

ARCHIVI DAL PASSATO PER UN'UTOPIA FUTURISTICA: LA GALLERIA DELL'OMBRA TRA CINEMA E DIGITALE

Alfonso Amendola e Pietro Ammaturo¹

*Basterebbe un solo volume, di formato comune,
stampato in corpo nove o in corpo dieci,
e composto d'un numero infinito di fogli infinitamente sottili*

Jorge Luis Borges, *La biblioteca di Babele*, 1944

1. (Media) Mal d'archive

Il presente elaborato si pone come ricognizione introduttiva e programmatica volta a sondare le diverse “ideologie dell'archivio” rintracciabili nella narrazione cinematografica. In sintonia con la prospettiva della *media archaeology*², si intende leggere il cinema non tanto come mero strumento narrativo di eventi, quanto come macchina mnemonica capace di auto-rappresentarsi e di interrogare le proprie condizioni di esistenza. In tal senso, ogni fotogramma può essere letto congiuntamente sia come “documento” sia come “ipotesi” sul destino delle tracce culturali: fin dalle sue prime rappresentazioni il cinema ha intrecciato infatti funzione di documentazione (filmando in maniera reportistica la propria contemporaneità), mito (il potere di fiction e star system) e simulacro (soprattutto nella fase digitale)³. Nessun'altra forma artistica possiede analogha capacità di far convergere, in un unico medium, l'archivio come deposito materiale (pellicola), struttura narrativa (attraverso il montaggio) e piattaforma di reinvenzione (remake, sequel): seguendo la suggestione derridiana del *Mal d'archive*, il cinema incarna, dunque, un «archivio in atto», un dispositivo che lavora incessantemente alla costruzione, alla perdita e alla rinascita del senso⁴.

1 Nello specifico i paragrafi 2-5-6 sono a cura di Alfonso Amendola, mentre i paragrafi 1-3-4 sono a cura di Pietro Ammaturo.

2 A tal proposito si rimanda a J. Parikka, *Archeologia dei media. Nuove prospettive per la storia e la teoria della comunicazione*, Carocci, Roma 2019; W. Ernst, J. Parikka (a cura di), *Digital Memory and the Archive*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2012; G. Fidotta, A. Mariani (a cura di), *Archeologia dei media. Temporalità, materia, tecnologia*, Meltemi, Sesto S. Giovanni (MI) 2018.

3 Si indicano alcuni riferimenti in merito alle tre funzioni indicate: A. Alpini, *Sociologia del cinema. Dalla guerra dei sogni al «delitto perfetto»*, ETS, Pisa 2021; A. Amendola, G. D'Antonio (a cura di), *La visione digitale. Prospettiva di ricerca e processi culturali*, Francesco D'Amato, Scafati (SA) 2022; S. Bernardi, *L'avventura del cinematografico. Storia di un'arte e di un linguaggio*, Marsilio, Venezia 2007; V. Codeluppi, *Il divismo. Cinema, televisione, web*, Carocci, Roma 2017; N. Dusi, *Dal cinema ai media digitali. Logiche del sensibile tra corpi, oggetti, passioni*, Mimesis, Sesto S. Giovanni (MI) 2015; G. Frezza, *Effetto Notte. Le metafore del cinema*, Meltemi, Sesto S. Giovanni (MI) 2006; E. Morin, *Le star*, Cue Press, Imola (BO) 2021; B. Salt, A. Aprà (a cura di), *Stile cinematografico e tecnologia: storia e analisi*, Cue Press, Imola (BO) 2025; P. Sorlin, *Ombre passeggiare. Cinema e storia*, Marsilio, Venezia 2013; C. Uva, *Cinema digitale. Teorie e pratiche*, Le Lettere, Firenze 2012.

4 Cfr. J. Derrida, *Mal d'archivio. Un'impressione freudiana*, Filema, Napoli 2005, pp. 11-15.

Partendo da questi presupposti, attraverso un'analisi filmica qualitativa, si vuole indagare in che misura le "ideologie dell'archivio" evidenziate nei film si riflettano anche nella loro vita extratestuale, come fenomeni di cultura partecipativa o di musealizzazione accademica privilegiando il processo archivistico (selezione e/o indicizzazione) rispetto al mero artefatto conservato e permettendo, infine, di leggere il cinema non soltanto come "contenitore di immagini", ma come operazione produttiva di memoria che si rinnova a ogni atto di visione (o di restauro). Centrale in tal senso risulta essere l'impatto che le nuove tecnologie: le pratiche archivistiche del cinema dialogano oggi con algoritmi, motori di ricerca e archivi semantici, quasi "spostando" il supporto e puntualizzando la questione posta da Bernard Stiegler sulla «farmacologia» della tecnica: l'archivio vive allo stesso tempo come rimedio e contemporaneamente come «veleno» per la memoria collettiva⁵.

