa contestualizzazione storica e globale del documento.

Douglas Gordon è uno di quei filmmaker britannici che sono passati dalla creazione di video d'arte legati alla tradizione e alla pratica cinematografica alla creazione di opere originali, pensate per la proiezione in sala. L'intera opera di Tracey Emin e Sam Taylor-Wood e *Hunger* (2008) di Steve McQueen, in parte finanziato da Channel 4, sono tra gli esempi più recenti di questa tendenza. Così Mark Wallinger ha creato dei video d'arte che, assecondando la particolare vena sportiva inglese, giocano in modo vario con colori di scuderia, gabbie di partenza di levrieri e con il pugilato. La maggior parte dei primi video d'arte di Gordon ha utilizzato materiali già trasmessi in televisione oppure tratti da videocassette commerciali o, ultimamente, dalla distribuzione in DVD (per esempio, il suo *24 Hour Psycho* del 1992 e *Between Darkness and Light [After William Blake]* del 1997, che propone una proiezione simultanea di *L'esorcista [The exorcist, William Friedkin, 1973]* e *Bernadette [The Song of Bernadette, Henry King, 1943]*). In *Zidane*, Gordon compie il percorso inverso utilizzando per la distribuzione in sala materiali di cui abitualmente si fa esperienza in un contesto su piccola scala, domestico o conviviale e comunitario. La fruizione domestica oggi consente il rallentamento delle immagini, la ripetizione dell'azione e il fermo-immagine: insomma interventi personali sul materiale preregistrato. Nel caso di *Zidane*, il luogo e gli scopi della sala pubblica conferiscono al protagonista del film di Gordon una *grandeur* sia fisica sia culturale.

Racconto

Zidane ha affermato che il padre, algerino, gli insegnò «che un immigrato deve lavorare due volte più duramente degli altri per arrivare da qualche parte»¹². Parreno, che condivide le radici algerine di Zidane, ha a sua volta sottolineato quanto per lui fosse «molto importante avere come star un immigrato»¹³. Questo film è il racconto di un singolo uomo – Zidane – in un singolo giorno, ma è anche il racconto delle speranze che a lui sono affidate simbolicamente da una comunità più ampia, che va al di là dello stesso stadio di Madrid. *Zidane* può essere letto tanto come un ritratto *del* ventunesimo secolo quanto come un ritratto *che raffigura* il ventunesimo secolo.

Molto dell'impeto di *La battaglia di Algeri* è trasmesso dalla colonna sonora di Ennio Morricone, indimenticabile ed emozio-

nante. Nei momenti di svolta della narrazione la musica originale lascia il posto a temi più antichi, riconoscibili, tratti dalla *Passione secondo Matteo* di Bach, che sottolineano l'idea di Pontecorvo di un'Algeria protagonista corale della sua lunga e sofferta battaglia verso l'indipendenza. La colonna sonora commissionata per *Zidane* al gruppo scozzese Mogwai è in generale meno efficace: è ripetitiva, anche se in modo avvincente, talora persino in maniera tragica. Per la maggior parte della partita funziona come base sonora d'ambiente, mentre acquista un'importanza sempre maggiore nei momenti finali, quando sottolinea insistentemente la tensione crescente del protagonista. Con i commenti della telecronaca, ma anche attraverso la selezione delle inquadrature e la costruzione dei personaggi, la ripresa televisiva assoggetta a una sistematica organizzazione narrativa persino gli eventi che nella diretta sembrano accadere apparentemente per caso¹⁴. Gli *highlights* riducono la narrativa lineare di una partita a una serie di incidenti separati: un particolare *tackle* o un particolare goal. Lo sport è immediatamente interpretato come un racconto messo in scena per l'edificazione dello spettatore e per spingerlo all'emulazione:

*Il fatto che nessuno conosca in modo certo il risultato è essenziale al fascino ermeneutico della partita, perché da un lato assicura che i corpi coordinati degli atleti si sottopongano a una prova reale, e dall'altro offre una risposta non solo alla domanda "chi vincerà?", ma anche a quella "chi è il migliore?"*¹⁵.

