

MEDIALIBRO

GIANCARLO FERRETTI

Capolavori di rumore

L'informazione libraria in Italia registra negli ultimi decenni uno sviluppo quantitativo notevole, come risposta a un pubblico più vasto ed esigente; ma, con apparente paradosso, finisce per risultare tanto più insufficiente e fuorviante. (Puntuale osservazioni sulle esperienze più recenti, ha fatto Giovanni Falaschi su queste pagine il 3 gennaio scorso).

Il processo di industrializzazione dell'editoria libraria investe anche il mondo dell'informazione e il ruolo della critica, che già dagli ultimi anni Sessanta si vengono articolando in una lunga scala di livelli diversi spesso interscambiabili, all'interno e all'esterno dell'editoria stessa: dal livello altamente professionale a quello più subalterno, fino a lambire l'area della pubblicità. Si intrecciano in questa trasformazione un'esigenza di copertura razionale e specifica dei vari settori, e una tendenza al condizionamento ora massiccio ora sottile, da parte della macchina editoriale e del mercato: fino a coinvolgere, più o meno loro malgrado, il critico illustre e il severo studioso.

Gli anni Ottanta e Novanta vedono poi il ruolo crescente dei mass media, dalla stampa alla televisione alla pubblicità, nel creare ed enfatizzare casi più o meno trascurati, nel dilatare i confini di successo a personaggi, e nel coinvolgerli comunque nel lancio, con servizi, interviste, e con articoli in prima pagina (ben lontani e diversi, questi ultimi, dalle spietate requisitorie pasoliniane di un tempo). Mentre si riduce progressivamente il peso delle mediazioni tradizionali, dal salotto letterario al premio alla stessa recensione, comunque inseriti nei nuovi processi promozionali. L'editore anzi continua a intervenire direttamente, saltando mediazioni vecchie e nuove con le sue dichiarazioni e la sua pubblicità, per decretare il «capolavoro» o il «best-seller» prima/ancora che un libro sia uscito.

Si va sempre più spesso

verso una spettacolarizzazione pretestuosa, e verso una spasmodica corsa all'anteprima e all'esclusiva, che finisce per abbassare il libro a una condizione subalterna o funzionale ad altro. Contemporaneamente si cerca di coprire una crisi ideale di fondo, la scomparsa di schieramenti intellettuali e la mancanza di una vera discussione critica, con la rissa (tipico il caso di Mixer Cultura) o con la parata di dichiarazioni più o meno autorevoli su settimanali e supplementi librari. Che inoltre finiscono per fare del libro un'occasione giornalistica, o per disperdere l'identità in un contenitore di attualità multimediale.

Cambia poco se, in questo rumore disordinato e tuttavia orientato, continuano a lavorare critici rigorosi e liberi; e se, accanto a supplementi e mensili specifici di sostanziale accompagnamento del mercato, ne nascono altri che riescono a contemporaneamente informazione e vivacità, o informazione e rigore. Si afferma intanto la moda della stroncatura più o meno strumentale e gratuita, ma non sempre sgradita, per un suo possibile e indiretto contributo al rumore e al successo.

D'altra parte può accadere addirittura che un critico animato dalle migliori intenzioni, ma contraddittoriamente disturbato e suggestionato, infastidito e influenzato dal rumore dei mass media e dai vari mezzi di promozione editoriale su un certo libro, finisca per attenersi per reazione difensiva alla scelta del silenzio come unica salvezza. Con la possibilità di trascurare un libro meritevole, ma anche con la probabilità di non comprometterli in un'operazione strumentale.

In conclusione il personaggio, costruito dai mass media attraverso un'enfaticizzazione della sua biografia privata e pubblica, del suo prestigio intellettuale reale o presunto (magari extralitterario) e del suo successo, si sovrappone continuamente al testo, fin quasi a cancellarlo, o fino a costituire un filtro pesante, ingombrante e mistificatorio per il critico stesso e soprattutto per il lettore.

