

Immaginare la fine del mondo

Adieu au langage di Jean-Luc Godard

Irene Calabrò*

ABSTRACT

The paper aims to investigate the relationship between imagination and 3D in Jean-Luc Godard's *Adieu au langage* (2014). Through the analysis of film's images and sequences, the objective of the paper is showing how Godard's deconstruction of 3D is an attempt to reactive imagination as human faculty, practicing in an invisible space between images, that is fundamental to think and reinvent reality.

KEYWORDS

3D, Imagination, Reality, Immersion, Invisible.

1. *Premessa*

Il compito di questo contributo è indagare il rapporto tra estetica e immaginazione in *Adieu au langage*, lungometraggio del 2014 in 3D di Jean-Luc Godard, a partire dalla condizione di possibilità tecnica che permette di immaginare – letteralmente, di creare immagini – della fine del mondo: l'uso del 3D.

L'interrogativo principale che ispira questo contributo è: che cosa consente di dire il 3D sull'immaginazione, nell'ottica di Godard? L'obiettivo, dunque, è mostrare, attraverso l'analisi di alcune immagini e sequenze di *Adieu au langage*, come il consueto uso del 3D, nel cinema hollywoodiano delle 'catastrofi' o 'dell'avvento di nuovi mondi', sia innanzitutto una messa al bando di quella che, secondo Godard, è la facoltà umana che può attivare il pensiero: l'immaginazione, intesa come facoltà che permette di creare (nuove) immagini. Occorre specificare che, nell'ottica di Godard, l'uso del 3D e, più in generale, del digitale da parte del cinema hollywoodiano di intrattenimento è la morte del pensiero *tout court*, perché, più radicalmente, il pensiero stesso è, per il regista, immaginativo: si pensa, cioè, per immagini. Nel tentativo di recuperare l'immaginazione come facoltà essenziale dell'umano, indissolubilmente legata al fare tecnico (Montani 2022), Godard destruttura il 3D.

* Università degli Studi di Messina, irene.calabro@hotmail.it

Verrà alla luce, allora, come un uso *altro* delle tecnologie permette di pensare *altrimenti* il rapporto tra estetica e immaginazione; di conseguenza, è nella modalità di quell'uso che si situa la possibilità stessa di immaginare altrimenti il nostro mondo nel momento in cui, secondo Godard, la “vittoria hitleriana” delle tecnologie digitali – vittoria degli automatismi e sconfitta del pensiero *creativo* – ci consegna a una nichilistica visione apocalittica del nostro mondo – o, per converso, a un immaginario post-apocalittico che, però, raramente può essere in presa diretta con il nostro mondo, cioè che raramente può riguardare i rapporti reali di questo mondo, in cui quotidianamente viviamo.

2. Surplus di realtà

La questione del rapporto tra immaginazione e 3D o, meglio, tra immaginazione e realtà a partire dall'uso del 3D, è introdotta da Godard già all'inizio del film. La prima immagine di *Adieu au langage* [figura 1], infatti, presenta una pagina nera su cui, con caratteri bianchi, è impressa la frase: “*tous ceux qui manquent d'imagination se réfugient dans la réalité*”; a quella frase, con caratteri rossi, è sovrimpressa la parola “*adieu*”. La prima frase del film, “tutti quelli che mancano di immaginazione si rifugiano nella realtà”, è già un'invettiva contro il consueto uso del 3D: in un saggio dedicato a *Adieu au langage*, Luca Venzi sostiene che la frase, prelevata da un articolo di Marie Darrieussecq comparso su *Libération* nel gennaio 2014, è un indirizzo polemico rivolto da Godard nei confronti del 3D come “velleitaria rfigurazione della percezione visuale della realtà così come la esperiamo ogni giorno” (Venzi 2018, p. 150). A livello tecnico, in effetti, i due assi ottici delle due macchine da presa, che filmano simultaneamente la stessa azione, possono anche variare la loro distanza, che di solito è di circa sei centimetri, similmente alla distanza tra due occhi umani, e possono quindi amplificare l'effetto tridimensionale, purché, seguendo i dettami hollywoodiani, quell'amplificazione non disturbi la visione (Cfr. Uva 2019, pp. 89-91).¹ Il 3D ci consegna, allora, un *surplus* di realtà, che, però, non ci fa vedere la realtà così com'è, ossia non ci mostra i rapporti reali tra le cose, dal momento che, innanzitutto, ne falsa la distanza. Di conseguenza, quel *surplus* falsificante di realtà non ci permette nemmeno di spingerci al di là della realtà stessa, ossia non ci consegna la possibilità di immaginare un'altra