2. Il cinema: medium-archivio?

Tiziano Scavi in una storia della sua creatura Dylan Dog intitolata *Il giorno del giudizio* (illustrata da Ugolino Cossu) e data alle stampe per la prima volta nel 1993, riflette sulla conservazione degli archivi digitali: Freddy, un giovane giornalista/scrittore in erba, per improvvisi guasti al suo malandato personal computer perde dei racconti che per uno strano scherzo del destino iniziano a diventare realtà. Ma dove finiscono tutti i testi non salvati e che scompaiono? Un anziano bibliotecario, Pop, ha la risposta: vengono immagazzinati, tramite un potente computer (che lui in segreto gestisce), nei sotterranei della redazione del giornale, in un enorme e sconfinato archivio di cui non si conosce né l'inizio né la fine. E soprattutto dove tutto è ancora "tangibile", non è semplicemente scomparso in un guasto:

Ai bei tempi delle macchine da scrivere quelle cose lì non succedevano! Certo, potevi sbagliare, ma ti restava comunque qualcosa di concreto in mano, un foglio di carta... E se lo bruciavi, quello sì che faceva fumo... Le parole salivano in cielo...con quegli affari, invece, ciò che hai scritto scompare... e chissà poi dov'è che finisce... Peccato non ci sia un archivio dei testi perduti dai computer...⁶

Una archeologia del presente, per tornare a Gilles Deleuze⁷, dove ancora di più il cinema rappresenta un crocevia privilegiato per riflettere sulle svariate forme che può assumere un archivio e la sua funzione: quando un film si concentra sul tema dell'archivio – inteso non solo come deposito fisico di documenti, ma soprattutto come metafora del controllo e della conservazione della memoria – diventa uno spazio simbolico in cui l'autorialità e la memoria storica si incontrano, si scontrano e si ridefiniscono.

⁵ Cfr. B. Stiegler, *Della farmacologia. Ciò che fa sì che la vita valga la pena di essere vissuta*, Orthotes, Napoli 2024, pp. 25-30.

⁶ T. Scavi, U. Cossu, *Il giorno del giudizio*, in «Dylan Dog Super Book», 6, 1998, pp. 21-22.

⁷ G. Deleuze, *Pourparler*, Quodlibet, Macerata 2000, pp. 129-130.

Il medium cinematografico possiede una doppia e irriducibile natura che lo rende particolarmente idoneo a problematizzare l'idea stessa di archivio. Dal punto di vista ontologico, ogni fotogramma è un indice materiale di tempo e luogo: l'atto di proiezione riattualizza continuamente un documento del passato, trasformando la sala in un archivio "vivo", mentre focalizzandosi sull'aspetto narrativo la struttura del montaggio opera come pratica di editing archivistico selezionando, ordinando, scartando e spesso sovrascrivendo immagini, simulando in forma estetica i processi di acquisizione, catalogazione e restituzione propri di qualsiasi archivio. Ma tecnologicamente la storia del cinema riflette tutte le grandi transizioni dei supporti, dalla pellicola al digitale, facendone una piattaforma ideale per interrogare la relazione tra qualità del supporto e persistenza della memoria⁸. Con l'avvento dell'home-video prima e dello streaming poi, il cinema ha attraversato una fondamentale oscillazione fra esperienza pubblica e consumo intimo: questa dialettica intensifica la sua funzione meta-archivistica, perché sposta l'attenzione dal controllo istituzionale (cineteche, festival) alla curatela individuale (playlist *ad personam* realizzate dai servizi di streaming o collezioni personali), mostrando come l'archivio diventi un campo di negoziazione identitaria. Il cinema, quindi, non si limita a raffigurare l'archivio: ne diventa al contempo metafora operativa e laboratorio sperimentale, capace di interrogare materialmente il destino delle tracce culturali. Rispetto ad altri media, infine, il cinema mantiene una forte componente rituale: la proiezione collettiva trasforma l'accesso alle tracce in evento condiviso⁹, la sala diventa allo stesso tempo archivio per la conservazione del passato e luogo di produzione di nuova memoria comunitaria.

Nonostante i ciclici annunci di "morte del cinema", la settima arte si è dimostrata capace di riarticolare le proprie forme così come di assorbire materiali preesistenti confermando una precisa attitudine: funzionare come polo di ri-mediazione: un luogo dove archivi precedenti vengono costantemente riciclati, decostruiti e rifunzionalizzati offrendo un terreno di indagine unico per la teoria (non solo cinematografica) dell'archivio.