LE REALTÀ VIRTUALI

Le implicazioni concettuali e filosofiche insite nei nuovi «mondi» generati dall'informatica

«Digito, ergo sum»

ERNESTO L. FRANCALANCI

Una delle più esaurienti definizioni del cosiddetto ciber-spazio (termine coniato da William Gibson in un fortunato romanzo fantascientifico, *Neuromancer*, della metà degli anni Ottanta) è quella offerta da Michael Benedikt, uno dei più noti studiosi e ricercatori informatici: una realtà artificiale, multidimensionale, generata dal computer e resa accessibile attraverso una rete globale di controllo, che esprime il massimo raggiungimento attuale della tecnologia informatica. L'insieme dei dati, che costituiscono l'immenso traffico di informazione transiente per i nodi di questa rete planetaria, proviene da fonti diverse, dalla scienza, dall'arte, dall'economia, dalla cultura, e costituisce il fondamento della comunicazione del nostro tempo.

È questa dimensione estesa della rete informatica, che avvolge tutta la Terra, e che tende a far convergere le varie tecnologie audio, video e tele-comunicative, a costituire la vera dimensione «virtuale» della nostra epoca, nel senso che alla realtà fisica si sovrappone e si costituisce ad essa una realtà altra, invisibile ed immateriale, ma altrettanto concreta e ancora più efficace nello scambio simultaneo ed interattivo di informazioni, di comunicazioni, di dati. Così come, nella storia americana, il Far West rappresentava il mito dell'avventura e della conquista, così oggi il ciber-spazio rappresenta il mito di una nuova frontiera da raggiungere e da colonizzare, non a caso considerata, nelle sue interpretazioni e manifestazioni più radicali e contro-culturali, un vero e proprio luogo di esistenza telematica, preferibile a quella fisica e a quella televisiva.

Due «villaggi globali», e non più, dunque, solo quello televisivo previsto da McLuhan negli anni 60, si estendono sul nostro pianeta, sovrapposti, ognuno dei quali capace di produrre, controllare e alterare informazioni. La crisi attuale del paradosso di questa esperienza estrema della vir-

tuale dei media, a partire da quello televisivo, nasce proprio dagli effetti perversi dell'enorme potere conquistato dai network, un potere di modificazione così profonda della realtà, che ha fatto crescere negli utenti l'irreversibile consapevolezza della loro inaffidabilità.

Rispetto all'entità di questa rivoluzione tecnologica, politica ed esistenziale, produttiva di una realtà altra, parallela, da alcuni per l'appunto definita artificiale o virtuale, il fenomeno specifico della vera e propria «realtà virtuale», che, come si sa, consiste in una sorta di viaggio polisensoriale all'interno di uno spazio grafico tridimensionale, appare, in qualche modo, ridimensionato. Non per questo la «realtà virtuale», intesa come l'insieme dei programmi e degli strumenti che permettono l'immersione in uno spazio elettronico, in cui è possibile muoversi in tempo reale tra altre immagini digitali (tra cui quelle di altri soggetti) e con esse interagire, deve essere meno studiata e analizzata nelle sue caratteristiche e nelle sue implicazioni concettuali e filosofiche. Anche se il mondo simulativo della realtà virtuale è molto lontano ancora da soddisfare il nostro gusto estetico, allenato da secoli di cultura artistica, tuttavia esso contiene, dietro la grossolanità e l'approssimazione pionieristica delle immagini, la testimonianza di un mutamento irreversibile della concezione del tempo e dello spazio, fondamentali essenziali della messa in forma di qualsiasi tipo di rappresentazione.