¹ Cfr. anche l'importante articolo di Rinaldo Censi sull'uso del 3D in *Adieu au langage*: <https://www.uzak.it/blog/adieu-au-langage.html>.

realtà, cioè di immaginare altri rapporti tra le cose, ma a partire da questi rapporti reali che costituiscono il nostro mondo. In *Adieu au langage*, allora, l'immaginazione non è una facoltà umana che si esercita al di là della realtà; essa, invece, è tesa proprio a sviscerare la realtà (Cfr. Didi-Huberman 2011, pp. 13-14); a captare, interrogarsi e magari reinventare i rapporti reali: tra le cose, tra noi e le cose, tra noi e gli altri, tra noi e la natura.

La destrutturazione del 3D in *Adieu au langage* sottende, dunque, una critica all'uso iperrealistico e non immaginativo da parte del cinema *mainstream* delle catastrofi, ossia di quei prodotti cinematografici che mirano alla costruzione di una realtà apocalittica o post-apocalittica, che, in particolare nell'ultimo caso, ha a che vedere con la produzione di immagini di un nuovo mondo e di una nuova (post-)umanità dopo la fine del mondo e dell'umanità così come si presentano ai nostri occhi fino a oggi. Tale critica è forse ravvisabile in due citazioni che ritroviamo verso la fine del film. Innanzitutto, la sequenza in cui Godard mette in scena Mary Shelley che, sulle rive del Lago Lemano, dà alla luce il suo *Frankenstein*; in secondo luogo, la breve apparizione di *La fin du Â*, ultimo tomo del romanzo di fantascienza *Le cycle du Â* di Van Vogt. Senza entrare nello specifico delle citazioni, che condurrebbero alla questione godardiana dell'immaginazione di un'umanità post-linguistica, basti qui accogliere quelle citazioni come un motivo per riflettere più approfonditamente sulle possibilità tecniche e tecnologiche che la destrutturazione del 3D potrebbe aprire. È possibile pensare che, nell'ottica di Godard, l'uso del 3D da parte del cinema *mainstream* delle catastrofi non sia teso a "innervare" – per dirla con Walter Benjamin – l'immaginazione, mantenendola in costante riferimento ai rapporti reali (storici, sociali e politici) tra le cose. In quel caso, l'uso del 3D non favorisce un approccio produttivo, ossia creativo, dell'immaginazione a partire dalla materia della realtà, dal momento che tende a occultare e falsificare i rapporti reali tra le cose, paradossalmente restituendo un'illusione iperreale di quegli stessi rapporti, e sviluppando il desiderio di una rappresentazione totale e illusoria della realtà che caratterizza il cinema fin dai suoi primordi. Come sostiene André Bazin:

Il mito direttore dell'invenzione del cinema è dunque il compimento di quello che domina confusamente tutte le tecniche di riproduzione meccanica della realtà che nacquero nel XIX secolo, dalla fotografia al fonografo. È quello del realismo integrale, di una ricreazione del mondo a sua immagine, un'immagine sulla quale non pesasse l'ipoteca della libertà d'interpretazione dell'artista né l'irreversibilità del tempo. Se il cinema in culla non ebbe tutti gli attributi del cinema totale di domani, fu dunque proprio suo malgrado e solo perché le sue fate erano tecnicamente impotenti a dotarselo nonostante i loro desideri (Bazin 2018, p. 15).