3. *Un piccolo campione (archivistico)*

Nel panorama cinematografico, diverse opere hanno esplorato la funzione degli archivi, reali o metaforici: si pensi ad esempio alla recente saga animata di *Inside Out (Id., Pete Docter, 2015)*; dove i ricordi della giovane protagonista assumono un colore diverso in base al

⁸ È giusto sottolineare inoltre che prodotti come trailer o *director's cut* e piattaforme streaming costituiscono un ecosistema di micro-archivi "paralleli" che amplificano la riflessione sul destino dei dati audiovisivi e dove l'esistenza di cineteche, festival e database online (si pensi a IMDb) conferisce al cinema una solida infrastruttura archivistica, offrendo casi di studio concreti sul rapporto fra politica della conservazione e pratiche di accesso pubblico.

⁹ Si pensi all'interessante concetto di "memoria-cornice" in M. Halbwachs, *La memoria collettiva*, Unico-pli, Trezzano sul Naviglio (MI) 2007. Inoltre, si rimanda ulteriormente a T. Todorov, *Gli abusi della memoria*, Ipermedium, Napoli 1996 o P. Jedlowski, *Memoria, esperienza e modernità. Memoria e società nel XX secolo*, Franco Angeli, Milano 2002.

vissuto e soprattutto immagazzinati e cancellati in base al trascorrere del tempo, dell'età e del successivo deperimento della memoria; all'ultima regia di Paolo Genovese, *Follemente* (2025), dove i personaggi che interpretano vari aspetti della personalità del protagonista sono costretti a cercare in archivi ammuffiti le parole giuste da usare durante un primo appuntamento o infine a *Se mi lasci ti cancello* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, M. Gondry, 2004) dove si ha la possibilità di cancellare dalla propria memoria solo i ricordi che si vuole, rivivendoli per l'ultima volta.

Il presente lavoro intende analizzare la funzione, rappresentazione e significazione dell'archivio concentrandosi su alcuni film cardine: *Quarto potere* (*Citizen Kane*, O. Welles, 1941) che si chiude con una affascinante scena all'interno del deposito di Charles Foster Kane, immenso e insondabile, alla ricerca dell'ultimo segreto del magnate¹⁰; *Codice Genesi* (*The Book of Eli*, A. e A. Hughes, 2010) dove la sopravvivenza della conoscenza umana passa attraverso un singolo testo destinato a raggiungere un nuova biblioteca-archivio per diventare un vero e proprio nuovo codice-archivio di civiltà; *Matrix* (*The Matrix*, A. e L. Wachowski, 1999) per la capacità di riflettere sulla possibilità dell'immaterialità degli archivi digitali e della loro capacità di ricreare immaginari e soprattutto *V per Vendetta* (*V for Vendetta*, J. McTeigue, 2005), tratto dalla graphic novel omonima di Alan Moore e David Lloyd, dove il tema dell'archivio si intreccia più potentemente con quello del potere, della resistenza e della riscrittura ideologica della storia, all'interno della *Galleria dell'Ombra*, quartier generale del protagonista V dove sono immagazzinati oggetti e memorabilia della civiltà passata.

La scelta delle opere non intende proporre una tassonomia chiusa, ma ipotizzare un percorso che incroci il periodo di produzione (pre e post digitale) e la tipologia di archiviazione messa in scena (deposito materiale/deposito immateriale/digitale). L'approccio comparativo consente di verificare iterazioni (motivazioni ricorrenti, forme seriali) e divergenze (differenze di supporto, di regime politico, di tecnologia) che i film propongono nel loro rapporto con la memoria. Questi modelli mostrano come l'archivio possa diventare laboratorio di identità, strumento di potere o detonatore di sovversione¹¹, permettendo di tracciare, con un campione ridotto ma rappresentativo, l'evoluzione delle "ideologie dell'archivio" dall'analogico al virtuale.

Tale prospettiva, inoltre, suggerisce l'opportunità di un ulteriore ampliamento del corpus con altri titoli – *Blade Runner* (Id., R. Scott, 1982) o *La Jetée* (Id., C. Marker, 1962) ad esempio – ma che sono stati volutamente omessi per evitare sovrapposizioni tematiche (memoria individuale/collettiva) e mantenere il focus sul nodo archivio/potere.

10 La stessa struttura del film si muove a frammenti, attraverso un montaggio che mira a "scavare" nel passato in maniera prettamente archivistica, come la scena in cui il giornalista incaricato di sondare la vita del magnate Kane si reca nel blindato archivio del milionario potendone però visionare il misterioso diario per pochissimi minuti. Cfr. G. Carluccio, *Quarto potere* (1941), in F. Pierotti, F. Vitella (a cura di), *Il cinema dello sguardo. Dai Lumière a Matrix*, Marsilio, Venezia 2019, pp. 83-88.