Evidentemente all'ultima domanda Gordon e Parreno hanno risposto in anticipo. La partita diventa un test personale di forza e resistenza fisica e mentale per Zidane.

Pittura

I titoli di testa di *Zidane* ricordano la partecipazione del canale televisivo francese Canal+, che soddisfa così l'obbligo di investire i profitti della distribuzione nella produzione¹⁶. Riportano inoltre il sostegno della magnate della moda Agnès B., collezionista di fotografie e gallerista, sponsor di retrospettive sull'avanguardia, la cui iniziativa imprenditoriale Love Streams ha finanziato anche registi di film indipendenti come Gaspar Noé e Claire Denis¹⁷. *Zidane, a 21st Century Portrait* è stato, in parte, il beneficiario di un mecenatismo all'antica, così come lo furono numerose opere d'arte commissionate nei secoli scorsi.

Tuttavia, questo film non è il ritratto patinato di una celebrità che presta i suoi servizi alla pubblicità (vedi il portiere italiano Buffon per Puma; Cristiano Ronaldo per il turismo portoghese; Beckham, ovunque) e nemmeno la posa rilassata, studiata a tavolino, di una celebrità nel suo tempo libero (come in *David*, il cortometraggio in digitale del 2004 di Sam Taylor-Wood che documenta il sonno di Beckham). Per cercare dei precedenti al progetto di Gordon e Parreno dovremmo semmai guardare a opere pre-fotografiche che interpretano eventi a loro contemporanei, e che spesso mostrano personaggi più anonimi, in altre parole, dovremmo rifarci all'*Eroismo della vita moderna* (1846) celebrato da Baudelaire. Basti pensare a Géricault (con l'epica *Zattera della Medusa* del 1819), Manet (con la rielaborazione della *Venere* di Tiziano nel suo *Olympia*) e Courbet (con la sua serie di stagnini e arrotini catapultati dalla strada nel *Salon*) che presentarono lavori ispirati a soggetti contemporanei, informati da tradizioni sia accademiche che popolari¹⁸. Harold Fricke ha descritto la visione di *24 Hour Psycho* di Gordon suggerendoci che ogni inquadratura sembrava «durare più a lungo di tutti i dipinti che abbiate mai visto nella vostra vita»¹⁹. *Zidane* sembra appartenere tanto a questa tradizione quanto a quelle dei reportage e dei saggi fotografici (August Sander e Sebastiano Salgado) e dei documentari cinematografici (Vertov, Watts, Jennings) su uomini del ventesimo secolo al lavoro. E la fotografia

non ha sostituito ancora completamente la pittura come medium della ritrattistica, contrariamente a quanto Baudelaire aveva predetto.

Darius Khondji, direttore della fotografia di *Delicatessen* (Jean-Pierre Jeunet, Marc Caro, 1990), *La città perduta* (*La Cité des enfants perdus*, Jean-Pierre Jeunet, Marc Caro, 1995) e *Seven* (*Se7en*, David Fincher, 1995), dopo aver diretto la fotografia di *Zidane*, ha affermato di aver avuto in mente, per le carrellate a seguire l'azione nello stadio di Madrid, *La battaglia di San Romano* di Paolo Uccello, oggi diviso tra Londra, Parigi e Firenze, un dipinto che commemora eventi risalenti al 1432²⁰. Il calcio, potremmo dire, è uno scontro simile, potenzialmente violento, tra campioni gladiatori. Certamente, le proporzioni e la composizione di *Zidane* hanno una qualche reminiscenza di quelle scene di battaglia, con quelle figure esposte in primo piano, chiare e compatte nel disegno dell'alta definizione, che si stagliano contro la prospettiva profondissima e più offuscata degli altri giocatori e della folla del pubblico sul lato opposto del campo. Attraverso un volto si crea un paesaggio. In questa pittura murale su cui il nostro sguardo si posa senza riuscire a penetrarla, è l'asse orizzontale (piuttosto che il consueto asse verticale della ritrattistica) a essere enfatizzato da quel sottile nastro luminoso che scorre continuamente e velocemente sullo schermo costituito dal display digitale dei tabelloni pubblicitari (e che pubblicizza i Kellogg's Frosties e altro). La mattina della partita Gordon e Parreno avevano portato l'intera troupe al Prado per guardare i dipinti di Goya – testimonianze di tempi turbolenti e indemoniati – e i ritratti di Velázquez. Didier le Forest (responsabile del *digital grading*) e Darius Khondji hanno detto di aver volutamente reso più scuri i toni del materiale montato per riuscire a comunicare l'atmosfera della partita man mano che procedeva. Questo ritratto "fotografico" è quindi insieme autentico e manipolato. Anche Pontecorvo riferì della sua aspirazione a riprodurre un effetto che aveva osservato nei quadri dipinti dal vero e con il quale voleva rafforzare quell'impressione di immediatezza che le sue scelte fotografiche davano della realtà. Dopo aver completato *La battaglia di Algeri* il regista commentò:

*Sto cercando di trovare un certo tipo di fotografia a grana grossa con superfici molto luminose dove i bianchi smorzati divorino i contorni delle immagini, qualcosa di vicino allo stile puntinistico, come un Seurat svuotato dei colori e immerso di luce. Senza esagerazioni, lasciatemi dire di nuovo che il nostro principale nemico in questo campo è l'obiettivo, che ti garantisce soltanto le briciole di quella libertà che devi avere per esprimerti pienamente e persino quelle briciole te le assicura solo dopo un'impari e iniqua battaglia*²¹.

La tecnologia digitale può aver reso maggiormente e più facilmente raggiungibile questa patina, ma lo sforzo per ottenere simili effetti pittorici non è affatto nuovo.

In *Zidane*, il giocatore stesso è onnipresente ed è mostrato regolarmente in grandi dimensioni sullo schermo, sia a figura intera sia attraverso dettagli. Ma il calciatore è in primo piano rispetto all'opera anche in senso traslato, poiché il film utilizza il suo nome nel titolo come un vero e proprio marchio, le cui singole lettere maiuscole, sovrimpresse a flash e spaziate con regolarità, formano una sorta di logo analogo a quelli che caratterizzano la grafica pubblicitaria e garantiscono riconoscibilità globale sui tabelloni pubblicitari e sull'equipaggiamento dei giocatori.

Confezione

Il materiale aggiuntivo incluso nel DVD contiene un'intervista adulatoria (ma tristemente povera di informazioni) condotta da Jason Solomons, il giornalista che, all'uscita del film, entusiasticamente aveva proclamato *Zidane* «il miglior film mai fatto sul

calcio»²². Gordon e Parreno rispondono cortesemente alle sue domande e descrivono come è stato concepito e svolto il lavoro. Nulla si dice della colonna sonora commissionata agli scozzesi Mogwai, che è uscita separatamente in CD nell'ottobre del 2006. Nel DVD ci sono anche un'intervista a Zidane e il *trailer* realizzato per la proiezione a Cannes, in cui il giocatore si scusava per la sua assenza (appena rientrato dal ritiro, si stava allenando per i mondiali di calcio). L'intervista di Solomons è stata registrata dopo i mondiali e fa riferimento al noto gesto di Zidane e alla sua conseguente espulsione dal campo dell'Olympia Stadion di Berlino il 9 luglio del 2006.

Guardando i materiali dell'opera di Gordon, ora, è impossibile togliersi di mente un'altra immagine: quella, appunto, della testata di Zidane a un difensore dell'Italia durante la finale dei campionati mondiali del 2006. Il ritratto prodotto da Gordon e Parreno fa presagire quell'unica, successiva, immagine trasmessa in tutto il mondo all'epoca del fatto e in seguito riprodotta ripetutamente sulla stampa e sugli schermi²³. Il materiale presente nel DVD, nonostante sia stato registrato e distribuito su supporto digitale, mostra ugualmente le tracce di un effetto fotografico descritto da Roland Barthes nella sua contemplazione del *Ritratto di Lewis Payne* di Alexander Gardner del 1865:

Da quando (in apertura a questo libro: è già molto tempo fa) m'interrogavo sul mio attaccamento a certe foto, avevo creduto di poter distinguere un campo d'interesse culturale (lo studium) e quella striatura impreveduta che talora attraversava tale campo, che io chiamavo il punctum. Ora so che oltre al "particolare" esiste un altro punctum (un'altra "stigma"). Questo nuovo punctum, che non è più di forma, ma d'intensità, è il Tempo, è l'enfasi straziante del noema ("è stato"), la sua raffigurazione pura. [...] osservo con orrore un futuro anteriore di cui la morte è la posta in gioco. Dandomi il passato assoluto della posa (aoristo), la fotografia mi dice la morte al futuro. [...] come lo psicotico di Winnicott, io fremo per una catastrofe che è già accaduta. Che il soggetto ritratto sia o non sia già morto, ogni fotografia è appunto tale catastrofe²⁴.

Guardare *Zidane*, adesso, vuol dire in un certo senso fare esperienza di un futuro anteriore e di una catastrofe ineluttabile. Sappiamo già cosa accadrà e cosa avverrà al soggetto del ritratto.

La confezione del DVD contiene la più breve delle biografie d'artista: Gordon è raffigurato con una parrucca bionda arruffata – che non gli dona affatto – in un suo autoritratto intitolato *As Kurt Cobain, as Andy Warhol, as Myra Hindley, as Marilyn Monroe* (1996). Purtroppo, le domande di Solomons mancano di collegare *Zidane* con i temi e le preoccupazioni che caratterizzano i precedenti video d'arte di Gordon – installazioni fisse basate sulla mera temporalità – e nemmeno collegano il film con quelle esperienze in cui utilizzava spezzoni tratti da materiali cinematografici di oscura provenienza (usando la fotografia come uno strumento scientifico) e da film commerciali più conosciuti. Tuttavia, credo sia utile ricordare alcuni elementi del lavoro di Gordon per poter delineare il percorso artistico e personale che lo ha portato a *Zidane*, non da ultima la sua ricerca sui materiali testuali e visivi di forme vicarie di autoritratto²⁵. Il critico Julian Stallabrass ha osservato, con minor benevolenza, ma astutamente, come l'egocentrismo sia stato un filo conduttore pervasivo nella produzione complessiva dell'arte britannica degli anni Novanta²⁶.

Katrina M. Brown riassume così una serie di temi ricorrenti nell'opera di Gordon:

Esemplificando una diffusa prontezza della videoarte contemporanea a incorporare elementi provenienti da altre discipline, le opere di Gordon hanno estratto materiali preesistenti dal loro contesto d'origine, trasformandone in maniera sostanziale le possi-

*bili interpretazioni e associazioni. [...] Dai classici di Hitchcock ai B-movies, dalla Bibbia a un oscuro romanzo scozzese del XIX secolo, le sue fonti sono diverse, ma hanno in comune un interesse mirato per tutto ciò che concerne i confini tra bene e male, tra giusto e sbagliato, e per l'analisi della mappa del nostro comportamento morale*²⁷.

Gordon ha impiegato di frequente i rispecchiamenti, gli sdoppiamenti e le metamorfosi: lo vediamo negli “autoritratti” *Monster* (1996-7), *Divided Self* (1996) e *Blue* (1996), oltre che nel titolo della sua opera di *pastiche* cinematografico del 1999 *Left Is Right and Right Is Wrong and Left Is Wrong and Right Is Right*. *24 Hour Psycho* fu esposto su uno schermo semplicemente appeso, senza supporto, che così poteva esser visto da qualsiasi parte. Il calcio, un gioco tra due squadre in maglie di colori opposti, costituito da due parti uguali (i tempi) e giocato allo stadio per uno spettatore immobile il cui sguardo va costantemente da una parte all'altra, sembrerebbe potersi idealmente prestare a una regia funzionale comparabile a quella hitchcockiana nella celebre scena della partita di tennis di *L'altro uomo* (*Strangers on a Train*, 1951). Invece, l'azione in *Zidane* è in qualche modo disorientante (solo poche riprese dall'alto rendono possibile allo spettatore situare il protagonista in relazione agli altri giocatori e al perimetro del campo) e la direzione del gioco raramente viene comunicata in modo esplicito. Qui la pratica di disconoscimento è tanto forte quanto la simmetria nella normale prassi di Gordon. Piuttosto che con l'opposizione bipolare di *Monster*, lo spettatore di *Zidane* si deve confrontare con una metamorfosi graduale dell'immagine, man mano che l'umore dell'enigmatico protagonista si rabbuia verso la fine della partita, e verso il cartellino rosso che segna la sua espulsione dal campo.

