



OUVROIR THE MOVIE CHRIS MARKER

L'(AVA)TOUR DI UN GATTONONE ROSSO



Quaderni d'altri tempi





**L'(AVA)TOUR
DI UN GATTONE ROSSO**

OUVROIR THE MOVIE (2008)

Regia di Chris Marker

www.quadernaltritempi.eu

redazione@quadernaltritempi.eu

maggio 2015

Q



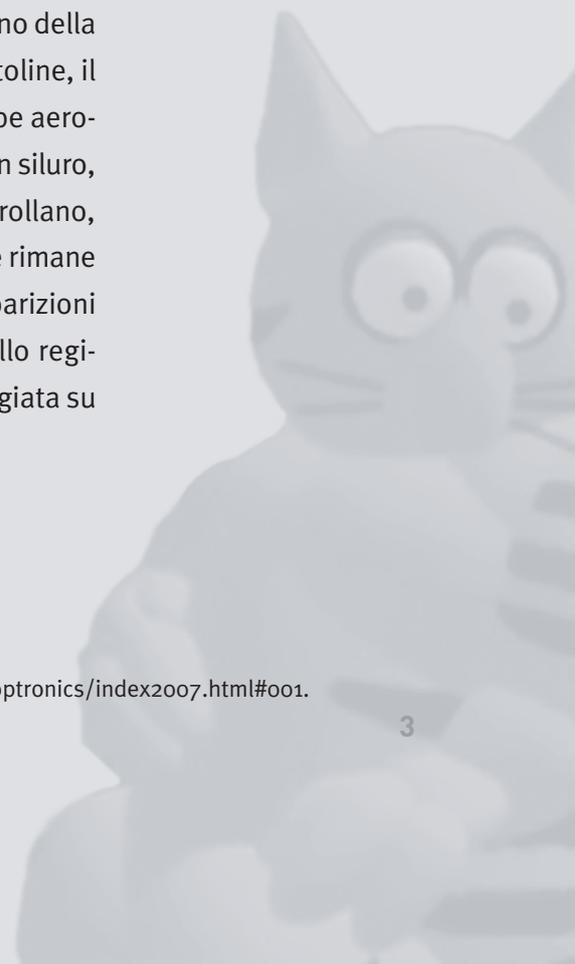
Guillaume-en-Egypte è un grosso gatto rosso striato dai lunghi baffi, l'espressione vivace e un'indole curiosa. A Guillaume-en-Egypte (da ora in poi abbreviato in GEE - suono che, tra le righe, in inglese americano esprime la meraviglia più totale) piace la compagnia di ratti e civette, ma soprattutto piace inseguire l'avventura, viaggiando per il mondo - nello specifico, quello virtuale. Dopo tutto, GEE è un cartone digitale. In un film su youtube (*Guillaume Movie*, 3' 18"), caricato dall'utente Kosinki il 26 agosto 2008, piccole "istantanee" ne raccontano la personalità, ritraendolo mentre legge (Thomas Stearns Eliot, tra gli altri), ascolta musica con le cuffie (forse Erik Satie, della cui *Avant-Dernières Pensées* si ascolta nel video una versione per fisarmonica di Teodoro Anzellotti)², è pronto a filmare con una camera, o più semplicemente saluta². Dal 2007 al 2010, GEE spedisce perfino agli internauti cartoline dalle pagine web di *poptronics*, magazine francese di "cultura hacktivista": singole vignette, ognuna una sorta di collage-fumetto, in cui la sua corposa felina sagoma compare tra ritagli di stampa riferibili a particolari episodi d'attualità internazionale, cui si accompagna un acuto commento scritto da GEE di sua propria zampa³. Il 1° di gennaio dell'anno della tigre 2010 però, dopo numerosi viaggi nell'attualità e altrettante cartoline, il rosso felino si congeda e sparisce. Nella cartolina finale GEE, le zampe aerodinamicamente accostate al corpo, è ritratto mentre fugge via, come un siluro, dalle grinfie di una tigre bianca. Ai lati dei due, grattacieli virtuali crollano, tra sbuffi di polvere e macerie digitali⁴. Provando a ritracciare quel che rimane delle divagazioni di GEE nel mondo virtuale ricercandone le varie apparizioni in rete, ci si imbatte in uno dei suoi più intriganti cyber-viaggi: quello registrato in *Ouvroir the Movie* (2008, 29' 48") - sottotitolo: "Una passeggiata su Second Life con Guillaume-en-Egypte".

¹ Teodoro Anzellotti, *Erik Satie*, 'Winter & Winter, 1998.

² <https://www.youtube.com/watch?v=iMsAk94WbcM>

³ La collezione delle cartoline è disponibile (in francese) su <http://gorgomancy.net/poptronics/index2007.html#001>.

⁴ <http://www.poptronics.fr/2010-les-adieux-de-Guillaume-en>.