11 In tale prospettiva si indicano F. Colombo, *Ecologia dei media. Manifesto per una comunicazione gentile*, Vita e Pensiero, Milano 2020; M. Fuller, A. Goffey, *Evil Media*, MIT Press, Cambridge (MA) 2012; S. Leoni, *Transmedia Studies. Logiche e pratiche degli ecosistemi della comunicazione*, Armando Editore, Roma 2023; N. Postman, *Ecologia dei media. L'insegnamento come attività conservatrice*, Armando Editore, Roma 1999.

Infine, focalizzandosi ancora sugli esempi, l'intento è isolare quattro possibili modelli narrativi emblematici che funzionino da apripista concettuali:

L'archivio-labirinto di *Quarto potere*, in cui la ricerca dell'oggetto-chiave («Rosabella») mette in scena l'impossibilità di un sapere esaustivo. Archetipo del racconto investigativo basato su fonti d'archivio simulate (come ad es. il cinegiornale *News on the March*), il film problematizza la fallacia documentale usando il montaggio come pratica di catalogazione selettiva, anticipando in qualche modo le questioni contemporanee sulla veridicità dell'immagine digitale non catalogabile.

L'archivio-codice di *Matrix*, dove l'infrastruttura algoritmica invisibile governa la realtà percepita, anticipando le “società di controllo” deleuziane e le logiche Big Data. Offrendo un substrato narrativo complesso, il film si focalizza su concetti come il controllo bio-informatico, questioni centrali nell'archivistica digitale: i supporti si smaterializzano e l'archivio diventa codice eseguibile¹².

Archivio-scrittura(to) sacra di *Codice Genesis*: il libro cartaceo diventa reliquia apotropaica, evocando il potere taumaturgico del testo nella tradizione biblica ed esemplificando il paradosso dell'archivio in epoca di collasso medievale¹³, dove un singolo volume cartaceo sopravvive alla distruzione delle infrastrutture digitali, ponendo in tensione supporto fragile e testualità indistruttibile.

L'archivio-museo (clandestino) di *V per Vendetta*: la collezione segreta di oggetti proibiti crea uno spazio eterotopico¹⁴ in cui la materialità dell'archivio alimenta la contro-narrazione rivoluzionaria, proponendo l'idea di archivio clandestino come gesto politico. La collezione privata del protagonista consente di analizzare l'archivio quale strumento di contro-memoria e di lotta ai monopoli informativi, tema in buona parte assente in altri film distopici coevi.

4. Dal controllo all'ideologia: metafore dell'archivio cinematografico

Il concetto di archivio, guardando al pensiero di Michel Foucault, è associato alle pratiche che definiscono ciò che una società ritiene rilevante conservare e catalogare, diventando «l'orizzonte di possibilità di ciò che può essere detto, pensato e tramandato in una data epoca»¹⁵. L'archivio diventa un luogo di potere centrale dove ogni società stabilisce un proprio regime di verità, che si riflette nel modo in cui si gestiscono e si selezionano i documenti:

Ogni società ha il suo regime di verità, la sua 'politica generale' di verità: vale a dire i tipi di discorso che accetta e fa funzionare come veri; i meccanismi e le istanze che permettono di

12 Cfr. P. Riberi, *Il risveglio di Neo: Mitologia, gnosi, Massoneria e Metaverso da The Matrix a Resurrections*, Lindau, Torino 2022, pp. 121-130.

13 Cfr. A.S. Gross, *The Post-Apocalyptic Western as a Bookish Genre: The Book of Eli's Vision of an Archival Future* in M. Paryz, J.R. Leo (eds), *The Post-2000 Film Western*, Palgrave Macmillan, London 2015, pp.191-206.

14 Cfr. M. Foucault, *Utopie Eterotopie*, Cronopio, Napoli 2006.

15 M. Foucault, *L'archeologia del sapere*, Rizzoli, Milano 1969, p. 23.

distinguere tra enunciati veri e falsi, il modo in cui si sanzionano l'uno e l'altro; le tecniche e le procedure che sono valorizzate per l'acquisizione della verità; lo statuto di coloro che hanno il compito di dire ciò che funziona come vero¹⁶.