Conclusioni

Come è ben noto, l'uscita di *La battaglia di Algeri* causò un forte dibattito. L'intera delegazione francese al Festival di Venezia del 1966 (dove il film fu premiato con il Leone d'oro) uscì dalla sala per protesta; nel 1970 in Francia i gruppi di destra usavano le proiezioni del film come occasione di continue dimostrazioni a proposito della situazione in Algeria²⁸. *Zidane, a 21st Century Portrait*, selezionato ufficialmente a Cannes (fuori concorso) nel 2006, ha suscitato un altro tipo di controversia. Il giornalista britannico Mark Kermode si è lamentato del fatto che «questa follia», «quest'uso pericolosamente anomalo degli effetti *lowlight*», non andrebbe proiettata in una sala cinematografica, cogliendo l'occasione per rilanciare un'opinione cui aveva insistentemente dato voce in altre sedi e temendo «per il futuro dei film veri e propri nel mercato sempre più promiscuo di oggi»²⁹. La rivista francese *Positif* si è schierata con un antagonismo, se possibile, ancora maggiore contro il progetto, che ha giudicato mal concepito: «Questo documentario si basa sin dall'inizio su una pessima idea». Il principio (di riprendere Zidane dal vivo durante la partita con tutte le diciassette macchine da presa concentrate su di lui)

*ha naturalmente impedito al film di raggiungere il suo obiettivo, per la semplice ragione che ciò è in totale contraddizione con lo spirito del calcio, uno sport di squadra per eccellenza, in cui l'individualismo è un'importuna intrusione [...]. Guardando Zidane solo sullo schermo, i suoi passaggi ultra precisi si perdono fuori dalla cornice del quadro e la sua maestria nel gestire strategicamente gli spazi non viene mai portata in primo piano*³⁰.

Gordon e Parreno, si fa notare, sono stati poi obbligati a utilizzare le riprese della televisione spagnola per mostrare il passaggio fenomenale di Zidane a Ronaldo, che ha permesso a quest'ultimo di segnare il pareggio per il Real. Il recensore di *Positif*

(che mostra anche una scarsa opinione della colonna sonora dei Mogwai) conclude affermando che Zinédine Yazid Zidane avrebbe meritato di meglio.

Molti degli scritti sulla “rivoluzione digitale” si sono focalizzati sul film o sul DVD come oggetti separati di studio, e sulle loro rispettive differenze ontologiche con la televisione. Tuttavia, tali modelli oppositivi possono mostrarsi scorretti. In quanto si tratta in tutti i casi di documentazioni di un’epoca, ritengo che valga la pena dare pari considerazione a quegli aspetti che questi media hanno in comune. Mi sembra anche necessario procedere con cautela nell’analisi delle forme mediali contemporanee, non privilegiando il confronto con il cinema a spese di media di più lunga storia. Il ritratto di Zidane di Gordon e Parreno ci offre un commiato ibrido quanto basta per segnare l’inizio del XXI secolo – un’epoca in cui il DVD non è l’unico giocatore in campo.

Traduzione di Simona Montisci

note

* Il titolo originale del saggio, “Reading the Grain: *Zidane, a 21st Century Portrait* (Douglas Gordon e Philippe Parreno, 2006)”, gioca con una pratica critica di riconoscimento dei valori ideologici del testo che, in particolare nell’ambito delle *Feminist Film Theories* anglosassoni, viene definita anche con l’espressione: *Reading against the Grain*. Il riferimento, intraducibile in italiano, è dunque a uno spirito critico che l’autrice si propone di applicare alla ricerca sulle forme mediali audiovisive anche digitali: cioè tutte quelle caratterizzate da un particolare “grana” (*grain*) dell’immagine [N.d.T.].