Nelle citazioni ‘fantascientifiche’ di *Adieu au langage* è, dunque, in questione anche la *sopravvivenza* del cinema, da intendere come suo punto di fine e allo stesso tempo di origine che appare nel momento in cui si sperimentano le nuove tecnologie. Nello statuto del cinema che, ogni volta, è messo in questione nella sperimentazione dell’evoluzione delle tecnologie audiovisive, ne va dello statuto dell’uomo e delle sue facoltà. In particolare, l’immersione totale nelle immagini, desiderio di totalizzazione che accompagna il cinema fin dalla sua nascita (Cfr. Pinotti 2019; Pinotti 2021), sembra porsi come condizione di possibilità della morte dell’immaginazione.

La morte dell’immaginazione è indissolubilmente legata all’interdizione dell’esperienza operata attraverso l’auto-occultamento delle apparecchiature tecniche che favoriscono un indebolimento delle percezioni umane. Quelle operazioni tecniche di auto-occultamento, lungi dall’essere neutrali, vanno considerate all’interno di uno sviluppo storico, economico e politico (nonché, appunto, estetico), che, nell’ottica di Godard, mira a interdire la possibilità di fare esperienza del mondo nelle sue condizioni reali, e a interdire, quindi, la possibilità umana di pensare e immaginare altrimenti la realtà.

Come sostiene all’inizio del film tramite un suo attore-intercessore, lo pseudo-filosofo Mr. Davidson, per Godard “l’esperienza interiore è proibita dalla società in generale e dallo spettacolo in particolare”. È una citazione che il regista preleva dall’intervista intitolata *La mutation du sujet*, che Philippe Sollers rilascia nel 2011 a Philippe Forest per la rivista *L’infini*; quell’intervista ruota intorno a una questione: il posto del *je* nella letteratura. Senza entrare nell’economia del discorso di Sollers, che pure è interessante da confrontare con la questione del *je* al cinema nell’epoca digitale, in particolare in rapporto alla letteratura e più in generale in rapporto al ‘linguaggio’ (Cfr. Amato 2018) – questione che Godard affronta già in *Film Socialisme* (2010) –, occorre notare che la possibilità di fare esperienza è interdetta dal carattere illusoriamente democratico, ma in realtà totalitario, dello “spettacolare diffuso” – per dirlo con Guy Debord – della nostra società:

Nel contesto dello spettacolo, un processo di smaterializzazione investe la sostanza stessa dell’esperienza e immagini-surrogato tendono a sostituire le qualità specifiche e irripetibili delle singolarità e degli oggetti. L’identificazione con le immagini tende a compensare la reificazione, i vuoti e la mancanza, che si accompagnano al desiderio continuamente stimolato dalla fantasmagoria delle merci. La società dello spettacolo si presenta come un universo in cui ogni possibilità è alla portata di tutti, ma questa utopia resta confinata alla sfera della rappresentazione e dell’illusione (Pezzella 2010, p. 29).

Per recuperare al cinema l'immaginazione come quella facoltà che, esercitandosi sulla realtà, permette di fare nuovamente esperienza del mondo, Godard oppone all'occultamento dei rapporti reali tra le cose, le cui distanze vengono falsate dall'iperrealismo creato dall'uso consueto del 3D, innanzitutto lo svelamento di quella falsificazione attraverso una destrutturazione del 3D stesso. In quell'operazione, è possibile ravvisare l'immaginazione quale una delle componenti essenziali dell'estetica (e della politica) godardiana, da intendere *romanticamente* come "forza produttiva" tesa a riconoscere, rivelare o costruire una più vera "forma poetica del mondo" (Didi-Huberman 2015, p. 167); nell'operazione di destrutturazione del 3D è anche possibile ravvisare il tentativo di Godard di restituire agli spettatori la possibilità di immaginare un'altra forma della realtà.

Fin dal *jump cut* di *À bout de souffle* (1960), infatti, l'obiettivo di Godard è far percepire allo spettatore la non immediatezza di ciò che si osserva, nel tentativo di risvegliarlo *di fronte* all'immagine, affinché, dunque, possa fare esperienza dell'immagine stessa – contro l'immersione totale nelle immagini che, consegnandoci una visione falsata della realtà, non ci permette di guardare la realtà così com'è; di visionare i rapporti reali tra le cose e la loro distanza,² né di immaginarli altrimenti.

