

REDACTED – Brian de Palma

Lucia Ferroni

Per analizzare questo film partiamo dal titolo e da come il film è stato pubblicizzato. Il trailer ci spiega il significato del verbo *to redact*: rivedere, montare, dirigere. Si fa riferimento insomma ad un controllo, un intervento su un certo materiale in qualche modo grezzo. Successivamente il trailer ci dice che ci farà vedere quello che loro non vogliono farci vedere, quello che è stato montato (*what's been redacted*). Il film si presenta quindi fin da subito come intenzionato a smontare delle false rappresentazione, arrivare alla verità attraverso una molteplicità di finzioni e punti di vista che raccontano la stessa storia. Tra tutti questi ce n'è uno a cui lo spettatore tende a dare il significato di grado zero, di punto di vista affidabile, veritiero, contraltare delle varie altre finzioni ed è quello della piccola telecamera del soldato che verrà poi decapitato. Questo punto di vista infatti ci è presentato fin dall'inizio come il diario di viaggio girato da questo soldato, una sua soggettiva della vita militare che tendiamo a prendere come il grado più vicino alla realtà, anche grazie al tipo di immagine, esteticamente molto vicina a quelle dei filmati privati realizzate con videocamere portatili. Anche questa però è una finzione, altrettanto concertata e messa in scena quanto le altre, come abbiamo visto dal making of che svelava proprio questo aspetto.

Non sembra esserci dunque nessun punto di vista oggettivo, neanche la telecamera di sorveglianza per la quale gli attori compiono comunque una recita. Il messaggio sembra essere che ogni immagine mente, che è qualcosa che è stata preparata, organizzata da qualcuno secondo uno scopo. In certi casi siamo in grado di individuare chiaramente chi ne è l'artefice (giornalisti, soldato, autori del documentario in francese) e quindi intuire anche quale sia il loro scopo nel presentarci l'immagine in quel modo, mentre in altri casi non sappiamo neanche di chi è quel punto di vista, come nel caso della telecamera di sorveglianza che in effetti resta di difficile attribuzione. Sembra quindi che, al di là della dialettica analogico/digitale, la morale sia che l'immagine è sempre una costruzione. E le fotografie finali, messe in scena come se dovessero essere dei documenti, rimarcano questo punto. Capiamo dunque che il problema sollevato da Rodowick dell'etica delle immagini, c'è sempre stata e il digitale l'ha solo portata allo scoperto rendendo tutto più evidente. La questione di che cosa cambia con il digitale è legata all'uso del suo specifico, concetto rimesso in questione da Rodowick che lo intende come qualcosa di variabile e che a mio parere è però qualcosa di molto preciso nel digitale: la sua natura numerica che è in grado di generare immagini indipendentemente dalla presenza di un referente reale. Quando si sfruttano queste sue potenzialità, allora si sta veramente iniziando a parlare di rivoluzione, altrimenti si stanno solo facendo le stesse cose in maniera più facile e veloce.

Il continuo cambiamento del punto di vista in questo film si presta a rientrare nel caso di un aspetto liquido che Deleuze definisce come reuma, uno dei due segni di composizione dell'immagine al livello base dell'immagine-percezione. Deleuze definisce il percorso che la percezione ci porta a fare nel caso delle immagini-movimento: partendo dal semplice mostrare un punto di vista ci comunica delle qualità astratte; successivamente si definisce un rapporto tra il personaggio e la situazione che si risolve in azione e da qui poi con collegamenti arbitrari attuati riflettendo e anche grazie ad un bagaglio culturale, si costruiscono dei significati. Possiamo cercare alcuni esempi dei singoli tipi di immagini nel film.

A mio parere un esempio di immagine-relazione in cui troviamo un simbolo potrebbe essere l'immagine dello scorpione attorniato dalle formiche che il soldato osserva all'inizio del film, mentre è di guardia. Essa può essere una metafora della presenza ingombrante e apparentemente solida dei soldati americani (scorpione), col loro armamentario, carro armato ecc, che viene sovrastata da un lavoro continuo e sottile che sembra innocuo ma riesce invece a prenderli di sorpresa ed è quello che si nasconde nell'immagine del gruppo di bambini (formiche) che giocano proprio ai piedi del posto di blocco. Un esempio di immagine-azione, cioè di dinamica tra situazione e personaggio potrebbe essere invece quella tra lo stupro compiuto e il soldato che decide

di raccontare tutto. Egli è spinto ad agire da ciò che è accaduto precedentemente, prima confidandosi col padre, poi su YouTube e infine coi suoi superiori. Forse si possono trovare anche esempi di immagine-affezione in alcuni primi piani, tutti casi di sguardi in macchina consapevoli, racconti rivolti a qualcuno che sta guardando: il soldato che legge l'introduzione del libro alla telecamera, il racconto dell'episodio del fratello da parte di uno dei due stupratori, il racconto finale commosso del soldato tornato a casa ma anche le chat e le video-confessioni online; tutti momenti in cui l'espressione delle emozioni emerge in primo piano.

Anche se sembra possibile applicare singolarmente a *Redacted* esempi dei vari tipi di immagine descritti da Deleuze, nel suo complesso al film non mi sembra però che si possa applicare per intero il circuito organico dell'immagine-movimento tipico del cinema classico.

Il caso di questo film si situa più nella seconda situazione descritta da Deleuze, che emerge dopo che l'immagine-azione entra in crisi e cioè l'immagine-tempo, costituita da immagini ottico-sonore pure, immagini ricordo, immagini sogno, fino ad arrivare alle immagini cristallo.

Siamo cioè in un esempio di film che situa oltre il cambiamento verificatosi con il cinema moderno. In particolare proprio l'elemento del tempo sembra venire non solo presentato direttamente ma tematizzato in questo film. Più che da un montaggio che crea dinamiche di sviluppo, in questo film siamo di fronte a dei personaggi che stanno in attesa, non sembrano costruire il loro destino con una volontà che agisce in modo lineare, reagendo alle situazioni. Questo gruppo di soldati è "parcheggiato" in un luogo preciso dove sono costretti a rimanere e nel frattempo, per scherzo (all'interno di un momento di gioco) decidono di far accadere alcuni eventi terribili, di cui poi subiranno le conseguenze, ormai indipendenti dalla loro volontà. La loro presenza in quei luoghi di guerra è per loro una parentesi di tempo tra il passato che hanno lasciato a casa e il futuro in cui torneranno a quelle stesse case, entrambi suggeriti dal film. I giorni scorrono e loro non agiscono davvero, non determinano il loro destino ma sembrano intrappolati in una bolla di tempo che vede allontanarsi sempre più la data del loro ritorno a casa.