Ogni sistema rappresentativo, di tipo iconico, indiziario e simbolico, è sempre il risultato di una serie di cause culturali molto complesse. Con la «realtà virtuale» avviene qualcosa di dirompente rispetto alla tradizione evolutiva dei modelli concettuali di rappresentazione: per la prima volta tale sistema diventa una ipotesi che interfacca il soggetto e l'oggetto all'interno dell'immagine stessa. Non c'è più distanza tra chi vede e la cosa percepita. Il paradosso di questa esperienza estrema della vir-

tualità consiste proprio nella necessità di viaggiare nel regno sconfinato delle immagini ad occhi aperti, condizione obbligata per controllare il viaggio, di cui siamo insieme fruitori e piloti. Nella storia delle rappresentazioni, e, dunque, la prima volta che all'uomo viene data, nell'apparente sconfinata libertà del proprio viaggio, la condanna

«realtà virtuale» è, per l'appunto, quello rappresentato dalla sua complessa relazione con l'arte e, in senso più generale, con l'immaginazione. Al di là dell'uso specifico che della realtà virtuale fanno gli alcuni artisti, rimane infatti ancora da discutere la questione prioritaria se tale innovazione non costituisca già di per sé la più significativa, anche se aurorale,

quello virtuale a quello artistico, un confronto che pare comunque più interessante e fruttuoso rispetto a quello posto, tradizionalmente, tra il concetto di mondo simulato e quello di mondo reale, come insiste a fare uno degli ultimi libri che si occupano di tale problematica, *Mondi virtuali*, scritto dal giornalista inglese Benjamin Woolley.

Se la posizione espressa da Woolley nel suo libro, il cui titolo è già di per sé significativo, in quanto allude ad una molteplicità di possibili dimensioni simulate, è di forte diffidenza nei riguardi di un'effettiva esperienza virtuale ottenuta mediante gli attuali sistemi elettronici, l'assunto fondamentale della tesi di Krueger (non a caso ricercatore per l'industria e fondatore di una società denominata Artificial Reality Corporation, dopo essersi laureato in arte ed acquisito il Master in scienza) è che l'odierna rivoluzione elettronica - delle immagini - possiede una sorta di necessità epocale, segnata dal passaggio da una cultura delle immagini statiche a quella delle immagini dinamiche simulate, aprendo straordinarie possibilità di viaggio all'interno di mondi inesplorati.

Mentre Krueger sostiene l'avvento di una nuova estetica, fondata sull'interazione tra l'uomo e la macchina, e tale da avere tutte le caratteristiche per costituire una vera e propria forma d'arte originale (un'arte attivata dal viaggiatore stesso di questo nuovo spazio percettivo, comportamentale e psichico), ma dimenticando, nel suo excursus storico-critico, di ricordare alcune possibili anticipazioni offerte, a cavallo del 1960, dai movimenti gestastici e cinetici europei, Woolley si sofferma sull'aspetto mistificatorio della realtà virtuale, ironizzando, in maniera dissacratoria, sulla stessa genesi di tale avventura tecnologica, scaturita dall'incrocarsi, in un breve passaggio temporale, di eventi, quali la controultura californiana degli anni 60, i programmi militari del Pentagono e le imprese commerciali, sempre più

Ciberspazio, mondi e realtà virtuali: la rivoluzione informatica ci cambia continuamente le carte in tavola buttando davanti «prodotti» che ci obbligano a modificare modi di pensare, modelli concettuali, esperienze ormai consolidate. Tre libri ci conducono tra le leggi, le illusioni e i miti che governano e avvolgono questi nuovi universi elettronici: si tratta di «Mondi virtuali» di Benjamin Woolley (Bollati Boringhieri, pagg. 322, lire 28.000), «Cyberspace. Primi passi nella realtà virtuale» a cura di Michael Benedikt (Franco Muzzio Editore, pagg. 452, lire 38.000) e «Realtà artificiale» di Myron W. Krueger (Addison-Wesley, pagg. 278, lire 48.000).

indirizzate a produrre merci d'intrattenimento. Non una nuova realtà alternativa, dunque, prodotta da queste tecnologie dell'informazione, secondo Woolley, ma solo nuove industrie e nuove merci, che farebbe chiaro sul proposito antideologico e anticoncettuale di queste ricerche.