Ciò che chiamiamo “verità storica” è sempre il frutto di una selezione, di un percorso di esclusioni e inclusioni operate da istituzioni e soggetti dominanti. Il cinema, in tal senso, agisce come luogo di costruzione di immaginari collettivi, capace di plasmare archivi materiali (le pellicole, i DVD, i file digitali) e immateriali (i riferimenti culturali, i ricordi condivisi, le citazioni intertestuali). Il cinema non solo come veicolo culturale, ma anche come “strumento di archivio” capace di plasmare l'immaginario collettivo:

Il concetto stesso di archivio [...] si trasforma da “istituto” di deposito e reperimento di dati in attivo spazio culturale di intermediazione. L'uso dei “materiali” audiovisivi archiviati [...] ribadisce l'intimo legame e la validità dei concetti (foucaultiani) di *sussistenza, trasformazione, manipolazione*¹⁷.

In *V per Vendetta*, il regime totalitario mantiene un controllo crudele e spietato sulle informazioni, custodendo e manipolando i documenti relativi al passato, tutto volto a garantire la stabilità del potere, la continuità ideologica e l'obbedienza dei sudditi. Il personaggio di V, al contrario, si pone come un “disturbatore” di questi archivi (una sorta di hacker informatico ante litteram), portando alla luce (o semplicemente conservando nella sua Galleria) verità, oggetti e eventi rimossi dalla narrazione dominante e incarnando, allo stesso tempo, lo spirito di un archivista clandestino e quello di un rivoluzionario detenendo documenti e oggetti da usare per creare una contro-narrazione rispetto a quella ufficiale. Il potere foucaultiano non è meramente negativo, bensì produttivo, dando vita a discorsi, saperi, archivi e definendo ciò che è accettabile e ciò che deve essere allontanato. Nel film la distruzione e la riscrittura dei documenti costituiscono strategie centrali per imporre una versione ufficiale della storia: il possesso e la manipolazione dell'archivio – e dunque della memoria collettiva – diventano strumenti essenziali di controllo sociale.

Allo stesso modo la storia di *Quarto potere* ruota attorno alla ricerca del significato della parola «Rosebud» (in italiano tradotta in «Rosabella», ma che nella sua traduzione letterale richiama sicuramente un significato metaforico-narrativo maggiormente centralizzante): chiavistello linguistico e mnemonico che diventa metafora della complessità dell'identità e del ricordo. Nel film di Welles, gli archivi (dei giornali e personali di Kane) e i racconti dei testimoni sono segmenti di un mosaico biografico impossibile da ricostruire in modo univoco. Tentativo che trova la sua massima espressione nello smistamento finale del materiale ammassato a «Candalù» (anche in questo caso la traduzione italiana lavora sull'effetto favolistico a differenza dell'originale «Xanadu»): enorme archivio (meta cine-

16 M. Foucault, *Microfisica del potere. Interventi politici*, Einaudi, Torino 1977, p. 14.

17 A. Amendola, *L'archivio e la memoria audiovisiva*, in G. Frezza (a cura di), *L'arca futura. Archivi medial digitali, audiovisivi, web*, Meltemi, Roma 2008, p. 112.

matografico) di vita a cielo aperto, tentativo di catturare e restituire un senso al passato, anche se inevitabilmente frammentario e soggettivo.

In *Codice Genesi*, invece, l'elemento archivistico è rappresentato in maniera evidente da un libro di natura religiosa che il protagonista (Denzel Washington) custodisce e protegge a ogni costo. Nell'universo post-apocalittico del film, ogni sapere registrato è prezioso; un singolo esemplare di testo può divenire l'ultimo baluardo di un'intera civiltà. Il libro da conservare, oltre a dover raggiungere un luogo dove essere custodito è un "archivio ambulante" che racchiude la memoria storica e i principi morali di un'epoca in declino. Anche qui, come in *V per Vendetta*, si riscontra la dinamica della resistenza: il valore dell'archivio consiste nella possibilità di ribaltare gli assetti di potere attraverso la conservazione di un sapere contro egemonico. L'archivio è chiaramente un luogo di conflitto: da un lato il regime, che cerca di eliminare prove e documenti, dall'altro il protagonista che li raccoglie, li conserva e li espone¹⁸.

La produzione o distruzione di documenti diventa una lotta per il controllo dell'informazione che è il vero campo di battaglia delle società, siano esse distopiche o reali. Da qui il collegamento possibile tra *Codice Genesi* e *V per Vendetta* dove la resistenza si concretizza nel mantenere vivo un discorso totalmente opposto a quello imposto: i protagonisti diventano custodi di un archivio alternativo mentre i regimi totalitari cercano di insabbiare, distruggere o falsificare i documenti che ne potrebbero minare la legittimità. Il personaggio di V si tramuta, si concretizza, prende forma in un segno deleuziano¹⁹, una forma di pensiero in atto, un flusso di immagini che produce concetti e affetti: la maschera di Guy Fawkes assume l'assetto di un segno-immagine che trascende il semplice oggetto scenico e si trasforma in un simbolo di resistenza politica a livello globale (basta ricordare come la maschera oltre a essere usata come "oggetto narrante" in alcune serie tv sia stata adottata da vari movimenti di protesta, anche fuori dallo schermo).