La questione della non immediatezza ci permette di introdurre un elemento peculiare dell'estetica godardiana: l'esigenza di mostrare la presenza di un interstizio tra le cose o, per dirlo altrimenti, la presenza di un vuoto. Paradossale presenza invisibile, che Godard fa percepire innanzitutto tentando di recuperare quel resto delle immagini e tra le immagini colonizzato dalla totalizzazione operata dal consueto uso del 3D. Per recuperare quel resto, occorre reintrodurre la distanza, che, per Godard, unicamente può permettere una mediazione, cioè un avvicinamento alle immagini e tra le immagini; una messa in comune che non sia identificazione. Come far percepire la distanza tra le immagini e tra noi e le immagini? Come interporre tra due termini quello che Gilles Deleuze definisce un *tra* (Deleuze 2017, pp. 209-210)? Già nello *Scénario du film Passion* (1982), e in generale nei film di quella che Marc Cerisuelo (1989) definisce "trilogia del sublime", costituita dai lungometraggi *Passion* (1982), *Prénom Carmen* (1983), *Je vous salue, Marie* (1984), la questione fondamentale dell'estetica godardiana è la resa dell'invisibile,

² In un'intervista rilasciata nel 2014 alla CPN, Godard, parlando del montaggio, sostiene che già l'uso del campo e controcampo, al cinema, eliminando la distanza tra due termini posti illusoriamente in vicinanza, non ci permette di percepire le differenze reali: tra un uomo e una donna, ad esempio; tra il carnefice e la sua vittima; tra le cose (Godard 2014).

ossia: dare la possibilità allo spettatore di percepire un resto delle immagini, che non può essere rappresentato (Cfr. Morgan 2013, p. 76); un *inimmaginabile* che può attivare l'immaginazione come propulsore del pensiero stesso (Cfr. Didi-Huberman 2005, p. 201).

Nell'ottica di Godard, rendere l'invisibile non significa portare l'invisibile stesso nel regime del consueto sistema rappresentativo, ma significa, forse, rendere l'invisibile *in quanto tale*. Detto in altri termini: rendere percepibile un vuoto. Perché sembrerebbe che solo in virtù di quel vuoto tra le immagini, e tra noi e le immagini, quel vuoto che sottende i rapporti reali tra le cose, e tra noi e le cose, sia possibile immaginare, ma letteralmente: creare nuove immagini.

Nella prima immagine del film da cui abbiamo preso le mosse, dunque, Godard ci presenta già il modo in cui destrutterà il 3D a partire dall'esigenza di far percepire il vuoto: sovrainprimendo l'*adieu* alla frase in bianco, il regista ci mostra il vuoto che sottende il rapporto tra le due scritte. A sua volta, però, ogni scritta di per sé è già in tensione dialettica tra i due significati contrapposti che la costituiscono: nella frase "tutti quelli che mancano di immaginazione si rifugiano nella realtà", il rapporto tra immaginazione e realtà; nella parola *adieu* vi è una bivalenza semantica, perché nel Cantone di Vaud, dove viveva il regista, *adieu* significa tanto "arrivederci" quanto "buongiorno". L'*adieu* stesso è, allora, indice del fatto che questa bivalenza semantica, in relazione alla bivalenza che sottende il rapporto tra immaginazione e realtà, conduce a considerare la fine stessa indissolubilmente legata a un'origine, cioè a un inizio, che le è costitutivo: l'interstizio tra l'*adieu* e la frase e l'interstizio all'interno della frase e all'interno della parola *adieu* mostrano che nel vuoto non sintetizzabile né saturabile, che accomuna i due termini (ma mantenendoli separati), si situano tanto le possibilità inesprese della tecnica, cioè dell'uso delle tecnologie, quanto nuove possibilità per la percezione e per il pensiero: il vuoto sospende i nostri automatismi.³

3. Della profondità e del piano

Come far percepire il vuoto nell'immagine in 3D, che satura il visibile? Verso la fine di *Adieu au langage*, Godard entra in scena.

