

Ursula Mayer. Film **di Laura Barreca**

I film di Ursula Mayer rappresentano circostanze in bilico in un tempo indefinito a metà tra passato e presente, attraverso un linguaggio che tende a sviluppare un coinvolgimento critico, piuttosto che un trasporto puramente emozionale. Lo spettatore, quasi per casualità, si trova per esempio nel mezzo di un discorso già iniziato, salendo le scale, vagando per le stanze di un appartamento, nei panni del protagonista del film. In alcuni lavori Ursula Mayer gioca con la seduzione delle immagini e col significato metaforico cui azioni e oggetti rimandano simbolicamente. Le sequenze appaiono come una galleria di indizi, particolari tratti dalla tradizione artistica e architettonica del Novecento, elementi chiave per la comprensione dell'opera. Gli scenari di alcuni suoi film sono definibili più come luoghi dell'intelletto e della memoria che come semplici ambienti scenografici, in cui personaggi supposti o reali sono i protagonisti di storie senza inizio, né epilogo. L'artista viennese sceglie una narrazione aperta e non lineare, realizzata con una tecnica di ripresa cinematografica classica, appresa durante gli anni della sua formazione all'Accademia di Belle Arti di Vienna, e poi al Goldsmiths College di Londra.

Nel film *Lunch in Fur/Le Déjeuner en Fourrure*, 2008, il racconto è un intreccio di relazioni non esplicitate fra tre donne, tre protagoniste delle Avanguardie storiche del Novecento, ognuna legata ad un oggetto che la identifica. A turno riconosciamo Meret Oppenheim dalla presenza dell'oggetto surrealista per eccellenza - da cui è tratto lo stesso titolo del film - la tazzina ricoperta di pelliccia, creata in occasione della mostra organizzata da André Breton nel 1936, oggi nella collezione del MoMA. La voce di Josephin Baker, popolare cantante francese e promotrice della lotta all'apartheid negli anni Quaranta, si rivela nell'accenno cantato di una canzone. Infine Dora Maar, fotografa e poetessa surrealista, sfiora una vecchia macchina fotografica, mentre sul piano di una scacchiera, anch'essa elemento chiave della poetica surrealista, si gioca una singolare partita a tre. Ogni personaggio interpreta se stesso, ma anche il ruolo assolto dalla donna-artista nella storia del Ventesimo secolo. Gli oggetti rappresentano il diaframma tra il presente filmico e il passato storico, ognuno di essi la traccia di un arcano da risolvere. La narrazione del film in loop, non impone una gerarchia di luoghi o immagini, la primazia di una o dell'altra protagonista, poiché la trama si svolge ciclicamente. All'interno di un'architettura tipicamente modernista, come in una perfetta cornice hollywoodiana, le tre donne si sfidano in un gioco enigmatico che mette in relazione il rapporto tattile con gli oggetti, e con il ricordo degli oggetti stessi. L'impossibilità delle tre donne di interagire e rapportarsi tra loro è la

ragione attorno a cui ruota la storia, la causa di un eterno ripetersi su se stessa.

Nel film *Memories of Mirror /Theatralic Personalities after Mary Wigman and Madame d'Ora* l'artista sfrutta le potenzialità della proiezione cinematografica per riprodurre l'immagine attraverso il riflesso di uno specchio. L'oggetto passa di mano in mano tra i protagonisti, fino a svelare la finzione cinematografica tra il pubblico e l'opera. Tempo reale e tempo filmico si intrecciano sollecitando lo spettatore ad interrogarsi sul rapporto tra finzione e verità della narrazione.

Entrambi i film sono mostrati in pellicola su proiettori da 16 mm, con lo scopo di avvalorare ancora una volta il legame inscindibile, e storicamente legittimo, con il cinema d'artista d'inizio Novecento.