È inoltre interessante sottolineare come Roland Barthes consideri (in parte) il testo (e quindi anche il film) come un campo di significazioni multiple, in cui anche l'archivio assume la forma di un "mito moderno": i sistemi significanti sembrano costruiti per apparire naturali, mentre celano precise ideologie. Il potere di un film come *V per Vendetta* sta, allora, nella capacità di rivelare la costruzione ideologica dietro le apparenze, spingendo lo spettatore a interrogarsi sugli archivi ufficiali della propria società, dove i miti moderni si infiltrano:

Il mito è una parola scelta dalla storia: non potrebbe nascere dalla 'natura' delle cose. E poiché il mito è un modo di significare, tutto può essere mito, purché lo si pronuncii. È perciò impossibile al mito di nascondersi del tutto: poiché anche la negazione della sua esistenza gli serve da alimento, trasformandosi anch'essa in forma di discorso²⁰.

18 Questa tensione tra occultamento e svelamento è propria di molti film che affrontano il tema del totalitarismo, basti pensare a *Brazil* (*Id.*, 1985) di Terry Gilliam o a *Orwell 1984* (*Nineteen Eighty-Four*, 1984) di Michael Radford dove l'apparato di potere sembra basarsi su un vasto sistema di censura: riscrivere la storia, manipolare le immagini e controllare la comunicazione di massa.

19 Cfr. G. Deleuze, *L'immagine-tempo: cinema 2*, Ubulibri, Milano 1989.

20 R. Barthes, *Miti d'oggi*, Einaudi, Torino 1974, p. 109.

L'atto di "archiviare" (o distruggere l'archivio), cinematograficamente, diventa un atto di produzione di mito, di significato. *V per Vendetta*, nelle mani della resistenza, opera una riconfigurazione del mito dominante (il potere totalitario) attraverso la sovrascrittura delle narrazioni ufficiali. La maschera di V rinasce da un passato storico (Guy Fawkes) per assumere un nuovo statuto mitico, alimentandosi delle paure e delle speranze della contemporaneità. Queste rappresentazioni distopiche funzionano come specchi delle nostre paure collettive: il potere di un regime non si fonda soltanto sulla repressione fisica, ma anche sulla capacità di imporre un determinato racconto del reale. Ecco perché l'archivio, come depositario di narrazioni alternative, diventa un elemento pericoloso per chi detiene il potere. Tornando infine a *V per Vendetta*, il film si chiude con la scena di una folla che, indossando la maschera di V, assiste al crollo del Parlamento. È un momento fondamentale: l'archivio ufficiale – la storia, le istituzioni, i documenti del regime – viene simbolicamente distrutto per far spazio a un nuovo inizio. In questa sequenza finale, ogni individuo della folla diventa portatore di un frammento della memoria collettiva, incarnata nella maschera e negli ideali di V. La forza di questa scena risiede proprio nella capacità di riorientare il significato dell'archivio: da luogo fisico di conservazione si passa a un archivio diffuso, digitale e mnemonico, in cui la resistenza circola attraverso immagini e segni condivisi.

5. Codici di conservazione: ancora sul cinema e *Matrix*

Mentre nelle opere sinora citate il concetto di archivio si intrecciava perlopiù con documenti fisici, il cinema contemporaneo – e in particolare quello che ruota intorno all'uso massiccio di tecnologie digitali – apre scenari nuovi, dove le forme di immagazzinamento, controllo e diffusione dei dati assumono connotati inediti. A tale riguardo, è esemplare il caso di *Matrix* che non solo inaugura un'estetica inedita nell'ambito degli effetti speciali, ma tematizza anche la distinzione tra realtà sensibile e simulazione digitale, invitandoci a riflettere su come l'archivio digitale possa diventare una gigantesca macchina di costruzione (o falsificazione) del reale²¹ (si torna a *Sclavi* dunque?). Nel contesto di *Matrix*, infatti, l'intero universo percepito dai personaggi è un immenso archivio di codici binari che simulano esperienze, ricordi e interazioni. Tutto ciò che gli individui credono di toccare, vedere o udire è il risultato di un programma informatico avanzato, capace di plasmare (quindi archiviare?) la vita (e la memoria) delle persone. Sotto questa lente, l'archivio non si limita più a un insieme di documenti nascosti in un edificio fisico, bensì assume le sembianze di un sistema globale, pervasivo e costantemente accessibile che, come suggerisce Gilles Deleuze, produce e organizza flussi di informazioni in modo da costituire la «realtà ufficiale»²². Da questa prospettiva, se un potere centralizzato controlla il codice – ovvero