Woolley si prefigge, per ciò, di affrontare la questione più generale di cosa si intenda oggi per realtà. In ciò, la posizione di Woolley non è molto originale, poiché quasi tutti gli autori che si sono occupati in senso non strettamente tecnico del problema della virtuale non hanno potuto fare a meno di entrare nella discussione di concetti chiamati in causa da termini come simulazione, artificialità e virtualità, termini che, se collegati in qualche modo a quello di realtà, clonano luogo ad una serie di difficoltà concettuali. La stessa definizione di realtà virtuale può essere considerata, infatti, un ossimoro, sembrando inspiegabilmente contraddittoria: un dato è reale, come può essere, nello stesso tempo, infatti, anche virtuale? La questione non può essere risolta senza tener conto della relatività epocale del concetto di realtà, la quale è una convenzione generata anche dal tipo di sviluppo culturale e tecnologico di una società e di una civiltà. Nulla esclude, dunque, che in questo tempo, all'interno di particolari società industriali e postindustriali, si stia verificando una profonda mutazione del concetto stesso di realtà.

Nel vedere come vengono solitamente affrontati questi temi nell'ambito della divulgazione scientifica, soprattutto americana, ci si accorge di quanto poco il pensiero filosofico moderno sia coinvolto nella descrizione delle categorie concettuali implicite nelle nuove esperienze sensoriali e logiche, determinate dalla rivoluzione informatica.

All'evoluzione delle tecnologie ha sempre, per altro, corrisposto una parallela modificazione dei concetti estetici. Se all'arte, in ogni epoca e in

ogni cultura, è stato dato il compito di costruire un mondo diverso, contrapposto a quello quotidiano, in altre parole, una diversa realtà, e se questo compito sembra oggi assunto dalla produzione tecnologica del mondo artificiale e simulato, quale differenza intercorre allora tra il regno fantastico creato dalla pittura, dal cinema, dal teatro, e la dimensione virtuale elettronica, quella, per capirci, nella quale ci troviamo immersi, una volta indossati casco e guanti sensoriali?

Se pensiamo che il principale utilizzo dei programmi di simulazione immersiva è quello ludico dell'intrattenimento, e solo in second'ordine educativo e scientifico, risulta chiaro che proprio questa funzione spettacolare non può non implicare quelle caratteristiche, di tipo formale, che sono tipiche dei linguaggi estetici, ma tuttavia senza dover raggiungere la profondità concettuale ed enigmatica dell'arte. Si determina così il paradosso per cui, nei costumi di quella che è forse una nuova forma espressiva della comunicazione estetica, assistiamo ad una sorta di liberazione in superficie di forme e di immagini, che non richiedono più una decodificazione venustica, essendo private di profondità metaforica e poetica.

L'obiettivo della ricerca informatica ed elettronica è quello di giungere alla massima interattività possibile tra l'uomo e la macchina, prefiggendosi di realizzare, in un tempo non lontano, alcune fantascientifiche invenzioni di Bradbury e di Gibson: non una realtà altra, ma una sintesi di realtà diverse, una dimensione in cui la differenza tra il pensiero logico umano è quello logico artificiale sia sempre più impercettibile e dunque interscambiabile. Per ottenere ciò, è dunque necessario, almeno in una fase iniziale, perdere di vista l'enorme e al momento irrisolvibile complicazione del pensiero fantastico dell'artista.



Un disegno tratto dalla rivista Decoder

di non poter chiudere gli occhi e di immaginare. Il viaggio elettronico ci porta dunque dentro territori che per millenni sono stati attraversati solo dall'immaginazione «fantastica», dal sogno e dall'arte.

Uno degli aspetti apparentemente laterali, e certamente quello meno indagato da quanti si occupano, con sempre maggiore frequenza, della

forma d'espressione artistica della nostra epoca.