01 PierNico Solinas (ed.), *The Battle of Algiers*, Charles Scribner’s Sons, New York 1973, p. 172.

02 Ivi, p. 167. Poiché non poteva permettersi di ricreare i set in polistirolo, per le esplosioni Pontecorvo usò dieci cineprese simultaneamente.

03 Ivi, pp. 186-187.

04 Ivi, p. IX.

05 Cfr. Margaret Morse, *Sport on Television: Replay and Display*, in E. Ann Kaplan (ed.), *Regarding Television*, AFI, Los Angeles 1983, p. 48.

06 Lev Manovich ha comparato efficacemente i retini puntiformi di immagini televisive con la prassi di Roy Lichtenstein: vedi Lev Manovich, *Il linguaggio*

dei nuovi media, Olivares, Milano 2002 (ed. or.: *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge 2001), e Michael Juul Holm, Poul Erik Tøjner, Martin Caiger-Smith (eds.), *Roy Lichtenstein – All About Art*, Louisiana Museum of Modern Art, Humlebæk 2003, p. 84: «Facendosi carico di alcune delle preoccupazioni centrali dell’astrazione modernista, Lichtenstein spesso pone in questi dipinti una tensione visiva tra le figure e lo sfondo»; vedi anche Van Deren Coke, *The Painter and the Photograph from Delacroix to Warhol*, University of Mexico Press, Albuquerque 1972, pp. 73 e 223-4: «Warhol usò tecniche meccanizzate di riproduzione per esprimere parte dei suoi sentimenti sul ruolo che la tecnologia gioca nella nostra società e per commentare la televisione e i film, fonte di molte delle nostre idee visive».

07 Margaret Morse, *Sport on Television: Replay and Display*, cit., p. 47 e “This Life: Jeremy Bettle – Video Analyst”, *The Observer Sport*, 9 settembre 2007, p. 25.

08 Richard T. Kelly, “Playing to the Gallery”, in *Sight and Sound*, n. 10, ottobre 2006, p. 42.

09 Ellis Cashmore, ... *And there Was Television*, Routledge, London 1994, p. 148.

10 Greg Siegel, *Double Vision: Large-Screen Video Display and Live Sports Spectacle*, in Horace Newcomb (ed.), *Television: The Critical View*, Oxford University Press, Oxford 2007, pp. 191-196.