21 Cfr. G. Frezza, *Effetto Notte. Le metafore del cinema*, cit., pp. 403-409. Sulla "matrice-archivio" si interroga anche M. Cappuccio (a cura di), *Dentro la matrice. Filosofia, scienza e spiritualità in Matrix*, AlboVersorio, Bologna 2004.

22 G. Deleuze, *Pourparler*, cit., p. 235.

l'“archivio” digitale del mondo percepito – controlla ogni possibile narrazione, imponendo ciò che risulta normale. Il parallelismo tra *Matrix* e gli esempi precedentemente indicati si potenzia proprio nella centralità della manipolazione delle informazioni. Se in *V per Vendetta* l'archivio era costituito da vecchie tele, dischi, sculture, dossier, televisori e trasmissioni registrate, in *Matrix* l'archivio è, essenzialmente, l'infrastruttura digitale stessa: un enorme contenitore di dati che codifica anche l'identità di ogni singolo individuo. Il personaggio di Neo, risvegliandosi dalla “falsa realtà”, si ritrova a esplorare i retroscena di un mondo governato da intelligenze artificiali, le quali archiviano, rielaborano (quindi controllano) e trasmettono tutti i dati relativi al comportamento degli esseri umani.

Un altro aspetto significativo è la natura “immateriale” di questo archivio globale. Se il regime totalitario di *V per Vendetta* si fondava sulla distruzione selettiva di dati fisici e tangibili, in *Matrix* la manipolazione passa attraverso linee di codice. A rafforzare la portata teorica di questa intuizione, possiamo fare riferimento a Jean Baudrillard e al suo concetto di “simulacro” che ha influenzato il retroterra filosofico del film. Attraverso le lenti del filosofo francese²³, si comprende come il cosiddetto “archivio digitale” possa non solo conservare, ma anche generare e manipolare in tempo reale i contenuti, rendendo labile la linea di demarcazione tra ciò che è originario e ciò che è frutto di un'alterazione successiva: se la singola persona è immersa in un flusso costante di simulazioni, sarà difficile distinguere dove inizi la manipolazione e dove finisca la “realtà”.

6. *Riscrivere (e reimmagazzinare) l'immaginario*

Dall'analisi dei quattro titoli si possono indicare almeno due assi interpretativi principali. Il primo, in cui si confrontano materialità e immaterialità, spinge a distinguere gli archivi che insistono sul supporto tangibile (pellicola, carta stampata o semplici oggetti) da quelli che si affidano alla codifica digitale o a visioni immateriali. Il passaggio non è lineare: *Quarto potere* colloca l'“oggetto archivistico” nella sfera del feticcio, l'oggetto-chiave è irrimediabilmente perduto, esplicitando la natura entropica della memoria, mentre *Matrix* trasforma l'informazione in puro codice, salvo riproporre la necessità di un “corpo” (quello “reale” di Neo) per produrre valore nella fase pre-risveglio dove il codice perpetua uno *status quo* illusorio²⁴. Il secondo asse lavora sul rapporto tra conservazione e sovversione: l'archivio oscilla tra la volontà di stabilizzare la memoria (garantirne la trasmissione intatta) e la pulsione a riscriverla o distruggerla, secondo dinamiche palinestiche. In *Codice Genesi*, ad esempio, il testo sacro è moneta di scambio per rifondare la civiltà attraverso una ri-appropriazione di senso che passa per la materialità di un nuovo “archivio”, mentre

23 Cfr. J. Baudrillard, *Simulacri e impostura: bestie, Beaubourg, apparenze e altri oggetti*, Cappelli, Bologna 1980, pp. 15-16.

24 Cfr. F. De Ruggeri, *Matrix and the city. Il corpo ibrido nel cinema e nella cultura visuale*, ETS, Pisa 2006, pp. 41-43.

in *V per Vendetta* l'archivio-museo diventa arma per sovvertire la narrazione ufficiale del regime e la collezione di artefatti proibiti innesca un dispositivo di contro-memoria²⁵.