Alle coordinate 189, 70, 39 di Second Life - il mondo virtuale in 3D lanciato nel 2003 dalla Linden Lab e nel tempo creato dai suoi stessi “residenti” (gli utenti), ancora popolare fino a pochi anni addietro - c’è infatti un arcipelago chiamato Ouvroir (termine che indica, letteralmente, la “stanza del cucito” in un convento di suore; quindi, all’incirca, un “laboratorio”, una “stanza dei lavori”). Un pianeta rosso domina il paesaggio, la coda di un boeing caduto spunta dal mare, statue giganti (molte a foggia di gatto) presiedono silenziose alla trasformazione continua del mondo di cui sono parte, strane architetture sono sospese nello spazio; c’è un piccolo dirigibile, una torre, un bar; ci sono una tigre bianca, un gorilla, una giraffa; entrando nelle diverse strutture, seguendo un tappeto rosso, cadendo in un buco, attraversando una porta, percorsi virtuali conducono a caroselli di immagini, alla stanza delle proiezioni, a piattaforme galleggianti in mezzo a carpe koi, circondate da monoliti-schermo che raccolgono anch’essi collezioni di foto; si può visitare perfino una singolare mostra.

Tutto, su Ouvroir, è un collage di frammenti familiari e al contempo desta stupore. Che mondo è questo in cui ci guida GEE? Ce lo dicono i primi minuti di *Ouvroir the Movie*, in cui si apprende che Ouvroir (l’arcipelago) è “un progetto piombato addosso a Max Moswitzer e Chris M”, di cui GEE è stato “motore e ispirazione”. Max Moswitzer è il nome di un artista austriaco specializzato in simulazioni 3D e progettazione di server; “Chris M” è invece Chris Marker (1921-2012), infaticabile artista multimediale francese, regista, fotografo, scrittore, redattore, impegnato per sei decenni in un percorso di ricerca artistica sul rapporto tra memoria, immagine e storia, autore di *La Jetée* (1962), *Le joli mai* (1963), *Le fond de l’aire est rouge* (1977), *Sans Soleil* (1983), *L’Héritage de la chouette* (1989), *Level Five* (1997), *Le Souvenir d’un avenir* (2001), *Chats perchés* (2004), per citarne solo alcuni - al secolo Christian François Bouche-Villeneuve, altrimenti noto anche attraverso i suoi diversi alias: Sandor Krasna, Hayao Yamaneko, Sergei Murasaki (il suo avatar su Second Life) e (ehm, sì...) *Kosinki* e *Guillaume-en-Egypte*. Il “progetto” in questione è quello di un museo: il museo virtuale dell’opera di Chris Marker, appunto. Nel tour museale del film, GEE guida lo spettatore attraverso varie reiterazioni dell’opera di Marker, ciascuna delle quali rimanda ad un “fuori” - ad un altro supporto, ad un altro circuito di rappresentazione: nella sala delle



⁵ *Immemory* è visitabile sul sito <http://gorgomancy.net/Immemory/>

proiezioni vediamo *Leila attacks*, video del 2007 del ratto Leila, presente anche sul canale youtube di Kosinki; nella sala principale, si interagisce con il cinema e la fotografia “classici” di Marker (insieme ad una visita di GEE alla tomba di Lenin e ad un incontro con Andrej Tarkovskij); nello spazio espositivo della galleria, ci si muove tra gli *XPlugs*, singolari quadri-collage in cui vi sono qui e lì frammenti iconici della cultura visuale, tra cui Manet, King Kong, Mickey Mouse, l'onda di Hokusai, Snoopy, i manifesti della CCCP, la scrittura in caratteri Fraktur, gli schermi TV con il logo della CNN... (anche questa parte del film è disponibile come video a sé su youtube sul canale di Kosinki, con il titolo di *Pictures at an Exhibition*). Nei primi minuti di *Ouvroir the Movie* si legge che “costruire un museo virtuale è più complicato che costruirne uno non virtuale: il marmo, il legno e il linoleum sono materiali più leggeri di quanto non lo sia la mente”. Si legge anche che, senza la guida “insolente” del rosso felino GEE, il museo virtuale di Marker sarebbe “zero”, “una nullità”. Perché tanta importanza ad un gatto rosso digitale? Perché questo (*ava*)tour guidato da GEE, registrato nel film, è solo uno dei tanti che un qualunque avatar potrebbe vivere nel museo online, ovvero una reiterazione singolare, non sacrale, della memoria. Con la creazione di *Ouvroir* (l'arcipelago) infatti, Marker (qui ottantenne), non opera infatti una semplice ricognizione del suo passato artistico, rendendolo meramente disponibile sul web in forma di collezione più o meno ordinata, eventualmente monumentalizzata nell'infinito archivio online, acriticamente inteso come spazio in cui la memoria diventi finalmente infallibile: piuttosto, egli iscrive nel network sociale la reiterazione ultima della sua lunga ricerca sul *modo* della memoria (collettiva e individuale) in quanto dinamica, caotica, plastica, associativa, puntellata di amnesie, differita, intensa, circolare.

Un percorso già rintracciabile nell'opera/CD-ROM *Immemory* (2002, già contenente tra l'altro gli *XPlugs*), di cui il rosso GEE era già stato protagonista, ma che qui è allargato dal supporto digitale alla rete sociale⁵. Cosa non ti fa un gatto sul web!



<http://chrismarker.org/chris-marker/ouvroir-the-movie-by-chris-marker/>





www.quadernidaltritempi.eu

redazione@quadernidaltritempi.eu