³ Il tentativo di sospendere gli automatismi lavorando all'*interno* delle tecnologie apre anche alla questione del carattere "farmacologico" del cinema di Godard. Come sostiene Pietro Montani, la sperimentazione delle tecnologie da parte di Godard dimostra che le stesse tecnologie possono anestetizzarci ("il carattere tossico del *pharmakon*") oppure possono offrire "immense opportunità ad una tecno-estetica (il suo carattere terapeutico)" (Montani 2017, p. 123). Sul cinema godardiano in quanto *pharmakon* Cfr. anche Vitale 2021.

Lo vediamo nel suo *atelier*; è intento a mescolare dei colori e, ragionando sul rapporto che, nell'immagine, sussiste tra la profondità e il piano, cita Céline: "ciò che è difficile è inserire il piano nella profondità" [figura 2].

Nel tentativo di comprendere il posto di quella frase in *Adieu au langage*, è utile ritornare al cortometraggio *Les trois désastres*, parte del film collettivo *3X3D* (con Edgar Pêra e Peter Greenaway) del 2013, dove, per la prima volta, Godard si misura con il 3D. In *Les trois désastres*, troviamo la teorizzazione forse più compiuta del problema che interessa il rapporto tra profondità e piano. In quel cortometraggio, infatti, Godard, con il suo gesto marcatamente archeologico, afferma che il 3D non è nulla di nuovo: è la continuazione di quell'antica necessità che è la prospettiva, "il peccato originale della pittura occidentale di cui la tecnica è stata il becchino". Godard conclude quella sentenza sostenendo che "la conquista dello spazio ha fatto perdere la memoria a tutti". Portando quella frase nell'economia del nostro discorso sull'uso del 3D in *Adieu au langage*, è possibile pensare che la conquista dello spazio, ossia l'inserimento, nell'immagine, della profondità nel piano, che prende avvio con la prospettiva, sia inversamente proporzionale alla perdita del tempo della memoria, da intendere innanzitutto come una perdita della riflessione e, ancora di più, dell'elaborazione della realtà. Ma torniamo alla prima sentenza, che vede nel 3D il compimento della prospettiva, ossia del "peccato originale" della pittura occidentale.⁴ I riferimenti alla pittura sono costanti nell'opera di Godard, il quale sembra riconoscere che

Il cinematografo porta a compimento un processo a cui già la pittura moderna, vale a dire – secondo il Godard lettore di Bataille – principalmente l'opera di Manet, aveva dato inizio: quel processo grazie al quale il mondo interiore riesce a incontrare il cosmo e il pensiero a esteriorizzarsi in una forma. [...] Una filiazione diretta unisce la pittura moderna al cinema, che trova addirittura in essa, prima ancora che nella fotografia, la ragione della propria misteriosa origine (Cervini 2010, p. 141).

Riconoscendo che nel 3D vi è una continuazione del "peccato originale della pittura occidentale", ossia la prospettiva, l'inserimento della profondità nel piano, attraverso cui vi è una conquista dello spazio che conduce alla perdita della memoria, ossia alla perdita di una elaborazione della realtà, Godard tenta di inserire il piano nella profondità, come un pittore moderno (Cfr. Ishaghpour 2000); mostra la materia stessa dell'immagine, per produrre – e non più

⁴ Sul tentativo godardiano di liberare il cinema e l'immagine pittorica dal "peccato originale" della prospettiva, in particolare nelle sue *Histoire(s) du cinéma*, Cfr. anche Rancière 2006, pp. 227-248.

per riprodurre – nuove immagini della realtà. Recupera, dunque, la memoria della realtà svelando la materialità stessa dell'immagine: la sua costitutiva bidimensionalità. In questo modo, non solo Godard fa apparire il punto di unione tra cinema e pittura, e, in particolare, tra il cinema e la pittura di Manet, il grande disvelatore delle illusioni della tradizione pittorica (Cfr. Foucault 2005), ma riesce a riabilitare il cinema in quanto “forma che pensa”, di fronte alla quale, a sua volta, lo spettatore può *pensare immaginando*.