Si è tentato, inoltre, di mostrare come l'archivio rappresenti un elemento cardine nella narrazione di film quali *V per Vendetta*, *Quarto potere*, *Codice Genesis*, *Matrix*²⁶ e, più in generale, di tutti quei testi cinematografici in cui la conservazione (o la distruzione) della memoria si intreccia con le dinamiche di potere. L'atto del conservare si tramuta in crocevia di discorsi, immagini e pratiche sociali: un luogo di conflitto dove si decidono i confini del dicibile e del pensabile in una determinata società. Dalla concezione di potere foucaultiana, che produce una verità ufficiale selezionando quali enunciati siano validi e quali da escludere, il cinema trasla tutto in un uso spesso politico del racconto e delle immagini, dove l'archivio diviene strumento di legittimazione e sovversione. Non solo luogo di conservazione, ma un dispositivo che trasforma e genera nuove forme di percezione e di significato: ogni film è un "tessuto" di riferimenti culturali, un archivio di segni che il pubblico rielabora secondo i propri codici e le proprie aspettative. Nel caso di *V per Vendetta*, questi elementi si concretizzano in una potente metafora del controllo e della resistenza: il regime totalitario conserva le sue verità, ma V li distrugge lentamente, rivelando come la memoria e la storia siano sempre soggette a riscritture. Richiamando *Quarto potere*, si può dire che ogni "Rosabella" (ogni verità intima e originaria) resta irrimediabilmente perduta, perché l'archivio stesso è un costrutto di potere, un campo di battaglia dove si decide quali narrazioni abbiano diritto di esistere. Con l'esempio di *Matrix* e, in generale, la riflessione sul cinema digitale – con i suoi archivi in continuo mutamento – si è puntualizzato come il passaggio dalla dimensione analogica a quella virtuale non abbia soltanto trasformato i mezzi di realizzazione dei film, ma abbia anche ridefinito il ruolo dell'archivio come elemento di potere. Esattamente come in *V per Vendetta*, in cui la scoperta di documenti segreti permette una rivoluzione, anche in *Matrix* la presa di coscienza del "codice" costituisce la chiave di volta per sfuggire al controllo delle macchine. Eppure, la portata del digitale apre interrogativi ulteriori, perché la manipolazione può essere più estesa, più subdola e, in certi versi, più radicata nella costruzione stessa del reale e «c'è allora bisogno di uno scatto culturale che colga le innovazioni dirompenti che gli archivi digitali prospettano dal punto di vista dell'uso, della ricerca, della documentazione, ma anche per la produzione del nuovo cinema»²⁷. La tensione tra potere e archivio che si respira non solo in *V per Vendetta* rispecchia il conflitto più ampio che si gioca nella società contemporanea: chi controlla le fonti e le memorie, controlla anche il futuro e proprio da questa fragilità dell'archivio (manipolato e/o censurato) emergono le possibilità di cambiamento. Il cinema, con la sua

25 Cfr. L. Call, *A sta per Anarchia, V per Vendetta. Immagini di Guy Fawkes e la creazione dell'anarchismo postmoderno* in «Anarchist Studies», vol. 16, n. 2, 2008, pp. 154-172.

26 È interessante segnalare che *V per vendetta* viene sceneggiato e in parte prodotto dai registi di *Matrix*. I fratelli Wachowski elaborano, all'interno della loro filmografia, un approccio al tema dell'archivio in continuo conflitto con le dinamiche corpo/immaterialità. In tal senso un'opera poco apprezzata ma significativa è sicuramente *Cloud Atlas* (2012), dove la memoria dei protagonisti funge da "(meta)archivi" capaci di creare mondi (non solo narrativi) alternativi.

27 A. Amendola, *L'archivio e la memoria audiovisiva*, cit., p. 110.

potenza di (ri)scrivere l'immaginario, non fa che ricordarci quanto siano cruciali i dispositivi di registrazione e di conservazione della Storia, e come la ricerca della verità resti un atto al contempo politico, estetico e principalmente umano.

Tale griglia tipologica non pretende esaustività, fungendo invece da strumento operativo per ulteriormente confrontare il ruolo dell'archivio nell'horror *found-footage* (si pensi a *The Blair Witch Project* diretto da Daniel Myrick e Eduardo Sánchez (*Id.*, 1999) uscito profeticamente nello stesso anno di *Matrix*) o nella serialità televisiva contemporanea (esempio specifico può essere la serie *Archive 81-Universi alternativi* del 2000, nello specifico la prima puntata *Segnali misteriosi*) e di testare come mutino le ideologie archivistiche in funzione di genere, contesto produttivo e tecnologia di visione. Questa matrice di lettura può quindi essere affinata, ibridata o confutata in ricerche future più estese, magari integrando analisi quanti-qualitative su database cinematografici o su collezioni digitali, al fine di evidenziare pattern di rappresentazione su larga scala.