Solo alcuni autori, come Howard Rheingold, ricercatore e divulgatore tra i più noti negli Stati Uniti, o Myron W. Krueger, a cui si deve, già dalla fine degli anni 60, la coniazione del termine «realtà artificiale», hanno tentato, sia pure con qualche difficoltà, di porre in relazione i due mondi,

VIDEO DISCHI FUMETTI SPOT VIDEOART PUBBLICITA' VIDEO DISCHI FUMETTI SPOT VIDEOART PUBBLICITA' VIDEO DISCHI FUMETTI SPOT VIDEOART PUBBLICITA' VIDEO DISCHI

DISCHI - Ti ricordi Bob la nostra vecchia America?

DIEGO PERUGINI

Vecchia America, ricordi e nostalgia. Come gli scenari evocati dall'ascolto di *Jericho* (Castle Communications / Ricordi), primo album in studio di *The Band* da diciotto anni a questa parte: una marca di tempo passato per il gruppo compagno di Bob Dylan in tante avventure. A questa reunion discografica, mentre sui palchi il complesso si era già ritrovato più volte, manca il leader Robbie Robertson, impegnato in altre direzioni: restano Levon Helm e Rick Danko a tenere alta la bandiera di un suono americano fino al midollo, capace di coniugare al meglio stili e generi della sconfinata tradizione a stelle e strisce. Folk, rock, country, calun, rhythm'n'blues e ballata d'autore si alternano in bella sequenza, consegnando un album dal gusto piacevolmente «retro», eseguito con perizia impeccabile e ottimo feeling: dimostrando, fra l'altro, come sia ancora possibile realizzare «cover» difficili senza sfuggire di fronte ai classici originali. Come nella *Atlantic City* di Springsteen, in una magnifica versione dai tratti folk e nell'innocente omaggio al «maestro» Bob, una *Blind Willie McTell*, tesa e «bluesata». Lasciando brividi a pelle con *Country Boy*, malinconica ballata cantata dal pianista Richard Manuel e registrata nell'ottobre '85, poco prima della sua tragica scomparsa: struggente. All'intramontabile «Zimm» deve molto anche Tom Petty, già a partire da quel canto nasale e un po' gracchiato: e poi quante stagioni di buon rock masticato e ragnettato, in mezzo a liriche

FUMETTI - Bossi irrompe nella banda di Alan Ford

GIANCARLO ASCARI

Le disgrazie non giungono mai sole. Così può accadere che, mentre ci si sta accingendo a recensire un numero di Alan Ford («Riscatto per due», L. 25.000) contenente un bell'esempio di propaganda leghista, capiti sotto il naso una vignetta di Forattini su *Repubblica* in cui Bossi è in farmacia e, tenendosi la testa, esclama: «... vorrei de' la vasciella contro il fuoco di S. Antonio Di Pietro». Quindi non solo le disgrazie non giungono mai sole ma, restando fra i luoghi comuni, non c'è limite al peggio. Certo che a questo punto il buon Max Bunker, alias Luciano Secchi, autore da quasi venticinque anni delle storie di Alan Ford, esce dal confronto come un maestro di bon ton. Infatti lui si limita a introdurre in un episodio del suo ormai storico Gruppo TNT una ricio-

struzione della battaglia di Legnano in cui Alberto da Giussano ha le fattezze di Bossi e gli scherani del Barbarossa quelle di Andreotti, Craxi, ecc.; il tutto infarcito da qualche slogan federalista.

Il bello è che questo inserimento che parla dei poveri lombardi vessati dalle tasse di Roma non c'entra assolutamente nulla con il racconto in cui appare, e ha tutto l'aspetto, invece, di uno spot pubblicitario che spunta improvvisamente e inatteso. Infatti, terminata la filippica, il racconto, che tratta di un linto rapimento, si sviluppa tranquillamente fino a un comico epilogo. In verità, fin da quando, molti anni fa, Secchi dirigeva la rivista di fumetti *Eureka*, si distingueva per una continua polemica contro quelli che definiva i radicali chic di Linus (fallora diretto da Del Buono) da posizioni tipiche della maggioranza silen-



Bossi nei panni di Alberto da Giussano

ziosa. Ecco dunque che viene il dubbio che questo episodio di Alan Ford abbia il sapore di una risposta al Milan Dog antileghista di Maramotti su Linus; e sia quindi un ennesimo episodio in un braccio di ferro che dura da quasi un quarto di secolo.