Occorre adesso indagare il modo in cui, a livello tecnico, Godard inserisce il piano nella profondità destrutturando il 3D. In una sequenza che troviamo verso l'inizio del film, Mr. Davidson e Ivitch si trovano in un parco, seduti su una panchina; entrambi indossano un impermeabile beige e un cappello nero. Mentre sfoglia il libro *La mesure de Nicolas De Staël* di Jean Pierre Jouffroy, Mr. Davidson declama la frase di Philippe Sollers, che abbiamo ricordato in precedenza, e aggiunge: “Lei ha parlato di omicidio. Quelle che chiamano immagini diventano la morte del presente”. “Il presente è uno strano animale”, aggiunge Ivitch, che d'improvviso viene strappata violentemente via dalla conversazione da un uomo (l'ex marito), che la conduce a pochi metri di distanza da Mr. Davidson, per poi puntarle una pistola in faccia [figura 3]. Ora, l'uomo con la pistola e Ivitch si trovano giusto a qualche metro di distanza da Mr. Davidson; Godard avrebbe potuto farci vedere nella stessa immagine, usando ‘correttamente’ il 3D, Ivitch, l'uomo con la pistola e Mr. Davidson, ma con una distanza falsata dalla profondità del 3D. Invece, il regista decide di scindere in due l'immagine-uno ‘profonda’ in 3D e di sovrapprimere le due immagini, inserendo così anche un ‘terzo’ *tra le due*: un vuoto. Scindendo in due l'immagine, dunque, Godard ci invita a interrogarci e a immaginare altrimenti i rapporti tra i tre personaggi, a riorganizzarli. Questo è anche il materialismo di *Adieu au langage*, laddove la sua estetica diviene una politica: l'immaginazione deve portare a un tipo speciale di organizzazione della realtà, ossia a una sua “ripartizione”, per dirla con Jacques Rancière (2016).

Destruendo l'immagine in 3D, scindendo, cioè, l'immagine in due e, contemporaneamente, mettendo le due immagini separate in comune, Godard ci permette anche di prendere distanza dall'immagine profonda, per sentire la stratificazione di immagini di cui è costituita la profondità stessa. Così facendo, riesce a riportare il piano nella profondità. A livello tecnico, dunque, alterando la convergenza dell'asse ottico di due macchine fotografiche digitali, il regista ci consegna la possibilità di vedere due immagini

differenti nello stesso piano – possibilità, di vedere insieme due immagini lievemente diverse, che, in realtà, avrebbero già i nostri occhi, se il nostro cervello non elaborasse una sola immagine; come se l’obiettivo polemico di Godard non fosse solo l’uso consueto del 3D, ma, molto più radicalmente, il funzionamento del nostro sistema nervoso.

Permettendo ai nostri occhi di vedere la vicinanza di due immagini differenti e separate nello stesso piano, dunque, Godard dà la possibilità di vedere i rapporti reali e tuttavia invisibili tra le cose situate in profondità. E, ancora di più, mostrandoci la stratificazione di immagini di cui è fatta la profondità, ci permette di immaginare altri rapporti tra le cose della realtà, e quindi tra le immagini, a partire dalla percezione di quello spazio vuoto, di quell’invisibile che è un ‘terzo’, ma che non è sintesi, perché innanzitutto non è visibile, e che nasce dalla sovrimpressione delle due immagini, cioè dalla messa in opera della tecnica della sovrimpressione, che il regista privilegia già nelle sue *Histoire(s) du cinéma* (Cfr. Cervini 2010, pp. 144-145).

È, quindi, nello spazio vuoto tra le immagini, e tra noi e le immagini, creato destrutturando il consueto uso del 3D, che Godard riabilita l’immaginazione come quella facoltà umana che capta e reinventa i rapporti reali tra le cose, e che, ai suoi occhi, si esercita necessariamente in un vuoto, cioè nello spazio senza immagini tra le immagini.

