



## Demonlover (2002)

**Un'opera estremamente personale che mette in campo una mole di riflessioni sulla contemporaneità.**

Un film di Olivier Assayas con Gina Gershon, Connie Nielsen, Charles Berling, Chloë Sevigny. Genere Drammatico durata 129 minuti. Produzione Francia 2002.

Una potente e ricchissima società francese intende acquistare in esclusiva la produzione di una certa Casa giapponese, che produce programmi di cartoni che hanno un'audience vastissima in tutto il mondo.

**Marco Chiani - [www.mymovies.it](http://www.mymovies.it)**

Diane lavora per una multinazionale che ha scelto di lanciarsi nel mercato dei filmati porno a tre dimensioni, rilevando la TokyoAnime, una casa di produzione giapponese. A contendersi la distribuzione di un prodotto che potrebbe sbaragliare qualsiasi concorrenza in internet, entrano in scena la Mangatronics e la Demonlover: ingaggiata come spia industriale dalla prima società, Diane ignora che anche la seconda corporation ha i suoi infiltrati, molto più vicini a lei di quanto sembri.

Dopo il racconto in costume di 'Les Destinées sentimentales', Olivier Assayas sceglie cornici e tematiche legate ad una modernità ipertecnologica, quasi cercasse una frattura, ancora meglio, un nuovo inizio. Accolto con sufficienza e disattenzione al Festival di Cannes, 'Demonlover' appare a distanza di anni come un'opera estremamente personale che mette in campo una mole di riflessioni sulla contemporaneità e il suo immaginario talmente cruciali da meritarsi un posto di riguardo tra i lavori sul cinema più teorici dell'inizio del millennio.

Certo il risultato finale è diseguale, ma come potrebbe essere altrimenti, considerando che il tema centrale riguarda lo statuto ontologico delle immagini di cui gli stessi film si nutrono? A conti fatti, Assayas preferisce non fornire certezze di alcun tipo, inoltrandosi in un territorio in cui anche i corpi dei personaggi vengono assorbiti da un flusso accidentato eppure fascinoso, e il balletto spionistico altro non è che un mero pretesto, la citazione di un'architettura narrativa che ne contiene mille altre.

Più che proporre un punto di vista finito, magari un saggio imperniato su come funzionano e soprattutto su cosa sono le immagini, 'Demonlover' vuole suscitare smarrimento in un andirivieni stratificato dove si propongono ipotesi sul futuro stesso della settima arte, non tanto sulla sua morte quanto sulle sue nuove (e forse pericolose) mutazioni. Lo scenario mostrato, un miscuglio tra luoghi e non luoghi, alberghi, stazioni, posti di transito, accresce di molto la vertigine con l'esito di distanziare sempre di più lo spettatore da un intrigo in cui si fatica a comprendere i meccanismi del gioco fino ad una conclusione di evidente suggestione lynchana; nella stessa direzione di mescolanza e perdita di senso è da intendersi il plurilinguismo che, una volta tanto, il doppiaggio italiano ha mantenuto.

Anche nelle sue contorsioni, il regista di 'Irma Vep' - titolo a cui 'Demonlover' è legato per più di un motivo - dimostra di avere il cinema nel sangue come indica perfettamente la densità globale di un lavoro che lascia addosso la sensazione malsana di un futuro già presente. Musiche di Jim O'Rourke e Sonic Youth.