Secchi ha avuto alcuni meriti nella costruzione di una via italiana al fumetto, inventando serie come *Kriminal*, *Satanik* e

Alan Ford che hanno comunque segnato il costume degli anni in cui sono apparse, nel bene e nel male. In particolare in Alan Dog, scegliendo come protagonisti una banda di incapaci, in qualche modo discendenti dai «Soliti ignoti», della commedia all'italiana, ha saputo intuire una strada elementare, povera ma efficace, per fare fumetti nel nostro paese; che si è rivelata pagante an-

che sul lungo periodo. Inoltre il disegno della serie, in cui ancora domina l'impronta del primo grande illustratore che la impostò, Magnus ovvero Roberto Raviola, ben si presta a dare densità alle storie un po' scacciate che la caratterizzano. Però, quando Secchi fa irrompere nel suo racconto Alberto da Giussano e soci, lo fa con un tale tono da agit-prop da indurre in chi legge solo un vago senso di stupore.

Ben altrimenti sapeva costruire i suoi comics quel grande reazionario di Al Capp, a cui forse a Secchi piacerebbe ispirarsi, che riusciva a costruire personaggi indimenticabili come *L'Abner* e *Fearless Fosdick*, dando toni surreali anche ai discorsi più qualunquisti. Il fatto è che in Italia, dall'uscita di scena di Guareschi, Mosca e di quel genio di Maccheroni, manca totalmente una vera sponda di destra nel fumetto e nella satira. Così ciò che offre il mercato sono personaggi come Forattini o Secchi che pensano sia sufficiente accompagnare contenuti conservatori con battute o sproloqui ideologici. La forma, signori, la forma.

DISCHI - Doppio Sansone nel tempio delle note

PAOLO PETAZZI

Nikolaus Harnoncourt si deve una ottima registrazione del *Sansone* di Handel (2 Cd Teldec 9031-74871-2), uno dei grandi capolavori della maturità, composto nel 1741-43, subito dopo il *Messiah*. Il libretto di Newburgh Hamilton si ispira a *Samson agonistes* di Milton, e si concentra quindi soltanto sulla prigione e sulla morte di Sansone, su una vicenda di natura interiore: non si raccontano le imprese contro i Filistei, o la seduzione e il tradimento di Dalila, ma il riscatto morale dell'eroe cieco che supera la disperazione, ritrova se stesso e la forza di far crollare il tempio sotto cui resta sepolto insieme ai nemici distrutti. La staticità della vicenda non è un problema per Harnoncourt che la riviva con recitativi rapidi e incisivi, con una grande varietà di arie e con stupende pagine corali. A capo del magnifico Arnold Schönberg Chor e del Concentus Musicus Wien Harnoncourt è protagonista di una interpretazione di forte evidenza espressiva; la compagnia di canto è di alto livello, con Anthony Rolfe Johnson, un Sansone di grande intelligenza e finezza, e con Robert Alexander (Dalila), Jochen Kowalski, Anton Scharinger, Alastair Miles.

quest'opera, la più fortunata del suo autore, abile e seducente nella mescolanza di piani stilistici diversi (da Gluck a Berlioz, da Mendelssohn al giovane Wagner, per non parlare di Meyerbeer e della romanza da salotto); diretta con limpida chiarezza, gusto raffinato e un po' estetico da Myung-Whun Chung con i complessi dell'Opéra-Bastille, ha come protagonisti Waltraud Meier, una grande artista che nei panni di Dalila non raggiunge però l'intensità delle sue interpretazioni wagneriane, e Plácido Domingo, vocalmente usurato, ma capace di sofferla evidenza espressiva; bravi Alain Fondary e gli altri (2 Cd Emi CDS 754470-2).