Bibliografia

- Amato P., *Nudità senza spettatore. Godard e il fantasma di Kafka*, in “K. Revue trans-européenne de philosophie et arts”, 1/2 (2018), pp. 187-197.
- Bazin A., *Qu’est ce que le cinéma?* (1958); trad. *Che cos’è il cinema?*, Garzanti, Milano 2018.
- Censi R., *Adieu au langage*, in “Uzak. Trimestrale online di cultura cinematografica”, ISSN 2039-800X. Disponibile qui: <https://www.uzak.it/blog/adieu-au-langage.html> (ultimo accesso: 28 ottobre 2022).
- Cerisuelo M., *Jean-Luc Godard*, Éditions des Quatre-Vents/Lherminier, Paris 1989.
- Cervini A., “*Montaggio mio dolce affanno*”. *L’arte e la messa in forma dell’universo*, in Cervini A., Scarlato A., Venzi L., *Splendore e misera del cinema. Sulle Histoire(s) di Jean-Luc Godard*, Pellegrini, Cosenza 2010, pp. 117-163.

- Deleuze G., *L'immagine-tempo. Cinéma 2* (1985); trad. *L'immagine-tempo. Cinema 2*, Einaudi, Torino 2017.
- Didi-Huberman G., *Images malgré tout* (2004); trad. *Immagini malgrado tutto*, Raffaello Cortina, Milano 2005.
- Didi-Huberman G., *Atlas ou le gai savoir inquiet. L'oeil de l'histoire 3*, Minuit, Paris 2011.
- Didi-Huberman G., *Passés cités par JLG. L'oeil de l'histoire 5*, Minuit, Paris 2015.
- Foucault M., *La peinture de Manet* (2004); trad. *La pittura di Manet*, Abscondita, Milano 2005.
- Godard J.-L., Ishaghpuor I., *Archéologie du cinéma et mémoire du siècle*, Farrago, Tours 2000.
- Godard J.-L., *Jean-Luc Godard. Exclusive Interview with the Legend (Part 1) Cannes 2014 – Canon*. Disponibile qui: <https://www.youtube.com/watch?v=Bou1w4LaqMo>, 2014 (ultimo accesso: 28 ottobre 2022)
- Montani P., *Tre forme di creatività. Tecnica, arte, politica*, Cronopio, Napoli 2017.
- Montani P., *Destini tecnologici dell'immaginazione*, Mimesis, Milano-Udine 2022.
- Morgan D., *Late Godard and the possibilities of cinema*, University of California Press, Berkeley (CA) 2013.
- Pezzella M., *Estetica del cinema*, il Mulino, Bologna 2010.
- Pinotti A., *Autopsia in 360°. Il rigor mortis dell'empatia nel fuori cornice del virtuale*, in "Fata Morgana. Quadrimestrale di cinema e visioni", "Cornice", n. 39, anno XIII (settembre-dicembre 2019), pp. 17-31.
- Pinotti A., *Alla soglia dell'immagine. Da Narciso alla realtà virtuale*, Einaudi, Torino 2021.
- Rancière J., *La fable cinématographique* (2001); trad. *La favola cinematografica*, ETS, Pisa 2006.
- Rancière J., *Le partage du sensible: esthétique et politique* (2000); trad. *La partizione del sensibile. Estetica e politica*, DeriveApprodi, Roma 2016.
- Uva C., *Cinema digitale. Teorie e pratiche*, Le Lettere, Firenze 2019.
- Venzi L., *Adieu au langage*, in S. Alovio (a cura di), *Jean-Luc Godard*, Marsilio, Venezia 2018, pp. 146-157.
- Vitale F., *La farmacia di Godard. La conoscenza cinematografica della vita (della morte)*, Orthotes, Napoli 2021.

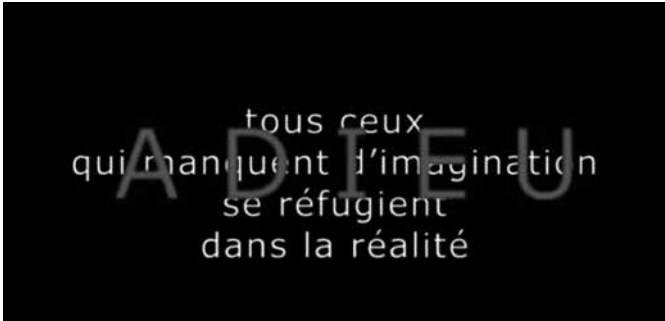


Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3