- 11 Pierre Bourdieu, *Sulla televisione*, Feltrinelli, Milano 1997, p. 116 (ed. or.: *Sur la télévision*, Liber, Paris 1996).
- 12 Andrew Hussey, “Z top Z”, in *The Observer Sport Monthly*, aprile 2004, p. 16.
- 13 Rachel K. Bosley, “Production State: Portrait of a Legend”, in *American Cinematographer*, vol. 88, n. 5, maggio 2007, p. 17. Bosley descrive in modo dettagliato la varietà di macchine da presa, pellicole e obiettivi testati e usati in *Zidane*.
- 14 Umberto Eco, *Il caso e l'intreccio. L'esperienza televisiva e l'estetica*, in Id., *Opera aperta*, Bompiani, Milano 1967 (I ed. 1962), pp. 185-209.
- 15 Margaret Morse, *Sport on Television: Replay and Display*, cit., pp. 49-50; vedi anche Ed Smith, *What Sport Tells Us About Life*, Viking, London 2008, pp. 28-40.
- 16 Amelia Gentleman, “L'Exception Culturelle Under Threat As DVD Sales and US Blockbusters Hit French Films”, in *The Observer*, 26 ottobre 2003, p. 6.
- 17 “Interview with Agnès B.”, in *The Observer Review*, 19 febbraio 2006, p. 9.
- 18 Lorenz Eitner, *Subjects from Common Life in the Real Language of Men*, in Kirk Varnedoe, Adam Gopnik (eds.), *Modern Art and Popular Culture*, Harry N. Abrams, New York 1990, pp. 56-73 e Timothy J. Clark, *The Painting of Modern Life*, Thames & Hudson, London 1999, pp. XIX e XXV-XXVI.
- 19 Cit. in Katrina M. Brown, *Douglas Gordon*, Tate Publishing, London 2004, p. 21.
- 20 Rachel K. Bosley, “Production Slate: Portrait of a Legend”, cit., p. 22.
- 21 PierNico Solinas, *The Battle of Algiers*, cit., p. 169.
- 22 Jason Solomons, “Get Set for Palme Sunday”, in *The Observer Review*, 28 maggio 2006. Solomons ha giudicato *Zidane* «sublime, l'unico film che mi ha fatto alzare dalla poltrona e che mi ha iniettato quell'entusiasmo per le scoperte – per il quale Cannes è di solito così emozionante. È il miglior film mai fatto sul calcio».
- 23 Jean-Philippe Toussaint, *La malinconia di Zidane*, Casagrande, Bellinzona 2007 (ed. or.: *La Mélancolie de Zidane*, Minuit, Paris 2006). Agli spettatori britannici dell'evento la testata non è stata mostrata in diretta, ma solo nel replay dell'azione: in questo senso, come commenta Toussaint (riecheggiando Baudrillard), questo singolo momento «non ha avuto luogo». Per un'analisi della discrepanza temporale nelle dirette televisive cfr. Claus-Dieter Rath, *Live Television and Its Audiences*, in Ellen Seiter, Hans Borchers, Gabriel Kreutzner, Eva-Maria Warth (eds.), *Remote Control: Television, Audiences and Cultural Power*, Routledge, London 1991, pp. 85-86.
- 24 Roland Barthes, *La camera chiara. Note sur la photographie*, Gallimard-Seuil, Paris 1980). Vedi anche p. 32, in cui si fa riferimento alla Pittura come «fantasma» che assilla la Fotografia, che ne ha fatto «il Riferimento assoluto, paterno, come se fosse nata dal Quadro». *Zidane*, in quanto ritratto, similmente conserva l'orma dei suoi antecedenti.
- 25 Qualche volta il lavoro di Gordon combina testo e immagine (come in *Zidane* e nelle opere in cui utilizza i tatuaggi), altre volte, il materiale impiegato è interamente testuale. In *What Have I Done*, Hayward Publishing, London 2002, pubblicato in concomitanza con una retrospettiva dell'opera di Gordon, un “doppio” di Gordon rende conto delle confessioni private dell'artista: «Come può una qualsiasi cosa morire se può essere guardata di nuovo? Se può essere riavvolta?», in *Ghost*, p. 21. La ritrattistica, qualsiasi sia il mezzo utilizzato, si sforza di commemorare e perpetuare la vita; a questo si ispirano le annotazioni di Barthes.
- 26 Julian Stallabrass, *High Art Lite: British Art in the 1990s*, Verso, London 1999, p. 98.
- 27 Katrina M. Brown, *Douglas Gordon*, cit., p. 7.
- 28 John J. Michalczyk, *The Italian Political Filmmakers*, Fairleigh Dickinson University Press, Rutherford 1986, pp. 189-190.
- 29 Mark Kermode, “Sorry Ma'm, But You Don't Belong in a Picture Palace”, in *The Observer Review*, 24 settembre 2006, p. 9. Tuttavia, i commenti di Kermode a proposito del “dramma televisivo” *The Queen* di Stephen Frears (*The Queen – La Regina*, 2006) – in parte finanziato da Granada – mi colpiscono in quanto completamente opposti. Cfr. anche Laura Cumming, “Douglas Gordon: Superhumannatural”, in *The Observer Review*, 19 novembre 2006, p. 17.
- 30 Michel Cieutat, “Zidane”, in *Positif*, n. 545/546, luglio/agosto 2006, p. 140.
- indice iconografico*
- (17) Dettaglio della copertina dell'edizione in DVD di *Zidane, a 21st Century Portrait* (Douglas Gordon, Philippe Parreno, 2006).