Ritorniamo all'età barocca con la più recente registrazione «classica» di Keith Jarrett, che suona al clavicembalo le *Suites francesi* di Bach (ECM 1513/14 437955-2), attendendosi, come nelle precedenti sue interpretazioni bachiane, a una linea di grande sobrietà (semmai fin troppo cauta) e di nitida chiarezza e sensibilità. Fra gli autori che Bach studiò ci fu Francesco Antonio Bonporti (1672-1749), un «dilettante» (perché sacerdote) che visse appartato e fu presto dimenticato, tanto che quattro delle *Invenzioni op. X* (1712) per violino e basso furono attribuite a Bach, perché erano state trovate tra i suoi manoscritti. Merita attenzione per l'originalità di certe sue ricerche espressive, perseguite in una posizione di indipendente isolamento: opportuna dunque la pregevole registrazione delle invenzioni I-V dell'op. X proposta da un giovane gruppo italiano, l'Aglietta Ensemble con Cinzia Barbagelata violino (Stradivarius STR 33318).

VIDEO - «L'Atalante», colpo di luce firmato Vigo

ENRICO LIVRAGHI

Tornare a parlare di Jean Vigo è d'obbligo, ora che viene editata in cassetta la versione restaurata di *L'Atalante*, vista a Cannes nel '32, e usata anche in sala. Jean Vigo è stato un colpo di luce cosmica che continua a risplendere nella storia del cinema, eppure fino a pochi anni fa, soprattutto in Italia, i suoi film bisognavano andare a cercarsi nelle cinescrite e nei cineclub. Ora, paradossalmente, si possono vedere sul video di casa anche due versioni di *L'Atalante*, quella classica (M&R), cavallo di battaglia di tante salette off

e, appunto, quella che finalmente viene ora editata nella versione integrale con sottotitoli in italiano (Penta Video).

Forse a causa dell'aria vizialta e malsana della mansarda piena di gatti, dove vivevano i genitori, entrambi anarchici militanti; o forse per le uscite notturne infagottate in una coperta, quando il padre e la madre, già di per sé malnutriti, se lo portavano alle riunioni politiche; certo è che Jean Vigo era di salute fragile, tanto da ammalarsi ben presto di tisi, e da morire a soli 29 anni, nel 1934. Vigo è entrato nelle zone più alte della settima arte con soli quattro film, l'ultimo dei

quali, diretto pochi mesi prima della morte, è *L'Atalante*, appunto, l'unico suo lungometraggio, sul quale non ha mai più potuto mettere le mani dopo la fine delle riprese.

Il giovane regista aveva girato molto materiale, rimaneggiando profondamente, fino a rovesciarne il senso, l'insulsa sceneggiatura che gli avevano presentato. Un materiale che aveva annullato il sentimentalismo stucchevole della storia originaria, e che, anzi, rivelava un potenziale corrosivo e dirompente. Montato dalla produzione, sfrottato dalle scene più anticonvenzionali, il film, con il titolo *Le chaland qui passe* (da una canzone in voga), era uscito in un cinema dei Champs Elysées, con scarso successo. La storia melenza che ne risultava non era piaciuta al pubblico.

Subito ritirato dalla circolazione, *L'Atalante* diventava ben presto un oggetto di culto. Nel 1940, dietro grandi pressioni, usciva la versione con il titolo corretto (quello che voleva Vigo) l'unica che ha circolato fino a un paio d'anni fa. Si scopriva quel film straordinario di cui avevano parlato a lungo gli amici di Vigo, percorso da una vena di anticonformismo stilistico che sgretolava il «realismo» dell'ambientazione proletaria e dello scenario liricista della Francia degli anni Trenta, e lo rovesciava in una ballata dal lirismo struggente e teneramente sovversivo. Un film sostanzialmente diverso, ma non tale da impedire che i cultori di Vigo non cominciassero a invocare la «versione originale». Ma questa mitica versione è esistita solo nella testa del regista. Semplicemente in *L'Atalante* erano state sopresse molte delle immagini di *Le chaland qui passe*.